

Pelatihan Infografis berbasis AI bagi Guru SDN 1 Cipining untuk Mendukung Media Pembelajaran

Wida Aristanti^{*1}, Muhammad Ikhwan¹, Suherdi¹, Rayi Dwipanilih¹, Windy Permata Suyono², Wahyu Lestari³

¹Administrasi Perkantoran Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta,

²Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta,

³Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri,

Jl. Rawamangun Muka, Rawamangun, Pulo Gadung, Jakarta Timur, Jakarta 13320.

Email Penulis Korespondensi : widaaristanti@unj.ac.id

Abstract

The development of artificial intelligence (AI) technology has had an impact on the world of education, especially in presenting learning materials in a way that is more interesting and easier for students to understand. One way to utilize this technology is through AI-based infographics, which can help teachers deliver material visually and systematically. Infographics can help teachers create reports or works easily and creatively. The community service activity aimed to improve the competence of teachers at SDN 1 Cipining in developing and using AI-based infographics as a learning medium in the classroom. This training activity was attended by 10 teachers from SDN 1 Cipining. The methods used in this activity consisted of socialization and training where teachers not only received material but also practiced the skills they had acquired. The results of community service showed an increase in the ability of teachers at SDN 1 Cipining to design infographics according to learning needs. Based on the pre-test and post-test results, there was a 31% increase in teacher motivation, 58% mastery and understanding of AI-based infographic technology, and a 36% improvement in the quality of learning media. This program demonstrates that the integration of digital technology can strengthen the quality of learning. It is hoped that this training model can be replicated in other schools to encourage technology-based educational transformation.

Keywords: Infographics, Artificial Intelligence (AI), Teacher Training, Digital Learning.

Abstrak

Perkembangan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) membawa dampak dalam dunia pendidikan, terutama dalam penyajian materi pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dapat melalui infografis berbasis AI yang dapat membantu guru menyampaikan materi secara visual dan sistematis. Infografis dapat membantu guru untuk membuat laporan atau karya dengan mudah dan kreatif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru di SDN 1 Cipining dalam mengembangkan dan menggunakan infografis berbasis AI sebagai media pembelajaran di kelas. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 10 guru SDN 1 Cipining. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri sosialisasi dan pelatihan dimana guru tidak hanya menerima materi, tetapi juga mempraktikkan keterampilan yang diperoleh. Hasil dari pengabdian masyarakat menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru di SDN 1 Cipining, dalam merancang infografis sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Berdasarkan hasil pre-test dan post test, didapat peningkatan motivasi guru sebesar 31%, penguasaan dan pemahaman teknologi infografis berbasis AI sebesar 58%, dan peningkatan kualitas media pembelajaran sebesar 36%. Program ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dapat memperkuat kualitas pembelajaran. Model pelatihan ini diharapkan dapat direplikasi di sekolah lain guna mendorong transformasi pendidikan berbasis teknologi.

Kata kunci: Infografis, Kecerdasan Buatan (AI), Pelatihan Guru, Pembelajaran Digital.

1. PENDAHULUAN

Perubahan paradigma pendidikan di abad ke-21 telah membawa tantangan baru bagi para pendidik, khususnya guru sekolah dasar. Pendidikan merupakan sebuah upaya yang direncanakan guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik diharapkan dapat secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya (Fidesrinur et al., 2022). Di era digital ini, peran guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, melainkan juga sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dicapai dengan pemanfaatan strategi pembelajaran dan media belajar dan. Strategi belajar mengajar ini terdiri atas semua komponen materi pengajaran dan prosedur yang akan digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pengajaran tertentu (Fitria & Fidesrinur, 2021). Selain strategi media belajar juga memegang posisi penting dalam kegiatan pembelajaran karena menjadi media informasi penyaluran ilmu (Mansur & Rafiudin, 2020).

Pada kondisi saat ini, siswa dibanjiri informasi dari berbagai sumber digital, sehingga menuntut guru untuk menyajikan materi secara lebih visual, interaktif, dan kontekstual. Media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami menjadi sangat penting, terutama di tingkat sekolah dasar, di mana karakteristik siswa cenderung lebih visual dan membutuhkan rangsangan belajar yang bervariasi.

Salah satu media yang terbukti efektif dalam menyampaikan informasi secara ringkas, padat, dan visual adalah infografis. Menurut (Lestari et al., 2017) Media infografis dirasa sangat cocok untuk meningkatkan minat baca pada mata kuliah epistemologi dan logika pendidikan, karena media infografis merupakan salah satu media baca yang memadukan antara informasi dan grafis yang menarik agar pembaca menjadi antusias dan mudah dalam membaca informasi yang diberikan. Selanjutnya dijelaskan oleh (Sari et al., 2018). Media infografis mengandung ilustrasi yang menyajikan informasi secara runtut dan sistematis. Ilustrasi tersebut memperjelas materi dengan kombinasi gambar untuk memudahkan pembaca dalam mempelajari isi sebuah naskah. Ilustrasi adalah

seni membuat gambar yang berfungsi untuk memperjelas dan menerangkan naskah. Maka dapat dijelaskan bahwa media infografis mampu menyederhanakan konsep yang kompleks menjadi bentuk yang mudah dipahami oleh siswa. Penelitian oleh (Hersita et al., 2020). Selanjutnya dijelaskan bahwa penggunaan infografis dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi belajar dan minat baca siswa secara signifikan. Infografis tidak hanya menyampaikan informasi secara estetik, tetapi juga membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih cepat dan mendalam. Infografis sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi (Affandi et al., 2024).

