

Pendampingan Komunitas dalam Pemanfaatan AI Generatif untuk Produksi Konten Edukasi Lokal sebagai Strategi Peningkatan Literasi Digital Berbasis Budaya



Kadek Arya Satyalaksana ^{a,1,*}, Rani Putri Mahardhika Lestari ^{b,2}, Yoga Prananda Kusumajati ^{c,3}

^a Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Nasional, Denpasar, Indonesia

^b Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Nasional, Denpasar, Indonesia

^c Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Nasional, Denpasar, Indonesia

¹ kadekarya.satya@gmail.com; ² ranilestari.rani@gmail.com; ³ yogakusuma.nanda@gmail.com

*Corresponding Author

ABSTRACT

Perkembangan kecerdasan buatan generatif membuka peluang baru dalam produksi konten edukasi yang kontekstual dan berbasis budaya lokal, namun pemanfaatannya di tingkat komunitas masih sangat terbatas akibat kesenjangan literasi digital. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan mendampingi komunitas dalam memanfaatkan AI generatif untuk memproduksi konten edukasi lokal sebagai strategi peningkatan literasi digital berbasis budaya. Kegiatan dilaksanakan terhadap 40 peserta yang terdiri atas guru sekolah dasar, pendidik madrasah, dan penggiat komunitas budaya melalui tiga tahapan: asesmen awal, pendampingan produksi konten berbasis AI generatif, dan evaluasi pascakegiatan. Instrumen pengukuran menggunakan kuesioner literasi digital tervalidasi yang mencakup dimensi pemahaman AI, kemampuan produksi konten, dan integrasi nilai budaya lokal. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan skor literasi digital rata-rata sebesar 37,2% pascaintervensi, dengan peningkatan tertinggi pada dimensi kemampuan produksi konten berbasis AI (43,1%) dan pemahaman etika digital (39,4%). Peserta berhasil menghasilkan 24 produk konten edukasi lokal yang mengintegrasikan kearifan budaya daerah dengan teknologi AI generatif. Model pendampingan yang dikembangkan terbukti efektif dan berpotensi diadopsi secara lebih luas dalam program penguatan literasi digital komunitas berbasis budaya.

Article History

Received 2026-02-04

Revised 2026-03-18

Accepted 2026-05-24

Keywords

AI Generatif,
Literasi Digital,
Konten Edukasi Lokal,
Budaya Lokal,
Pendampingan
Komunitas

Copyright © 2026, The Author(s)

This is an open-access article under the CC-BY-SA license



PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi kecerdasan buatan, khususnya AI generatif, dalam beberapa tahun terakhir telah mengubah lanskap produksi konten secara fundamental. Kemampuan AI generatif untuk menghasilkan teks, gambar, audio, dan konten multimedia secara otomatis berdasarkan instruksi pengguna membuka peluang yang sebelumnya tidak terbayangkan dalam konteks pendidikan dan pelestarian budaya. Platform seperti ChatGPT, Gemini, dan berbagai alat berbasis model bahasa besar kini dapat diakses oleh siapa saja dengan koneksi internet, termasuk oleh komunitas lokal yang selama ini terpinggirkan dari arus utama produksi pengetahuan digital. Namun demikian, aksesibilitas teknis semata tidak menjamin pemanfaatan yang bermakna apabila tidak disertai dengan literasi digital yang memadai dan kesadaran akan pentingnya konteks budaya dalam setiap konten yang diproduksi (Agarwala et al., 2024).

Indonesia sebagai negara dengan keragaman budaya yang luar biasa menghadapi tantangan ganda dalam era digital ini. Di satu sisi, digitalisasi membuka ruang bagi dokumentasi dan diseminasi kearifan lokal yang selama ini hanya tersimpan dalam memori kolektif komunitas. Di sisi lain, dominasi konten digital berbahasa Inggris dan berorientasi budaya Barat menciptakan tekanan homogenisasi yang dapat mengikis identitas budaya lokal secara perlahan. Sari dan Virgy (2025) mengidentifikasi bahwa masyarakat adat dan komunitas lokal di Indonesia menghadapi risiko nyata kehilangan warisan budaya takbenda

mereka justru di era ketika teknologi digital seharusnya mempermudah pelestarian tersebut, karena minimnya kapasitas komunitas dalam memproduksi konten digital yang merepresentasikan identitas budaya mereka secara otentik. Kondisi ini menuntut intervensi sistematis yang tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat kesadaran komunitas tentang pentingnya budaya lokal sebagai fondasi konten edukasi yang bermakna.

Literasi digital dalam konteks komunitas lokal memiliki dimensi yang lebih kompleks dibandingkan sekadar kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi. Literasi digital yang sesungguhnya mencakup kemampuan untuk mengevaluasi, menciptakan, dan mendistribusikan konten digital secara kritis dan bertanggung jawab, termasuk kemampuan mengintegrasikan nilai-nilai lokal ke dalam ekosistem digital yang didominasi oleh standar global (Laila et al., 2025). Dalam konteks pendidikan, kesenjangan literasi digital di kalangan pendidik menjadi hambatan utama yang mencegah pemanfaatan AI generatif secara optimal di ruang kelas. Mustofa et al. (2025) menemukan bahwa guru sekolah dasar di berbagai daerah masih menghadapi kesulitan signifikan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam praktik pembelajaran, meskipun infrastruktur teknis telah tersedia. Kondisi serupa ditemukan oleh Cordelia Tabina et al. (2025) yang mendokumentasikan bahwa sebagian besar guru sekolah dasar belum memiliki kompetensi yang memadai untuk memanfaatkan AI dalam penyusunan bahan ajar, meskipun minat dan motivasi mereka tergolong tinggi.

