

PELATIHAN MEMBUAT PRODUK DIGITAL EDUKASI BERBASIS AI

Syamsurijal¹
Gawise²
Suarti³
Masri⁴

^{1,2,3,4}Universitas Muhammadiyah Buton

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 3 Juni 2026

Revised : 2 Juli 2026

Accepted : 9 Juli 2026

Key words:

artificial intelligence, educational digital products, digital literacy, digital entrepreneurship, community empowerment.

DOI: 10.62335

ABSTRACT

The development of Artificial Intelligence (AI) technology has created new opportunities for developing educational digital products that are beneficial not only for learning activities but also for generating economic value. However, the use of AI in society remains largely limited to information retrieval and administrative purposes, highlighting the need for community empowerment programs that focus on productive digital skills. This community service program aimed to enhance participants' abilities to utilize AI in creating high-quality and marketable educational digital products. The activity was conducted online via Zoom using lectures, demonstrations, hands-on training, mentoring, and discussion sessions based on a learning-by-doing approach. The training stages included creating illustrations using ChatGPT, compiling products into PDF format through iLovePDF, converting them into interactive flipbooks using Heyzine, creating Lynk.id accounts, setting product prices, and promoting products through TikTok. The results showed that participants successfully developed various educational digital products, including illustrated storybooks, learning modules, and digital literacy media that were ready for online marketing. In addition to improving technical competencies in AI utilization, participants also gained knowledge of digital marketing strategies and product monetization. The program contributed to strengthening digital literacy, creativity, and entrepreneurial skills, thereby creating opportunities for additional income generation within the digital economy.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) membuka peluang baru dalam pengembangan produk digital edukasi yang tidak hanya bermanfaat bagi pembelajaran, tetapi juga memiliki nilai ekonomi. Namun, pemanfaatan AI oleh masyarakat masih cenderung terbatas pada kebutuhan informasi dan administratif, sehingga diperlukan upaya pemberdayaan yang berorientasi pada peningkatan keterampilan digital produktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan peserta dalam memanfaatkan AI untuk menghasilkan produk digital edukasi yang berkualitas dan memiliki nilai jual. Kegiatan dilaksanakan secara daring melalui platform Zoom dengan metode ceramah, demonstrasi, praktik langsung (hands-

¹ Corresponding author: zmbrijal@gmail.com

on training), pendampingan, dan diskusi menggunakan pendekatan learning by doing. Tahapan kegiatan meliputi pembuatan ilustrasi menggunakan ChatGPT, penyusunan produk dalam format PDF melalui iLovePDF, konversi menjadi flipbook menggunakan Heyzine, pembuatan akun Lynk.id, penetapan harga produk, serta promosi melalui media sosial TikTok. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan berbagai produk digital edukasi, seperti buku cerita bergambar, modul pembelajaran, dan media literasi digital yang siap dipasarkan secara daring. Selain peningkatan keterampilan teknis dalam pemanfaatan AI, peserta juga memperoleh pemahaman mengenai strategi pemasaran digital dan monetisasi produk edukasi. Kegiatan ini berkontribusi terhadap penguatan literasi digital, kreativitas, serta kemampuan kewirausahaan peserta sehingga membuka peluang sumber pendapatan baru berbasis ekonomi digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. AI tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, tetapi juga membuka peluang baru dalam pengembangan berbagai produk digital edukasi yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Berbagai aplikasi berbasis AI saat ini memungkinkan individu untuk menghasilkan materi pembelajaran, media interaktif, video edukasi, infografis, hingga buku digital secara lebih cepat dan efisien. Menurut Zawacki-Richter et al. (2019), perkembangan AI dalam pendidikan berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran, personalisasi materi, dan produktivitas pengguna dalam menghasilkan konten edukatif.

Di sisi lain, transformasi digital telah mendorong munculnya ekonomi kreatif berbasis pengetahuan yang menuntut masyarakat memiliki keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Kemampuan menciptakan produk digital menjadi salah satu kompetensi yang semakin dibutuhkan karena dapat memberikan nilai tambah baik dalam konteks pendidikan maupun ekonomi. Van Laar et al. (2017) menjelaskan bahwa keterampilan digital, kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan memecahkan masalah merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki masyarakat untuk menghadapi tantangan era digital. Oleh karena itu, penguasaan teknologi AI dalam pembuatan produk digital edukasi menjadi kebutuhan yang semakin mendesak.

