

Pendampingan Pengembangan Potensi Guru SD dalam Merancang Media Pembelajaran berbantuan *Artificial Intelegency* (AI)


Sari Herlina^{1*}, Astri Wahyuni², Diyah Ayu Rizqiani³, Ahmad Zamsuri⁴, Mefa Indriati⁵

^{1,2,3,5}Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Riau, Jalan Kaharuddin Nasution No. 113, Simpang Tiga, Kec. Bukit Raya, Kota Pekanbaru, Riau.

⁴ Universitas Lancang Kuning, Jl. Yos Sudarso No.KM. 8, Umban Sari, Kec. Rumbai, Kota Pekanbaru, Riau.

E-mail: sariherlina99@edu.uir.ac.id

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.3581>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 02 Jan 2026

Revised: 14 Jan 2026

Accepted: 30 Mar 2026

Kata Kunci:

Pendampingan, Guru Sekolah Dasar, Media Pembelajaran, Kecerdasan Buatan, Quizzlet.

Keywords:

Mentoring, Primary School Teacher, Instructional Media, Artificial Intelegency, Quizzlet.

ABSTRACT

Perkembangan teknologi digital begitu pesat sehingga menuntut guru-guru mempunyai kemampuan adaptif dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Namun, sebagian besar guru masih menghadapi kendala dalam mengintegrasikan AI dalam proses pembelajaran karena keterbatasan pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman praktis. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi dan potensi guru sekolah dasar dalam merancang serta mengembangkan medial pembelajaran berbasis *Artificial Intelegency* (AI). Metode pelaksanaannya melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, pendampingan, penerapan teknologi, refleksi, dan evaluasi. Media pembelajaran dengan konsep AI menggunakan ChatGPT dan Quizzlet AI. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan yang signifikan pada pemahaman guru dalam memanfaatkan Quizzlet AI dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan ini menjadi langkah strategis dalam memberdayakan guru sekolah dasar menjadi *digital educator* yang berinovasi dan adaptif terhadap teknologi sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran, serta menumbuhkan budaya literasi digital di lingkungan sekolah dasar.

The development of digital technology is so rapid that it requires teachers to have adaptive abilities in utilizing technology in learning. However, most teachers still face obstacles in integrating AI in the learning process due to limited knowledge, skills, and practical experience. This community service activity aims to develop the competence and potential of elementary school teachers in designing and developing medial defense based on Artificial Intelligence (AI). The method of implementation is through the stages of socialization, training, mentoring, application of technology, reflection, and evaluation. Learning media with AI concepts using ChatGPT and Quizzlet AI. The results showed a significant improvement in teachers' understanding of using Quizzlet AI in classroom learning. This activity is a strategic step in empowering elementary school teachers to become digital educators who innovate and are adaptive to technology so as to improve the quality of learning, as well as foster a culture of digital literacy in the elementary school environment.



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

How to Cite: Sari Herlina, et al. (2025). Pendampingan Pengembangan Potensi Guru SD dalam Merancang Media Pembelajaran berbantuan Artificial Intelegency (AI), 4(3). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.3581>

PENDAHULUAN

SDIT Bahira Islamic School merupakan salah satu sekolah dasar Islam terpadu yang berlokasi di daerah Garuda Sakti KM. 3 jalan Suka Ramai, Pekanbaru-Riau. Sekolah ini terletak di pinggir kota Pekanbaru. Jarak Universitas Islam Riau ke SDIT Bahira Islamic School sejauh 15,5 KM atau waktu tempuh 40-50 menit. Sekolah ini juga sekolah yang baru berdiri dan belum pernah memperoleh kegiatan pendampingan terkait kebutuhan pembelajaran di kelas. Berikut kondisi sekolah dan guru-guru di SDIT Bahira Islamic School:



Gambar 1. Sekolah Mitra

Sekolah ini memiliki tenaga pendidik yang kompeten secara akademik, guru-guru sudah terbiasa menggunakan buku-buku cetak ataupun video pembelajaran sederhana dalam proses pembelajaran, namun masih menghadapi tantangan dalam pemanfaatan teknologi digital dalam merancang media pembelajaran inovatif di kelas, khususnya dalam integrasi teknologi yang menggunakan bantuan *Artificial Intelligence* (AI) ke dalam proses belajar-mengajar. Saat ini penggunaan teknologi tidak bisa dilepas dari proses pembelajaran di gen Z maupun gen Alpha. Penggunaan teknologi dapat mempengaruhi prestasi akademik siswa, dapat meningkatkan keterampilan berpikir kognitif, dan berpikir kritis, dan meningkatkan efektifitas serta efisiensi dalam pembelajaran (1–3).