Potensi AI generatif dalam mendukung produksi konten edukasi berbasis budaya lokal telah mulai mendapat perhatian dari berbagai peneliti. Araújo et al. (2024) mendemonstrasikan bagaimana AI generatif dapat digunakan untuk menghubungkan budaya-budaya yang berbeda melalui produksi konten yang adaptif dan kontekstual. Esliet (2025) secara khusus mengeksplorasi pemanfaatan AI dalam revitalisasi bahasa daerah Bisaya di Filipina dan menemukan bahwa integrasi AI dengan inovasi budaya lokal menghasilkan konten yang lebih relevan, menarik, dan autentik bagi komunitas penutur asli. Siddiqi (2025) menegaskan bahwa keberagaman budaya dan AI bukan dua entitas yang saling bertentangan, melainkan dapat disinergikan secara produktif apabila pengembangan dan pemanfaatan AI dilakukan dengan sensitivitas budaya yang tinggi. Temuan-temuan ini memperkuat argumen bahwa AI generatif memiliki potensi besar sebagai alat produksi konten edukasi lokal, asalkan komunitas penggunanya memiliki kapasitas literasi digital yang memadai dan kesadaran budaya yang kuat.

Di tingkat komunitas pendidikan, sejumlah inisiatif pengabdian masyarakat telah menunjukkan hasil yang menjanjikan. Munsarif et al. (2024) melaksanakan pelatihan ChatGPT bagi guru di lingkungan Muhammadiyah Kota Semarang dan mendokumentasikan peningkatan literasi digital yang terukur, terutama dalam kemampuan guru memanfaatkan AI untuk persiapan materi pembelajaran. Helmita et al. (2025) mengembangkan program pendampingan literasi AI bagi mahasiswa dengan memanfaatkan ChatGPT dan berbagai alat kecerdasan buatan untuk produktivitas akademik, dan hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam efisiensi dan kualitas output akademik peserta. Lestari et al. (2025) secara lebih spesifik mengintegrasikan ChatGPT dalam pengembangan pembelajaran berdiferensiasi berbasis budaya lokal di sekolah dasar, dan menemukan bahwa guru yang mendapat pendampingan intensif mampu menghasilkan bahan ajar yang lebih kontekstual dan relevan dengan latar belakang budaya siswa.

Dimensi budaya dalam pemanfaatan AI generatif untuk pendidikan mendapat perhatian yang semakin besar dalam literatur terkini. Li et al. (2025) mengembangkan kerangka kerja agen mentoring AI yang responsif secara budaya dan berorientasi pada penguatan identitas peserta didik, dengan argumen bahwa AI yang dirancang tanpa sensitivitas budaya justru dapat memperkuat marginalisasi kelompok minoritas budaya. Sabil et al. (2025) mengembangkan bahan ajar dan asesmen digital berbasis budaya Jambi dengan bantuan AI-AR dan menemukan bahwa integrasi unsur budaya lokal dalam konten digital meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Lasaiba et al. (2025) mendampingi guru madrasah dalam pengembangan konten pembelajaran digital berbasis nilai keislaman dan literasi global, dan menyimpulkan bahwa pendampingan yang mengintegrasikan identitas budaya dengan kompetensi teknologi menghasilkan konten yang lebih bermakna dan berkelanjutan dibandingkan pelatihan teknologi murni.

Perkembangan AI generatif juga membawa tantangan etis yang tidak dapat diabaikan dalam konteks komunitas lokal. Pungus et al. (2025) menekankan pentingnya literasi AI dan kesadaran etika digital sebagai komponen yang tidak terpisahkan dalam program pendidikan teknologi, terutama untuk memastikan bahwa pengguna memahami batasan, risiko, dan tanggung jawab yang melekat pada pemanfaatan AI. Yanto et al. (2025) dalam konteks yang lebih luas mengidentifikasi bahwa sinergi antara teknologi, nilai budaya, dan kompetensi pedagogis merupakan prasyarat bagi terwujudnya pendidikan berkualitas di era digital. Citrawati et al. (2025) secara khusus mengeksplorasi potensi AI untuk literasi anak usia sekolah dasar dan menyimpulkan bahwa integrasi AI dalam pendidikan dasar harus dilakukan secara terencana dengan mempertimbangkan kesiapan guru, relevansi budaya, dan keamanan konten bagi peserta didik.