Faktanya, di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru, khususnya di sekolah dasar negeri yang berada di daerah, belum memiliki keterampilan dalam penggunaan dan penerapan infografis berbasis teknologi kecerdasan buatan (AI). Salah satu contohnya adalah SDN 1 Cipining. SDN 1 Cipining berlokasi di Kampung Cibubur, Desa Cipining, Kecamatan Curugbitung, Kabupaten Lebak, Banten, merupakan sekolah dasar negeri yang berdiri sejak tahun 1976 dengan status akreditasi B. Sekolah ini memiliki sekitar 244 siswa dengan 9 tenaga pendidik dan kependidikan, sehingga rasio guru dan siswa masih cukup tinggi. Dari sisi sarana prasarana, sekolah telah memiliki lahan seluas 2.180 m² dengan akses listrik PLN dan internet, namun fasilitas pendukung seperti ruang kelas, perpustakaan, atau laboratorium belum banyak terdata. Potensi lingkungan pedesaan di kaki perbukitan menjadi keunggulan untuk pembelajaran berbasis alam dan kearifan lokal, meskipun akses transportasi bisa menjadi kendala. Secara umum, SDN 1 Cipining sudah memenuhi standar pendidikan dasar, tetapi masih memerlukan peningkatan kualitas tenaga pengajar, penguatan sarana prasarana, serta dukungan masyarakat dan pemerintah daerah agar mampu berkembang menuju mutu yang lebih baik. Guru-guru di sekolah ini belum mendapatkan pelatihan intensif mengenai media pembelajaran berbasis AI, padahal kebutuhan untuk menyajikan materi secara visual dan menarik sangat tinggi. Akibatnya, proses pembelajaran masih banyak mengandalkan metode konvensional dan media

seadanya yang kurang mampu mengakomodasi gaya belajar siswa masa kini.

Kemajuan teknologi AI dalam desain grafis telah membuka peluang besar bagi pendidik untuk menghasilkan infografis dengan lebih cepat, akurat, dan estetis. Platform seperti Canva AI, Visme, dan Piktochart memungkinkan guru untuk membuat konten visual pembelajaran tanpa harus memiliki latar belakang desain grafis yang mendalam. Studi oleh (Restiyanita et al., 2024) juga menjelaskan bahwa integrasi AI dalam multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, mempercepat adaptasi siswa terhadap materi, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis. AI juga membantu guru dalam merancang asesmen dan pembelajaran yang lebih terarah dan mempercepat proses umpan balik. Selain itu pada pelaksanaan pembelajaran, guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang melibatkan optimalisasi indra pendengaran, kinestesis, hingga yang melibatkan indra penglihatan (visual) (Masluhah et al., 2022)

Program pengabdian yang dirancang untuk SDN 1 Cipining bertujuan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada para guru agar mereka mampu menggunakan aplikasi infografis berbasis AI dalam menyusun materi pembelajaran. Selain itu, tujuan dari kegiatan pengabdian ini juga untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan para guru mengenai pemanfaatan teknologi berbasis AI, sehingga mereka mampu mengintegrasikan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

Kegiatan ini akan dilakukan secara partisipatif melalui pendekatan *learning by doing*, di mana para guru akan dikenalkan pada konsep dasar infografis, dilatih menggunakan berbagai platform berbasis AI, serta didampingi secara langsung dalam merancang dan mengimplementasikan infografis dalam kelas. Selain itu, kegiatan juga akan mencakup sesi evaluasi dan refleksi guna menilai keberhasilan dan kendala yang dihadapi selama proses implementasi.

Dengan adanya program ini, diharapkan para guru di SDN 1 Cipining dapat meningkatkan kompetensi digital mereka, khususnya dalam pemanfaatan media visual berbasis AI yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam

merancang materi ajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar melalui pemanfaatan infografis berbasis kecerdasan buatan. Program ini juga diharapkan dapat menjadi model bagi sekolah-sekolah lain di daerah yang menghadapi tantangan serupa dalam transformasi digital pendidikan.

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan motivasi dan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi digital, khususnya dalam pembuatan infografis berbasis kecerdasan buatan (AI) sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini diikuti oleh 10 orang guru dari SDN 1 Cipining dan dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan, serta pendampingan dan evaluasi. Pada tahap sosialisasi, peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya penggunaan media digital dalam pembelajaran serta pengenalan terhadap konsep infografis dan teknologi AI. Selanjutnya, pada tahap pelatihan dan praktik, peserta dilatih menggunakan berbagai aplikasi berbasis AI seperti Canva, Visme, dan Piktochart, dan platform infografis berbasis web yang telah pelaksana buat yaitu <https://easyinfografis.com/>. Setelah itu, dilakukan pendampingan dalam penerapan hasil pelatihan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media ajar yang digunakan di kelas.