Berdasarkan diskusi dengan kepala sekolahnya, sebagian guru sudah mengenal teknologi digital, namun belum memanfaatkan dalam proses pembelajaran, sedangkan untuk tingkatan Sekolah Dasar sangat dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi dan semangat peserta didik untuk belajar. Kepala sekolah juga menyampaikan hal ini kemungkinan disebabkan kurangnya guru-guru memperoleh pelatihan maupun pendampingan, sehingga potensi guru-guru belum berkembang seutuhnya.

Permasalahan sekolah mitra ini diantaranya: 1) kurangnya literasi teknologi AI, sebagian guru belum memiliki pemahaman yang banyak terkait konsep dan aplikasi AI yang dapat dimanfaatkan di dunia pendidikan; 2) keterbatasan dalam merancang atau mendesain Media pembelajaran berbasis AI, guru belum terbiasa menggunakan alat bantu berbasis AI (seperti ChatGPT, Quiz menggunakan AI, Canva AI, dan lainnya) untuk membuat media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan adaptif; belum pernah memperoleh pelatihan dalam merancang media pembelajaran berbantuan AI; 3) kesenjangan antara potensi teknologi dan implementasi dalam proses pembelajaran di kelas. meskipun dunia digital saat ini banyak platform AI gratis dan berbiaya rendah, pemanfaatannya belum optimal karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan teknis dalam mengembangkan dan memanfaatkannya menjadi media pembelajaran yang inovatif.

Adapun tujuan pelaksanaan kegiatan PkM di SDIT Bahira Islamic School bagi guru-gurunya yaitu dapat meningkatkan wawasan dan kompetensi digitalisasi guru-guru di sekolah ini. Era digitalisasi saat ini dunia pendidikan pun di perlukan inovasi-inovasi dengan teknologi terkini. Pendampingan yang diberikan akan membantu guru dalam memahami, dan menguasai alat-alat berbasis AI yang relevan

untuk keperluan pembelajaran pada abad 21. Sehingga guru-guru menjadi lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Tujuan lainnya dapat mendorong efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran yang dirancang dengan bantuan AI memungkinkan personalisasi materi sesuai kebutuhan siswa, meningkatkan daya tarik dan keterlibatan peserta didik, serta mempermudah guru dalam penyusunan konten. Pendampingan ini juga menyiapkan SDM yang unggul dan melek teknologi karena pendampingan ini akan menjadi investasi jangka panjang dalam pengembangan SDM sekolah, sehingga sekolah memiliki tenaga pendidik yang siap bersaing di era digital. Pendampingan dapat meningkatkan citra dan daya saing. Implementasi teknologi berbasis AI dalam pembelajaran menjadi nilai tambah yang dapat meningkatkan daya tarik sekolah di mata masyarakat dan orang tua calon siswa. Kegiatan pendampingan juga dapat mewujudkan transformasi digital yang merata dan berkelanjutan. Hal ini dapat dilakukan dengan pendampingan terstruktur, transformasi digital tidak hanya terjadi secara parsial, melainkan menyeluruh dan berkelanjutan dalam sistem pembelajaran sekolah.

Berdasarkan uraian di atas kegiatan pengabdian Masyarakat ini akan fokus pada penyampaian materi terlebih dahulu terkait teknologi-teknologi berbasis AI dan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, pelatihan dan pendampingan secara langsung dalam mendesain maupun merancang media pembelajaran berbantuan AI, terakhir melakukan evaluasi dan refleksi setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan AI.

