

Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis AI dalam Upaya Peningkatan kompetensi Guru IPS di Pelabuhan Dalam

Hudaidah^{*1}, Tyas Fernanda², Risa Marta Yati³, Fitriyanti⁴

^{1,2,3}Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

⁴Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

*e-mail: hudaidah@fkip.unsri.ac.id¹, tyasfernanda@fkip.unsri.ac.id², risamarta.y@unsri.ac.id³, fitriyanti@fkip.unsri.ac.id⁴

Received:
08.01.2026

Revised:
17.01.2026

Accepted:
17.01.2026

Available online:
13.02.2026

Abstract: *This program aims to enhance the competencies of Social Studies teachers in Pelabuhan Dalam in utilizing artificial intelligence (AI) for developing instructional videos. The training was conducted through sessions on basic AI concepts, application demonstrations, hands-on video production practice, and intensive mentoring until the final products were ready for classroom use. A total of 22 teachers participated in the program, which employed interactive lectures, practical activities, and continuous assistance. The results indicate a significant improvement in teachers' ability to design and produce AI-based instructional videos, as reflected in the increased evaluation scores and the improved quality of the resulting products. Teachers also reported greater confidence in using digital technologies. These findings affirm that training accompanied by continuous mentoring is effective in strengthening teachers' digital literacy and supporting more innovative Social Studies learning.*

Keywords: *Training; Mentoring; Instructional Video; AI; Teacher Competence*

Abstrak: Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru IPS di Pelabuhan Dalam dalam memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) untuk pembuatan video pembelajaran. Pelatihan dilakukan melalui pemberian materi dasar tentang AI, demonstrasi aplikasi, praktik pembuatan video, serta pendampingan intensif hingga produk akhir siap digunakan dalam pembelajaran. Sebanyak 22 guru mengikuti kegiatan ini dengan metode ceramah interaktif, praktik langsung, dan pendampingan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam merancang dan memproduksi video pembelajaran berbasis AI, yang terlihat dari peningkatan skor evaluasi serta kualitas produk yang dihasilkan. Guru juga melaporkan meningkatnya kepercayaan diri dalam penggunaan teknologi digital. Temuan ini menegaskan bahwa pelatihan yang disertai pendampingan berkelanjutan efektif dalam memperkuat literasi digital guru dan mendukung pembelajaran IPS yang lebih inovatif.

Kata kunci: Pelatihan; Pendampingan; Video Pembelajaran; AI; Kompetensi Guru

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran tidak lagi menjadi pilihan, tetapi menjadi kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan keterjangkauan pendidikan. Menurut konsep *technological pedagogical content knowledge* (TPACK), guru dituntut tidak hanya menguasai materi dan pedagogi, tetapi juga teknologi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern (MZ et al., 2024; Rahmatiah et al., 2022).

Salah satu inovasi teknologi yang memiliki pengaruh signifikan dalam dunia pendidikan adalah kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*). Teknologi ini memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan mudah diproduksi oleh pendidik. Video pembelajaran berbasis AI kini digunakan secara luas karena mampu meningkatkan pemahaman konsep, memperjelas ilustrasi, dan mendukung gaya belajar multimodal. Sejumlah penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pemanfaatan video berbasis AI dapat meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat *learning retention* siswa pada mata pelajaran (Faiz Isra & Penelitian, 2024; Zuhripta Oktavia Ranni et al., 2025).

Meskipun demikian, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi AI masih beragam. Berbagai penelitian dan pengabdian terdahulu telah mencoba mengatasi kesenjangan ini dengan memberikan pelatihan literasi digital, workshop pembuatan media pembelajaran, hingga pelatihan pemanfaatan aplikasi tertentu. Studi menunjukkan bahwa pelatihan berbasis *hands-on* dan pendampingan berkelanjutan mampu meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media

digital (Utami et al., 2022; Zaki et al., 2025). Namun, banyak pelatihan yang masih berfokus pada aspek teknis semata dan belum mengintegrasikan prinsip desain instruksional secara komprehensif. Padahal, *learning by design* menekankan bahwa keterlibatan guru dalam proses perancangan media merupakan faktor penting untuk meningkatkan efektivitas hasil pembelajaran.

