

Pelatihan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan bagi Guru Sekolah Dasar di Surabaya untuk Mendukung Transformasi Pembelajaran Digital

Kevin Harlis Oktaviano¹, Kevin Ilham Apriandy², Oktavia Citra Resmi Rachmawati^{3*}, Lutfia Puspa Indah Arum⁴, Revvan Rifada Pradiza⁵, Dwi Heru Siswanto⁶

^{1,2,3,4} Teknologi Komputer, Politeknik Internasional Tamansiswa Mojokerto, Jl. Taman Siswa No.30, Purwotengah, Kec. Kranggan, Kota Mojokerto, Jawa Timur, 61311, Indonesia

^{5,6} Teknologi Mesin, Politeknik Internasional Tamansiswa Mojokerto, Jl. Taman Siswa No.30, Purwotengah, Kec. Kranggan, Kota Mojokerto, Jawa Timur, 61311, Indonesia

E-mail: citra.research@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.6598>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 20 Juni 2026

Revised: 29 Juni 2026

Accepted: 08 Juli 2026

Kata Kunci

Kecerdasan Buatan,
Teknologi Digital, Literasi
dan Keterampilan, Pelatihan
Guru, Transformasi Digital

Keywords

Artificial Intelligence, Digital
Technology, Literacy and
Skills, Teacher Training,
Digital Transformation



ABSTRACT

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi dan kompetensi guru Sekolah Dasar (SD) di Surabaya dalam pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk mendukung proses pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk lokakarya yang diikuti oleh 102 peserta dan bertempat di SDN Keputran I/332. Metode pelaksanaan meliputi penyampaian materi, diskusi interaktif, serta praktik langsung penggunaan berbagai peralatan AI seperti NotebookLM, AI Poem Generator, dan Suno AI. Hasil kegiatan menunjukkan baiknya antusiasme peserta yang ditandai dengan partisipasi aktif selama sesi diskusi, kuis, dan praktik. Peserta mampu memahami konsep dasar AI serta mengaplikasikan teknologi tersebut untuk mendukung penyusunan materi pembelajaran, pembuatan konten edukatif, serta peningkatan produktivitas administratif kerja. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet, kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman awal dan kesiapan guru dalam mengadopsi teknologi AI guna menciptakan transformasi pembelajaran digital yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.

This community service activity aims to improve the literacy and competencies of elementary school teachers in Surabaya in utilizing artificial intelligence (AI) technology to support the learning process. This activity was conducted in the form of a workshop involving 102 participants and took place at SDN Keputran I/332. The implementation methods included lectures, interactive discussions, and hands-on practice using various AI tools such as NotebookLM, AI Poem Generator, and Suno AI. The results of the activity showed good participant enthusiasm, marked by active engagement during discussion, quizzes, and practical exercises session. Participants were able to understand the basic concepts of AI and applying the technology to support the development of learning materials, the creation of educational content, and the improvement of administrative work productivity. Despite challenges such as limited devices and internet connectivity, this activity successfully enhanced teachers' initial understanding and readiness to adopt AI technology to foster a more adaptive digital learning transformation in line technological advancements



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

How to Cite Kevin Harlis Oktaviano et al (2026) Pelatihan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan bagi Guru Sekolah Dasar di Surabaya untuk Mendukung Transformasi Pembelajaran Digital
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.6598>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) telah membawa perubahan signifikan di berbagai sektor, salah satunya sektor pendidikan. AI tidak hanya berperan sebagai alat bantu teknologi, tetapi juga berperan sebagai penggerak dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih adaptif, personal, dan efisien. Berbagai studi menunjukkan bahwa penerapan AI dalam pendidikan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendekatan yang lebih responsif terhadap kebutuhan peserta didik serta mendukung proses pengajaran yang lebih efektif (Holmes et al., 2019; Zawacki-Richter et al., 2019). Selain itu, AI juga berkontribusi dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui penyediaan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan personalisasi materi (Luckin et al., 2016).

