

INOVASI MEDIA LAYANAN PSIKOSOSIAL: PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) BAGI GURU BK

Ulvina Rachmawati^{1*}, Agus Triyanto², Widya Juwita Sari³,
Ismarini Bakti Setiani⁴, Sugiyana⁵

^{1,2,3,4}Prodi Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

⁵SMPN 1 Wonosari, Indonesia

ulvinarachmawati@unya.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Perkembangan teknologi dan tingginya penggunaan media sosial pada remaja Gen Z meningkatkan risiko *cyberbullying*. Guru BK berperan sebagai garda terdepan dalam pencegahan, namun mitra MGBK SMP Kabupaten Gunungkidul masih terkendala keterbatasan literasi dan kompetensi digital; 83% belum memanfaatkan AI dalam media BK dan 76% kesulitan menyusun media BK yang menarik. Pengabdian ini bertujuan meningkatkan literasi dan kompetensi teknis guru BK dalam membuat video animasi berbasis AI sebagai media layanan psikososial untuk pencegahan *cyberbullying*. Kegiatan diikuti 41 guru BK (10 laki-laki dan 31 perempuan) dengan tahap pelaksanaan melalui 4 sesi: pemaparan dan diskusi, workshop dan pendampingan penyusunan prompt dan produksi video dengan Google Gemini dan Google Veo 3.1, editing CapCut, penugasan mandiri, presentasi dan umpan balik. Evaluasi menggunakan pretest–posttest dan wawancara. Hasil menunjukkan rerata skor literasi meningkat dari 16,2 menjadi 18,9; 85,7% peserta mengalami peningkatan, melampaui indikator 75%; tidak ada peserta di kategori rendah dan 85,4% berada di kategori tinggi setelah pelatihan. Dari kompetensi teknis, 90% peserta mampu menyusun prompt, membuat video animasi, dan editing, melampaui indikator 80%. Sebanyak 41 video animasi berhasil dikembangkan dan siap digunakan. Dengan demikian, pelatihan ini berhasil meningkatkan literasi digital dan kompetensi teknis guru BK dan menghadirkan inovasi media layanan psikososial yang relevan dengan Gen Z.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence*; Layanan Psikososial; *Cyberbullying*; Video Animasi.

Abstract: The development of technology and the high use of social media among Gen Z adolescents increase the risk of *cyberbullying*. Guidance and counseling (BK) teachers serve as the frontline in prevention, but the partner, the Junior High School Guidance and Counseling Teacher Working Group (MGBK) of Gunungkidul Regency, still faces limited digital literacy and competence; 83% have not used AI in BK media, and 76% have difficulty creating attractive BK media. This community service program aims to improve BK teachers' literacy and technical competence in creating AI-based animated videos as psychosocial service media for *cyberbullying* prevention. The activity was attended by 41 junior high school BK teachers (10 men and 31 women) and was carried out in four sessions: presentation and discussion; workshop and mentoring on prompt writing and video production using Google Gemini and Google Veo 3.1; editing with CapCut; independent assignments; and presentations and feedback. Evaluation used a pretest–posttest and interviews. The results showed that the average literacy score increased from 16.2 to 18.9; 85.7% of participants improved, exceeding the 75% success indicator; no participants were in the low category, and 85.4% were in the high category after training. In terms of technical competence, 90% of participants were able to write prompts, create animated videos, and perform editing, exceeding the 80% indicator. A total of 41 animated videos were successfully developed and are ready for use. Thus, this training successfully improved BK teachers' digital literacy and technical competence and provided innovation in psychosocial service media relevant to Gen Z.

Keywords: *Artificial Intelligence*; *Psychosocial Services*; *Cyberbullying*; *Animation Video*.