Permasalahan yang saat ini banyak ditemui di masyarakat adalah masih rendahnya kemampuan sebagian individu dalam memanfaatkan teknologi AI secara produktif. Sebagian besar pengguna teknologi digital masih memanfaatkan AI sebatas untuk pencarian informasi atau kebutuhan administratif sederhana, sementara pemanfaatannya untuk menghasilkan produk digital yang bernilai ekonomi masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan peluang ekonomi yang muncul dari perkembangan AI belum dapat dimanfaatkan secara optimal. Selain itu, masih terdapat kesenjangan keterampilan digital yang menyebabkan masyarakat kesulitan beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat.

Masalah lainnya adalah kurangnya pelatihan yang memberikan pengalaman praktis dalam menciptakan produk digital edukasi yang dapat dipasarkan secara daring. Banyak peserta pelatihan memiliki minat untuk mengembangkan keterampilan digital, namun belum memahami tahapan pembuatan produk, pemanfaatan AI, strategi pemasaran digital, maupun cara mengubah ide menjadi produk yang memiliki nilai jual. Padahal, perkembangan platform digital saat ini telah menyediakan berbagai sarana untuk menjual produk edukasi seperti e-book, modul pembelajaran, lembar kerja peserta didik, media presentasi interaktif, dan berbagai bentuk konten digital lainnya. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya program

pemberdayaan masyarakat yang berfokus pada pengembangan keterampilan praktis dan berorientasi pada peningkatan produktivitas ekonomi.

Sebagai upaya untuk menjawab permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam bentuk pelatihan pembuatan produk digital edukasi berbasis AI yang diselenggarakan secara daring melalui platform Zoom. Pelaksanaan secara daring dipilih karena mampu menjangkau peserta dari berbagai wilayah tanpa dibatasi oleh jarak geografis. Selain itu, model pelatihan daring memungkinkan proses transfer pengetahuan berlangsung secara fleksibel serta memberikan kesempatan kepada peserta untuk langsung mempraktikkan penggunaan berbagai aplikasi AI yang diperkenalkan selama kegiatan berlangsung. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *online learning community* yang menekankan pentingnya interaksi, kolaborasi, dan konstruksi pengetahuan dalam lingkungan pembelajaran digital (Garrison et al., 2000).

Secara teoritis, keberhasilan adopsi teknologi dalam kegiatan pelatihan dapat dijelaskan melalui *Technology Acceptance Model* (TAM). Davis (1989) menyatakan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Dalam konteks pelatihan ini, peserta diharapkan dapat merasakan manfaat nyata penggunaan AI untuk mempercepat proses pembuatan produk digital edukasi. Ketika teknologi dianggap mudah digunakan dan memberikan manfaat yang jelas, maka kemungkinan peserta untuk mengadopsi dan memanfaatkannya secara berkelanjutan akan semakin tinggi.

Selain itu, konsep *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) juga menjadi landasan penting dalam kegiatan ini. Kerangka TPACK menjelaskan bahwa integrasi teknologi yang efektif memerlukan perpaduan antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran (Mishra & Koehler, 2006). Produk digital edukasi yang dikembangkan peserta tidak hanya harus menarik secara visual, tetapi juga memiliki kualitas materi yang baik dan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang tidak hanya memperkenalkan penggunaan AI, tetapi juga membekali peserta dengan pemahaman mengenai desain produk edukasi yang efektif.

Dalam perspektif pengembangan sumber daya manusia, pelatihan keterampilan digital juga berkontribusi terhadap peningkatan kapasitas kewirausahaan. Pendidikan dan pelatihan kewirausahaan terbukti mampu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan intensi individu untuk menciptakan peluang usaha baru (Nabi et al., 2017). Produk digital edukasi yang dihasilkan melalui pemanfaatan AI memiliki potensi untuk dipasarkan secara daring melalui berbagai platform digital. Dengan demikian, keterampilan yang diperoleh peserta tidak hanya bermanfaat untuk kebutuhan pendidikan, tetapi juga dapat menjadi modal dalam menciptakan sumber pendapatan tambahan.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menjadi penting karena memberikan solusi terhadap kebutuhan peningkatan literasi digital sekaligus pemberdayaan ekonomi masyarakat. Melalui pelatihan yang bersifat praktis, peserta memperoleh pengalaman langsung dalam merancang, membuat, dan mengembangkan produk digital edukasi berbasis AI. Kegiatan ini juga memberikan wawasan mengenai strategi pemasaran digital sehingga produk yang dihasilkan memiliki peluang lebih besar untuk dipublikasikan dan dipasarkan secara luas. Dengan demikian, pelatihan tidak berhenti pada aspek penguasaan teknologi, tetapi juga mengarahkan peserta pada pemanfaatan teknologi untuk kegiatan produktif.