Implementasi AI dalam pendidikan tidak terlepas dari peran penting guru sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran. Guru dituntut tidak hanya mampu memahami konsep AI, tetapi juga memiliki keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam praktik pembelajaran. Sayangnya, berbagai penelitian menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan antara perkembangan teknologi AI dengan kesiapan guru dalam mengadopsinya. Keterbatasan pelatihan dan kurangnya dukungan pengembangan profesional menjadi salah satu faktor utama yang menghambat optimalisasi pemanfaatan AI di lingkungan pendidikan (Ng et al., 2021). Bahkan, meskipun penggunaan AI di kalangan guru mulai meningkat, sebagian besar pelatihan yang diterima masih bersifat terbatas dan belum berkelanjutan (Gayed, 2025).

Di sisi lain, organisasi internasional seperti UNESCO menekankan bahwa pemanfaatan AI dalam pendidikan harus dilakukan secara inklusif dan berorientasi pada peningkatan kualitas pembelajaran serta pemerataan akses teknologi. AI memiliki potensi besar untuk menjawab berbagai tantangan pendidikan, namun implementasinya harus diiringi dengan peningkatan kompetensi guru agar tidak menimbulkan kesenjangan digital (UNESCO, 2021). Oleh karena itu, diperlukan upaya konkret dalam bentuk pelatihan dan pendampingan yang dapat meningkatkan literasi AI bagi guru, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD).

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru SD dalam memanfaatkan teknologi AI sebagai media pendukung pembelajaran. Kegiatan ini difokuskan pada pelatihan penggunaan berbagai peralatan AI yang relevan dengan kebutuhan guru, seperti penyusunan materi pembelajaran, pembuatan konten edukatif, serta peningkatan produktivitas administratif kerja dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Pembukaan acara oleh Kepala Sekolah SDN Keputran I/332 Surabaya

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan dalam bentuk lokarkarya, dengan tema pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) bagi guru Sekolah Dasar (SD). Seperti kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah kami lakukan sebelumnya (Pradiza et al., 2025), sasaran kegiatan ini adalah masyarakat produktif yang telah memiliki pekerjaan sebagai upaya untuk mendukung peningkatan literasi dan kompetensi dalam bidang pekerjaan yang ditekuni. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2026, bertempat di SDN Keputran I/332, dengan total peserta sebanyak 102 orang. Kegiatan ini dirancang menggunakan pendekatan partisipatif yang menggabungkan metode ceramah (penyampaian materi), diskusi interaktif, serta praktik langsung penggunaan peralatan,

sehingga peserta tidak hanya memahami konsep dan teori tetapi juga mampu mengimplementasikan teknologi yang diperkenalkan.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan dengan tujuan untuk memastikan kelancaran pelatihan. Kegiatan pada tahap ini meliputi identifikasi kebutuhan peserta, penyusunan materi pelatihan, serta penyiapan perangkat pendukung seperti media presentasi dan akses terhadap platform AI yang akan digunakan. Selain itu, koordinasi dengan pihak sekolah juga dilakukan untuk menentukan jadwal, lokasi, serta teknis pelaksanaan kegiatan.

Tahap Pelaksanaan

1. Ceramah (Penyampaian Materi)

Pada tahap ini, peserta diberikan pemahaman dasar mengenai konsep AI, cara untuk menulis *prompt* (instruksi, pertanyaan, atau perintah berbasis teks yang dimasukkan ke dalam sistem AI) dengan benar, serta peranannya dalam dunia pendidikan. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan AI, manfaat penggunaan AI dalam pembelajaran, serta contoh implementasi dalam kegiatan mengajar. Beberapa peralatan yang diperkenalkan meliputi berbagai *Large Language Model* (LLM) / *Generative AI* umum sebagai pendahuluan, seperti ChatGPT (*Introducing ChatGPT*, 2024), Gemini (*Introducing Gemini*, 2023), dan Meta AI (*Introducing New AI Experiences Across Our Family of Apps and Devices*, 2023), kemudian NotebookLM (*Introducing NotebookLM*, 2023), Suno AI (Freyberg, 2024), dan AI Poem Generator (*What Is Poem Generator?*, 2025). Penyampaian materi dilakukan secara komunikatif dengan disertai demonstrasi penggunaan peralatan AI untuk memberikan gambaran yang lebih konkret kepada peserta.