Dalam proses pembelajaran, kesiapan guru untuk mengajar akan mempengaruhi motivasi dan kompetensi peserta didik, dan perlu optimasi kemampuan guru dengan menggunakan teknologi terkini salah satunya Artificial Intelegency (4). Era digital 4.0 dan society saat ini, peran teknologi AI dapat membantu guru dan menjadi sangat penting dalam membantu proses pembelajaran serta meningkatkan keterampilan Abad 21 bagi peserta didik(5–7). Kesiapan bisa dilakukan dalam bentuk merencanakan aktivitas pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Guru dapat menentukan teknologi yang tepat dengan menyesuaikan materi yang dipelajari. Tujuan memanfaatkan teknologi AI dalam pembelajaran dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi, meningkatkan kualitas pembelajaran, dapat menumbuhkan motivasi bagi siswa untuk belajar serta peserta didik memperoleh pengetahuan dengan bermakna dan meningkatkan kompetensi mereka (8–12).

Sekolah mitra masih banyak permasalahan pembelajaran yang masih menjadi tantangan untuk diperbaiki, namun mengacu dari permasalahan yang dihadapi mitra, permasalahan pelaksanaan proses pembelajaran yang dihadapi mitra, kegiatan PkM ini berfokus pada 2 permasalahan prioritas, yaitu:

1. Bagaimana pemahaman literasi guru-guru SDIT Bahira Islamic School terhadap media pembelajaran berbasis AI?
2. Bagaimana meningkatkan dan mengembangkan potensi guru-guru dalam merancang media pembelajaran berbantuan AI

METODE

Tahapan pelaksanaan yang direncanakan tim pengabdian Masyarakat yaitu melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, pendampingan, penerapan teknologi, refleksi, dan evaluasi. Uraian dari rencana kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut:

1. Tahapan Sosialisasi

Tahap sosialisasi dilakukan oleh tim pengabdian kepada Masyarakat dengan cara pemberian informasi ke mitra terkait kegiatan/program telah direncanakan. Tim pengabdian juga menyampaikan tujuan, manfaat dan hal-hal yang harus dipersiapkan sebelum pelaksanaan kegiatan.

2. Tahapan Pelatihan

Tahapan pelatihan kegiatan yang dilakukan adalah memberikan pelatihan ke guru-guru dimulai penyampaian materi terkait konsep AI dalam dunia pendidikan, media-media pembelajaran yang inovatif berbasis AI. Setelah selesai penyampaian materi, guru dilatih untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis AI, misalnya Quiz Interaktif AI, Chatgpt, Canva AI. Guru-guru juga diberikan dasar-dasar media pembelajaran interaktif dan adaptif berbasis AI.

3. Tahapan Penerapan teknologi

Tahapan ini guru akan secara langsung praktek dalam menerapkan teknologi AI dalam mendesain dan merancang media pembelajaran yang disesuaikan dengan bidang ilmu ataupun mata Pelajaran mereka masing-masing. Pendampingan teknis dilakukan secara bertahap untuk memastiai

pemahaman, keterampilan, serta keberhasilan guru-guru dalam merancang media pembelajaran tersebut.

4. Tahapan Pendampingan

Tahap pendampingan diupayakan secara intensif, secara daring maupun luring. Hal ini bertujuan untuk memberikan keberhasilan guru-guru dalam merancang media pembelajaran yang siap digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Fokus dari tahapan ini adalah interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan integrasi AI yang relevan dalam pembelajaran.