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah meningkatkan kemampuan peserta dalam memanfaatkan teknologi AI untuk menghasilkan produk digital edukasi yang berkualitas dan memiliki nilai jual. Selain itu, kegiatan ini bertujuan membekali peserta dengan keterampilan praktis dalam proses perancangan, pengembangan, dan pemasaran produk digital melalui media daring. Adapun manfaat yang diharapkan adalah meningkatnya literasi digital peserta, berkembangnya kreativitas dalam menghasilkan produk edukasi, serta terbukanya

peluang sumber penghasilan baru berbasis ekonomi digital. Kontribusi utama pengabdian ini terletak pada penguatan *soft skills* peserta dalam bidang teknologi digital, kreativitas, dan kewirausahaan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat pada era transformasi digital.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan daring melalui aplikasi Zoom dengan metode ceramah, demonstrasi, praktik langsung (*hands-on training*), pendampingan, dan diskusi. Metode ceramah digunakan untuk memberikan pemahaman konseptual mengenai pemanfaatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dalam pengembangan produk digital edukasi. Selanjutnya, metode demonstrasi dan praktik langsung digunakan agar peserta dapat mengikuti setiap tahapan pembuatan produk digital secara sistematis. Pendampingan dilakukan selama proses pelatihan untuk memastikan peserta mampu menghasilkan produk digital edukasi yang siap dipasarkan secara online.

Pelaksanaan kegiatan dirancang menggunakan pendekatan *learning by doing*, yaitu peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga langsung mempraktikkan setiap tahapan yang diberikan oleh pemateri. Produk digital yang dihasilkan berupa buku digital edukasi berbasis gambar ilustrasi yang dibuat menggunakan teknologi AI. Setelah produk selesai dibuat, peserta dibimbing untuk mengubahnya menjadi format yang lebih interaktif serta mempelajari strategi pemasaran digital melalui platform media sosial. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan keterampilan digital, tetapi juga pada pengembangan kemampuan kewirausahaan digital peserta.

Secara umum, tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri atas enam tahap utama, yaitu: (1) pembuatan ilustrasi menggunakan ChatGPT, (2) penggabungan ilustrasi menjadi file PDF menggunakan iLovePDF, (3) konversi PDF menjadi *flipbook* menggunakan Heyzine, (4) pembuatan akun Lynk.id, (5) pemasaran produk digital melalui Lynk.id, dan (6) promosi produk melalui TikTok. Adapun rincian setiap tahapan dijelaskan sebagai berikut.

1. Pembuatan Gambar Ilustrasi Menggunakan ChatGPT

Pada tahap pertama, peserta diberikan pelatihan mengenai penggunaan AI untuk menghasilkan gambar ilustrasi sesuai tema produk digital edukasi yang akan dibuat. Peserta menentukan tema produk, misalnya pendidikan karakter, literasi membaca, lingkungan hidup, kesehatan, atau tema edukatif lainnya. Selanjutnya, peserta membuat *prompt* yang sesuai dan menghasilkan ilustrasi menggunakan ChatGPT. Gambar-gambar yang dihasilkan kemudian diunduh dan disimpan sebagai bahan utama penyusunan produk digital edukasi.

2. Penggabungan Ilustrasi Menjadi File PDF Menggunakan iLovePDF

Tahap berikutnya adalah menyusun gambar ilustrasi menjadi sebuah produk digital yang terstruktur. Seluruh gambar yang telah dibuat diunggah ke website iLovePDF untuk digabungkan dan diatur urutannya sesuai alur materi yang diinginkan. Setelah proses pengaturan selesai, file dikonversi menjadi format PDF sehingga menjadi sebuah buku digital yang siap digunakan. Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan dokumen digital yang sistematis dan mudah dibaca.