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di SDN 1 Cipining Lebak Banten. Kegiatan dilaksanakan pada Senin, 21 Juli 2025, dalam beberapa rangkaian kegiatan. Dimulai **Sesi pertama**, terdapat Pengenalan Aplikasi Infografis dan AI dalam Dunia Pendidikan. Dalam sesi ini narasumber memberikan wawasan tentang berbagai aplikasi infografis dan teknologi AI yang relevan dengan dunia pendidikan. Peserta dikenalkan pada potensi dan manfaat penggunaan visualisasi data serta kecerdasan buatan dalam proses pembelajaran. **Sesi kedua** terdapat penjelasan terkait Pemanfaatan Aplikasi Infografis dan AI dalam Pembelajaran. Pada sesi ini, kita lebih memfokuskan kepada cara-cara praktis menggunakan aplikasi infografis dan AI untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik dan efektif kepada siswa. **Sesi ketiga**

tentang Penggunaan Aplikasi Infografis dan Platform Interaktif dalam Pembelajaran. Pada sesi ini Peserta diajarkan bagaimana menggabungkan infografis dengan platform interaktif seperti kuis online, presentasi digital, dan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan partisipasi siswa. **Sesi keempat**, diisi dengan praktik desain pembelajaran menggunakan aplikasi infografis berbasis AI. Dalam sesi ini peserta langsung membuat desain pembelajaran menggunakan aplikasi yang telah dikenalkan. Tujuannya adalah agar peserta mampu menerapkan teknologi tersebut secara mandiri. **Sesi kelima**, dilakukan presentasi dan refleksi karya peserta. Peserta mempresentasikan hasil desain pembelajaran mereka dan melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilalui. Diskusi dilakukan untuk saling memberi masukan dan memperkaya pemahaman. **Sesi keenam**, dilakukan evaluasi, *post-test* dan rencana tindak lanjut (RTL). Pada sesi terakhir ini dilakukan Evaluasi akhir dilakukan melalui *post-test* untuk mengukur peningkatan kompetensi peserta. Selain itu, peserta diajak menyusun rencana tindak lanjut agar pelatihan ini dapat diimplementasikan secara berkelanjutan di lingkungan kerja masing-masing

Alat dan Bahan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, memanfaatkan aplikasi AI berbasis web. Adapun aplikasi AI berbasis web dapat diakses pada <https://easyinfografis.com/>, selain itu dalam pelaksanaan pelatihan juga menggunakan AI pendukung lainnya, seperti Canva, Visme, dan Piktochart. Beberapa platform AI tersebut digunakan sebagai media pelatihan dan pembuatan media ajar yang dilakukan oleh para guru.

Selain itu, dalam kegiatan pengabdian masyarakat bahan yang digunakan adalah materi wawancara, materi sosialisasi, materi *pre-test* dan *post-test* (Wardyaningrum et al., 2025). Peralatan lain yang digunakan adalah laptop, proyektor, infocus yang mana peralatan pendukung tersebut digunakan untuk membuat simulasi dan alat peraga dalam memberikan materi pelatihan.

Langkah Pelaksanaan

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan terstruktur yang dirancang untuk memastikan keselarasan antara sistem yang dikembangkan dengan kebutuhan

spesifik dan tantangan yang dihadapi oleh SDN 1 Cipining. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik langsung (*learning by doing*). Tahapan pelaksanaan pelatihan bagi guru-guru di SDN 1 Cipining terdiri dari

Tahapan Sosialisasi

Sosialisasi dalam konteks pelatihan merupakan proses sistematis dalam memperkenalkan informasi, nilai, norma, dan budaya organisasi kepada peserta pelatihan. Tujuannya adalah agar peserta tidak hanya memahami isi pelatihan, tetapi juga dapat menginternalisasi sikap, pola pikir, dan perilaku yang selaras dengan kebutuhan organisasi atau masyarakat (Ichsan & Nasution, 2021).

Tahap Pelatihan

Pelatihan adalah proses sistematis yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap individu dalam rangka meningkatkan kinerja mereka di tempat kerja atau dalam aktivitas tertentu. Selanjutnya dijelaskan oleh (Hasanah Hasanah et al., 2024) pelatihan merupakan upaya peningkatan kemampuan jangka pendek, sedangkan pengembangan merupakan upaya peningkatan kompetensi karyawan untuk persiapan pengembangan tanggung jawab yang lebih tinggi di masa mendatang.

Tahap Penerapan

Penerapan teknologi dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran melalui Infografis berbasis AI: Program Pelatihan dan Pendampingan bagi Guru SDN 1 Cipining dapat dilakukan melalui berbagai cara yang mendukung tujuan Sustainable Development Goals (SDGs) di bidang Pendidikan yang layak. Selain itu, penggunaan infografis berbasis AI dalam pendidikan memiliki banyak manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dari mempermudah pemahaman materi hingga mendorong pembelajaran mandiri, infografis dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mendukung proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan teknologi ini, kita dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa.

Tahap Pendampingan dan Evaluasi

Tahap pendampingan dalam kegiatan pelatihan infografis berbasis AI berfokus pada pemberian bimbingan intensif kepada guru

setelah mereka mengikuti sesi pelatihan dan mulai menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam praktik nyata. Pada tahap ini, fasilitator berperan sebagai mentor yang mendampingi guru dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran berbasis infografis sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan kebutuhan siswa. Proses pendampingan dilakukan secara kolaboratif, sehingga guru memiliki ruang untuk bertanya, berdiskusi, dan mencoba berbagai fitur aplikasi secara langsung. Dengan demikian, guru tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengatasi kendala teknis yang muncul saat penggunaan aplikasi. Pendampingan ini menjadi sarana untuk memperkuat kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran sehari-hari.