Article History:

Received: 20-08-2026

Revised : 19-09-2026

Accepted: 22-09-2026

Online : 01-10-2026



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

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat mendorong perubahan pada pola komunikasi dan interaksi individu khususnya pada remaja (Fazli & Ardi, 2025). Remaja merupakan individu dengan rentang usia 15-24 tahun yang saat ini masuk dalam Generasi Z (Gen Z) (Sarmini et al., 2023). Gen Z yang tumbuh sebagai *digital native* saat ini menjadi kelompok usia dengan intensitas penggunaan media sosial yang tertinggi (Hidayanto & Akbar, 2022; Karuni et al., 2023). Interaksi sosial yang semakin dimediasi oleh platform digital ini memunculkan risiko psikososial baru. Salah satunya *cyberbullying*, bentuk *bullying* yang dilakukan secara sengaja dan berulang oleh individu atau kelompok kepada pihak lain melalui platform digital (Kurniasih & Elita, 2024). Perilaku *cyberbullying* dapat bervariasi mulai dari *flaming* (pengiriman pesan kasar), *denigration* (pencemaran nama baik), *impersonation* (tindakan berpura-pura menjadi orang lain untuk merusak reputasi korban), *cyberstalking* (pengintaian secara daring disertai ancaman), dan *exclusion* (pengucilan individu dari kelompok tertentu) (Dağcı-Günel & Ayaz-Alkaya, 2025; Kurniasih & Elita, 2024). Remaja yang mengalami *cyberbullying* beresiko mengalami stress, cemas, depresi, motivasi rendah, prestasi akademik menurun hingga bunuh diri (Aparisi et al., 2021; John et al., 2023).

Data global menunjukkan 23.8% remaja di Turki dan 18% remaja di Wales, Australia, pernah mengalami *cyberbullying* (Dağcı-Günel & Ayaz-Alkaya, 2025; John et al., 2023). Sementara itu, 45%-49% remaja Indonesia menyatakan pernah mengalami *cyberbullying* (Laxmi et al., 2021; Nugroho et al., 2025). BPS (2025) mencatat 80% penduduk Yogyakarta sebagai pengguna internet, menjadikan DIY sebagai provinsi dengan penetrasi internet tertinggi. Tingginya penetrasi digital ini turut berkontribusi pada kerentanan *cyberbullying di remaja Yogyakarta*. Penelitian Jamroni et al. (2025) menemukan 72% remaja di Patuk, Gunungkidul pernah mengalami *cyberbullying*. Data-data tersebut menegaskan urgensi pencegahan *cyberbullying*, salah satunya melalui layanan bimbingan dan konseling (BK).

Layanan BK menjadi garda terdepan dalam mendukung perkembangan psikologis termasuk dalam mencegah ataupun mengatasi isu *cyberbullying* di sekolah (Rohmatillah, 2024). Pada upaya pencegahan, guru BK dituntut untuk mampu mengemas materi pencegahan *cyberbullying* ke dalam media yang relevan dengan karakter Gen Z (Amelia et al., 2026). Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media digital berbasis AI (*Artificial Intelligence*) sebagai sarana penyampaian pesan pencegahan *cyberbullying*. Namun, kompetensi dan literasi guru BK masih rendah pada mitra pengabdian (MGBK SMP Kabupaten Gunungkidul) Hasil wawancara pada Februari 2026 dengan 30 guru BK anggota MGBK SMP Kabupaten Gunungkidul diketahui sebanyak 83% guru BK (25 orang) belum pernah memanfaatkan AI dalam pengembangan media BK dan 76% (23 orang) di antaranya mengalami kesulitan dalam menyusun media BK dengan topik

pencegahan *cyberbullying* yang menarik. Hasil wawancara menemukan sebagian besar layanan BK masih didominasi ceramah dan *powerpoint* sederhana yang kurang menarik perhatian siswa. MGBK SMP Kabupaten Gunungkidul sebagai wadah kolaborasi profesional guru BK telah berupaya mengadakan pertemuan rutin tetapi peningkatan kompetensi digital belum menjadi program prioritas akibat keterbatasan sumber daya manusia, dana, dan infrastruktur.