3. Konversi PDF Menjadi Flipbook Menggunakan Heyzine

Setelah file PDF selesai dibuat, peserta diarahkan untuk mengunggah dokumen tersebut ke platform Heyzine. Melalui platform ini, file PDF diubah menjadi *flipbook* interaktif yang memiliki efek membalik halaman seperti buku nyata. Produk yang telah dikonversi kemudian menghasilkan tautan (*link*) yang dapat dibagikan secara online. Tahap ini bertujuan meningkatkan daya tarik produk digital sehingga lebih profesional dan menarik bagi calon pengguna maupun pembeli.

4. Pembuatan Akun Lynk.id

Pada tahap keempat, peserta membuat akun pada platform Lynk.id sebagai sarana pemasaran dan penjualan produk digital. Peserta diperkenalkan dengan berbagai fitur yang tersedia pada platform tersebut, termasuk pengelolaan tautan, produk digital, dan sistem transaksi. Akun Lynk.id berfungsi sebagai pusat distribusi produk yang memungkinkan calon pembeli mengakses dan membeli produk secara mudah melalui satu tautan.

5. Unggah Produk dan Penetapan Harga di Lynk.id

Setelah akun berhasil dibuat, peserta mengunggah produk digital yang telah dikonversi melalui Heyzine ke dalam akun Lynk.id. Tautan *flipbook* yang diperoleh dari Heyzine dimasukkan ke dalam deskripsi atau akses produk yang dijual. Selanjutnya, peserta menentukan harga produk sesuai nilai dan kualitas produk yang dihasilkan. Pada tahap ini peserta juga diberikan pemahaman mengenai strategi penetapan harga (*pricing strategy*) agar produk memiliki daya saing di pasar digital.

6. Integrasi Lynk.id dengan TikTok dan Pembuatan Konten Promosi

Tahap terakhir adalah pemasaran produk melalui media sosial TikTok. Peserta menghubungkan akun Lynk.id dengan TikTok melalui fitur tautan pada profil (*link in bio*). Selanjutnya peserta dilatih membuat konten promosi yang menarik menggunakan pendekatan *hard selling* maupun *soft selling*. Konten *hard selling* berfokus pada penawaran langsung produk kepada calon pembeli, sedangkan konten *soft selling* menekankan edukasi, manfaat produk, dan pembangunan kepercayaan audiens. Strategi ini diharapkan dapat meningkatkan jangkauan pemasaran serta peluang penjualan produk digital yang telah dibuat.