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai sejauh mana kegiatan pelatihan dan pendampingan berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis infografis. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap hasil karya guru, efektivitas penerapan di kelas, serta umpan balik dari siswa mengenai tingkat keterlibatan dan pemahaman materi. Selain itu, evaluasi juga mencakup penilaian terhadap sikap dan motivasi guru dalam mengadopsi teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Hasil evaluasi kemudian dianalisis untuk mengetahui kelebihan, kelemahan, dan aspek yang perlu ditingkatkan dari program pelatihan. Dengan cara ini, evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai tolok ukur keberhasilan, tetapi juga sebagai dasar untuk perbaikan program di masa mendatang.

Indikator Keberhasilan

Keberhasilan kegiatan ini diukur melalui beberapa indikator. Untuk mengukur indikator keberhasilan tersebut, digunakan alat ukur berupa *pre-test* dan *post-test* yang diberikan sebelum dan sesudah pelatihan, observasi terhadap proses pelatihan, analisis terhadap produk infografis yang dihasilkan peserta, serta kuesioner kepuasan dan refleksi untuk mengetahui persepsi guru terhadap manfaat pelatihan. Berikut pada tabel 1 daftar pertanyaan *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengetahui pemahaman infografis berbasis AI bagi guru-guru SDN 1 Cipining.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Pre-Test	Post-test
1	Apakah saya mengetahui yang dimaksud dengan infografis dalam konteks pendidikan?	Apakah saya sudah memahami dengan baik konsep dan manfaat infografis dalam pembelajaran?
2	Apakah saya pernah menggunakan infografis sebagai media bantu dalam proses pembelajaran?	Apakah saya dapat membuat infografis sederhana untuk mendukung proses mengajar?
3	Apakah saya sudah mengetahui bahwa ada aplikasi berbasis web untuk membuat infografis?	Apakah saya mengetahui langkah-langkah membuat infografis berbasis AI menggunakan platform/aplikasi tertentu?
4	Apakah saya pernah mendengar atau mencoba aplikasi easyinfografi s.com.?	Apakah saya merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran?
5	Apakah saya memahami fungsi dan manfaat infografis dalam menyederhanakan materi pembelajaran?	Apakah saya mampu mengenali jenis-jenis informasi yang efektif disajikan melalui infografis?
6	Apakah saya merasa percaya diri untuk membuat infografis digital secara mandiri?	Apakah saya dapat mengintegrasikan infografis dalam rencana pembelajaran?
7	Apakah saya memiliki pengetahuan dasar dalam menggunakan platform digital untuk membuat media ajar?	Apakah saya merasa pelatihan ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas?

Dengan penggunaan *pre-test* dan *post-test* ini, diharapkan pelatihan infografis kepada guru SDN 1 Cipining mampu memberikan pemahaman dan pengetahuan dalam peningkatan kualitas pembelajaran di SDN 1 Cipining.

Selanjutnya dengan adanya *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan, dapat dilihat indikator keberhasilan program. Indikator keberhasilan terdiri dari beberapa komponen serta dapat

diketahui perbedaan dari *pre-test* dan *post-test* yang akan dijelaskan pada tabel 2.

Tabel 2. Indikator Keberhasilan Program

Indikator	Sebelum	Sesudah
Pemahaman tentang infografis dalam konteks pendidikan.	Nilai <i>pre-test</i> mendapatkan nilai 35.3%	Nilai <i>post-test</i> meningkat 64,7% dari nilai minimal 50%
Pemahaman penggunaan infografis sebagai media bantu dalam proses pembelajaran.	Nilai <i>pre-test</i> mendapatkan nilai 35.3%	Nilai <i>post-test</i> meningkat 64,7% dari nilai minimal 50%
Pengetahuan informasi aplikasi berbasis AI untuk membuat infografis.	Nilai <i>pre-test</i> mendapatkan nilai 35.3%	Nilai <i>post-test</i> meningkat 64,7% dari nilai minimal 50%
Pengalaman membuat infografis dengan easyinf ografis.com	Nilai <i>pre-test</i> mendapatkan nilai 11.1%	Nilai <i>post-test</i> meningkat 88,9% dari nilai minimal 50%
Pemahaman fungsi dan manfaat infografis dalam pembelajaran.	Nilai <i>pre-test</i> mendapatkan nilai 44.4%	Nilai <i>post-test</i> meningkat 55,6% dari nilai minimal 50%
Peningkatan kepercayaan diri dalam membuat infografis	Nilai <i>pre-test</i> mendapatkan nilai 55.5%	Nilai <i>post-test</i> meningkat 44,5 % dari nilai minimal 50 %
Peningkatan kemampuan penggunaan aplikasi digital untuk membuat media ajar.	Nilai <i>pre-test</i> mendapatkan nilai 33.3%	Nilai <i>post-test</i> meningkat 66,7% dari nilai minimal 50%

