

Optimalisasi Media Pembelajaran Digital berbasis *Artificial Intelligence* di SDIT AUM untuk Era Digital yang Inovatif

Optimization of Digital Learning Media Based on Artificial Intelligence at SDIT AUM for an Innovative Digital Era

Puguh Jayadi^{1*}, Fitra Pinandhita², Juwari³

^{1,3} Teknik Informatika, Universitas PGRI Madiun, Indonesia

² Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas PGRI Madiun, Indonesia

puguh.jayadi@unipma.ac.id¹, fitra.pinandhita@unipma.ac.id², juwari@unipma.ac.id³

Alamat Kampus: Jl. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur

Korespondensi penulis: puguh.jayadi@unipma.ac.id*

Article History:

Received: November 21, 2024;

Revised: Desember 03, 2024;

Accepted: Desember 24, 2024;

Published: Desember 26, 2024;

Keywords: Digital Learning Media, Artificial Intelligence, Learning Optimization, Elementary Education, Digital Transformation

Abstract: The rapid advancement of technology in the digital era has emphasized the need for optimizing learning processes through digital media, particularly in elementary education. Despite the proven benefits of digital tools in enhancing student engagement and comprehension, many educators, including those at SDIT AUM, face challenges due to limited understanding and skills in utilizing such technologies. Specific issues include low proficiency in using digital platforms, minimal creativity in designing interactive learning materials, and inadequate adoption of Artificial Intelligence (AI)-based tools. Previous studies have highlighted the effectiveness of practical training programs in improving teachers' competencies in using digital media, emphasizing the importance of integrating theoretical knowledge, hands-on practice, and continuous evaluation. This community engagement program addressed these challenges through a structured approach, including training on digital platforms like Canva, Gamma, and Zoom, combined with direct practice and interactive discussions. The results revealed significant improvements, with educators demonstrating increased understanding of digital media (from 45% to 85%), enhanced skills in creating interactive materials (from 40% to 80%), and greater motivation to adopt AI-based tools (from 50% to 90%). These findings affirm the effectiveness of the program in empowering teachers to create innovative and engaging learning experiences, with the potential to serve as a replicable model for other schools striving to bridge the gap between traditional teaching methods and digital transformation.

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat di era digital menekankan pentingnya optimalisasi proses pembelajaran melalui media digital, khususnya dalam pendidikan dasar. Meskipun manfaat penggunaan media digital terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, banyak pendidik, termasuk di SDIT AUM, menghadapi tantangan akibat keterbatasan pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Permasalahan spesifik yang dihadapi meliputi rendahnya kemampuan menggunakan platform digital, minimnya kreativitas dalam merancang materi pembelajaran interaktif, serta kurangnya adopsi alat berbasis kecerdasan buatan (AI). Kajian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan praktis mampu meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan media digital, terutama jika mencakup integrasi teori, praktik langsung, dan evaluasi berkelanjutan. Program pengabdian masyarakat ini menawarkan solusi berupa pelatihan intensif yang melibatkan platform digital seperti Canva, Gamma, dan Zoom, disertai dengan praktik langsung dan diskusi interaktif. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan, seperti pemahaman media digital yang meningkat dari 45% menjadi 85%, keterampilan membuat materi interaktif dari 40% menjadi 80%, serta motivasi menggunakan alat berbasis AI dari 50% menjadi 90%. Temuan ini menegaskan efektivitas program dalam

memberdayakan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan menarik, sekaligus menawarkan model yang dapat direplikasi di sekolah lain untuk mendukung transformasi pendidikan menuju era digital.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Kecerdasan Buatan, Optimalisasi Pembelajaran, Pendidikan Dasar, Transformasi Digital

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah menjadi kebutuhan mendesak di era modern. Di tengah perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran digital telah terbukti mampu meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar-mengajar (Jayadi, Azis, et al., 2023). Media digital, seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, dan alat berbasis kecerdasan buatan (AI), mampu menjembatani kesenjangan antara metode pembelajaran konvensional dan kebutuhan generasi digital saat ini. Namun, tidak semua pendidik memiliki kompetensi yang memadai dalam memanfaatkan teknologi ini (Candra Nainggolan et al., 2023). Terutama di lingkungan sekolah dasar, keterbatasan dalam memahami dan menggunakan media digital menjadi kendala utama yang menghambat pengembangan potensi pembelajaran (Susanti et al., 2023).