Skema Tahapan Pelaksanaan

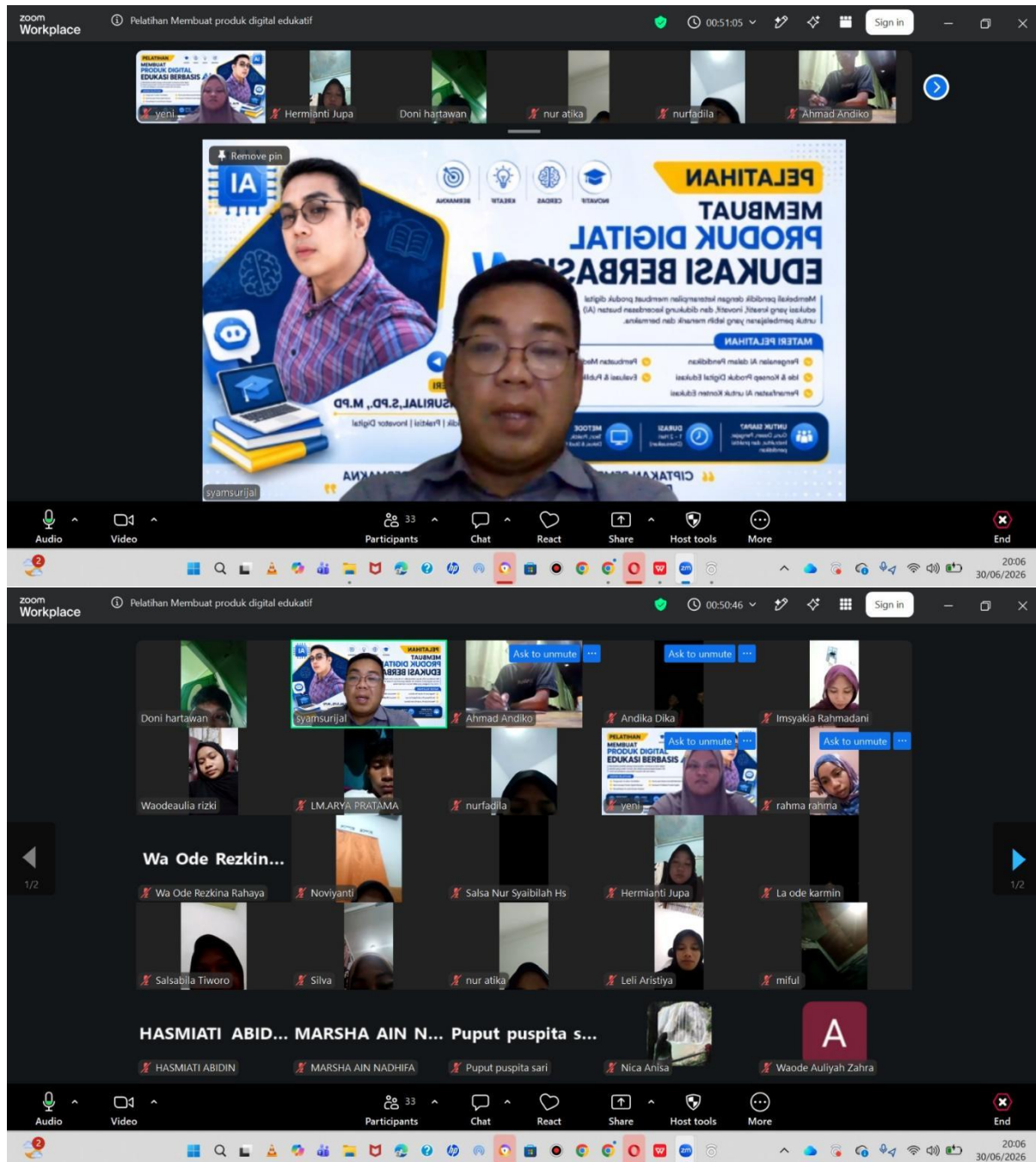


Gambar 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan

Melalui tahapan tersebut, peserta diharapkan mampu menghasilkan produk digital edukasi berbasis AI secara mandiri, mengemasnya menjadi produk yang menarik, memasarkannya melalui platform digital, serta memanfaatkan media sosial sebagai sarana promosi untuk memperoleh peluang pendapatan tambahan dari hasil penjualan produk digital edukasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa **Pelatihan Membuat Produk Digital Edukasi Berbasis AI** telah dilaksanakan secara daring melalui platform Zoom dan diikuti oleh peserta yang memiliki minat dalam bidang pendidikan, teknologi digital, dan kewirausahaan. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan keterampilan praktis kepada peserta dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) untuk menghasilkan produk digital edukasi yang bernilai guna dan bernilai ekonomi. Selama pelatihan, peserta memperoleh pendampingan mulai dari proses pembuatan produk hingga strategi pemasaran digital yang dapat diterapkan secara mandiri setelah kegiatan berakhir.



Gambar 2. Pelaksanaan kegiatan pelatihan via Zoom

Pada tahap awal pelatihan, peserta diperkenalkan dengan pemanfaatan AI untuk menghasilkan berbagai ilustrasi edukatif sesuai tema yang dipilih. Beberapa tema yang dikembangkan peserta antara lain pendidikan karakter, literasi membaca, pengenalan hewan dan tumbuhan, lingkungan hidup, kesehatan, serta materi pembelajaran sekolah dasar. Dengan memanfaatkan teknologi AI, peserta mampu menghasilkan ilustrasi yang menarik dalam waktu yang relatif singkat dibandingkan dengan proses desain konvensional. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa sebagian besar peserta dapat membuat ilustrasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan target pengguna produk digital yang akan dikembangkan.

Setelah ilustrasi selesai dibuat, peserta menyusun gambar-gambar tersebut menjadi sebuah produk digital edukasi menggunakan platform iLovePDF. Pada tahap ini peserta mengatur urutan halaman, menambahkan teks pendukung, serta menggabungkan seluruh materi menjadi sebuah file PDF. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta berhasil menghasilkan berbagai bentuk produk digital edukasi, seperti buku cerita bergambar, modul pembelajaran, buku aktivitas anak, dan media literasi digital. Produk-produk tersebut memiliki tampilan yang sistematis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran maupun sebagai produk digital yang dapat dipasarkan kepada masyarakat.