Berbagai penelitian dan pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan berbasis media digital menjadi solusi konkret untuk meningkatkan kompetensi digital guru BK. Pelatihan CapCut mampu meningkatkan literasi dan kompetensi guru BK dalam membuat video (Triyanto et al., 2026). Selain itu, pelatihan Canva juga efektif dalam meningkatkan kreativitas guru BK dalam mendesain media visual (Azizi & Muhid, 2025). Namun, kedua pelatihan tersebut masih berfokus pada editing visual manual bukan pemanfaatan AI, belum secara khusus menyasar konten pencegahan *cyberbullying dalam layanan psikososial, dan belum menghasilkan produk video animasi siap pakai sesuai karakter Gen Z*. Pelatihan pembuatan video animasi berbasis AI menawarkan pendekatan yang berbeda: 1) menggunakan AI dalam menyusun naskah, karakter, dan visualisasi animasi berdasarkan prompt; 2) berfokus pada konten pencegahan *cyberbullying*; dan 3) menghasilkan video animasi yang siap digunakan oleh guru BK. Pendekatan ini belum tersentuh oleh pelatihan sebelumnya dan sejalan dengan temuan atas intervensi media digital dan AI efektif mencegah *bullying* sekaligus mempromosikan Kesehatan mental remaja (Hiller et al., 2025; Setiowati & Dwiningrum, 2020). Dengan demikian, pelatihan ini menjawab kebutuhan peningkatan kompetensi digital guru BK di era Revolusi Industri 4.0 sekaligus menghadirkan inovasi media layanan psikososial yang relevan dengan karakter Gen Z.

Sebagai solusi atas permasalahan mitra, tim pengabdian menyelenggarakan “Inovasi Media Layanan Psikososial: Pelatihan Pembuatan Video Animasi Berbasis AI bagi Guru BK”. Pelatihan ini ditujukan untuk meningkatkan literasi guru BK dalam memanfaatkan video animasi berbasis AI sebagai media layanan psikososial dalam pencegahan *cyberbullying* dan meningkatkan kompetensi teknis guru BK dalam mengembangkan video animasi berbasis AI dengan konten pencegahan *cyberbullying* yang kontekstual dan siap pakai. Dengan adanya pelatihan ini, layanan psikososial yang merupakan bagian dari layanan BK diharapkan menjadi lebih inovatif, relevan, dan efektif serta mampu menjawab kebutuhan pencegahan *cyberbullying* bagi siswa di era digital.

B. METODE PELAKSANAAN

Mitra pengabdian ini adalah MGBK SMP Kabupaten Gunungkidul. Sebanyak 41 orang guru BK SMP terlibat dengan 10 guru BK laki-laki dan 31 guru BK Perempuan. Tim pengabdian terdiri dari dosen dan mahasiswa dari Program Studi BK UNY. peserta Pelatihan terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan wawancara pada 30 anggota MGBK SMP Kabupaten Gunungkidul untuk mengidentifikasi kebutuhan media layanan psikososial pencegahan *cyberbullying*, memetakan kompetensi dan literasi digital yang belum dikuasai mitra, dan menepakati jadwal dan mekanisme pelatihan. Tim pengabdian juga menyusun proposal, mengembangkan angket pretest-posttest, dan wawancara. Tahap pelaksanaan dilakukan secara daring dan luring dalam empat sesi. Rincian sesi, materi, metode, bentuk, dan output dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Sesi, Materi, Metode, dan Bentuk Kegiatan

Sesi	Materi	Metode	Bentuk	Output
1	Literasi pemanfaatan video animasi berbasis AI sebagai media layanan psikososial dalam pencegahan <i>cyberbullying</i>	Presentasi dan Diskusi	Daring	Peserta memahami literasi pemanfaatan video animasi berbasis AI untuk mencegah <i>cyberbullying</i>
2	Penyusunan prompting naskah, pembuatan video animasi, dan editing video animasi	Workshop dan Pendampingan	Luring	Peserta mampu menyusun prompt, naskah, dan draft video animasi
3	Produksi video animasi	Penugasan	Mandiri	Peserta menghasilkan video animasi untuk mencegah <i>cyberbullying</i>
4	Presentasi karya dan penyempurnaan video animasi karya peserta	<i>Feedback</i>	Daring	Video animasi diperbaiki dan siap digunakan

Tahap evaluasi dilaksanakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pelatihan melalui pretest-posttest, dan wawancara. Berikut rincian alur evaluasi yang dilakukan:

1. Pretest dilakukan sebelum sesi 1 pada tahap pelaksanaan dimulai. Pretest menggunakan angket yang terdiri dari 10 pertanyaan untuk mengukur pemahaman literasi pemanfaatan animasi berbasis AI untuk pencegahan *cyberbullying*.
2. Setelah sesi 4 pada tahap pelaksanaan selesai, posttest dilaksanakan menggunakan angket yang sama dengan pretest.