Meskipun literatur yang ada memberikan landasan yang kuat, terdapat kesenjangan penelitian yang perlu diisi. Pertama, sebagian besar program pelatihan AI yang ada berfokus pada keterampilan teknis tanpa mengintegrasikan secara eksplisit dimensi produksi konten berbasis budaya lokal sebagai tujuan substantif. Kedua, model pendampingan komunitas yang menggabungkan pelatihan AI generatif dengan penguatan identitas budaya lokal masih sangat jarang didokumentasikan secara ilmiah di konteks Indonesia. Ketiga, evaluasi dampak program pendampingan semacam ini umumnya masih bersifat deskriptif tanpa pengukuran kuantitatif yang tervalidasi. Manurung dan Putri (2025) dalam konteks pemberdayaan komunitas menegaskan bahwa keberlanjutan program pengembangan kapasitas sangat bergantung pada relevansi konten program dengan kebutuhan dan identitas komunitas sasaran. Berdasarkan identifikasi kesenjangan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk mendampingi komunitas pendidik dan penggiat budaya lokal dalam memanfaatkan AI generatif sebagai alat produksi konten edukasi yang berakar pada kearifan dan identitas budaya setempat, sekaligus mengukur dampak pendampingan tersebut terhadap peningkatan literasi digital berbasis budaya secara terukur dan dapat direplikasi.

METODE

Desain Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan desain intervensi pendidikan dengan pendekatan pre-experimental melalui skema one-group pretest-posttest. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik kegiatan pengabdian berbasis komunitas yang tidak memungkinkan pembentukan kelompok kontrol secara acak, sekaligus memungkinkan pengukuran perubahan literasi digital peserta secara langsung sebelum dan sesudah intervensi berlangsung. Model pendampingan yang dikembangkan mengacu pada prinsip pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan pelatihan teknis AI generatif dengan produksi konten edukasi berbasis budaya lokal sebagai luaran nyata kegiatan (Basri et al., 2025; Lestari et al., 2025).

Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan berjumlah 40 orang yang direkrut melalui teknik purposive sampling dari tiga segmen komunitas yang relevan, yaitu guru sekolah dasar, pendidik madrasah, dan penggiat komunitas budaya lokal. Kriteria inklusi peserta meliputi keterlibatan aktif dalam kegiatan pendidikan atau pelestarian budaya di komunitas masing-masing, memiliki akses terhadap perangkat digital dan internet, serta bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pendampingan. Keberagaman latar belakang peserta disengaja untuk memastikan bahwa model pendampingan yang dihasilkan memiliki relevansi lintas konteks komunitas. Seluruh peserta menandatangani lembar persetujuan keikutsertaan sebelum kegiatan dimulai.

Pengembangan Modul Pendampingan

Modul pendampingan dikembangkan melalui proses analisis kebutuhan komunitas yang mencakup identifikasi jenis konten edukasi yang dibutuhkan, inventarisasi unsur budaya lokal yang relevan, dan pemetaan tingkat literasi digital awal peserta. Modul disusun dalam empat unit tematik yang progresif. Unit pertama mencakup pemahaman dasar AI generatif, cara kerja model bahasa besar, dan etika pemanfaatan AI. Unit kedua membahas teknik penulisan prompt

yang efektif untuk menghasilkan konten edukasi yang kontekstual. Unit ketiga berfokus pada integrasi unsur budaya lokal ke dalam konten yang dihasilkan AI, termasuk penggunaan bahasa daerah, nilai kearifan lokal, dan referensi budaya spesifik. Unit keempat merupakan sesi produksi konten mandiri di mana peserta menghasilkan produk nyata berupa materi ajar, cerita rakyat digital, atau media pembelajaran berbasis budaya daerah masing-masing. Validasi modul dilakukan oleh satu pakar teknologi pendidikan dan satu praktisi budaya lokal sebelum digunakan dalam kegiatan (Sabil et al., 2025; Lasaiba et al., 2025).

Instrumen Pengukuran

Instrumen pengukuran yang digunakan adalah kuesioner Literasi Digital Berbasis Budaya (LDBB) yang dikembangkan khusus untuk kegiatan ini. Kuesioner terdiri dari 32 butir pernyataan yang mencakup empat dimensi, yaitu pemahaman konsep dan etika AI generatif, kemampuan teknis produksi konten berbasis AI, integrasi nilai budaya lokal dalam konten digital, dan kepercayaan diri dalam pemanfaatan AI untuk tujuan edukatif. Setiap butir diukur menggunakan skala Likert lima poin dengan skor total berkisar antara 32 hingga 160. Uji validitas menggunakan korelasi Pearson dengan seluruh nilai r -hitung di atas r -tabel (0,304) pada taraf signifikansi 5%, sedangkan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan koefisien sebesar 0,89 yang termasuk kategori tinggi. Pengukuran dilakukan dua kali menggunakan instrumen identik pada sesi pra-intervensi dan pascaintervensi.

Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan selama dua hari penuh dengan total dua belas jam efektif yang dibagi ke dalam tiga fase. Fase pertama adalah asesmen dan orientasi yang mencakup pengisian pretest, pemaparan konsep AI generatif, dan diskusi potensi budaya lokal sebagai sumber konten edukasi. Fase kedua merupakan pendampingan intensif produksi konten yang dilaksanakan dalam format workshop kolaboratif, di mana peserta didampingi secara langsung dalam proses merancang prompt, menghasilkan draf konten dengan AI generatif, dan menyempurnakan konten tersebut dengan unsur budaya lokal yang otentik. Setiap peserta ditargetkan menghasilkan minimal satu produk konten edukasi lokal yang siap digunakan. Fase ketiga adalah presentasi produk, evaluasi bersama, dan pengisian posttest. Pendekatan ini sejalan dengan rekomendasi Munsarif et al. (2024) dan Helmita et al. (2025) bahwa pelatihan AI yang efektif harus menghasilkan luaran nyata yang dapat langsung dimanfaatkan oleh peserta dalam konteks kerja mereka.

Analisis Data

Data kuantitatif dari pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji paired samples t-test pada taraf signifikansi 0,05. Ukuran efek dihitung menggunakan Cohen's d untuk menentukan besaran dampak praktis intervensi. Analisis dilakukan per dimensi LDBB untuk mengidentifikasi area literasi yang mengalami peningkatan paling signifikan. Kualitas produk konten yang dihasilkan peserta dievaluasi menggunakan rubrik penilaian empat kriteria, yaitu kesesuaian konten dengan tujuan edukasi, kekayaan unsur budaya lokal, keterbacaan dan kelayakan bahasa, serta orisinalitas pendekatan. Data kualitatif dari catatan fasilitator dan refleksi peserta dianalisis secara tematik untuk melengkapi interpretasi hasil kuantitatif. Seluruh analisis statistik dilakukan menggunakan SPSS versi 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Peserta

Kegiatan pendampingan ini melibatkan sebanyak 40 peserta dengan distribusi yang mencerminkan keberagaman karakteristik komunitas sasaran, baik dari aspek usia, latar belakang pendidikan, maupun tingkat pengalaman dalam penggunaan teknologi digital. Keberagaman tersebut menjadi faktor penting dalam pelaksanaan program karena memungkinkan proses pendampingan menjangkau kebutuhan peserta secara lebih inklusif dan kontekstual. Profil demografis peserta memberikan gambaran awal mengenai kondisi sasaran kegiatan sekaligus menjadi dasar dalam menyesuaikan pendekatan, materi, dan

strategi pendampingan yang digunakan selama program berlangsung. Secara lebih rinci, karakteristik peserta yang terlibat dalam kegiatan ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Profil Demografis Peserta Kegiatan (n=40)

Kategori	Subkategori	Jumlah (n)	Persentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	17	42,5
	Perempuan	23	57,5
Kelompok Usia	18-25 tahun	5	12,5
	26-35 tahun	14	35,0
	36-45 tahun	15	37,5
	46-55 tahun	6	15,0
	Guru sekolah dasar	18	45,0
Segmen Komunitas	Pendidik madrasah	13	32,5
	Penggiat komunitas budaya	9	22,5
Pengalaman Sebelumnya dengan AI	Pernah menggunakan	13	32,5
	Belum pernah menggunakan	27	67,5
Tingkat Pendidikan	Diploma/S1	28	70,0
	S2/S3	12	30,0

Sumber: Data primer kegiatan pengabdian, 2025.

Seluruh peserta menyelesaikan rangkaian kegiatan tanpa ada yang mengundurkan diri, dengan tingkat kehadiran penuh sebesar 100%. Sebanyak 67,5% peserta menyatakan belum pernah menggunakan AI generatif sebelumnya, yang mengindikasikan besarnya kesenjangan pemanfaatan AI di kalangan pendidik dan penggiat budaya komunitas lokal.

Hasil Pengukuran Literasi Digital Berbasis Budaya

Perbandingan skor pretest dan posttest pada keempat dimensi Literasi Digital Berbasis Budaya (LDBB) disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Skor Pretest dan Posttest per Dimensi LDBB (n=40)

Dimensi LDBB	Skor Maks	Rerata Pretest	Rerata Posttest	Selisih	Peningkatan (%)
Pemahaman konsep dan etika AI generatif	40	17,2	24,0	6,8	39,4
Kemampuan teknis produksi konten berbasis AI	40	18,6	26,6	8,0	43,1
Integrasi nilai budaya lokal dalam konten digital	40	24,4	33,1	8,7	35,8
Kepercayaan diri pemanfaatan AI untuk edukasi	40	22,2	29,4	7,2	32,6
Total Skor LDBB	160	82,4	113,1	30,7	37,2