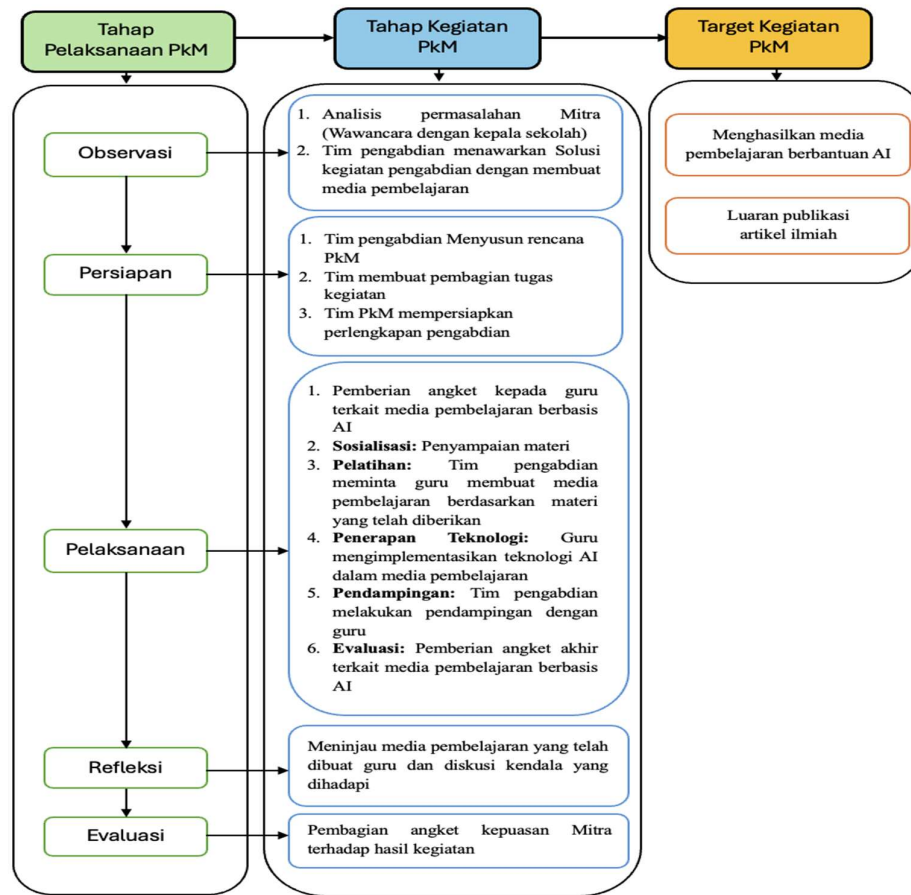
5. Tahapan Refleksi

Tahap ini guru-guru melakukan refleksi terhadap proses kegiatan PkM yang telah dilewati. Guru-guru juga menyampaikan tantangan yang dihadapi serta pencapaian yang telah mereka peroleh. Refleksi menjadi sarana untuk memperkuat pemahaman guru-guru agar meningkatkan pemahaman serta menumbuhkan semangat inovatif.

6. Tahapan Evaluasi

Tahap evaluasi akan melakukan monitoring berkaitan kegiatan PkM yang telah dilaksanakan. Tim melihat produk berupa media pembelajaran berbantuan AI yang telah dibuat guru-guru. Evaluasi mencakup efek teknis, pedagogis, dan inovatif.

Berikut disajikan diagram pelaksanaan kegiatan pengabdian:



Gambar 2. Diagram Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SDIT Bahira Islamic School, jalan Sukaramai, Garuda Sakti KM 3, Pekanbaru-Riau. Rencana pelaksanaan pada semester ganjil 2025-2026 pada bulan 23 Juli 2025. Jumlah guru di sekolah ini ada 6 orang.

Dalam kegiatan pengabdian ini, bentuk kontribusi mitra berupa komitmen untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan PkM. Mitra juga memberikan sumbangsih tenaga, pemikiran yang kritis akan

kebutuhan sekolahnya, dan menyediakan tempat pengabdian, sarana dan prasarana, serta mengatur jadwal dengan guru-guru untuk waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian.

Evaluasi program dilakukan evaluasi proses, evaluasi hasil, umpan balik peserta. Evaluasi proses menilai keterlaksanaan setiap tahapan kegiatan PkM dari tahap sosialisasi, pelatihan, pendampingan, penerapan teknologi, refleksi, dan evaluasi. Evaluasi hasil berupa jumlah media pembelajaran yang telah dibuat guru-guru, dan peningkatan pengetahuan guru-guru dalam membuat media pembelajaran berbasis AI. Umpan balik dilakukan dengan memberikan kuisioner kepada guru-guru untuk mengetahui pengalaman, kendala, dan harapan lanjutan dari kegiatan PkM ini.

Keberlanjutan program dengan tetap menjalin kerjasama dengan mitra untuk merencanakan program-program lainnya atau media pembelajaran lainnya dengan memberikan pendampingan kembali kepada guru-guru. Selain itu dibuat grup *Whatsapp Group* sebagai wadah untuk diskusi lanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dibuka oleh kepala sekolah SDIT Bahira Islamic School. Berikut foto pembukaan kegiatan pengabdian dengan kepala SDIT Bahira Islamic School:



Gambar 3. Pembukaan PkM oleh Kepala Sekolah

Uraian kegiatan PkM yang telah dilaksanakan tanggal 23 Juli 2025 berdasarkan tahapan sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan, refleksi dan evaluasi.