3. Wawancara dilakukan setelah posttest pada perwakilan peserta (5 guru BK) untuk menggali peningkatan kompetensi teknis, kendala, dan rekomendasi. Adapun indikator keberhasilan dari pelatihan ini disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Indikator Keberhasilan Pelatihan

Aspek	Indikator	Kriteria Keberhasilan	Sumber Data
Literasi digital	Peningkatan literasi pemanfaatan video animasi berbasis AI untuk mencegah <i>cyberbullying</i>	Minimal 75% peserta mengalami peningkatan skor posttest dibandingkan pretest	Angket pretest-posttest
Kompetensi teknis	Kemampuan membuat video animasi berbasis AI	Minimal 80% peserta mampu membuat video animasi berbasis AI yang siap pakai (video telah melalui presentasi, <i>feed-back</i> , dan penyempurnaan)	Wawancara

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilaksanakan melalui wawancara pada bulan Februari dengna 30 guru BK anggota mitra. Hasil wawancara diketarhui bahwa 83% guru Bk (25 orang) belum pernah memanfaatkan AI dalam pengembangan media BK dan 76% (23 orang) mengalami kesulitan menyusun media BK yang menarik. Temuan ini memperkuat kebutuhan mitra untuk meningkatkan literasi dan kompetensi digital terutama dalam memanfaatkan AI untuk mengembangkan video animasi sebagai media layanan psikososial. Kendala geografis Gunungkidul yang jauh dari pusat kota menjadi salah satu factor yang menghambat akses atas pelatihan. Atas hasi tersebut, tim pengabdi menyusun proposal, mengembangkan angket pretest-posttest, dan menetapkan jadwal dan mekanisme pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa tahap persiapan tidak hanya bersifat administrasi tetapi juga menghasilkan peta kebutuhan dan instrument evaluasi yang akan digunakan pada tahap berikutnya.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan terdiri dari4 sesi yang dilakukan secara daring dan luring. Sebelum sesi pertama, pada 6 Mei 2026 peserta mengisi pretest secara asinkronus melalui WAG. Sesi 1 dilakukan secara daring pada 13 Mei 2026 dengan metode presentasi dan diskusi. Materi yang dipaparkan adalah literasi pemanfaataan video animasi berbasis AI sebagai media layanan psikososial dalam pencegahan *cyberbullying*. Presentasi dilanjutkan dengan diskusi tentang ragam *cyberbullying*, dampak psikososialnya bagi siswa, dan preanan guru BK dalam mencegahnya, Peserta terlihat antusias yang

ditunjukkan dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Luaran dari sesi 1 ini adalah pemahaman peserta tentang pemanfaatan video animasi berbasis AI untuk pencegahan *cybsebullying*.

Sesi 2 dilaksanakan secara luring di SMA Negeri 1 Wonosari pada 20 Mei 2026 dalam bentuk workshop dan pendampingan. Kegiatan diawali dengan demonstrasi penyusunan naskah menggunakan Google Gemini. Tim telah menyediakan topik-topik yang relevan dengan pencegahan *cyberbullying* untuk mempercepat proses pelatihan. Selanjutnya, peserta dilatih dan didampingi dalam memproduksi video animasi pendek menggunakan Google Veo 3.1 melalui <https://labs.google/flow>. Setelah video animasi pendek dihasilkan, peserta diarahkan untuk menggabungkan dan mengedit video menggunakan CapCut.