2. Diskusi Interaktif

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi interaktif. Pada tahap ini, peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, berbagi pengalaman, serta mendiskusikan potensi pemanfaatan AI dalam konteks pembelajaran di kelas masing-masing. Diskusi ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman peserta sekaligus mengidentifikasi tantangan yang mungkin dihadapi dalam penerapan teknologi AI.

3. Praktik Langsung

Tahap praktik merupakan bagian utama dari kegiatan pelatihan. Peserta secara langsung mencoba penggunaan berbagai peralatan AI untuk mendukung aktivitas pembelajaran, seperti pembuatan materi ajar dan penyusunan konten pembelajaran menggunakan NotebookLM, pembuatan puisi dengan bantuan AI Poem Generator, serta pembuatan media kreatif seperti lagu anak-anak menggunakan Suno AI. Pendekatan praktik ini dilakukan secara bertahap dengan pendampingan fasilitator agar peserta dapat mengikuti setiap langkah dengan baik. Metode pembelajaran berbasis praktik ini sejalan dengan pendekatan yang meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam penggunaan teknologi digital (Danindra, 2026).

4. Evaluasi dan Kuis Interaktif

Untuk mengukur pemahaman peserta, dilakukan evaluasi melalui kuis interaktif serta diskusi singkat mengenai hasil praktik. Evaluasi ini juga berfungsi sebagai umpan balik untuk mengetahui sejauh mana materi dapat dipahami oleh peserta. Selain itu, komunikasi lanjutan dilakukan melalui grup daring untuk mendukung keberlanjutan pembelajaran setelah kegiatan pelatihan selesai.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas kegiatan pelatihan secara keseluruhan. Evaluasi dilakukan secara kualitatif berdasarkan partisipasi peserta, hasil praktik, serta respons yang diberikan selama kegiatan berlangsung. Pendekatan evaluasi ini sejalan dengan model evaluasi pelatihan berbasis partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif peserta sebagai indikator keberhasilan kegiatan (Nadia Khalishah Fitri et al., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa pelatihan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) bagi guru Sekolah Dasar (SD) di Kota Surabaya telah dilaksanakan dengan baik dan lancar. Kegiatan ini diselenggarakan di SDN Keputran I/332 dan diikuti oleh 102 orang guru sebagai

peserta. Secara umum, kegiatan ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan literasi dan kompetensi guru terhadap pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran.

Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan diawali dengan pembukaan acara oleh Kepala Sekolah SDN Keputran I/332 Surabaya, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai konsep dasar AI serta peranannya dalam dunia pendidikan. Materi disampaikan secara komunikatif dengan pendekatan yang sederhana agar mudah dipahami oleh peserta yang sebagian besar belum memiliki pengalaman sebelumnya dalam penggunaan teknologi AI, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2(a). Selain itu, pemateri juga memberikan demonstrasi penggunaan beberapa peralatan AI seperti ChatGPT, Gemini, dan Meta AI, kemudian NotebookLM, Suno AI, dan AI Poem Generator untuk memberikan gambaran nyata terkait implementasi teknologi tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Untuk menjamin keterjangkauan pemahaman kepada 102 peserta, proses penyampaian materi didukung oleh dua orang fasilitator, sebagaimana yang ditunjukkan pada Gambar 2(b) dan Gambar 4(b).



(a) Narasumber menyampaikan materi di depan kelas



(b) Fasilitator turut membantu narasumber dalam menyampaikan materi

Gambar 2. Penyampaian materi pelatihan AI kepada guru SD di Surabaya

Kegiatan selanjutnya dilanjutkan dengan sesi diskusi interaktif. Pada sesi ini, peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan serta berbagi pengalaman terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3(a) dan (b). Meskipun jumlah pertanyaan pada setiap sesi materi dibatasi, peserta menunjukkan keterlibatan yang baik melalui partisipasi aktif dalam diskusi serta respons terhadap pertanyaan yang diberikan oleh pemateri.



(a) Tanya jawab antara peserta dan pemateri



(b) Peserta menceritakan pengalaman terkait AI

Gambar 3. Sesi diskusi dan berbagi pengalaman interaktif antara pemateri dan peserta pelatihan

Praktik Penggunaan Teknologi AI

Tahap praktik merupakan bagian inti dari kegiatan lokakarya ini. Pada tahap ini, peserta secara langsung mencoba penggunaan berbagai peralatan AI yang telah diperkenalkan pada materi sebelumnya.