Masalah spesifik yang dihadapi di SDIT AUM adalah rendahnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru terhadap alat dan platform teknologi. Selain itu, keterbatasan kreativitas dalam merancang materi interaktif dan kendala teknis dalam penggunaan alat berbasis AI juga menjadi tantangan utama. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik dan kurang mampu memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri. Sebagai ilustrasi, berdasarkan analisis awal, hanya sebagian kecil guru yang memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan aplikasi desain seperti Canva atau alat berbasis AI seperti Gamma, sehingga pembelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah dan bahan cetak (Lestari, 2024; Sofyan Siregar, 2023; Sony Maulana et al., 2023).

Berbagai penelitian dan program serupa telah dilakukan untuk mengatasi masalah ini. Kajian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi dengan pendekatan praktis dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital. Contohnya, Jayadi et al., 2023 menekankan pentingnya media pembelajaran sebagai alat bantu untuk meningkatkan daya serap siswa dan motivasi belajar. Namun, keberhasilan program-program tersebut sangat bergantung pada keterpaduan antara penyampaian teori, praktik langsung, dan evaluasi berkelanjutan (Jayadi, Susanti, et al., 2023). Selain itu, studi lain juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi berbasis AI mampu mempercepat proses desain materi dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa.

Untuk menjawab masalah tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini menawarkan

solusi berupa pelatihan intensif yang melibatkan penyampaian materi dasar, praktik langsung menggunakan aplikasi berbasis AI, dan diskusi interaktif. Guru akan dilatih untuk merancang media pembelajaran digital seperti slide presentasi interaktif dan video pembelajaran menggunakan Canva, Gamma, dan Zoom (Lutfiyatun et al., 2023; Merentek et al., 2023; Puspita Anggun & Nur Laila, 2023). Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kompetensi teknis guru, tetapi juga memotivasi para guru untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Sadikin & Hamidah, 2022). Dengan demikian, program ini dirancang secara sistematis untuk mengatasi tantangan yang dihadapi guru sekaligus memperkenalkan teknologi yang mudah diadopsi.

Harapan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah tercapainya peningkatan signifikan dalam kemampuan guru dalam memanfaatkan media digital berbasis AI, sehingga para guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Selain itu, program ini diharapkan dapat menjadi model yang dapat direplikasi di sekolah lain, memperkuat transformasi pembelajaran di tingkat dasar, dan mendukung tercapainya pendidikan berkualitas yang relevan dengan perkembangan zaman (Atikah et al., 2021; Kurniawan, 2023; Sudrajat et al., 2023). Kegiatan ini juga menjadi langkah strategis untuk menjembatani kesenjangan teknologi antara pendidik dan siswa, sehingga pendidikan menjadi lebih inklusif dan adaptif terhadap perubahan global.

