

# Training Civics Teachers in the Utilization of AI-Based Interactive Simulations to Enhance Students' Civic Literacy and Ethical Decision-Making

Prima Melati<sup>1\*</sup>, Rifqi Fadli Robby Al-Fathy<sup>2</sup>, Rizky Saeful Hayat<sup>3</sup>, Sri Devi Rahmawati<sup>4</sup>,  
Syfa Kaila Damayanti<sup>5</sup>, Tira Cantika<sup>6</sup>, Ulpa Dwi Martiani<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> Institut Pendidikan Indonesia, Garut

\*Penulis koresponden e-mail: [prima@institutpendidikan.ac.id](mailto:prima@institutpendidikan.ac.id)

## Abstract

*This community service program aims to enhance the competence of Civic Education (PKn) teachers in utilizing AI-based interactive simulations to foster students' civic literacy and ethical decision-making skills. The program was implemented through two main stages: (1) the introduction of Artificial Intelligence concepts and their relevance in education, and (2) practical training on integrating AI-based interactive simulations into classroom learning. The results demonstrate that the training improved teachers' digital literacy, strengthened their pedagogical capacity, and encouraged the adoption of innovative learning media. Consequently, students gained greater opportunities to engage in critical thinking, understand their rights and responsibilities as citizens, and practice ethical decision-making in real-life contexts. This program highlights the strategic role of teacher training in supporting the integration of technology into Civic Education, while also offering implications for broader educational practices in the digital era.*

**Keywords:** Civic literacy; ethical decision-making; interactive simulation; Artificial Intelligence; teacher training

## Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam memanfaatkan

## Article Info:

Received 20 Januari 2025

Revised 23 Januari 2025

Accepted 20 Januari 2025

Available online 9 Februari 2025

ISSN : 2745-6951

DOI :

<https://doi.org/10.35899/ijce.v6i1.1067>



[Indonesian Journal of Community Empowerment \(IJCE\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) is published under licensed of a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

e-ISSN : 2745-6951

DOI : <https://doi.org/10.35899/ijce.v6i1.1067>

simulasi interaktif berbasis AI untuk mengembangkan literasi kewarganegaraan dan keterampilan pengambilan keputusan etis siswa. Kegiatan dilaksanakan melalui dua tahap utama, yaitu (1) pengenalan konsep Artificial Intelligence dan relevansinya dalam pendidikan, serta (2) pelatihan praktik pemanfaatan simulasi interaktif berbasis AI dalam pembelajaran di kelas. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan mampu meningkatkan literasi digital guru, memperkuat kapasitas pedagogis, serta mendorong pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Dampaknya, siswa memperoleh peluang lebih besar untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, memahami hak dan tanggung jawab sebagai warga negara, serta berlatih dalam pengambilan keputusan etis pada konteks nyata. Program ini menegaskan peran strategis pelatihan guru dalam mendukung integrasi teknologi pada pembelajaran PKn, sekaligus memberikan implikasi yang lebih luas bagi praktik pendidikan di era digital.

**Kata kunci:** Literasi kewarganegaraan; pengambilan keputusan etis; simulasi interaktif; kecerdasan buatan; pelatihan guru

## I. PENDAHULUAN

Pelatihan guru dalam pemanfaatan simulasi interaktif berbasis AI memiliki potensi untuk mengembangkan literasi kewarganegaraan dan kemampuan pengambilan keputusan etis siswa. Simulasi interaktif tidak hanya menyediakan pengalaman belajar yang realistis, tetapi juga mendorong partisipasi aktif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep kewarganegaraan yang kompleks. Menurut [1], pelatihan yang menggunakan metode simulasi dapat memperkaya pengalaman pembelajaran guru, sehingga meningkatkan kemampuan mereka dalam memilih dan menggunakan media pendidikan yang tepat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan [2], yang menunjukkan bahwa aplikasi media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Integrasi teknologi, seperti aplikasi pembelajaran yang berbasis AI, telah terbukti mampu meningkatkan literasi digital para guru. [2] menyebutkan bahwa pemanfaatan AI dalam pembelajaran tidak hanya mendukung peningkatan literasi digital guru, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengembangkan konten yang lebih relevan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dalam konteks pelatihan, pendekatan yang memadukan teori dengan praktik, sebagaimana diungkapkan oleh [3], sangat penting untuk memastikan bahwa guru dapat menerapkan kemampuan baru mereka dalam situasi nyata di kelas. Selain itu, [4] menunjukkan keberhasilan pelatihan interaktif yang memfasilitasi guru dalam



pengembangan media pendidikan yang inovatif, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