Tahap Sosialisasi

Tahap awal kegiatan pengabdian diawali dengan wawancara tim pengabdian ke kepala sekolah terkait kebutuhan sekolah dalam proses pembelajaran di sekolah. Kepala sekolah menyatakan bahwa sekolahnya masih membutuhkan kegiatan pelatihan atau penggunaan teknologi dalam pembelajaran di sekolah untuk siswa SD. Selanjutnya dilakukan sosialisasi program kepada pihak sekolah mitra melalui kepala sekolahnya. Pada tahap sosialisasi, tim pengabdian meminta bantuan kepala sekolah untuk menyampaikan tujuan, manfaat, dan urgensi kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan di sekolah mereka, terutama terkait pentingnya penguasaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam dunia pendidikan dasar. Selain itu, dilakukan wawancara awal untuk mengidentifikasi kebutuhan guru, tingkat literasi digital, serta kendala yang dihadapi dalam mengembangkan media pembelajaran. Hasil sosialisasi menjadi dasar perancangan materi dan strategi pelatihan atau pendampingan yang disesuaikan dengan kebutuhan guru-guru sekolah dasar.

Tahap Pelatihan

Tahap pelatihan dilaksanakan melalui kegiatan pelatihan interaktif yang berfokus pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan dasar guru mengenai konsep AI dalam pembelajaran. Materi pelatihan meliputi:

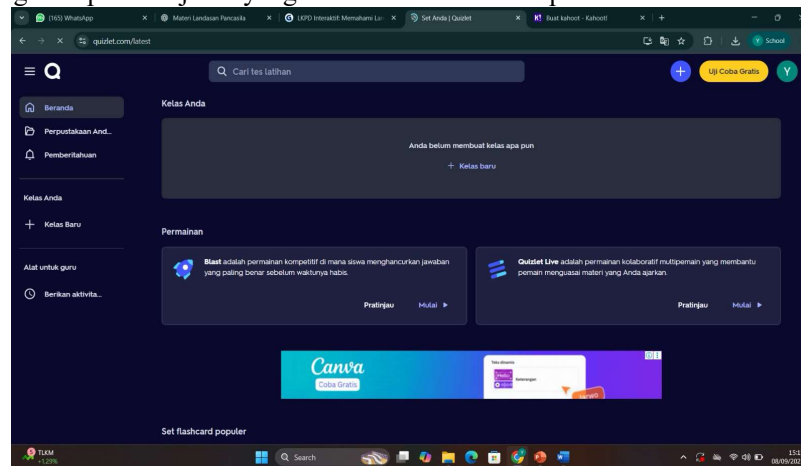
1. Pengenalan *Artificial Intelligence* (AI) dalam konteks pendidikan.
2. Pengenalan berbagai platform dan aplikasi berbasis AI, seperti ChatGPT, Canva AI, Quizlet AI, Quizizz AI, dan lainnya.
3. Tahapan dalam merancang media pembelajaran digital interaktif menggunakan alat berbasis AI. Dalam kegiatan pengabdian ini guru-guru diminta untuk membuat media pembelajaran AI menggunakan Quizlet AI dengan link: <https://quizlet.com/12266018/artificial-intelligence-flash-cards/>.

Pelatihan dilaksanakan dengan pendekatan praktik langsung (*hands-on*) agar guru tidak hanya memahami konsep secara teoritis tetapi juga terampil menggunakan aplikasi tersebut. Guru-guru diminta untuk membawa laptop sebelum kegiatan PkM dilaksanakan. Peserta pengabdian juga diberikan modul pelatihan digital yang berisi panduan langkah demi langkah dalam menggunakan aplikasi AI untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

Tahap Penerapan Teknologi

Setelah memperoleh pemahaman dan keterampilan dasar, guru mulai menerapkan teknologi AI secara mandiri untuk merancang media pembelajaran. Pada tahap ini, guru didorong untuk menggunakan ChatGPT untuk membuat naskah materi ajar, soal latihan, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) selanjutnya dimanfaatkan untuk membuat kuis di Quizlet AI. Guru-guru diminta untuk mengembangkan kuis dan asesmen otomatis menggunakan Quizlet AI.