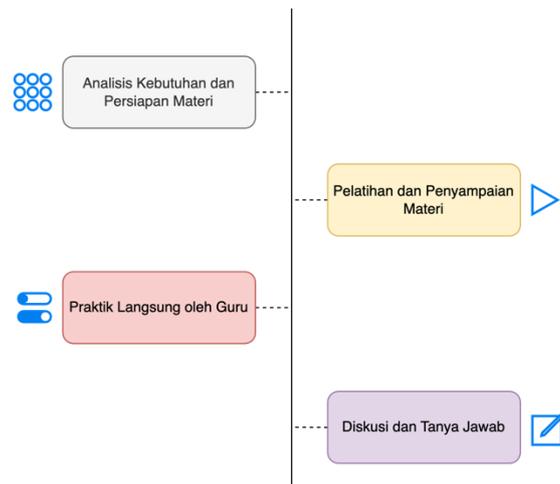
2. METODE

Bagian metode ini akan menjelaskan langkah-langkah sistematis yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat. Pendekatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman langsung dan mendalam kepada para guru di SDIT AUM dalam mengadopsi teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara jelas metode pelaksanaan terdapat pada Gambar 1. Metode yang diterapkan pada kegiatan ini dirancang secara kolaboratif untuk menciptakan dampak jangka panjang dalam penerapan teknologi digital berbasis AI di lingkungan pendidikan SDIT AUM. Pendekatan bertahap dari analisis kebutuhan, penyampaian materi, praktik langsung, hingga diskusi bertujuan untuk memastikan optimalisasi pembelajaran digital dapat tercapai secara efektif.

Analisis Kebutuhan dan Persiapan Materi

Langkah awal yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan pembelajaran di SDIT AUM. Proses ini melibatkan identifikasi media pembelajaran yang telah digunakan oleh guru, tingkat penerimaan teknologi, serta tantangan yang dihadapi. Berdasarkan analisis ini, materi pelatihan yang relevan disusun dengan mengintegrasikan teknologi berbasis Artificial

Intelligence (AI) seperti Canva dan Gamma. Penyusunan materi juga mempertimbangkan kebutuhan spesifik siswa SD, seperti penggunaan media visual yang interaktif dan konten video pembelajaran yang mudah dipahami. Poin penting pada tahap ini adalah memastikan materi pelatihan sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan di SDIT AUM, serta ramah pengguna sehingga dapat diimplementasikan langsung oleh para guru.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Pelatihan dan Penyampaian Materi

Setelah materi tersusun, tahap berikutnya adalah pelaksanaan pelatihan kepada para guru di SDIT AUM. Pelatihan dimulai dengan pemaparan konsep dasar penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital dan AI. Guru-guru diperkenalkan pada berbagai platform seperti Canva untuk desain presentasi interaktif, Gamma untuk generasi otomatis slide berbasis AI, serta Zoom untuk perekaman dan pengelolaan video pembelajaran (Sari & Avianty, 2023; Syah et al., 2023). Poin utama dalam tahap ini adalah memberikan pemahaman menyeluruh mengenai cara memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik, sambil menjaga kesesuaian dengan kurikulum.

Praktik Langsung oleh Guru

Setelah sesi teori, guru-guru diarahkan untuk melakukan praktik langsung menggunakan alat dan platform yang telah diperkenalkan. Dalam tahap ini, para guru diminta membuat media pembelajaran berupa slide presentasi dan video pembelajaran menggunakan Canva dan Gamma. Setiap guru didampingi untuk memastikan dapat memahami dan menggunakan fitur utama dari aplikasi tersebut, seperti drag-and-drop untuk desain visual dan prompt generation untuk menciptakan konten otomatis. Tahap praktik ini menjadi elemen penting untuk meningkatkan keterampilan teknis para guru, sekaligus memastikan dapat

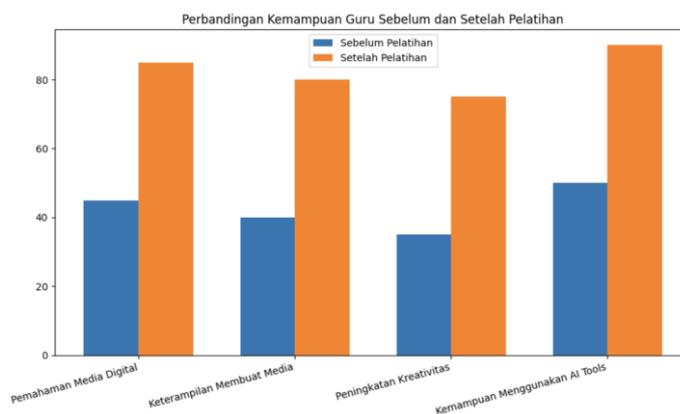
langsung memproduksi materi pembelajaran yang inovatif.