Di sisi lain, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi berbasis AI masih sangat bervariasi. Sebagian guru memiliki keterbatasan dalam mengoperasikan perangkat digital, sehingga belum mampu memaksimalkan teknologi untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif. Padahal, menurut teori *learning by design*, keterlibatan guru dalam proses perancangan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pedagogi sekaligus meningkatkan keterampilan profesional guru itu sendiri (Hasni et al., 2024; Mohamad Miftah, 2022).

Guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menghadapi tantangan tersendiri karena karakter materi yang luas, kompleks, serta membutuhkan visualisasi untuk membantu peserta didik memahami fenomena sosial, ekonomi, dan sejarah. Media video pembelajaran berbasis AI dapat mempermudah penyampaian konsep yang sulit melalui ilustrasi, simulasi, dan penyajian data secara menarik. Namun, tanpa pendampingan yang memadai, guru cenderung kesulitan memanfaatkan platform AI untuk menghasilkan video pembelajaran yang baik dan relevan dengan kurikulum.

Kondisi ini juga terlihat pada guru-guru IPS di Pelabuhan Dalam. Masih banyak ditemukan guru-guru belum memiliki kompetensi maksimal dalam memanfaatkan teknologi digital. Terutama dalam memaksimalkan kecerdasan buatan atau AI. Padahal dengan kebaruan itu, guru-guru di daerah Pelabuhan Dalam dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dengan variasi media untuk memenuhi kebutuhan siswa. Terhambatnya perkembangan kompetensi guru ini juga dikarenakan faktor sarana dan prasarana yang belum terlalu memadai. Seperti, letak sekolah di wilayah yang cukup terpencil, minimnya jaringan internet, serta kurangnya ketersediaan media penunjang pembelajaran. Namun demikian, guru-guru di Pelabuhan Dalam memiliki motivasi tinggi untuk memanfaatkan teknologi, mereka dikatakan cukup antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan atau workshop yang berkaitan dengan perkembangan teknologi dalam dunia Pendidikan.



Gambar 1. SMP 3 Pelabuhan Dalam kec. Ogan Ilir Sumatera Selatan

Program pelatihan dan pendampingan ini, dianggap merupakan langkah tepat untuk membangun keterampilan dan kompetensi guru dalam menciptakan media ajar yang inovatif serta berbasis teknologi. Hal ini diperkuat dengan beberapa program serupa seperti, pelatihan dan pendampingan yang pernah dilakukan oleh Siswanti, Kusumaningrum, setiyowati dan Sandradewi (Pelatihan dan pendampingan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi). Guru diberikan pelatihan untuk membuat media pembelajaran untuk kemudian diberikan pendampingan. Hasil dari kegiatan ini adalah, guru berhasil menciptakan media pembelajaran interaktif dan menyatakan memahami pentingnya media pembelajaran IT (Siswanti et al., 2024).

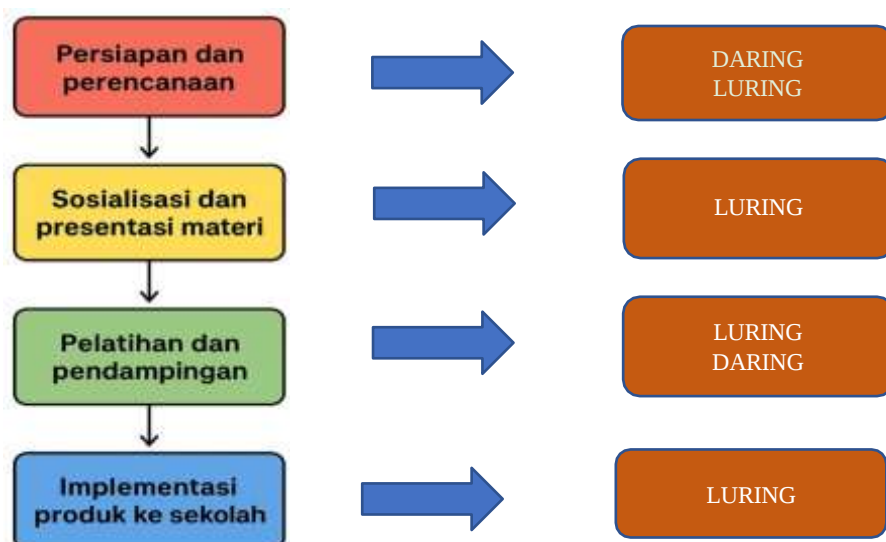
Sejalan dengan hal di atas, Hardi dan Asilestari dalam judul (pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi digital bagi guru-guru di SMA Negeri 1 Koto Kampar) menyatakan bahwa, kegiatan yang dilaksanakan tersebut mampu memantik terbangunnya kompetensi guru PAUD dalam menghasilkan media berbasis ICT dalam model *Flipped Classroom*. Kegiatan juga dilakukan dengan pelatihan di awal, untuk selanjutnya diberikan pendampingan berkelanjutan (Hardi & Asilestari, 2024).