Keterampilan teknis yang dilatih pada sesi 2 meliputi 1) penyusunan prompt untuk menghasilkan naskah yang kontekstual; 2) pembuatan video animasi berbasis AI; dan 3) editing video animasi menggunakan CapCut. Meskipun pendampingan dilakukan oleh tim pengabdian, masih ada beberapa kendala yang muncul seperti peserta memerlukan pengulangan instruksi pada penulisan prompt dan penggabungan video. Meskipun begitu, peserta aktif meminta pendampingan dan tidak segan bertanya tentang strategi penulisan prompt di Google Gemini agar naskah relevan dengan konten pencegahan *cyberbullying*. Luaran dari sesi ini adalah prompt, naskah, dan draft awal video animasi. Dokumentasi atas pendampingan pada peserta dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pendampingan Pembuatan Video Animasi

Sesi 3 merupakan penugasan mandiri, peserta diberi tugas untuk menyelesaikan produksi video animasi berdasarkan naskah yang telah dibuat. Video animasi yang telah selesai diunggah ke Google Classroom sebagai draft video awal. Pada tahap ini, keterampilan yang dilatih adalah kemandirian dan manajemen waktu dalam menyelesaikan video animasi. Kendala yang ditemukan adalah variasi kecepatan peserta dalam menyelesaikan video dan kebutuhan pendampingan teknis lanjutan melalui WAG/ Classroom. Luaran sesi ini adalah draft video animasi yang siap memperoleh masukan

Sesi 4 dilakukan secara luring dalam bentuk presentasi karya dan *feedback*. Peserta mempresentasikan video animasi yang dikembangkan kemudian peserta lain dan tim pengabdian memberikan masukan untuk penyempurnaan. Peserta sangat kooperatif dalam mengamati video animasi dan memberikan masukan atas video animasi yang dibuat peserta lain. Video animasi final kemudian diunggah ke Google Classroom. Luaran sesi ini adalah video animasi yang telah diperbaiki dan siap digunakan sebagai media layanan psikososial.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian 2 tujuan pelatihan yaitu 1) meningkatkan literasi guru BK dalam memanfaatkan video animasi berbasis AI sebagai media layanan psikososial dalam pencegahan *cyberbullying*, dan 2) meningkatkan kompetensi teknis guru BK dalam mengembangkan video animasi berbasis AI dengan konten pencegahan *cyberbullying* yang kontekstual dan siap pakai. Evaluasi dilakukan melalui angket pretest-posttest, dan wawancara.

a. Peningkatan Literasi Digital

Tujuan pertama ini dievaluasi menggunakan angket pretest-posttest tentang pemahaman literasi pemanfaatan animasi berbasis AI untuk mencegah *cyberbullying*. Analisis deskriptif skor pretest dan posttest berdasarkan jenis kelamin disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Analisis Deskriptif Skor Pretest-Posttest berdasarkan Jenis Kelamin

Kategori	N	Pretest M (SD)	Posttest M (SD)	Δ
Laki-laki	10	15.5 (2.014)	18.8 (1.988)	3.3
Perempuan	31	16.5 (2.127)	18.5 (2.420)	2.2
Mean Total	41	16.2	18.9	2.7

Berdasarkan jenis kelamin, mayoritas peserta adalah guru BK perempuan (31 orang; 75.6%) sedangkan guru BK laki-laki berjumlah 10 orang (24,4%). Dominasi peserta perempuan tidak dapat langsung ditafsirkan sebagai perbedaan minat, karena komposisi guru BK di lapangan juga cenderung didominasi perempuan (Nuraini, 2022). Hal ini sejalan dengan kegiatan pengabdian lain seperti pelatihan CapCut dan orientasi koe etik BK yang juga lebih banyak diikuti oleh guru BK perempuan (Sugiyanto et al., 2025; Triyanto et al., 2026). Sebelum pelatihan, rerata skor laki-laki ($M=15.5$; $SD=2.014$) lebih rendah daripada perempuan ($M=16.5$; $SD=2.127$). Setelah pelatihan, rerata skor laki-laki menjadi 18.8 ($SD=1.988$) dan perempuan menjadi 18.5 ($SD = 2.420$). Hasil ini menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan tetapi peserta laki-laki ($\Delta = 3.7$) mengalami peningkatan yang lebih besar daripada perempuan ($\Delta = 1.9$). Secara deskriptif, kedua kelompok sama-sama meningkat tetapi peningkatan

laki-laki tampak lebih tinggi. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa laki-laki umumnya lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi digital (Niño-Cortés et al., 2023). Meskipun demikian, kesenjangan tersebut tidak bersifat permanen dan dapat berubah apabila kondisi sosial-budaya dan metode intervensinya berbeda (Ludwikowski et al., 2020; Vercher Ribis & Holgado García, 2026).