Praktik Langsung oleh Guru

Tahap akhir kegiatan melibatkan sesi diskusi terbuka dan tanya jawab antara peserta pelatihan dan fasilitator. Dalam sesi ini, para guru diberikan kesempatan untuk menyampaikan tantangan yang dihadapi selama praktik, memberikan masukan, dan berdiskusi mengenai penerapan teknologi dalam pembelajaran di kelas nantinya. Diskusi ini juga difokuskan pada solusi kreatif untuk menghadapi keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Langkah ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan sekaligus memperkaya wawasan guru mengenai inovasi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan proses pembelajaran.

3. HASIL

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini didasarkan pada pelaksanaan pelatihan yang telah dilakukan di SDIT AUM. Gambar 2 merepresentasikan hasil utama yang diperoleh berdasarkan langkah-langkah kegiatan pengabdian.



Gambar 2. Perbandingan Hasil Pelaksanaan

Berdasarkan data evaluasi hasil pelatihan pada Tabel 1, terjadi peningkatan yang signifikan pada berbagai aspek kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran digital berbasis Artificial Intelligence (AI). Pada aspek pemahaman media digital, sebelum pelatihan hanya 45% guru yang memiliki pemahaman dasar tentang konsep dan aplikasi media digital dalam pembelajaran. Namun, setelah pelatihan, angka ini meningkat drastis menjadi 85%, menunjukkan bahwa mayoritas guru kini lebih memahami potensi teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran yang inovatif.

Selain itu, keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran juga mengalami

peningkatan yang signifikan. Sebelum pelatihan, hanya 40% guru yang mampu merancang media pembelajaran yang menarik dan efektif. Setelah diberikan pelatihan intensif, keterampilan ini meningkat menjadi 80%, terutama dalam penggunaan alat seperti Canva dan Gamma untuk menghasilkan slide dan materi visual yang interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil memperkuat kemampuan teknis guru dalam menciptakan media pembelajaran yang relevan dan menarik bagi siswa.

Pada aspek kreativitas dalam pembelajaran, terdapat peningkatan dari 35% sebelum pelatihan menjadi 75% setelah pelatihan. Guru menjadi lebih percaya diri dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi untuk merancang metode pembelajaran yang lebih inovatif. Pelatihan ini juga memberikan inspirasi kepada guru untuk menghasilkan ide-ide baru yang mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Tabel 1. Data Hasil Pelatihan

Aspek Penilaian	Sebelum Pelatihan (%)	Sesudah Pelatihan (%)
Pemahaman Media Digital	45	85
Keterampilan Membuat Media	40	80
Peningkatan Kreativitas	35	75
Kemampuan Menggunakan AI Tools	50	90

Terakhir, kemampuan guru dalam menggunakan alat berbasis AI meningkat secara signifikan. Sebelum pelatihan, hanya 50% guru yang memiliki pemahaman dasar tentang penggunaan alat seperti Canva dan Gamma. Namun, setelah pelatihan, angka ini melonjak menjadi 90%, mencerminkan kesiapan yang lebih baik dari para guru untuk mengintegrasikan teknologi AI dalam kegiatan belajar-mengajar. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa tujuan pelatihan untuk mengoptimalkan media pembelajaran digital berbasis AI telah tercapai dengan sangat baik. Peningkatan kompetensi ini diharapkan dapat memberikan dampak positif jangka panjang terhadap kualitas pembelajaran di SDIT AUM.

4. DISKUSI

Kegiatan pengabdian masyarakat menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan guru SDIT AUM dalam memanfaatkan media digital berbasis teknologi. Diskusi ini akan membahas interpretasi hasil, relevansi metode yang digunakan, serta implikasi dari pelaksanaan kegiatan ini terhadap proses pembelajaran di era digital. Gambar 3 adalah salah satu jalannya kegiatan yang dilakukan.