Tahap selanjutnya adalah mengubah file PDF menjadi format *flipbook* menggunakan platform Heyzine. Transformasi ini memberikan nilai tambah pada produk digital karena menghasilkan tampilan yang lebih interaktif dan profesional. Produk yang sebelumnya berupa dokumen statis berubah menjadi buku digital dengan efek membalik halaman yang menyerupai buku cetak. Selain meningkatkan pengalaman pengguna, format *flipbook* juga memudahkan distribusi produk melalui tautan digital yang dapat diakses kapan saja dan dari berbagai perangkat. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu mengonversi produk mereka menjadi *flipbook* dan memperoleh tautan yang siap dibagikan kepada calon pengguna maupun pembeli.

Keberhasilan peserta dalam menghasilkan produk digital edukasi berbasis AI menunjukkan bahwa teknologi AI dapat dimanfaatkan sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan kreativitas dan produktivitas. Peserta tidak hanya belajar menggunakan teknologi, tetapi juga memahami bagaimana teknologi tersebut dapat digunakan untuk menciptakan produk yang memiliki manfaat pendidikan. Temuan ini menunjukkan bahwa AI dapat menjadi solusi dalam mengatasi keterbatasan keterampilan desain yang selama ini menjadi hambatan bagi sebagian masyarakat untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik.

Setelah produk digital selesai dibuat, peserta diarahkan untuk membuat akun pada platform Lynk.id sebagai sarana pemasaran dan penjualan produk. Produk digital yang telah diunggah ke Heyzine kemudian diintegrasikan ke dalam akun Lynk.id melalui tautan produk. Selanjutnya peserta memberikan label harga sesuai dengan nilai, kualitas, dan target pasar produk yang dibuat. Beberapa peserta menetapkan harga produk pada kisaran yang terjangkau untuk menarik minat pembeli, sedangkan peserta lainnya menerapkan strategi harga berdasarkan kelengkapan materi dan desain produk yang ditawarkan. Dengan adanya platform Lynk.id, proses distribusi dan transaksi produk digital menjadi lebih mudah karena seluruh produk dapat diakses melalui satu tautan yang terintegrasi.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta mulai memahami konsep monetisasi produk digital. Sebelum mengikuti kegiatan, sebagian besar peserta hanya memandang produk edukasi sebagai media pembelajaran semata. Namun setelah mengikuti pelatihan, peserta memahami bahwa produk digital edukasi juga memiliki potensi ekonomi yang dapat dikembangkan menjadi sumber pendapatan tambahan. Perubahan perspektif ini menjadi salah satu indikator keberhasilan kegiatan karena peserta tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga wawasan kewirausahaan digital yang relevan dengan perkembangan ekonomi kreatif saat ini.

Tahap berikutnya adalah integrasi akun Lynk.id dengan media sosial TikTok sebagai sarana promosi produk. Peserta memperoleh pelatihan mengenai strategi pemasaran digital melalui pembuatan konten yang menarik dan sesuai dengan karakteristik pengguna media sosial. Konten promosi yang dibuat terbagi menjadi dua pendekatan, yaitu *soft selling* dan *hard selling*. Pada strategi *soft selling*, peserta membuat konten edukatif yang memberikan informasi, tips, atau pengetahuan yang relevan dengan isi produk digital. Sementara itu, pada strategi *hard selling*, peserta secara langsung menawarkan produk kepada audiens dengan menampilkan manfaat, harga, serta cara memperoleh produk tersebut melalui tautan yang tersedia pada akun Lynk.id.

Implementasi strategi *soft selling* menunjukkan hasil yang positif karena mampu menarik perhatian audiens tanpa memberikan kesan promosi yang berlebihan. Misalnya, peserta membuat video singkat berisi tips belajar, cerita edukatif, atau cuplikan isi produk digital yang kemudian diakhiri dengan ajakan untuk mengakses produk lengkap melalui tautan yang tersedia. Strategi ini memungkinkan audiens memperoleh manfaat terlebih dahulu sebelum memutuskan untuk membeli produk. Di sisi lain, strategi *hard selling* digunakan untuk meningkatkan konversi penjualan melalui promosi langsung yang menonjolkan keunggulan produk dan penawaran harga tertentu. Kombinasi kedua strategi tersebut memberikan peluang yang lebih besar dalam menjangkau calon konsumen sekaligus membangun kepercayaan audiens.