Berdasarkan kondisi serta rasionalitas dari beberapa penelitian terdahulu, maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa “Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis AI bagi Guru IPS di Pelabuhan Dalam” menjadi sangat relevan dan perlu dilakukan. Guru-guru akan diberikan materi, instruksi, serta pelahitan langsung mengenai tools AI yang dapat membantu pembuatan video pembelajaran. AI yang digunakan berupa, *Pictory AI*, *Synthesia*, *Canva AI* serta *Capcut* untuk memperhalus video pembelajaran yang berbasis AI. Melalui pelatihan dan pendampingan ini, guru diharapkan memperoleh pengetahuan praktis, kompetensi teknis, serta pemahaman pedagogis dalam merancang video pembelajaran yang efektif dan sesuai kebutuhan. Kegiatan ini juga diharapkan memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPS, sekaligus mendorong pemanfaatan teknologi secara berkelanjutan di lingkungan sekolah.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan metode keterlibatan secara aktif dari para peserta pelatihan dan pendampingan. Metode ini disebut dengan *Partisipatory action research* (Par) (Aryani et al., 2022; Felani et al., 2025). Alasan pemilihan metode ini adalah, agar para peserta dapat merasakan dampak langsung dari pelatihan yang dilaksanakan.

Melalui pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), guru tidak diposisikan hanya sebagai penerima pelatihan, tetapi sebagai aktor utama dengan terlibat secara aktif dalam proses perancangan, pelaksanaan, hingga evaluasi program (Setyawan et al., 2025). Pelatihan dilaksanakan melalui sejumlah tahapan yang berkesinambungan, mulai dari persiapan dan perencanaan agenda pelatihan dan pendampingan, sosialisasi dan pengenalan mengenai *tools* AI yang bisa digunakan, praktik langsung dan penugasan, serta implementasi dan evaluasi di sekolah. Hingga pada akhirnya, proses ini diarahkan untuk memperluas kompetensi semua guru terhadap penggunaan AI, serta memperkuat dukungan dari berbagai pihak.



Gambar 2. Tahapan Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis AI di SMP 3 Pelabuhan Dalam

Melalui diagram alur kegiatan diatas, tahap pertama dalam kegiatan ini adalah persiapan dan perencanaan. Dalam tahap ini, tim pengabdian melakukan koordinasi serta perencanaan kegiatan. Kemudian, tim pengabdian melakukan FGD melalui zoom meeting bersama para peserta yang akan mendapatkan pengabdian, untuk mengetahui kebutuhan peserta dan berkoordinasi dengan sekolah tempat pelaksanaan kegiatan. Tahap kedua, merupakan tahap pertemuan secara tatap muka sekaligus pemaparan dan sosialisasi dari tim pengabdian, mengenai perkembangan teknologi dalam dunia Pendidikan saat ini. Pada tahap ini, peserta diberikan pengetahuan secara komprehensif bentuk- bentuk AI yang dapat membantu dalam pembuatan video pembelajaran. Di tahap kedua ini, peserta juga diberikan soal pretest.

Pada tahap ketiga, peserta mendapatkan pelatihan langsung dari tim pengabdian. Selain itu, peserta juga akan mendapatkan pendampingan dari tim pengabdian, setelah kegiatan pelatihan selesai, agar dapat membuat video pembelajaran berbasis AI secara mandiri. Di tahap ketiga ini, peserta akan mendapatkan postest untuk mengukur ketercapaian. Pada tahap keempat, peserta didik diminta untuk mengimplementasikan hasil video pembelajaran AI di masing-masing sekolah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)*, yang memposisikan guru sebagai pelaku utama dalam proses perubahan, bukan sekadar penerima manfaat. Melalui pendekatan ini, proses pelatihan berlangsung secara interaktif dan dua arah, sehingga mendorong terbangunnya pemikiran kritis terhadap permasalahan yang dihadapi serta memungkinkan peserta menemukan solusi yang efektif untuk dapat diaktualisasikan.