Relevansi Media Digital dan AI dalam Pembelajaran

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa pemahaman dan keterampilan guru meningkat secara signifikan setelah pelatihan. Pemanfaatan alat berbasis Artificial Intelligence (AI) seperti Canva dan Gamma terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran (Istiqomah et al., 2020). Sebelum pelatihan, banyak guru yang belum memahami potensi teknologi ini, sehingga hanya mengandalkan metode konvensional seperti buku dan gambar statis. Namun, dengan pendekatan pelatihan langsung dan praktik berbasis kasus, guru mampu memahami konsep dan mengaplikasikan teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Peningkatan dari 45% menjadi 85% pada pemahaman media digital serta dari 50% menjadi 90% pada kemampuan menggunakan alat AI mengindikasikan bahwa metode yang diterapkan sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Hal ini juga mencerminkan bahwa teknologi berbasis AI tidak hanya memudahkan, tetapi juga memungkinkan inovasi baru dalam proses pengajaran.

Efektivitas Metode Pelatihan

Metode pelatihan yang mencakup penyampaian materi, praktik langsung, dan diskusi interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan guru. Peningkatan dari 40% menjadi 80% pada keterampilan membuat media pembelajaran dan dari 35% menjadi 75% pada kreativitas guru menunjukkan bahwa pendekatan berbasis praktik memiliki dampak signifikan. Latihan langsung menggunakan Canva dan Gamma, misalnya, memungkinkan guru untuk melihat hasil langsung dari ide-ide, sehingga meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri. Selain itu, sesi diskusi memberikan ruang bagi guru untuk berbagi pengalaman dan mengatasi kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan sarana atau kurangnya pengalaman teknis. Metode ini membuktikan pentingnya pendekatan yang terintegrasi antara teori, praktik, dan evaluasi untuk mencapai hasil yang maksimal.

Peningkatan Kesiapan Guru Menghadapi Era Digital

Peningkatan motivasi guru dari 50% menjadi 90% menunjukkan bahwa pengabdian ini berhasil mengubah pola pikir guru terhadap teknologi. Sebelumnya, banyak guru yang merasa bahwa penggunaan teknologi digital hanya akan menambah beban kerja. Namun, setelah mengikuti pelatihan, para guru menyadari bahwa teknologi tidak hanya mempermudah pekerjaan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Motivasi tinggi ini penting dalam menghadapi tantangan era digital, di mana siswa semakin terbiasa dengan teknologi dan membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis. Guru yang termotivasi dan kreatif dalam memanfaatkan media digital akan lebih mampu memenuhi kebutuhan siswa di era ini.



Gambar 3. Foto bersama Peserta Guru

Implikasi Jangka Panjang

Penggunaan media digital berbasis AI memberikan implikasi positif terhadap keberlanjutan inovasi pembelajaran di SDIT AUM. Guru yang terampil dan termotivasi akan mampu menghasilkan media pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penguasaan teknologi digital oleh guru juga akan memberikan contoh yang baik bagi siswa, sehingga para guru dapat melihat teknologi sebagai alat pendukung pembelajaran yang positif. Namun, penting untuk dicatat bahwa keberhasilan ini perlu didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat keras (komputer dan proyektor) serta akses internet yang stabil. Selain itu, pelatihan lanjutan diperlukan untuk memastikan bahwa keterampilan yang telah diperoleh terus berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi.

5. KESIMPULAN

Pengabdian masyarakat bertema Optimalisasi Media Pembelajaran Digital berbasis Artificial Intelligence SDIT AUM untuk Era Digital yang Inovatif berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital dan AI untuk pembelajaran. Metode pelatihan yang mencakup analisis kebutuhan, penyampaian materi, praktik langsung, dan diskusi interaktif terbukti efektif, sebagaimana terlihat dari peningkatan signifikan pada pemahaman media digital (45% menjadi 85%), keterampilan membuat media (40% menjadi 80%), kreativitas guru (35% menjadi 75%), dan motivasi menggunakan alat berbasis AI (50% menjadi 90%). Refleksi teoritis menunjukkan bahwa teknologi berbasis AI dapat mendukung inovasi pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Untuk

memastikan keberlanjutan hasil ini, diperlukan dukungan fasilitas yang memadai dan pelatihan lanjutan untuk memperkuat kompetensi guru serta memperluas adopsi program serupa di sekolah lain. Program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga mempersiapkan untuk menghadapi tantangan pembelajaran yang semakin dinamis di masa depan.