Berdasarkan tabel 2, menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta terkait penggunaan infografis dalam pembelajaran. Setiap indikator mengalami kenaikan nilai *post-test* yang mencerminkan efektivitas pelatihan yang diberikan. Peningkatan tertinggi terlihat pada pengalaman langsung membuat infografis, yang menunjukkan bahwa praktik langsung sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Secara keseluruhan, data ini mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis teknologi dan aplikasi digital mampu meningkatkan kualitas

pembelajaran secara nyata. Dengan demikian, penggunaan infografis dan teknologi pendukungnya layak untuk terus dikembangkan dalam konteks pendidikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru SDN 1 Cipining hingga saat ini masalah yang dihadapi adalah keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, karena sebagian besar guru belum memiliki kompetensi yang memadai dalam merancang serta menggunakan teknologi pendukung di kelas. Proses pembelajaran umumnya masih bergantung pada metode konvensional, sehingga penyampaian materi cenderung monoton dan kurang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya variasi media yang dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Keterbatasan kompetensi guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran digital menjadi masalah utama yang perlu segera diatasi agar kualitas pembelajaran lebih efektif. Oleh karena itu, diperlukan upaya penguatan kapasitas guru melalui pelatihan dan pendampingan berbasis teknologi, salah satunya pemanfaatan infografis berbasis AI

Pelaksanaan kegiatan pelatihan infografis berbasis AI di SDN 1 Cipining berjalan dengan lancar dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru, khususnya dalam mendesain media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selanjutnya dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang secara sistematis melalui beberapa tahapan, meliputi sosialisasi, pelatihan, penerapan, serta pendampingan dan evaluasi. Melalui tahapan tersebut, guru tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai penggunaan teknologi infografis berbasis AI, tetapi juga keterampilan praktis untuk mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini diharapkan mampu mendorong inovasi pembelajaran di sekolah dasar serta meningkatkan efektivitas penyampaian materi kepada peserta didik.

Tahapan Sosialisasi

Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SDN Cipining diawali oleh

sosialisasi yang dilakukan oleh narasumber. Narasumber adalah dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta, Bapak Muhammad Ikhwan S.Pd., M.Pd, yang memiliki kepakaran di bidang pendidikan, teknologi dan AI. Dalam pemaparannya, narasumber menjelaskan terkait perkembangan teknologi berbasis AI dalam dunia pendidikan yang dapat mempermudah para guru untuk membuat materi pengajaran. Narasumber juga menjelaskan bahwa banyak aplikasi atau web berbasis AI yang dapat diakses pada <https://easyinfografis.com/>, Canva, Visme, dan Piktochart. sehingga diharapkan para guru tidak perlu membuat materi secara konvensional, dan waktu yang dibutuhkan jauh lebih cepat.

Tahap Pelatihan

Tahap selanjutnya adalah pelatihan bagi guru SDN 1 Cipining terkait pembuatan materi pengajaran dengan penggunaan infografis. Hal ini dilakukan sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan SDN 1 Cipining. Bapak Ikhwan selaku narasumber telah memberikan program pelatihan secara kepada para guru di SDN 1 Cipining. Kegiatan ini difokuskan pada pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam pembuatan infografis pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Melalui serangkaian sesi pelatihan, Bapak Ikhwan membimbing para guru mulai dari pengenalan konsep infografis berbasis AI, praktik penggunaan berbagai platform dan aplikasi AI yang relevan, hingga penerapan hasil pelatihan dalam perencanaan pembelajaran sehari-hari.

Berdasarkan gambar 1, dapat dijelaskan bahwa Bapak Muhammad Ikhwan S.Pd., M.Pd selaku narasumber sedang memberikan sosialisasi dan pelatihan bagi para guru terkait dengan penggunaan infografis berbasis AI. Diharapkan terjadi peningkatan pemahaman bagi para guru SDN 1 Cipining guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Selanjutnya, pelatihan teknis, pendampingan juga diberikan secara intensif agar guru mampu mengintegrasikan teknologi tersebut secara efektif dalam proses belajar mengajar. Program ini tidak hanya memperkuat kompetensi digital guru, tetapi juga mendorong terciptanya inovasi pembelajaran yang berdampak langsung pada peningkatan pemahaman siswa.



Gambar 1. Sosialisasi dan Pelatihan Infografis oleh Narasumber

Tahap Penerapan

Sebagai narasumber dalam program pelatihan dan pendampingan bagi guru-guru SDN 1 Cipining, Bapak Ikhwan secara langsung memfasilitasi sesi pelatihan tentang pemanfaatan platform berbasis AI seperti Canva AI, Visme, dan Microsoft Designer untuk membuat infografis pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kurikulum. Dalam pelatihan tersebut, beliau memberikan contoh nyata bagaimana mengubah materi pelajaran tematik menjadi infografis visual yang informatif dan mudah dipahami siswa, misalnya materi tentang *daur air* dalam IPA atau *keberagaman budaya Indonesia* dalam IPS. Bapak Ikhwan juga mengajarkan guru-guru cara menggunakan fitur AI untuk menganalisis kata kunci materi ajar, memilih ikon dan ilustrasi otomatis yang relevan, serta menyusun narasi visual yang runtut dan komunikatif. Selain itu, beliau mengadakan sesi praktik langsung di mana guru diminta membuat satu infografis pembelajaran dan mempresentasikannya, serta memberikan umpan balik secara personal agar guru dapat terus meningkatkan keterampilan mereka. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media ajar berbasis teknologi, tetapi juga menanamkan semangat pembelajaran inovatif yang selaras dengan tujuan SDGs dalam menyediakan pendidikan berkualitas dan inklusif.