Peserta diminta untuk menuliskan data diri, yang terdiri dari nama, asal sekolah, mata pelajaran yang diampu, dan kelas yang diajar, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4(a). Data tersebut selanjutnya dimasukkan sebagai prompt ke dalam AI Poem Generator untuk menghasilkan puisi, yang kemudian diolah menjadi lagu anak-anak menggunakan Suno AI. Setelah menyelesaikan sesi pembuatan media kreatif, peserta diberikan kesempatan untuk membuat materi pembelajaran menggunakan NotebookLM. Pada sesi ini, peserta memanfaatkan *Large Language Model* (LLM) atau *Generative AI* seperti ChatGPT, Gemini, dan Meta AI terlebih dahulu untuk mengeksplorasi ide dan menyusun konsep materi sebelum memasukkan sumber bahan ajar ke dalam NotebookLM. Hasil dari kegiatan praktik menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu mengikuti langkah-langkah yang diberikan dan mulai memahami cara kerja dasar dari teknologi AI. Pendekatan praktik langsung ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta, sejalan dengan penelitian oleh (Resti et al., 2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis praktik dapat meningkatkan keterampilan digital secara signifikan.

Respons dan Partisipasi Peserta

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang baik terhadap pelatihan yang diberikan. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta dalam mengikuti praktik, menjawab kuis, serta keterlibatan dalam setiap sesi kegiatan. Meskipun tidak semua peserta aktif bertanya, sebagian besar menunjukkan ketertarikan melalui partisipasi langsung dalam kegiatan. Selain itu, peserta juga mulai memahami potensi pemanfaatan AI dalam mendukung kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pembuatan materi ajar dan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik.

Kendala dalam Pelaksanaan Kegiatan

Meskipun kegiatan berjalan dengan baik, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan pelatihan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan perangkat, dimana tidak semua peserta membawa laptop sehingga praktik penggunaan peralatan AI menjadi kurang optimal. Keterbatasan koneksi internet juga menjadi tantangan lainnya dalam pelaksanaan kegiatan. Jumlah peserta yang mencapai 102 orang menyebabkan *bandwidth* jaringan Wi-Fi yang tersedia menjadi kurang optimal. Akses internet melalui data seluler pribadi juga terkendala oleh menurunnya kualitas sinyal akibat tingginya konsentrasi pengguna di lokasi kegiatan. Selain itu, penyampaian materi juga perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta, dimana pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis permainan diperlukan agar peserta lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Kendala ini menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pelatihan teknologi bagi guru, diperlukan strategi yang adaptif dan fleksibel agar kegiatan dapat berjalan lebih efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Achmad et al., 2025) yang menyatakan bahwa pendekatan partisipatif dan kontekstual sangat penting dalam meningkatkan efektivitas pelatihan.



(a) Peserta menuliskan data diri sebagai bahan *prompt* untuk AI Poem Generator



(b) Pendampingan peserta dalam praktik penggunaan aplikasi AI oleh fasilitator

Gambar 4. Kegiatan praktik penggunaan peralatan AI oleh peserta pelatihan

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan secara kualitatif berdasarkan partisipasi dan keterlibatan peserta selama pelatihan berlangsung. Selain itu, evaluasi juga didukung melalui kuis interaktif serta komunikasi