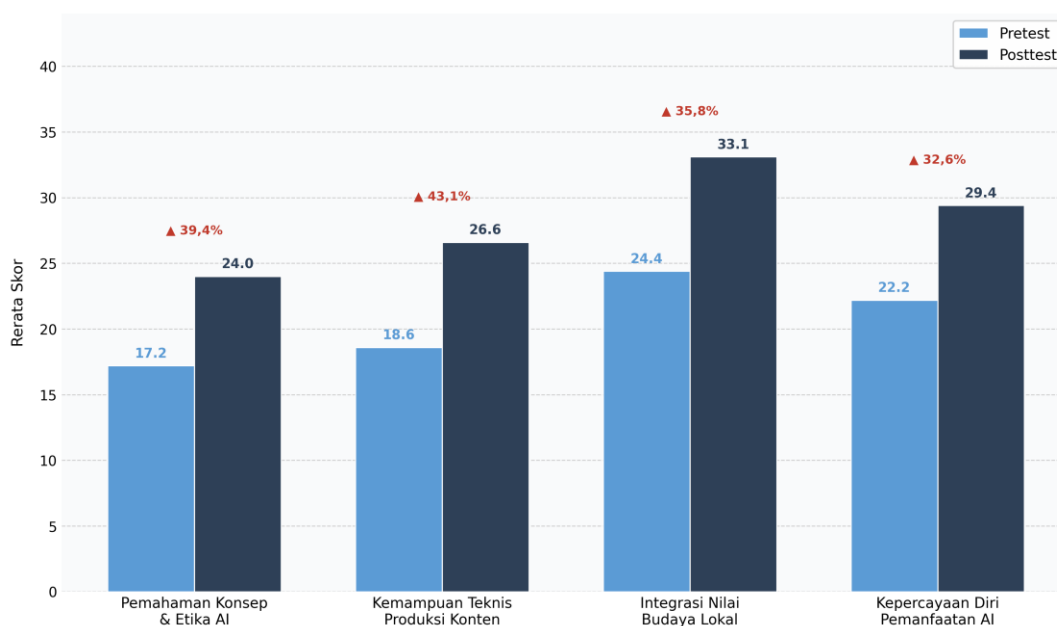
Sumber: Data primer kegiatan pengabdian, 2025.

Hasil analisis data kuantitatif menunjukkan peningkatan skor total Literasi Digital Berbasis Budaya rata-rata sebesar 37,2%, dari rerata 82,4 pada pretest menjadi 113,1 pada posttest, dengan rentang skor individual pascaintervensi berkisar antara 94 hingga 147 dari skor maksimum 160. Peningkatan ini terdistribusi secara konsisten di seluruh empat dimensi LDBB, meskipun dengan besaran yang bervariasi sesuai karakteristik masing-masing dimensi. Peningkatan tertinggi terjadi pada dimensi kemampuan teknis produksi konten berbasis AI yang mencapai 43,1%, dari rerata 18,6 menjadi 26,6, yang mengindikasikan bahwa pendampingan langsung dalam format workshop kolaboratif secara efektif melatih keterampilan operasional peserta dalam memanfaatkan AI generatif untuk menghasilkan konten edukasi yang konkret. Dimensi pemahaman konsep dan etika AI generatif mencatat peningkatan tertinggi kedua sebesar 39,4%, dari rerata 17,2 menjadi 24,0, yang mencerminkan bahwa pemaparan terstruktur tentang cara kerja AI sekaligus implikasi etisnya

berhasil membangun pemahaman konseptual yang solid pada peserta yang sebelumnya tidak familiar dengan teknologi ini. Dimensi integrasi nilai budaya lokal dalam konten digital meningkat sebesar 35,8%, dari rerata 24,4 menjadi 33,1, menandakan bahwa pendampingan berbasis proyek yang secara eksplisit menempatkan budaya lokal sebagai substansi utama konten berhasil meningkatkan kemampuan peserta dalam mengekspresikan kearifan budaya melalui medium digital. Dimensi kepercayaan diri dalam pemanfaatan AI untuk tujuan edukatif mencatat peningkatan sebesar 32,6%, dari rerata 22,2 menjadi 29,4, dan meskipun angka ini merupakan yang terendah di antara keempat dimensi, peningkatan tersebut tetap bermakna secara statistik dan praktis mengingat kepercayaan diri merupakan konstruk psikologis yang membutuhkan waktu konsolidasi lebih panjang dibandingkan keterampilan teknis dalam konteks intervensi dua hari.

Diagram 1 memvisualisasikan perbandingan rerata skor pretest dan posttest keempat dimensi LDBB secara ringkas.

Diagram 1. Perbandingan Rerata Skor Pretest dan Posttest per Dimensi Literasi Digital Berbasis Budaya (LDBB)



Hasil Uji Statistik

Tabel 3 menyajikan hasil uji statistik untuk seluruh dimensi LDBB.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Samples T-Test per Dimensi LDBB

Dimensi LDBB	t-hitung	df	Sig. (2-tailed)	Cohen's d	Kategori Efek
Pemahaman konsep dan etika AI generatif	9,87	39	0,000	1,38	Besar
Kemampuan teknis produksi konten berbasis AI	12,14	39	0,000	1,63	Besar
Integrasi nilai budaya lokal dalam konten digital	10,32	39	0,000	1,41	Besar
Kepercayaan diri pemanfaatan AI untuk edukasi	8,96	39	0,000	1,22	Besar
Total Skor LDBB	13,74	39	0,000	1,74	Besar

Sumber: Hasil analisis SPSS v.26, 2025. Kategori Cohen's d: kecil < 0,2; sedang 0,2-0,8; besar > 0,8.

Seluruh dimensi LDBB menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$, yang berarti peningkatan yang terjadi merupakan dampak nyata dari intervensi pendampingan dan bukan bersifat kebetulan. Nilai Cohen's d total sebesar 1,74 mengindikasikan ukuran efek yang besar,

menegaskan bahwa model pendampingan berbasis AI generatif untuk produksi konten edukasi lokal memiliki dampak praktis yang substansial terhadap peningkatan literasi digital berbasis budaya peserta.