Pentingnya literasi kewarganegaraan dalam pendidikan tidak dapat dipandang sebelah mata. [5] menekankan bahwa literasi kewarganegaraan adalah kunci dalam membangun keterampilan berpikir kritis dan pemahaman tentang hak dan tanggung jawab sebagai warga negara. Penelitian lain oleh [6] menunjukkan bahwa metode simulasi, terutama yang berkaitan dengan pendidikan hukum, sangat efektif dalam meningkatkan kesadaran hukum siswa, sehingga memberi mereka perspektif yang lebih jelas mengenai dampak dari keputusan yang mereka buat dalam konteks sosial. Dengan pelatihan guru yang berfokus pada metode simulasi interaktif berbasis AI, diharapkan para guru dapat lebih efektif dalam menerapkan literasi kewarganegaraan dan etika dalam pengajaran mereka, memfasilitasi pengembangan siswa sebagai warga negara yang bertanggung jawab.

Pentingnya strategi pelatihan guru dengan pendekatan berbasis simulasi juga ditegaskan oleh [7], yang menjelaskan bahwa keberhasilan implementasi kurikulum kewarganegaraan sangat bergantung pada profesionalisme guru. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran PKN seharusnya tidak hanya ditujukan untuk memperkenalkan teori, tetapi juga untuk memberi siswa pengalaman langsung yang dapat membentuk pemahaman dan keputusan etis mereka. Hal ini menunjukkan perlunya dukungan yang berkelanjutan bagi guru dalam menjelajahi teknologi dan metode pedagogis baru guna mencapai hasil pembelajaran yang optimal untuk siswa.

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan AI dan teknologi interaktif untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan di kalangan siswa adalah suatu keharusan, karena dapat mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan global yang semakin kompleks. Penelitian oleh [8] menunjukkan bahwa pencapaian literasi budaya dan kewarganegaraan dapat dioptimalkan melalui program-program yang dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang peran mereka sebagai anggota masyarakat. Dengan adanya pelatihan guru yang terfokus pada pemanfaatan simulasi interaktif ini, diharapkan siswa akan lebih mampu untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan peningkatan kemampuan pengambilan keputusan yang etis dalam berinteraksi di masyarakat.

## II. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bermaksud untuk meningkatkan kapasitas Guru PKN dalam pemanfaatan simulasi interaktif berbasis AI untuk mengembangkan literasi kewarganegaraan dan pengambilan keputusan etis siswa. Dalam kegiatan PkM ini dibagi menjadi dua tahap utama, yaitu pengenalan apa itu AI dan bagaimana trend mengenai pentingnya pemahaman mengenai AI tersebut, lalu yang selanjutnya adalah tahap mempraktikkan pemanfaatan AI ke pada para guru PKN untuk mengembangkan literasi kewarganegaraan dan pengambilan keputusan etis siswa.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan guru dalam pemanfaatan simulasi interaktif berbasis AI memiliki dampak yang signifikan terhadap pengembangan literasi kewarganegaraan dan pengambilan keputusan etis siswa. Penelitian menunjukkan bahwa pelatihan semacam ini membantu guru untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang teknologi terkini yang dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan, khususnya dalam pembelajaran kewarganegaraan. Misalnya,



pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan pendidik menunjukkan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan mereka, yang pada gilirannya memperbaiki pengalaman belajar siswa [9]; [10]

Dalam konteks penerapan teknologi AI, pelatihan yang dilakukan menunjukkan bahwa pemahaman dan kesiapan guru dalam menggunakan alat-alat digital dapat mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis di kalangan siswa. Kegiatan ini tidak hanya menawarkan pengetahuan baru kepada guru, tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan evaluasi dan mengambil keputusan yang etis dalam konteks sosial maupun politik [11]; , [12]. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya berfokus pada penguasaan teknologi, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan karakter dan literasi kewarganegaraan siswa, yang esensial dalam menghadapi tantangan di era digital saat ini [13].

Lebih lanjut, pelatihan mengenai simulasi interaktif berbasis AI dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan mendorong mereka untuk lebih aktif berkontribusi dalam diskusi kritis. Hal ini berhubungan erat dengan pengembangan literasi kewarganegaraan, yang menuntut siswa untuk memiliki pemahaman tentang hak dan tanggung jawab mereka sebagai warga negara yang aktif [14]; [5]. Dengan memperkenalkan konsep-konsep AI dalam kurikulum, siswa diharapkan dapat memahami dan menerapkan teknologi tersebut dalam konteks yang relevan, sehingga mereka bisa lebih siap menghadapi tantangan di masyarakat [15]

Sebagai tambahan, pendekatan yang menggunakan simulasi interaktif berbasis AI memperkuat integrasi antara teori dan praktik dalam pendidikan. Hal ini memungkinkan siswa tidak hanya memahami konsep-konsep kewarganegaraan secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi riil yang melibatkan pengambilan keputusan etis. Guru sebagai fasilitator dalam proses ini berperan penting dalam membimbing siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah yang mereka hadapi ([16].