Hasil dari penerapan teknologi ini berupa produk media pembelajaran inovatif berbantuan AI. Produk tersebut dapat digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk memperoleh kegiatan pembelajaran yang interaktif. Berikut tampilan awal dari salah satu guru:

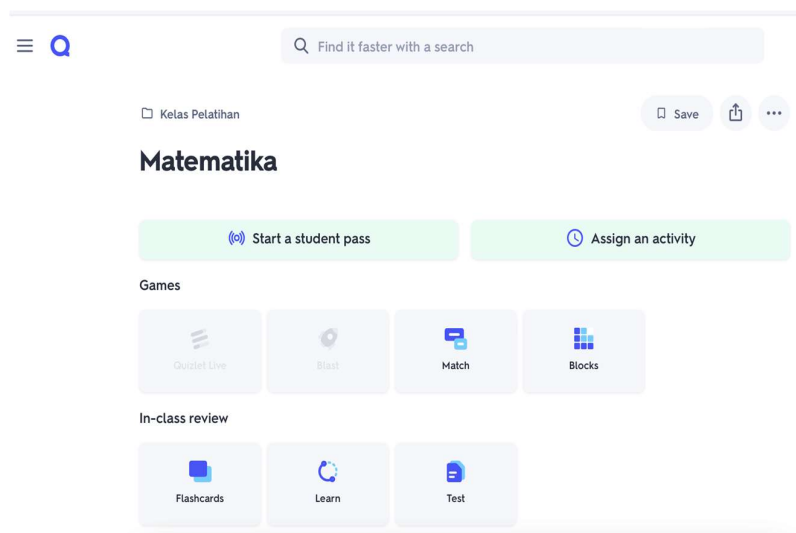


Gambar 4. Tampilan awal Quizlet setelah *Login*

Tahap Pendampingan

Tahap ini merupakan inti dari kegiatan pengabdian. Tim pelaksana pengabdian melakukan pendampingan intensif kepada peserta dalam proses pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berbantuan AI. Pendampingan dilakukan secara tatap muka, dan diperkenalkan secara daring setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian. Dalam proses ini, setiap guru mendapatkan bimbingan teknis dan konsultasi personal terkait perancangan konten, pemilihan platform yang sesuai, hingga integrasi media dalam pembelajaran SD. Pendampingan juga mencakup aspek pedagogis agar media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif secara instruksional.

Hasil dari tahap ini menunjukkan peningkatan kreativitas guru serta kemampuan mereka dalam menggabungkan unsur AI dengan kebutuhan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Contoh hasil penggunaan Quizlet AI.



Gambar 5. Tampilan Quizlet AI

Guru-guru SD bisa membuat kuis yang interaktif. Untuk penggunaannya di kelas bisa secara langsung maupun ditugaskan apabila fasilitas sekolah kurang memadai. Bentuk tampilan games yang bisa dilihat siswa bisa berupa mencocokkan gambar, dalam bentuk *flashcard*, atau dalam bentuk tes.

Tahap Refleksi

Tahap refleksi dilakukan untuk memberikan ruang bagi guru peserta pengabdian dalam menyampaikan pengalaman, kendala, dan pembelajaran yang diperoleh selama mengikuti kegiatan. Dalam sesi ini, guru saling bertukar pengalaman. Refleksi juga berfungsi sebagai sarana menumbuhkan kesadaran profesional dan motivasi diri untuk terus berinovasi dalam memanfaatkan teknologi AI secara berkelanjutan.

Tahap Evaluasi

Tahap terakhir adalah evaluasi kegiatan yang dilakukan untuk mengukur efektivitas program pengabdian dan tingkat keberhasilan peserta. Evaluasi mencakup dua aspek utama:

1. Evaluasi proses, yaitu penilaian terhadap keaktifan peserta selama kegiatan, kualitas interaksi, dan keterlibatan dalam pendampingan.
2. Evaluasi hasil, yaitu pengukuran peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap guru sebelum dan sesudah kegiatan melalui angket dan observasi.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan guru meningkat dalam keterampilan menggunakan aplikasi AI untuk merancang media pembelajaran. Selain itu, 85% guru menyatakan kegiatan ini sangat bermanfaat dan berkomitmen untuk menerapkan teknologi AI dalam proses belajar mengajar di kelas mereka masing-masing yang disesuaikan dengan matapelajaran yang mereka ampu. Kegiatan ini ditutup dengan foto bersama dengan guru-guru di SDIT Bahira Islamic School. Berikut Foto bersama tim pengabdian dengan guru-guru di SDIT Bahira Islamic School:



Gambar 6. Foto Bersama Tim Pengabdian dengan Guru-guru Hebat

Seluruh tahapan pengabdian berjalan dengan baik dan menunjukkan hasil yang positif. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru-guru SD di SDIT Bahira Islamic School dalam menggunakan teknologi AI, tetapi juga memperkuat semangat kolaboratif dan inovatif di lingkungan sekolah. Program pendampingan seperti ini perlu dikembangkan secara berkelanjutan untuk menciptakan ekosistem pendidikan dasar yang adaptif terhadap perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan yakni, meningkatkan dan mengembangkan potensi guru-guru dalam merancang media pembelajaran berbantuan AI, menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis AI. Kegiatan PkM ini direkomendasikan untuk dilanjutkan secara berkelanjutan dan diperluas jangkauannya, agar semakin banyak guru dapat memperoleh manfaat dari pengembangan kompetensi digital berbasis AI. Pihak sekolah perlu meningkatkan sarana sekolah agar media pembelajaran digital dapat dimanfaatkan secara maksimal di sekolah. Selain itu, perlu kolaborasi dengan pihak sekolah dan dinas pendidikan untuk mengintegrasikan pelatihan serupa ke dalam program pengembangan profesi guru secara formal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian menyampaikan ucapan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Universitas Islam Riau yang sudah berkontribusi dalam pendanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan oleh Tim Pengabdian.

REFERENSI

- Nurfadillah S, Rofiqoh Azhar C, Aini DN, Apriansyah F, Setiani R, Tangerang UM. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1 [Internet]. Vol. 3, BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains. 2021. Available from: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Suyuti, Wahyuningrum PME, Jamil MA, Nawawi ML, Aditia D, Rusmayani NGAL. Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*. 2023 Dec;6(1):1.
- Muhamad H, Efendi A, Basori B. Pengaruh Fasilitas Belajar berbasis Teknologi terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*. 2019 Mar 26;12(1):56.
- Rachmawati Y, Rindaningsih I. Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Bidang Pendidikan : Optimasi Kemampuan Guru di Era Teknologi Canggih dan Kecerdasan Buatan (AI). *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen*. 2025 Jan;3(1):442–8.
- Rizkiyahmur Nasution W, Aslan A. Integrasi Mata Pelajaran Coding dan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Kurikulum Sekolah Dasar sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *journal of Community Dedication*. 2025 Aug;4(4):225–36.
- Patty J, Lekatompessy J, Kunci K, Teknologi I, Buatan K, Guru P, et al. Pelatihan Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran Bagi Para Guru SD Negeri Tiakur. 2024;4(3).
- Prayogi A, Ramadhan RI, Laksana SD, Ponorogo UM, Kunci K, Buatan K, et al. Pendidikan Artificial Intelligence di Sekolah: Suatu Kajian Teoritis dan Praktis. *Complex: Jurnal Multidisiplin Ilmu Nasional*. 2025 Feb;2(1):01–8.
- Rahayu FS, Handoyo ER, Pritalia GL. Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) oleh Guru untuk Pembelajaran Transformatif. Vol. 3. 2024.
- Fajriati A, Wisroni W, Handrianto C. Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran Berbasis Peserta Didik di Era Digital.
- Hakeu F, Pakaya II, Djahuno R, Zakarina U, Tangkudung M, Pendidikan Guru P, et al. Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2023;2(2):1–14.

- Hadjar I, Meinarni W, Tawil AM, Kunci K. Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence Dalam Proses Pembelajaran [Internet]. J. A. I : Jurnal Abdimas Indonesia. 2024. Available from: <https://dmi-journals.org/jai/>
- Meiditra I, Mutia C, Fauziah, Yuda F, Rasyid M, Agustin R, et al. Revolusi Digital Dalam Pendidikan : Pemanfaatan Teknologi AI (Artificial Intelligence) untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer. 2025 Jan;2.