Berdasarkan tingkat literasi digital, seluruh peserta mengalami peningkatan. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta berada pada tingkat sedang (28 orang; 68.3%), diikuti tingkat tinggi (9 orang; 21.9%), dan tingkat rendah (4 orang; 9.8%). Setelah pelatihan, tidak ada peserta pada tingkat rendah, mayoritas berada pada tingkat tinggi (35 orang; 85.4%), dan sisanya tingkat sedang (6 orang; 14.6%). Analisis deskriptif atas perubahan tingkat literasi digital peserta dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Analisis Deskriptif Tingkat Literasi Digital

Kategori	Pretest N (%)	Posttest N (%)
Tinggi	9 (21.9%)	35 (85.4%)
Sedang	28 (68.3%)	6 (14.6%)
Rendah	4 (9.8%)	0(0%)
Total	41 (100%)	41 (100)

Secara deskriptif, pelatihan ini mampu meningkatkan literasi digital peserta dalam memanfaatkan video animasi berbasis AI sebagai media layanan psikososial dalam pencegahan *cyberbullying*. Hasil ini sejalan dengan pelatihan video menggunakan aplikasi Loomie, OBS, dan Animaker yang juga terbukti meningkatkan kompetensi digital peserta (Kisworo et al., 2022; Simatupang et al., 2023). Berdasarkan hasil perbandingan skor pretest-posttest sebanyak 35 (85.7%) mengalami peningkatan skor literasi. Persentase tersebut melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75% peserta mengalami peningkatan. Keberhasilan pelatihan ini dalam meningkatkan literasi digital peserta didukung oleh metode pelatihan yang menekankan presentasi, workshop, dan pendampingan.

b. Peningkatan Kompetensi Teknis

Tujuan kedua dievaluasi melalui wawancara terhadap 5 guru BK perwakilan peserta setelah posttest. Peserta menyatakan bahwa setelah workshop dan pendampingan, mereka mampu menyusun prompt yang lebih relevan dengan topik pencegahan. Peserta juga melaporkan mampu menggunakan Google Gemini untuk menyusun naskah, Google Veo 3.1 untuk menghasilkan video animasi pendek dan CapCut untuk menggabungkan serta menyunting video. Sebanyak 90% peserta menyatakan mampu mempraktikkan penyusunan prompt, membuat animasi, dan melakukan editing maka indikator 80%

peserta mampu mempraktikan 3 keterampilan itu tercapat. Luarannya sebanyak 41 video animasi terkumpul dan video tersebut telah melewati feedback serta revisi untuk penyempurnaan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan pembuatan video animasi berbasis AI bagi guru BK MGBK SMP Kabupaten Gunungkidul terbukti mampu meningkatkan literasi digital dan kompetensi teknis mitra. Peningkatan literasi ditunjukkan oleh kenaikan rerata skor pretest ke posttest dari 16,2 menjadi 18,9 atau meningkat sekitar 16,7%, serta peningkatan proporsi peserta kategori literasi tinggi dari 21,9% menjadi 85,4% dan tidak ada lagi peserta kategori rendah. Peningkatan kompetensi teknis, 90% peserta mampu menyusun prompt, membuat video animasi berbasis AI, dan melakukan editing video yang telah melampaui indikator 80%. Peserta juga menghasilkan video animasi pencegahan *cyberbullying* yang kontekstual dan siap digunakan sebagai media layanan psikososial. Dengan demikian, pelatihan ini menjawab kebutuhan mitra akan media BK yang inovatif, relevan dengan karakter Gen Z, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital..