Tahap pertama dalam kegiatan ini adalah persiapan dan perencanaan. Kegiatan pengabdian diawali dengan merancang alur kegiatan melalui zoom meeting pada tanggal 23 September 2025. Pada fase ini, tim melakukan perumusan kebutuhan secara komprehensif, menetapkan pembagian tugas yang proporsional, serta merancang strategi pelaksanaan yang paling relevan. Proses diskusi berlangsung secara intensif untuk memastikan bahwa arah kegiatan selaras dengan tujuan program, karakteristik mitra, dan ketersediaan sumber daya. Tahap ini berperan sebagai langkah awal yang menentukan, sekaligus menjadi landasan strategis bagi keberlangsungan dan keberhasilan seluruh rangkaian kegiatan pengabdian selanjutnya.

Pada 30 September 2025, tim pengabdian meminta izin kepada kepala SMPN 3 Pelabuhan Dalam untuk melaksanakan kegiatan pengabdian. Selain itu, tim pengabdian juga melakukan observasi sederhana ke ruang kelas dan kelengkapan sarana prasarana yang akan menunjang kegiatan pengabdian. Hal ini bertujuan agar kegiatan dapat berjalan dengan sebagaimana yang diharapkan.



Gambar 3. Tim pengabdian bertemu kepala SMPN 3 Pelabuhan Dalam

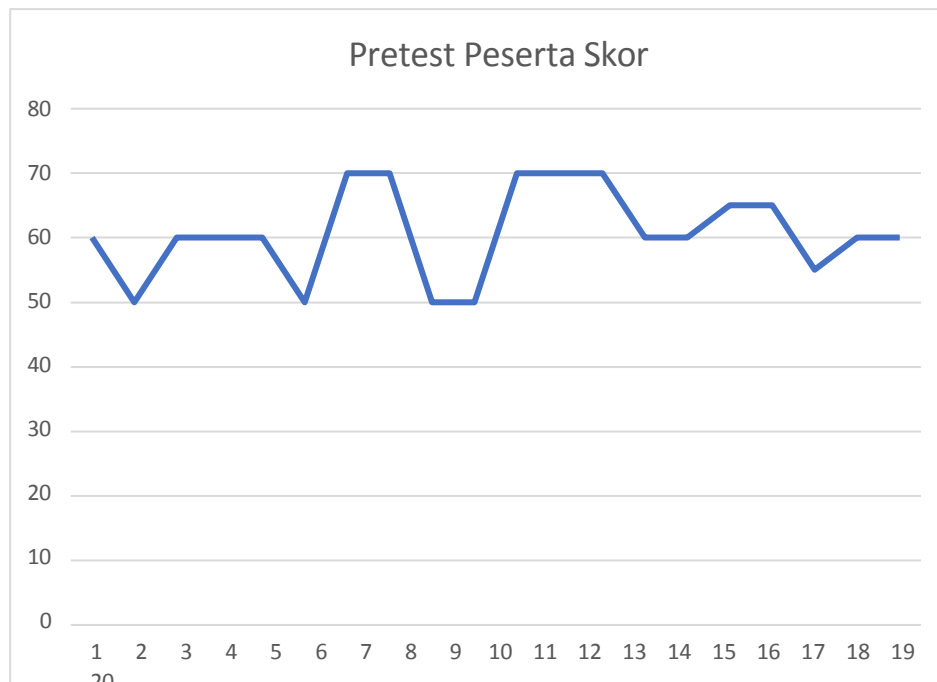
Tahap kedua, Sebelum melaksanakan kegiatan inti, 8 Oktober 2025, tim pengabdian mengadakan pertemuan terlebih dahulu dengan guru-guru MGMP IPS. Pertemuan ini bertujuan untuk menggali informasi lebih jauh akan kebutuhan dalam pembelajaran, serta memberikan gambaran tentang kegiatan yang akan dilaksanakan. Dalam tahapan ini, tim secara langsung mempresentasikan materi untuk dapat dijadikan syarat bagi peserta, agar lebih memahami saat dilaksanakannya pelatihan.

Adapun materi yang diberikan, berkaitan dengan konteks video pembelajaran berbasis AI. Seperti perkembangan Pendidikan di era teknologi, media pembelajaran, video pembelajaran berbasis AI).