Dari keseluruhan analisis ini, jelas bahwa pelatihan guru dalam pemanfaatan teknologi terkini, seperti simulasi interaktif berbasis AI, adalah investasi yang tidak hanya memperkuat kapasitas serta kompetensi profesional guru, tetapi juga memiliki potensi besar untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan dan kemampuan mengambil keputusan etis pada siswa.

#### **IV. KESIMPULAN DAN SARAN**

Pelatihan guru Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam pemanfaatan simulasi interaktif berbasis kecerdasan buatan (AI) telah terbukti memberikan hasil yang sangat signifikan, baik bagi peningkatan kapasitas profesional guru maupun dalam memperkuat kualitas proses pembelajaran kewarganegaraan di sekolah. Melalui program ini, guru tidak hanya mendapatkan tambahan wawasan mengenai perkembangan teknologi pendidikan terkini, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana teknologi tersebut dapat diintegrasikan secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Integrasi ini pada gilirannya memungkinkan terciptanya suasana kelas yang lebih dinamis, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan zaman.



Dengan memanfaatkan simulasi interaktif berbasis AI, guru dapat menyajikan materi kewarganegaraan dalam bentuk yang lebih menarik, kontekstual, dan aplikatif. Hal ini terbukti mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, baik melalui diskusi, analisis kasus, maupun simulasi pengambilan keputusan. Selain itu, peningkatan literasi digital yang dialami guru melalui program pelatihan ini juga memberi dampak positif terhadap pengembangan keterampilan siswa, khususnya dalam berpikir kritis, memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta menumbuhkan kemampuan untuk mengambil keputusan secara etis dalam berbagai situasi.

Dari sisi praktis, keberadaan program ini jelas memberi kontribusi nyata terhadap upaya peningkatan kualitas pendidikan kewarganegaraan di era digital yang menuntut adaptasi cepat terhadap perubahan teknologi. Dengan adanya metode pembelajaran berbasis AI, pendidikan kewarganegaraan tidak lagi dipandang sebagai mata pelajaran yang hanya berfokus pada hafalan konsep, melainkan berkembang menjadi wadah pembentukan karakter dan kecakapan abad ke-21. Dari sisi teoretis, hasil penelitian ini juga mengonfirmasi pentingnya pendekatan berbasis teknologi dalam mendukung keberhasilan pembelajaran di era modern. Hal ini memperkuat pandangan bahwa transformasi pendidikan tidak dapat dipisahkan dari pemanfaatan teknologi yang tepat guna.

Ke depan, sangat diperlukan adanya pengembangan program pelatihan lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, baik dalam hal materi, metode, maupun jangkauan peserta. Program lanjutan tersebut diharapkan dapat memperkaya keterampilan guru dalam menggunakan berbagai fitur AI secara lebih inovatif, sekaligus memperluas dampaknya ke lebih banyak sekolah dan siswa. Dengan kesinambungan pelatihan dan dukungan kebijakan yang memadai, penerapan simulasi interaktif berbasis AI memiliki potensi besar untuk menciptakan perubahan yang lebih mendalam. Tidak hanya bagi peningkatan kompetensi guru, tetapi juga dalam membentuk generasi siswa yang memiliki literasi kewarganegaraan kuat, mampu berpikir kritis, serta memiliki kepekaan etis dalam menghadapi kompleksitas kehidupan masyarakat di masa depan.

## V. REFERENSI

- [1] H. Hasnawiyah and M. Maslena, "Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa," *J. Rev. Pendidik. Dasar J. Kaji. Pendidik. Dan Has. Penelit.*, vol. 10, no. 2, pp. 167–172, 2024, doi: 10.26740/jrpd.v10n2.p167-172.
- [2] M. M. Fakhri, D. M. Rifqie, A. Asriadi, A. Ismail, A. Isma, and D. Fadhilatunisa, "Peningkatan Literasi Digital Dan Menulis Artikel Ilmiah Guru Dengan Memanfaatkan Artificial Intelligence," *J. Sipakatau Inov. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 30–39, 2024, doi: 10.61220/jsipakatau.v1i2.245.
- [3] B. R. Ilahi, A. J. Saputra, and A. Permadi, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Padlet Untuk Penunjang Pembelajaran Interaktif Dan Komunikatif Era Merdeka Belajar Pada Sekolah Penggerak SDN 149 Seluma," *Dharma Raflesia J. Ilm. Pengemb. Dan Penerapan Ipteks*, vol. 21, no. 2, pp. 280–290, 2023, doi: 10.33369/dr.v21i2.28354.
- [4] A. R. N., M. Musdar, and U. Kalsum, "Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Menggunakan Teknologi Quizizz Dalam Penerapan Best Practice Di Satuan