Hasil Produksi Konten Edukasi Lokal

Selama fase pendampingan, peserta secara kolektif menghasilkan 24 produk konten edukasi lokal yang telah melalui proses evaluasi menggunakan rubrik penilaian empat kriteria. Tabel 4 menyajikan distribusi jenis konten yang dihasilkan beserta rerata skor kualitasnya.

Tabel 4. Distribusi Jenis dan Kualitas Produk Konten Edukasi Lokal

Jenis Konten	Jumlah Produk	Rerata Skor Kualitas (1-4)	Kategori
Cerita rakyat digital berbasis budaya daerah	8	3,82	Sangat Baik
Media pembelajaran visual berbasis kearifan lokal	7	3,71	Sangat Baik
Panduan budaya lokal dalam format digital interaktif	4	3,64	Baik
Konten edukasi bahasa daerah berbasis AI	3	3,58	Baik
Modul pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal	2	3,41	Baik
Total/Rerata	24	3,64	Baik

Sumber: Data primer kegiatan pengabdian, 2025.

Rerata skor kualitas keseluruhan produk mencapai 3,64 dari skala maksimum 4,00, yang termasuk dalam kategori baik hingga sangat baik. Produk cerita rakyat digital mencatat skor kualitas tertinggi (3,82), yang dapat dijelaskan oleh fakta bahwa genre naratif merupakan bentuk ekspresi budaya yang paling familiar bagi peserta sehingga integrasi unsur budaya lokal berlangsung lebih natural dan kaya. Modul pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal mencatat skor terendah namun tetap dalam kategori baik (3,41), yang mencerminkan kompleksitas yang lebih tinggi dalam menyusun konten struktural berformat modul dibandingkan konten naratif atau visual.

Pembahasan

Temuan kegiatan ini memperkuat argumen bahwa model pendampingan komunitas yang mengintegrasikan pelatihan AI generatif dengan produksi konten berbasis budaya lokal secara konsisten menghasilkan peningkatan literasi digital yang bermakna. Peningkatan paling signifikan pada dimensi kemampuan teknis produksi konten (43,1%) sejalan dengan temuan Munsarif et al. (2024) dan Helmita et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pelatihan AI berbasis praktik langsung dengan luaran nyata menghasilkan peningkatan kompetensi teknis yang jauh lebih terukur dibandingkan pelatihan berbasis ceramah semata. Mekanisme yang sama divalidasi oleh Lusiani et al. (2025) yang menemukan bahwa pelatihan AI di lingkungan sekolah menghasilkan peningkatan literasi digital dan kreativitas peserta yang signifikan ketika pembelajaran dilakukan secara hands-on dengan proyek konkret sebagai targetnya.

Peningkatan signifikan pada dimensi pemahaman etika AI (39,4%) merupakan temuan yang penting secara substantif. Pungus et al. (2025) menegaskan bahwa literasi AI yang sesungguhnya tidak dapat dipisahkan dari kesadaran etika digital, karena pengguna yang memahami cara kerja AI sekaligus batas-batas etisnya akan lebih mampu memanfaatkan teknologi ini secara bertanggung jawab dan kritis. Yanto et al. (2025) dalam konteks yang lebih luas mengonfirmasi bahwa sinergi antara kompetensi teknologi dan kesadaran nilai merupakan fondasi bagi pemanfaatan digital yang berkelanjutan di komunitas. Temuan ini mengindikasikan bahwa memasukkan komponen etika AI secara eksplisit ke dalam modul pendampingan, alih-alih memperlakukannya sebagai materi tambahan, merupakan keputusan desain yang tepat dan berdampak nyata.

Peningkatan pada dimensi integrasi nilai budaya lokal (35,8%) mengonfirmasi potensi AI generatif sebagai alat revitalisasi budaya yang efektif apabila digunakan dalam kerangka yang tepat. Eslit (2025) mendemonstrasikan hal serupa dalam konteks revitalisasi bahasa Bisaya, di mana AI yang dimanfaatkan dengan orientasi budaya yang kuat menghasilkan konten yang dirasakan lebih otentik dan bermakna oleh komunitas penuturnya. Araújo et al. (2024) dan Agarwala et al. (2024) secara konsisten menemukan bahwa AI generatif memiliki kapasitas untuk menjembatani konten budaya lokal dengan format digital modern ketika pengguna memiliki pemahaman yang kuat tentang identitas budaya yang ingin direpresentasikan. Li et al. (2025) menambahkan bahwa kerangka mentoring AI yang responsif secara budaya secara aktif memperkuat identitas peserta didik, bukan sekadar mentransfer keterampilan teknis, sehingga dampak yang dihasilkan lebih dalam dan lebih tahan lama.