lanjutan melalui platform daring seperti Google Classroom dan grup WhatsApp. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta telah memiliki pemahaman awal mengenai penggunaan AI dan mampu mengaplikasikannya dalam konteks sederhana. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan kesiapan guru dalam menghadapi transformasi digital di bidang pendidikan. Meskipun masih terdapat keterbatasan, kegiatan ini dapat menjadi langkah awal dalam mendorong pemanfaatan teknologi AI secara lebih luas di lingkungan sekolah dasar.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa lokakarya dengan tema pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) bagi guru Sekolah Dasar (SD) di Surabaya telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Melalui metode ceramah, diskusi interaktif, dan praktik langsung, peserta memperoleh pemahaman dasar mengenai konsep AI serta keterampilan awal dalam memanfaatkan berbagai peralatan AI seperti ChatGPT, Gemini, Meta AI, NotebookLM, Suno AI, dan AI Poem Generator dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru memiliki antusiasme yang tinggi serta mampu mengimplementasikan penggunaan AI untuk mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam pembuatan materi ajar dan pengembangan media pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan, seperti keterbatasan perangkat, koneksi internet, dan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif agar materi dapat dipahami secara optimal oleh seluruh peserta.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi AI dan kesiapan guru dalam menghadapi transformasi digital di bidang pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan lanjutan berupa pelatihan berkelanjutan dan pendampingan intensif agar pemanfaatan teknologi AI dapat diimplementasikan secara lebih optimal dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak sekolah SDN Keputran I/33 Surabaya, yang telah memberikan izin serta fasilitas selama pelaksanaan kegiatan.

Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Yayasan Generasi Maju Berkarya (Generation Girl) sebagai mitra kolaborasi dalam pelaksanaan kegiatan ini. Kerja sama yang diberikan telah berkontribusi terhadap keberhasilan pelaksanaan program serta manfaat yang diperoleh para peserta.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para guru peserta pelatihan yang telah berpartisipasi secara aktif dan antusias dalam setiap rangkaian kegiatan. Apresiasi juga disampaikan kepada tim penyelenggara dan seluruh pihak yang telah membantu dalam persiapan hingga pelaksanaan kegiatan ini.

REFERENSI

- Achmad, A. K., Santoso, R. A., & Risallah, F. (2025). *PENGEMBANGAN KOMPETENSI KEPALA SEKOLAH UNTUK MENINGKATKAN DAYA SAING SEKOLAH: PELATIHAN BERBASIS PENDEKATAN PARTISIPATIF*. 7.
- Danindra, F. (2026). *Efektivitas Pelatihan Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Enrekang*. 5(1).
- Freyberg, K. (2024, March 21). *Introducing v3*. <https://suno.com/blog/v3>
- Gayed, J. M. (2025). Educators' perspective on artificial intelligence: Equity, preparedness, and development. *Cogent Education*, 12(1), 2447169. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2447169>
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign.
- Introducing ChatGPT*. (2024, March 13). OpenAI. <https://openai.com/index/chatgpt/>

- Introducing Gemini: Our largest and most capable AI model*. (2023, December 6). Google. <https://blog.google/innovation-and-ai/technology/ai/google-gemini-ai/>
- Introducing New AI Experiences Across Our Family of Apps and Devices*. (n.d.). Retrieved June 11, 2026, from <https://about.fb.com/news/2023/09/introducing-ai-powered-assistants-characters-and-creative-tools/>
- Introducing NotebookLM*. (2023, July 12). Google. <https://blog.google/innovation-and-ai/technology/ai/notebooklm-google-ai/>
- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Corcier, L. B. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education*. Pearson.
- Nadia Khalishah Fitri, Fajar Herlambang Pratama, Firman Purnomo, Annaas Bahtyar Roby, Arsyadani Hasanah, & Mangundjaya, W. L. (2025). Evaluasi Pelatihan: Menelaah Reaksi Peserta dan Proses Pembelajaran sebagai Indikator Efektivitas Pelatihan. *Jurnal Komunikasi Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 83–89. <https://doi.org/10.38035/jkis.v3i2.2185>
- Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). Conceptualizing AI literacy: An exploratory review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 100041. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041>
- Pradiza, R. R., Siswanto, D. H., Apriandy, K. I., Asrofi, M., Dwilaksana, D., Sutjahjono, H., & Yani, L. F. (2025). Instalasi Teknologi Hidroponik sebagai Upaya Pemberdayaan Masyarakat Desa Sukodono dalam Meningkatkan Kemandirian Pangan: Pengabdian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2), 12882–12885. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3996>
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- UNESCO. (2021). *AI and education: Guidance for policy-makers*. UNESCO. <https://doi.org/10.54675/PCSP7350>
- What is Poem Generator?* (n.d.). Retrieved June 11, 2026, from <https://aipoemgenerator.io/blog/what-is-poem-generator>
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education – where are the educators? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1), 39. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>