Agar manfaat pelatihan ini berkelanjutan, guru BK perlu mengintegrasikan video animasi berbasis AI ke dalam Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) dan program BK, serta memanfaatkannya dalam layanan klasikal, bimbingan kelompok, konseling individual, MPLS, kampanye anti-*cyberbullying*, dan media sosial sekolah. MGBK SMP Kabupaten Gunungkidul perlu membentuk bank media BK sebagai repositori video yang dapat diakses dan digunakan ulang oleh anggota, melakukan validasi ahli dan uji coba terbatas kepada siswa, serta merevisi video berdasarkan umpan balik. Keberlanjutan kompetensi guru BK juga perlu dijaga melalui pelatihan lanjutan, *community of practice*, *training of trainers*, dan pendampingan berkala setiap semester.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis menyampaikan terima kasih kepada MGBK SMP Kabupaten Gunungkidul atas dukungan dan kontribusi yang diberikan selama kegiatan pengabdian berlangsung. Tak lupa, terima kasih juga kami sampaikan kepada DRPM UNY yang telah membiayai pelatihan pengembangan video animasi berbasis AI ini sehingga seluruh rangkaian kegiatan terlaksana dengan baik

DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, B., Syahputri, B., Pulungan, I. N., & Asbi, A. (2026). Kebutuhan Pengembangan Kompetensi Guru Bimbingan dan Konseling dalam Menghadapi Tantangan Kesehatan Mental Peserta Didik di Era Digital The Need to Develop the Competencies of Guidance and Counseling Teachers in Addressing Students ' Mental Health Challen. *JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 3(6), 3881–3887.

- Aparisi, D., Delgado, B., Bo, R. M., & Martínez-Monteagudo, M. C. (2021). Relationship between Cyberbullying, Motivation and Learning Strategies, Academic Performance, and The Ability to Adapt to University. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(20), 1–12. <https://doi.org/10.3390/ijerph182010646>
- Azizi, M. B., & Muhid, A. (2025). Pengaruh Pelatihan Canva terhadap Kreativitas Guru: Systematic Literature Review. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 31(2), 393–411. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v31i2.9975>
- BPS, B. P. S. P. D. Y. (2025). Persentase Penduduk 5 Tahun Keatas yang Menggunakan Internet Menurut Kabupaten/Kota di DIY Tahun 2024. In *Badan Pusat Statistik Provinsi DI Yogyakarta*. <https://yogyakarta.bps.go.id/id/statistics-table/2/NTU4IzI=/persentase-penduduk-5-tahun-keatas-yang-menggunakan-internet-menurut-kabupaten-kota-di-diy.html>
- Dağcı-Günel, B., & Ayaz-Alkaya, S. (2025). Cyberbullying and Empathy Levels in Adolescents and Predictive Factors: A Cross-Sectional Study. *Public Health Nursing*, 42(6), 1794–1801.
- Fazli, M., & Ardi, Z. (2025). Efektivitas Sisiometri di Zaman Sekarang. *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 153–163.
- Hidayanto, S., & Akbar, M. R. (2022). Webinar Manajemen Privasi dan Keamanan Digital di Era Internet untuk Gen Z di SMP Islam Al Azhar 9 Kemang Pratama Bekasi, Jawa Barat. *Monsu'ani Tano Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 15–28. <https://doi.org/10.32529/tano.v5i1.1135>
- Hiller, S., Götzl, C., Rauschenberg, C., Fichtelpeter, J., Koppe, G., Wierzbna, E., Sauter, J., Dietrich, S., Durstewitz, D., Reininghaus, U., & Krumm, S. (2025). Health-Promoting Effects and Everyday Experiences With a Mental Health App Using Ecological Momentary Assessments and AI-Based Ecological Momentary Interventions Among Young People: Qualitative Interview and Focus Group Study. *JMIR MHealth and UHealth*, 13(e65106), 1–17. <https://doi.org/10.2196/65106>
- Jamroni, J., Al-zalmasry, L., Khotimah, A., & S, P. D. (2025). Hubungan Cyberbullying dengan Kesehatan Mental Remaja di Smk Muhammadiyah 1 Patuk Gunungkidul Yogyakarta Tahun 2025. *An-Najat: Jurnal Ilmu Farmasi Dan Kesehatan*, 3(3), 345–357.
- John, A., Lee, S. C., Puchades, A., Del Pozo-Baños, M., Morgan, K., Page, N., Moore, G., & Murphy, S. (2023). Self-Harm, In-Person Bullying and Cyberbullying in Secondary School-Aged Children: A Data Linkage Study in Wales. *Journal of Adolescence*, 95(1), 97–114. <https://doi.org/10.1002/jad.12102>
- Karuni, N. P. P., Cahyani, N. P. E., & Jayadhi, G. A. A. D. (2023). Upaya Pelestarian Budaya Asli Indonesia melalui Fenomena Fomo Generasi Z di Media Sosial Tiktok menuju Indonesia Emas. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 3(1), 418–427.
- Kisworo, B., Yusuf, A., Desmawaty, L., Shofwan, I., Kusumatuti, Z. R., Sakti, A. B. O., & Setiawati, R. I. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Platform Animaker.com bagi Pendidik PAUD Nonformal di Kota Semarang. *ABDIMAS*, 26(1), 15–23.
- Kurniasih, N., & Elita, R. F. M. (2024). Pencegahan Cyberbullying pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Communnity Development Journal*, 5(1), 2110–2114.
- Laxmi, S. T., Rismala, R., & Nurrahmi, H. (2021). Cyberbullying Detection on Indonesian Twitter using Doc2Vec and Convolutional Neural Network. *2021 9th International Conference on Information and Communication Technology, ICoICT 2021*, 82–86.
- Ludwikowski, W. M. A., Schechinger, H. A., & Armstrong, P. I. (2020). Are Interest Assessments Propagating Gender Differences in Occupations? *Journal of*