Dimensi kepercayaan diri yang mencatat peningkatan terendah (32,6%) mencerminkan dinamika psikologis yang lazim dalam program pelatihan teknologi baru. Basri et al. (2025) menemukan pola serupa dalam pemberdayaan guru melalui AI generatif, di mana kepercayaan diri cenderung meningkat secara lebih gradual karena bergantung pada akumulasi pengalaman sukses yang berulang, bukan pada satu kali paparan pelatihan. Cordelia Tabina et al. (2025) merekomendasikan bahwa program pendampingan literasi digital guru perlu dilanjutkan dengan sesi coaching berkala pascapelatihan untuk mengonsolidasikan kepercayaan diri yang telah terbentuk selama intervensi awal.

Analisis kualitas produk konten yang dihasilkan memberikan dimensi evaluasi tambahan yang memperkaya pemahaman tentang efektivitas program. Keberhasilan peserta menghasilkan 24 produk konten dengan rerata skor kualitas 3,64 dari 4,00 menunjukkan bahwa pendampingan tidak hanya meningkatkan skor kuesioner, tetapi juga menghasilkan luaran nyata yang memiliki nilai guna langsung bagi komunitas. Sabil et al. (2025) dan Lasaiba et al. (2025) dalam program pengabdian serupa juga menekankan bahwa keberhasilan program pendampingan literasi digital berbasis budaya harus diukur tidak hanya dari peningkatan skor literasi, tetapi juga dari kualitas dan relevansi produk yang dihasilkan peserta sebagai bukti penguasaan kompetensi yang sesungguhnya. Laila et al. (2025) menambahkan bahwa produk konten yang dihasilkan komunitas secara mandiri memiliki nilai strategis lebih tinggi dibandingkan konten yang diproduksi oleh pihak luar, karena mengandung perspektif insiders yang tidak dapat direplikasi oleh siapapun yang tidak memiliki keterlibatan langsung dengan budaya tersebut. Secara keseluruhan, model pendampingan yang dikembangkan dalam kegiatan ini terbukti efektif dan relevan sebagai strategi peningkatan literasi digital berbasis budaya yang dapat diadopsi secara lebih luas oleh komunitas pendidikan dan pelestarian budaya di Indonesia (Siddiqi, 2025; Manurung & Putri, 2025).

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil mengembangkan dan menguji model pendampingan komunitas dalam pemanfaatan AI generatif untuk produksi konten edukasi lokal sebagai strategi peningkatan literasi digital berbasis budaya. Hasil kegiatan membuktikan bahwa model pendampingan yang dikembangkan efektif secara statistik maupun praktis, ditunjukkan oleh peningkatan skor total Literasi Digital Berbasis Budaya rata-rata sebesar 37,2% dengan nilai Cohen's d sebesar 1,74 yang termasuk kategori efek besar. Keempat dimensi LDBB, yakni pemahaman konsep dan etika AI generatif, kemampuan teknis produksi konten berbasis AI, integrasi nilai budaya lokal dalam konten digital, dan kepercayaan diri dalam pemanfaatan AI untuk tujuan edukatif, seluruhnya menunjukkan peningkatan yang signifikan secara statistik pada taraf $p < 0,001$.

Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan pendampingan berbasis proyek yang mengintegrasikan pelatihan AI generatif dengan produksi konten berbasis kearifan budaya lokal mampu membentuk kompetensi teknis dan kesadaran budaya peserta secara bersamaan dan saling memperkuat. Dimensi kepercayaan diri yang mencatat peningkatan terendah mengindikasikan perlunya program pendampingan lanjutan secara berkala untuk

mengonsolidasikan kepercayaan diri yang telah terbentuk selama intervensi awal. Keberhasilan peserta menghasilkan 24 produk konten edukasi lokal berkualitas baik membuktikan bahwa peningkatan literasi yang terjadi bukan sekadar peningkatan skor instrumen, melainkan tercermin dalam kapasitas nyata untuk memproduksi konten yang bermakna bagi komunitas.

Model pendampingan yang dihasilkan memiliki potensi replikasi yang tinggi dan dapat diadaptasi oleh komunitas pendidikan, lembaga kebudayaan, maupun instansi pemerintah dalam program literasi digital berbasis budaya yang lebih luas. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas model ini dalam format daring, memperluas cakupan ke komunitas adat dan komunitas bahasa daerah yang lebih beragam, serta mengukur keberlanjutan dampak intervensi melalui desain longitudinal yang mengikuti perkembangan peserta dalam jangka panjang pascapendampingan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyampaikan terima kasih kepada seluruh peserta kegiatan yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan program pendampingan. Apresiasi disampaikan kepada para validator modul dari kalangan pakar teknologi pendidikan dan praktisi budaya lokal yang telah memberikan masukan substantif dalam penyempurnaan instrumen dan materi kegiatan. Kegiatan ini terlaksana atas dukungan institusi pelaksana dan seluruh pihak yang telah memfasilitasi penyelenggaraan program pengabdian masyarakat ini.