DAFTAR REFERENSI

- Atikah, R., Prihatin, R. T., Hernayati, H., & Misbah, J. (2021). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Petik*, 7(1), 7–18. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v7i1.988>
- Candra Nainggolan, A., Muhammad Amin Fauz, Kms., & Sitompul, P. (2023). Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Teachmint. *Journal on Education*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4201>
- Istiqomah, Umroh, H., & Wahyuni, W. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19 (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(1), 214–224.
- Jayadi, P., Azis, M. N. L., Nurrokhim, F., & Putra, P. C. A. (2023). Pendekatan PADI pada pengembangan Aplikasi Portal dan Manajemen Anggota Perkumpulan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Berbasis Web. *Prosiding Seminar Nasional Informatika*, 1(1), 785–796.
- Jayadi, P., Susanti, P., Hidayati, N. R., Riyanto, S., & Kiswardianta, B. (2023). Optimalisasi E-Learning di SMK Cendekia Madiun Melalui Pelatihan Google Classroom Bagi Guru. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT DARMA ABDI KARYA*.
- Kurniawan, A. (2023). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AI (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) PADA MATERI MEDIA DAN PRODUKSI. *DEVOSI Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 13(2).
- Lestari, D. A. (2024). Workshop Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelegence. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penelitian Thawalib*, 3(1). <https://doi.org/10.54150/thame.v3i1.276>
- Lutfiyatun, E., Kurniati, D., & Fajriah, N. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam Meningkatkan Kompetensi Pembelajaran Gramatikal, Terjemah dan Muhadatsah di Perguruan Tinggi. *Seulanga: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 2(2).
- Merentek, T. C., Ushoh, E. J., & Lengkong, J. S. J. (2023). Implementasi Kecerdasan Buatan ChatGPT dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Puspita Anggun, M., & Nur Laila, S. (2023). E-Modul Pembelajaran Mata Kuliah Peminatan Kecerdasan Buatan Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya Berbasis Android. *ETNIK: Jurnal Ekonomi Dan Teknik*, 2(10). <https://doi.org/10.54543/etnik.v2i10.235>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2022). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*,

6(2), 214–224. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>

- Sari, R. K., & Avianty, D. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS ARTIFICIAL INTELEGENGE PADA MATA KULIAH EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 6(1). <https://doi.org/10.33503/prismatika.v6i1.3501>
- Sofyan Siregar, A. (2023). Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Artificial Intelegency dalam Pembelajaran Di MAN 2 Padangsidempuan. *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2). <https://doi.org/10.62086/al-murabbi.v1i2.483>
- Sony Maulana, M., Nurmalasari, Rheno Widiyanto, S., Dewi Ayu Safitri, S., & Maulana, R. (2023). PELATIHAN CHAT GPT SEBAGAI ALAT PEMBELAJARAN BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE DI KELAS. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Jotika*, 3(1). <https://doi.org/10.56445/jppmj.v3i1.103>
- Sudrajat, D., Permatasari, R. D., Wijaya, I. M. S., Setyawan, A. E., & Rahayu, N. (2023). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan sebagai Upaya Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *JURNAL KRIDATAMA SAINS DAN TEKNOLOGI*, 5(02). <https://doi.org/10.53863/kst.v5i02.999>
- Susanti, P., Jayadi, P., Hidayati, N. R., Riyanto, S., & Kiswardianta, R. B. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN GOOGLE SITES SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE BAGI GURU SMK CENDEKIA MADIUN. *Jurnal Terapan Abdimas*, 8(1), 141. <https://doi.org/10.25273/jta.v8i1.14022>
- Syah, E. F., Damayantie, I., & Nugroho, O. F. (2023). PENERAPAN APLIKASI SAMWELL ESSAY UNTUK MENGEMBANGKAN LITERASI DIGITAL BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE. *Andromeda: Jurnal Pengabdian Masyarakat Rafflesia*, 3(2). <https://doi.org/10.33369/andromeda.v3i2.31280>