Gambar 4. Pertemuan awal tim pengabdian dan guru-guru IPS MGMP

Sebelum memasuki melakukan penyampaian materi, tim pengabdian melakukan pengukuran kepada peserta melalui pretest. Tujuan pengukuran ini adalah untuk mengetahui sedalam apa pemahaman peserta terhadap video pembelajaran berbasis AI. Pretest yang diberikan berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Adapun hasil pretest yang didapat sebagai berikut :

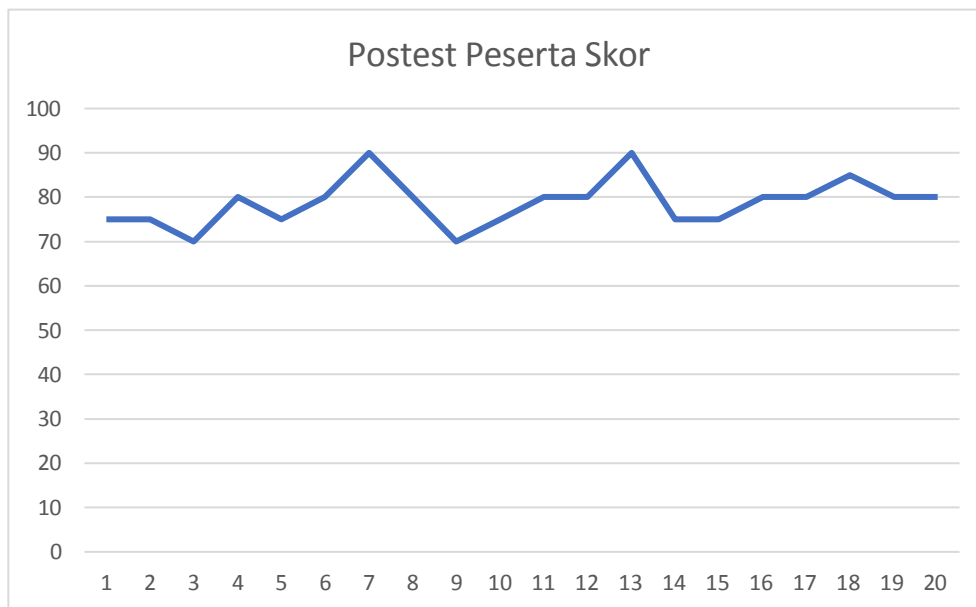


Gambar 5. Grafik skor pretest peserta

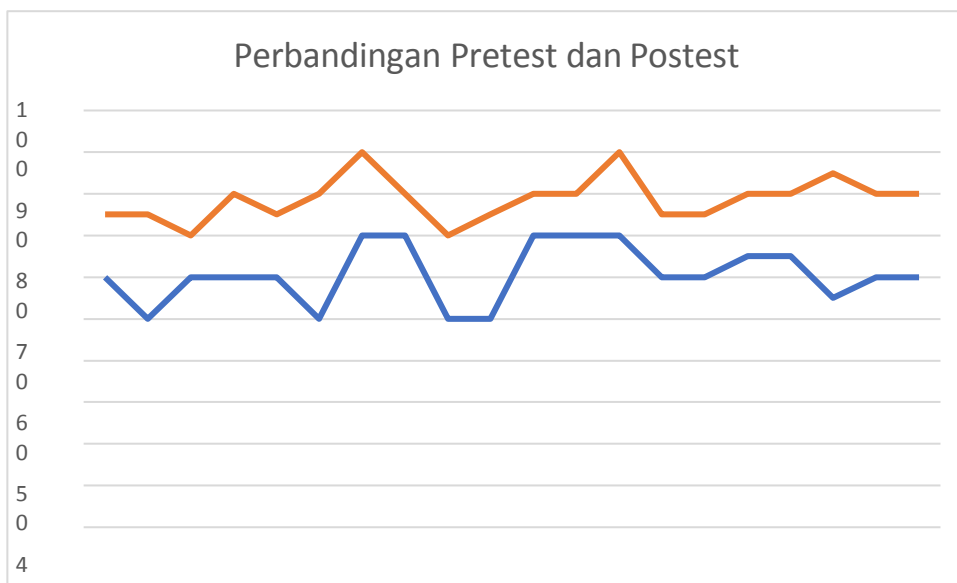
Melihat dari hasil pretest, bisa ditafsirkan hanya 25% peserta yang berada di skor 70 dan semua peserta mendapatkan skor dibawah dari nilai ambang batas (75). Hal ini menandakan bahwa, peserta masih belum terlalu memahami bentuk dari media teknologi terbaru dalam dunia pendidikan, serta bentuk AI yang dapat membantu membuat video pembelajaran.