Berdasarkan gambar 2 memperlihatkan bahwa narasumber memberikan penjelasan kepada para peserta mengenai penggunaan infografis berbasis AI dalam pembelajaran. Pada sesi ini, narasumber menjelaskan pentingnya strategi pemilihan *prompt* yang tepat dan sesuai agar sistem AI dapat menghasilkan desain infografis sesuai dengan tujuan dan kebutuhan materi ajar. Dengan bantuan proyektor, narasumber memaparkan langkah-langkah praktis mulai dari analisis kata

kunci, pemilihan ilustrasi yang relevan, hingga penyusunan narasi visual yang runtut. Penjelasan ini bertujuan untuk membekali guru dengan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi secara efektif, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 2. Penjelasan Narasumber terkait Penerapan Infografis Berbasis AI

Pada gambar 3 merupakan hasil dari pembuatan materi pembelajaran yang dilakukan salah satu guru SDN 1 Cipining terkait daur air dalam materi IPA atau keberagaman budaya Indonesia dalam materi IPS.



Gambar 3. Hasil dari Pembuatan Materi Pembelajaran oleh Peserta

Tahap Pendampingan dan Evaluasi

Setelah sesi pelatihan utama selesai, para narasumber melanjutkan kegiatan dengan melakukan pendampingan secara berkala kepada para guru SDN 1 Cipining. Pendampingan ini dilakukan melalui dua skema utama, yaitu mentoring teknis secara tatap muka dan konsultasi daring melalui grup WhatsApp yang digunakan sebagai media untuk menangani

kendala teknis yang dihadapi guru dalam membuat infografis berbasis AI. Selama sesi mentoring, para narasumber dan fasilitator membantu guru secara individual, terutama mereka yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fitur lanjutan pada platform seperti Canva AI, termasuk integrasi animasi dan desain adaptif untuk materi pembelajaran. Untuk evaluasi, Ibu Wida selaku ketua pengabdian melakukan dan menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan kompetensi digital guru sebelum dan setelah pelatihan. Adapun hasil dari *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil *pre-test* dan *post-test* sebagai ukuran pemahaman peserta.

Pertanyaan <i>Pre-Test</i>	Persentase <i>Pre-Test</i>	Pertanyaan <i>Post-Test</i>	Persentase <i>Post-Test</i>
Saya mengetahui apa yang dimaksud dengan infografis dalam konteks pendidikan.	55.5%	Saya kini memahami dengan baik konsep dan manfaat infografis dalam pembelajaran	100%
Saya pernah menggunakan infografis sebagai media bantu dalam proses pembelajaran.	55.5%	Saya dapat membuat infografis sederhana untuk mendukung proses mengajar saya	100%
Saya sudah mengetahui bahwa ada aplikasi berbasis web untuk membuat infografis	55.5%	Saya mengetahui langkah-langkah membuat infografis berbasis AI menggunakan platform/aplikasi tertentu	100%
Saya pernah mendengar atau mencoba aplikasi <i>easyinfografis.com</i> .	11.1%	Saya merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran	100%
Saya memahami fungsi dan manfaat infografis dalam menyederhanakan materi pembelajaran.	44.4%	Saya mampu mengenali jenis-jenis informasi yang efektif disajikan melalui infografis	100%

Pertanyaan <i>Pre-Test</i>	Persenta se <i>Pre-Test</i>	Pertanyaan <i>Post-Test</i>	Persenta se <i>Post-Test</i>
Saya merasa percaya diri untuk membuat infografis digital secara mandiri.	55.5%	Saya dapat mengintegrasikan infografis dalam rencana pembelajaran saya	100%
Saya memiliki pengetahuan dasar dalam menggunakan platform digital untuk membuat media ajar.	33.3%	Saya merasa pelatihan ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas	100%

Berdasarkan tabel 3, perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta terkait penggunaan infografis dalam pembelajaran. Sebelum pelatihan, persentase pemahaman peserta terhadap konsep infografis, pengalaman menggunakan media tersebut, serta pengetahuan tentang aplikasi digital masih berada di kisaran 11% hingga 55%. Namun, setelah pelatihan, seluruh indikator menunjukkan peningkatan hingga 100%, mencerminkan bahwa peserta tidak hanya memahami konsep dan manfaat infografis, tetapi juga mampu membuat, mengintegrasikan, dan merasa percaya diri dalam menggunakannya sebagai media ajar.

Implikasi dari pelatihan berbasis teknologi ini dapat menjadi menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Perlu ada keberlanjutan program agar kompetensi digital pada guru terus berkembang dan tidak berhenti pada satu intervensi saja. Kualitas media pembelajaran meningkat karena guru mulai memahami prinsip desain visual dan interaktivitas. Hal ini berdampak langsung pada keterlibatan siswa dan pemahaman materi. Penguasaan teknologi AI meningkat karena pelatihan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga memberikan simulasi dan praktik langsung. Selain itu, peningkatan motivasi guru dapat dikaitkan dengan pengalaman langsung dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan relevan. Ketika guru melihat hasil nyata dari pelatihan, seperti infografis yang digunakan di kelas, mereka merasa lebih termotivasi untuk terus belajar dan berinovasi.

Selanjutnya Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi peningkatan kualitas antara lain (1) Metode pelatihan yang aplikatif dan berbasis praktik langsung, memungkinkan peserta

belajar secara aktif. (2) Pendampingan berkelanjutan, baik secara tatap muka maupun daring, memberikan ruang bagi peserta untuk bertanya dan memperdalam pemahaman. (3) Kesesuaian materi pelatihan dengan kebutuhan guru, terutama dalam konteks pembelajaran tematik di SD. (4) Penggunaan platform yang mudah diakses dan digunakan, seperti canva dan easyinfografis, membuat guru lebih cepat beradaptasi. Berdasarkan penjelasan diatas, peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan tidak hanya berhasil mentransfer pengetahuan, tetapi juga membangun kepercayaan diri peserta dalam menggunakan teknologi. Hal ini dapat dikaitkan dengan pendekatan pelatihan yang bersifat praktis dan kontekstual, serta adanya pendampingan intensif yang memungkinkan guru untuk langsung menerapkan keterampilan yang diperoleh.