Berdasarkan keseluruhan pelaksanaan kegiatan, dapat diketahui bahwa pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi peserta dalam bidang teknologi digital, kreativitas, dan kewirausahaan. Peserta berhasil menghasilkan produk digital edukasi berbasis AI yang siap digunakan maupun dipasarkan secara online. Selain memperoleh keterampilan teknis dalam membuat produk digital, peserta juga memahami strategi pemasaran digital yang efektif melalui integrasi Lynk.id dan TikTok. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat berupa peningkatan *soft skill* dalam pembuatan produk digital edukasi, tetapi juga membuka peluang terbentuknya sumber penghasilan baru melalui penjualan produk digital secara online.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dalam pembuatan produk digital edukasi memiliki potensi besar untuk mendukung pemberdayaan masyarakat di era ekonomi digital. Model pelatihan yang mengintegrasikan keterampilan produksi, distribusi, dan pemasaran digital terbukti mampu menghasilkan luaran yang tidak hanya bersifat edukatif tetapi juga ekonomis. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dikembangkan secara berkelanjutan dengan cakupan peserta yang lebih luas agar semakin banyak masyarakat yang mampu memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pengembangan kompetensi dan peningkatan kesejahteraan ekonomi.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan produk digital edukasi berbasis AI berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan untuk menghasilkan produk digital yang bernilai edukatif dan ekonomis. Peserta mampu membuat ilustrasi menggunakan AI, mengembangkan produk dalam bentuk *flipbook*, serta memasarkan produk melalui integrasi platform Lynk.id dan TikTok. Selain memberikan *soft skill* di bidang pembuatan produk digital dan pemasaran digital, kegiatan ini juga membuka peluang bagi peserta untuk memperoleh sumber penghasilan baru melalui penjualan produk digital edukasi secara online. Dengan demikian, pelatihan ini menjadi salah satu bentuk pemberdayaan masyarakat yang relevan dengan kebutuhan era digital dan ekonomi kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education. *The Internet and Higher Education*, 2(2–3), 87–105. [https://doi.org/10.1016/S1096-7516\(00\)00016-6](https://doi.org/10.1016/S1096-7516(00)00016-6)
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 12(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2005.07.016>
- Nabi, G., Liñán, F., Fayolle, A., Krueger, N., & Walmsley, A. (2017). The impact of entrepreneurship education in higher education: A systematic review and research agenda. *Academy of Management Learning & Education*, 16(2), 277–299. <https://doi.org/10.5465/amle.2015.0026>
- Van Laar, E., Van Deursen, A. J. A. M., Van Dijk, J. A. G. M., & De Haan, J. (2017). The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior*, 72, 577–588. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.010>
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(39). <https://doi.org/10.1007/s12528-019-09222-8>

PELATIHAN

MEMBUAT PRODUK DIGITAL EDUKASI BERBASIS AI

Membekali pendidik dengan keterampilan membuat produk digital edukasi yang kreatif, inovatif, dan didukung kecerdasan buatan (AI) untuk pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

MATERI PELATIHAN

- ✓ Pengenalan AI dalam Pendidikan
- ✓ Pembuatan Media Interaktif Berbasis AI
- ✓ Ide & Konsep Produk Digital Edukasi
- ✓ Evaluasi & Publikasi Produk Digital
- ✓ Pemanfaatan AI untuk Konten Edukasi

UNTUK SIAPA?
Guru, Dosen, Pengajar, Instruktur, dan praktisi pendidikan

DURASI
1 - 2 Hari (Disesuaikan)

METODE
Teori, Praktik, Diskusi, & Studi Kasus

SERTIFIKAT
Diberikan kepada peserta

PEMATERI
SYAMSURIJAL, S.PD., M.PD
Pendidik | Praktisi | Inovator Digital

“ CIPTAKAN PEMBELAJARAN LEBIH MENARIK DAN BERMAKNA DENGAN PRODUK DIGITAL EDUKASI BERBASIS AI ”