REFERENSI

- Agarwala, A., Purwar, A., & Rao, V. Y. (2024). *CultureVo: The serious game of utilizing generative AI for enhancing cultural intelligence*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arxiv.2407.20685>
- Araújo, A. S., Gomes, R. S., Nascimento, R. P. do, Barone, D. A. C., & Canto Filho, A. B. do. (2024). Conectando culturas com inteligência artificial generativa. *Revista Intersaberes*, 19, e24do3001. <https://doi.org/10.22169/revint.v19.e24do3001>
- Basri, S., Napsawati, N., & Rahman, A. A. (2025). Pemberdayaan guru SD melalui smart teaching berbasis AI generatif dan kearifan lokal untuk wellbeing guru. *Jurnal Kreativitas Pengabdian kepada Masyarakat (PKM)*, 8(10), 5105–5117. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v8i10.22439>
- Citrawati, T., Supriyanto, T., Suminar, T., et al. (2025). Futurologi pendidikan bahasa di era digital: Eksplorasi AI untuk literasi anak usia SD. *Ghancaran*. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.21690>
- Cordelia Tabina, M. H., Naylarega, F. E., Ramandani, S. N., et al. (2025). Penguatan literasi digital guru sekolah dasar melalui penyusunan bahan ajar dan asesmen berbantuan AI. *Muria Jurnal Layanan Masyarakat*, 7(2). <https://doi.org/10.24176/mjlm.v7i2.15978>
- Eslit, E. R. (2025). Bisaya 2.0: Revitalizing the heart of a language with AI and cultural innovation. *Preprints*. <https://doi.org/10.20944/preprints202505.0138.v1>
- Helmita, H., Ananda, A. K., Surya, A., et al. (2025). Pendampingan AI literacy: Pemanfaatan ChatGPT dan tools kecerdasan buatan untuk produktivitas akademik mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Widya Dharma*, 4(2). <https://doi.org/10.54840/widharma.v4i02.354>
- Laila, N., Rahmawati, L., Andriani, N., et al. (2025). Pendampingan literasi digital berbasis komunitas untuk siswa SD dalam menghadapi era digital. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(3). <https://doi.org/10.55681/swarna.v4i3.1846>
- Lasaiba, D., Arfa, A. M., Lasaiba, I., et al. (2025). Pendampingan guru madrasah dalam pengembangan konten pembelajaran digital berbasis nilai keislaman dan literasi global. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Arumbai*, 3(2), 240–250. <https://doi.org/10.30598/arumbai.vol3.iss2.pp240-250>
- Lestari, L. N. D. S., Rumtutuly, F., & Johansz, D. (2025). Pemberdayaan guru SD melalui integrasi ChatGPT dalam pengembangan pembelajaran berdiferensiasi berbasis budaya lokal. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*. <https://doi.org/10.59025/qedcjd79>
- Li, Z., Zhu, Y., & Li, Z. (2025). *Fostering deep belonging through culturally-responsive AI*

- mentorship agents: An identity-affirming framework for educational support.*
<https://doi.org/10.70393/6a6374616d.333334>
- Lusiani, T., Sulistiowati, S., Wuriyanto, T., et al. (2025). Pelatihan artificial intelligence (AI) untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa SMA Negeri 1 Srengat. <https://doi.org/10.62710/g7mgsm73>
- Manurung, M., & Putri, J. (2025). Peran marketplace dalam meningkatkan akses pemasaran UMKM di Indonesia. *Al-Bahjah Journal of Islamic Economics*, 2(2). <https://doi.org/10.61553/abjoiec.v2i02.249>
- Munsarif, M., Sam'an, M., & Raharjo, S. (2024). Pelatihan ChatGPT kepada guru di Majelis Pendidikan Muhammadiyah Kota Semarang untuk peningkatan literasi digital. *Jurnal Surya Masyarakat*, 6(2), 269–275. <https://doi.org/10.26714/jsm.6.2.2024.269-275>
- Mustofa, D., Darmayanti, I., Pramono, A., et al. (2025). Pelatihan literasi digital bagi guru SD N 1 Toyareka guna mendukung pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Jurnal Abdimas Nusa Mandiri*, 7(1). <https://doi.org/10.33480/abdimas.v7i1.5949>
- Pungus, S. R., Sondakh, D. E., Liem, A. T., et al. (2025). Meningkatkan literasi AI dan kesadaran etika digital melalui edukasi interaktif bagi pelajar sekolah menengah atas. *Servitium Smart Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.31154/servitium.v4i1.38>
- Sabil, H., Huda, N., Siregar, M. G., et al. (2025). Pelatihan pembuatan bahan ajar dan asesmen digital berbasis budaya Jambi berbantuan AI-AR. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa*, 8(2). <https://doi.org/10.31932/jpmk.v8i2.5566>
- Sari, Y. A., & Virgy, M. A. (2025). Pemberdayaan masyarakat adat melalui literasi digital: Melindungi warisan budaya takbenda dan mendorong inklusi pendidikan. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informasi dan Komunikasi*, 8(2). <https://doi.org/10.56873/jimik.v8i2.472>
- Siddiqi, M. (2025). *Cultural diversity and artificial intelligence.* <https://doi.org/10.32674/rnayrn64>
- Yanto, E. S., Setiawan, W., Saefullah, H., et al. (2025). Penguatan kompetensi guru dan siswa melalui sinergi teknologi, konseling, dan budaya untuk mewujudkan pendidikan berkualitas di era digital. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(4). <https://doi.org/10.53625/jabdi.v5i4.11169>