Selanjutnya Ibu wida, juga membagikan lembar umpan balik reflektif yang harus diisi oleh setiap peserta guna mengevaluasi sejauh mana materi pelatihan dapat diterapkan dalam kelas mereka (gambar 4). Di akhir program, dilakukan pula forum evaluasi bersama kepala sekolah, sekaligus mendiskusikan tantangan serta perbaikan yang dapat dilakukan pada program selanjutnya.



Gambar 4. pembagian lembar umpan balik sebagai bentuk reflektif dari kegiatan pengabdian masyarakat

Berdasarkan hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan guru menciptakan media pembelajaran visual yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa, serta tumbuhnya kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi secara mandiri. Pendampingan dan evaluasi bertujuan untuk memastikan peserta dapat menerapkan

keterampilan yang diperoleh dalam dunia kerja. Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas program. Adapun langkah-langkah evaluasi dan pendampingan yang dilakukan seperti mentoring dan konsultasi bagi peserta yang membutuhkan bimbingan tambahan, pengukuran peningkatan kompetensi digital dan kesiapan karir sebelum dan setelah pelatihan, umpan balik dari peserta dan pemangku kepentingan untuk perbaikan program di masa depan.

Hasil Capaian

Berdasarkan hasil observasi menggunakan kuisioner, dan analisis selama proses kegiatan pelatihan dalam pengabdian masyarakat berlangsung, terdapat peningkatan signifikan dalam tiga aspek utama yaitu terkait motivasi guru, Penguasaan dan Pemahaman Teknologi AI, dan Kualitas Media Pembelajaran.

Dari tabel 4, dapat dijelaskan bahwa terjadi peningkatan motivasi guru yang mana terlihat dari keaktifan dalam diskusi, antusiasme mengikuti pelatihan, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Penguasaan teknologi AI meningkat melalui kemampuan guru dalam menggunakan platform AI untuk membuat infografis dan media interaktif. Kualitas media pembelajaran meningkat dari segi desain, relevansi materi, dan penerapan elemen visual yang mendukung pemahaman

siswa. Adapun tabel terkait peningkatan kualitas media pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 4. Peningkatan dalam 3 Aspek

Aspek	Baseline	Capaian
Motivasi Guru	52%	83%
Penguasaan dan Pemahaman Teknologi AI	21%	79%
Kualitas Media Pembelajaran	45%	81%

Dari tabel 5, dapat disimpulkan bahwa dari kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil menghasilkan media pembelajaran berbasis infografis interaktif yang memiliki kualitas sesuai dengan tujuan kegiatan. Dari aspek kesesuaian materi, media yang dikembangkan telah selaras dengan kurikulum dan disusun secara runtut sehingga mudah dipahami oleh siswa. Dari sisi desain visual, tampilan media menarik dengan kombinasi warna, ikon, dan tipografi yang komunikatif, sehingga meningkatkan minat belajar. Media ini juga bersifat interaktif karena dilengkapi dengan kuis dan diagram sederhana yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media tersebut mudah digunakan oleh guru tanpa memerlukan keterampilan teknis khusus.

Tabel 5. Capaian terkait Kualitas Media Pembelajaran

Aspek yang Dinilai	Indikator Capaian	Deskripsi Kualitas Media	Bukti/Contoh
Kesesuaian Materi	Materi sesuai kurikulum, runtut, dan mudah dipahami	Media menampilkan pokok bahasan sesuai RPP/kurikulum dengan bahasa sederhana	Guru menilai isi sesuai kompetensi dasar
Desain Visual	Tampilan menarik dan komunikatif	Pemilihan warna kontras, ikon/ilustrasi relevan, tipografi mudah dibaca	Hasil desain infografis interaktif
Interaktivitas	Media mendorong partisipasi siswa	Ada kuis, diagram, atau fitur interaktif yang mengajak siswa aktif	Siswa menggunakan media untuk latihan
Keterpakaian (usability)	Mudah digunakan guru dan siswa	Media praktis, tidak membutuhkan keahlian teknis khusus	Guru dapat menjalankan media secara mandiri
Dampak Pembelajaran	Terjadi peningkatan keterlibatan/hasil belajar	Siswa lebih antusias, pemahaman konsep meningkat	Hasil evaluasi menunjukkan kenaikan nilai/partisipasi

4. SIMPULAN DAN SARAN

Program pelatihan infografis berbasis kecerdasan buatan (AI) yang dilaksanakan di SDN 1 Cipining telah memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Melalui pendekatan partisipatif dan metode *learning by doing*, guru-guru dilatih menggunakan berbagai platform AI seperti Canva AI, Chat GPT, dan Easyinfografis untuk menyusun materi ajar yang lebih visual dan komunikatif. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi guru, penguasaan teknologi AI, dan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan. Program ini tidak hanya memperkuat kemampuan teknis guru, tetapi juga menumbuhkan semangat inovasi dalam pembelajaran yang selaras dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 dan tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).