- Career Assessment*, 28(1), 14–27.
<https://doi.org/10.1177/1069072718821600>
- Niño-Cortés, L. M., Grimalt-Álvaro, C., Lores-Gómez, B., & Usart, M. (2023). The Digital Gender Gap in Secondary School: Differences in Self-Perceived Competence and Attitude Towards Technology. *Educación XX1*, 26(2), 299–322. <https://doi.org/10.5944/educxx1.34587>
- Nugroho, P. S., Samutachak, B., Jirapramukpitak, T., Ghozali, G., Fauzi, F. A., & Chamrathirithong, A. (2025). The Mediating Factor of Psychological Well-Being between Cyberbullying Experience and Sedentary Behaviour among University Students. *Acta Psychologica*, 260(105616).
- Nuraini, H. (2022). Perspektif Inklusi Sosial Guru BK di Kota Banjarmasin Kalimantan Selatan (Kajian Awal Tentang Bimbingan dan Konseling Berperspektif Inklusivitas Sosial). *Proceeding International Conference on Islamic Educational Guidance and Counseling*, 1–15.
- Rohmatillah, N. (2024). Peningkatan Kemandirian dan Kesejahteraan Psikologis Siswa melalui Layanan Bimbingan dan Konseling di MTs. Assa'adah I. *JIPPI: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 23(2), 500–509.
- Sarmini, S., Putri, A., Maria, C., Syahrias, L., & Mustika, I. (2023). Penyuluhan Mental Health Upaya untuk Meningkatkan Kesehatan Mental Remaja. *Monsu'ani Tano Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 154. <https://doi.org/10.32529/tano.v6i1.2400>
- Setiowati, A., & Dwiningrum, S. I. A. (2020). Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah untuk Mengatasi Perilaku Bullying. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2), 188–196. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.750>
- Simatupang, G. M., Sabil, H., Iriani, D., & Romundza, F. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3D dengan Karakter Diri Sendiri Menggunakan Aplikasi Loomie Dan OBS Untuk Meningkatkan Literasi Informasi Guru MGMP Matematika SMP Kota Jambi. *Dedikasi Sains Dan Teknologi*, 3(2), 196–205.
- Sugiyanto, S., Rachmawati, U., Purnama, D. S., Widiatmoko, M., & Farozin, M. (2025). Re-Orientasi Kode Etik Abkin Untuk Meningkatkan Implementasi Kode Etik Dinamika Pelayanan Bk. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 9(3), 2668–2680. <https://doi.org/10.31764/jmm.v9i3.30992>
- Triyanto, A., Rachmawati, U., Ardini, F. M., Sari, W. J., & Setiani, I. B. (2026). Pelatihan CapCut: Strategi Pengembangan Media Digital dalam Bimbingan dan Konseling. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 10(2), 2276–2285.
- Vercher Ribis, E., & Holgado García, J. (2026). Designing Gender-Equitable STEAM Environments to Foster Digital Competence in Primary Education. *EduTec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 96, 10. <https://doi.org/10.21556/edutec.2026.96.4741>