- Pendidikan PPM Al Ikhlas,” *J. Abdi Insa.*, vol. 10, no. 3, pp. 1689–1697, 2023, doi: 10.29303/abdiinsani.v10i3.1100.
- [5] T. Sukmayadi, M. Maarif, H. R. Fitri, A. K. Dewi, Y. G. Merkuri, and A. N. Haryanti, “Membangun Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Melalui Literasi Kewarganegaraan Di Universitas Ahmad Dahlan,” *J. Dimens. Pendidik. Dan Pembelajaran*, vol. 12, no. 2, pp. 245–256, 2024, doi: 10.24269/dpp.v12i2.9388.
- [6] A. S. Amri, O. Ofianto, and F. F. Mulyani, “Pengaruh Metode Simulasi Persidangan Terhadap Peningkatan Kesadaran Hukum Siswa Di Sma Islam Terpadu Al Fityah Pekanbaru,” *Js (Jurnal Sekolah)*, vol. 8, no. 3, p. 515, 2024, doi: 10.24114/js.v8i3.59403.
- [7] R. Hidayat, “Pelaksanaan Literasi Kewarganegaraan Siswa Di SMA Kabupaten Simeulue Dalam Era Globalisasi,” *Pedagog. J. Ilmu Pendidik.*, vol. 24, no. 1, pp. 63–71, 2024, doi: 10.24036/pedagogi.v24i1.1976.
- [8] A. A. Hunaifi and W. I. Zaman, “Analisis Keberhasilan Sekolah Dalam Mengatasi Kesulitan Dalam Mengoptimalkan Capaian Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan,” *PTK J. Tindakan Kelas*, vol. 5, no. 2, pp. 398–413, 2025, doi: 10.53624/ptk.v5i2.578.
- [9] A. N. Wulanjani, G. F. Arvianti, and S. S. Yunianti, “Pelatihan LITERACYCLOUD.ORG Sebagai Upaya Peningkatan Literasi Digital Para Guru Sd Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19,” *Kumawula J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 3, p. 501, 2022, doi: 10.24198/kumawula.v5i3.37444.
- [10] E. Subowo, N. Dhiyaulhaq, and I. W. Khasanah, “Pelatihan Artificial Intelligence Untuk Tenaga Pendidik Dan Guru Sekolah Dasar Muhammadiyah (Online Thematic Academy Kominfo RI),” *Abditeknika J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 83–90, 2022, doi: 10.31294/abditeknika.v2i2.1372.
- [11] D. Firmansyah *et al.*, “Seminar Introduction AI: Membangun Kesiapan Guru Menghadapi Pembaharuan Teknologi Pendidikan Di SDN 15 Cakranegara,” *Rengganis J. Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 2, pp. 266–274, 2024, doi: 10.29303/rengganis.v4i2.446.
- [12] A. Trisiana, “Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran,” *J. Pendidik. Kewarganegaraan*, vol. 10, no. 2, p. 31, 2020, doi: 10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304.
- [13] M. Maimun, S. Sanusi, R. Yusuf, and H. Muthia, “Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Kebangsaan Melalui Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Kota Banda Aceh,” *Civ. Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidik. Pancasila Dan Kewarganegaraan*, vol. 8, no. 1, p. 8, 2020, doi: 10.31764/civicus.v8i1.1789.
- [14] N. Agir and M. E. E. M. Matore, “Literasi Dan Kewarganegaraan Digital: Konsep Dan Strategi Implementasi Dalam Pendidikan Di Malaysia,” *Malaysian J. Soc. Sci. Humanit.*, vol. 7, no. 3, p. e001367, 2022, doi: 10.47405/mjssh.v7i3.1367.
- [15] R. P. Situmorang, “Integrasi Literasi Sains Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sains,” *Satya Widya*, vol. 32, no. 1, p. 49, 2016, doi: 10.24246/j.sw.2016.v32.i1.p49-56.
- [16] D. Husen, “Peningkatan Kapasitas Literasi Digital Dasar Bagi Kelompok Masyarakat Desa Smart Village Desa Mandirancan,” *J. Pengabd. Masy. Bangsa*, vol. 1, no. 12, pp. 3622–3627, 2024, doi: 10.59837/jpmba.v1i12.758.