Sebagai tindak lanjut dari keberhasilan program ini, disarankan agar pemerintah daerah dan institusi pendidikan terus memberikan dukungan, terutama dalam penyediaan infrastruktur yang memadai seperti akses internet yang stabil dan perangkat teknologi yang mendukung proses pembelajaran. Dukungan tersebut penting agar program yang telah berjalan dapat dipertahankan dan memberikan manfaat berkelanjutan bagi peserta. Selain itu, perlu adanya pemeliharaan serta pembaruan perangkat secara berkala agar tetap relevan dengan perkembangan teknologi. Dengan demikian, kualitas pembelajaran dapat meningkat dan para pendidik maupun peserta didik semakin termotivasi dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Selain itu, kemampuan ini juga dapat para guru gunakan guna mengintegrasikan infografis berbasis AI ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara sistematis agar media pembelajaran menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan Hal ini dikarenakan penyusunan RPP dan bahan ajar harus direncanakan dengan baik dan detail oleh guru sebelum pembelajaran dimulai. Apabila hal tersebut dilakukan, maka materi pembelajaran yang disampaikan guru akan dapat diterima oleh siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan (Sukardjo et al., 2020).

Pendampingan berkelanjutan melalui mentoring dan konsultasi daring juga sangat

penting untuk memastikan guru dapat terus mengembangkan keterampilan digitalnya dan mengatasi kendala teknis yang mungkin muncul. Evaluasi berkala terhadap efektivitas pelatihan serta pengembangan materi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran juga perlu dilakukan agar program ini tetap relevan dan berdampak jangka panjang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Jakarta atas dukungan dan kontribusi yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan skema “*Pengabdian kepada Masyarakat Kemitraan Dunia Usaha, Pemda, dan Institusi Pendidikan*” dengan tahun pendanaan 2025. Dukungan yang diberikan, baik berupa fasilitas, pendampingan, maupun arahan kelembagaan, sangat membantu kelancaran seluruh tahapan kegiatan. Keterlibatan aktif LPPM menjadi pondasi penting dalam memastikan kegiatan ini berjalan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Sinergi antara pelaksana dan lembaga turut memperkuat upaya pemberdayaan masyarakat secara nyata. Oleh karena itu, apresiasi yang tinggi patut disampaikan atas komitmen LPPM dalam mendukung terciptanya pengabdian yang berdampak dan berkelanjutan. Semoga kerja sama yang telah terjalin ini dapat terus ditingkatkan pada kegiatan-kegiatan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, A., Ekohariadi, E., & Buditjahjanto, I. G. P. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Infografis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa di SMKN 6 Surabaya. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 9(11), 6030–6042. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v9i11.16936>
- Fidesrinur, F., Fitria, N., & Amelia, Z. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan dan Pembuatan Media Pembelajaran Kognitif pada Kegiatan Rutinitas Anak Usia Dini. *Jurnal*

- Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(2), 75.
<https://doi.org/10.36722/jpm.v4i2.943>
- Fitria, N., & Fidesrinur, F. (2021). Pelatihan Peningkatan Strategi Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 3(1), 41.
<https://doi.org/10.36722/jpm.v3i1.501>
- Hasanah Hasanah, Fyo Gebina, Ariva Chafshah, Afif Hammami, & Mochammad Isa Anshori. (2024). Analisis Pelatihan Dan Pengembangan Karyawan. *Jurnal Inovasi Manajemen, Kewirausahaan, Bisnis Dan Digital*, 1(2), 171–184.
<https://doi.org/10.61132/jimakebidi.v1i2.121>
- Hersita, A. F., Kusdiana, A., Respati, R., & Respati, R. (2020). Pengembangan Media Infografis sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS di SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 192–198.
<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.30132>
- Ichsan, R. N., & Nasution, L. (2021). Sosialisasi Pelatihan Disiplin Kerja Karyawan Restoran Kenanga Garden Medan. *PKM Maju UDA*, 1(3), 127.
<https://doi.org/10.46930/pkmmajuuda.v1i3.885>
- Lestari, L., Khomaria, I., & Kartono. (2017). Penggunaan Media Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*.
- Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v4i1.443>
- Masluhah, M., Afifah, K. R., & Hafid, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis infografis terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 7(1), 11.
<https://doi.org/10.17977/um022v7i12022p11>
- Restiyanita, R., Firdaus, R., & Herpratiwi, H. (2024). Tren Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kecerdasan Buatan pada Siswa Sekolah Dasar (Kajian Literatur. *Didaktika*, 4(4), 337–347.
<https://doi.org/10.17509/didaktika.v4i4.76610>
- Sari, E. P., Anwar, C., & Irwandani. (2018). Pengembangan Media Berbentuk Infografis Sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika Sma Kelas X. *Indonesia Journal of Science and Mathematics Education*, 01(1), 71–78.
- Sukardjo, M., Khasanah, U., Solehatin, E., & Sudrajat, Y. (2020). Pelatihan Penyusunan RPP dan Bahan Ajar Bagi Guru Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Masa Pandemi. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 3(1), 15.
<https://doi.org/10.36722/jpm.v3i1.489>
- Wardyaningrum, D., Zarkasi, I. R., Ripmiatin, E., & Jamal, A. (2025). Pengetahuan Warga di Wilayah Rawan Bencana Cianjur tentang Pembentukan Desa Persaudaraan (Sister Village). *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 7(1), 71.
<https://doi.org/10.36722/jpm.v7i1.3762>