Pada tahap ketiga, tim pengabdian mulai melakukan pelatihan kepada para peserta. Guru-guru

mendapatkan perhatian khusus dan maksimal dalam pelatihan ini. Adapun AI yang digunakan dalam pelatihan ini yaitu, Pictory AI, Vhear, dan Sythesia. Dalam proses pelatihan, guru-guru diminta untuk mempersiapkan gawai, agar kegiatan bisa terlaksana dengan baik. Setelah kegiatan pelatihan selesai, para peserta diminta untuk mengerjakan posttest sebagai tolak ukur ketercapaian peserta. Adapun hasil posttest dari peserta sebagai berikut:



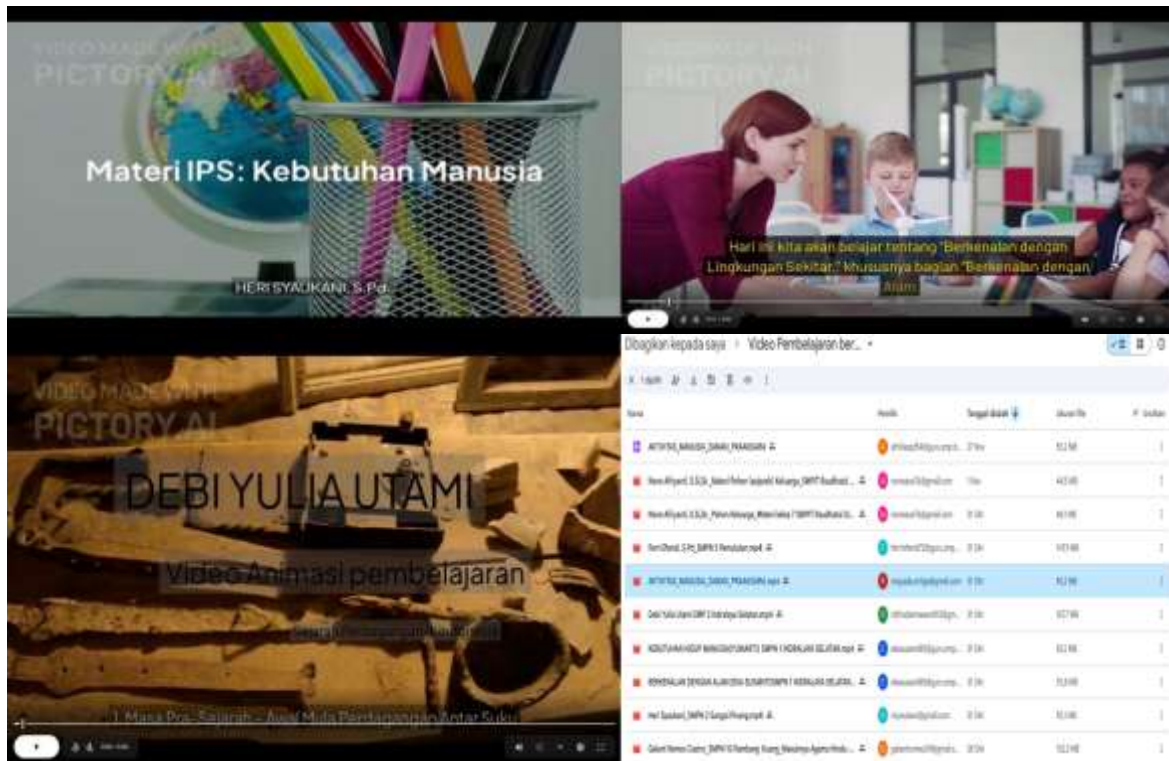
Gambar 6. Grafik skor posttest peserta



Gambar 7. Grafik perbandingan pretest dan posttest peserta

Menafsirkan hasil grafik pretest dan posttest tersebut, dapat dinyatakan bahwa, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dari peserta setelah mereka mendapatkan perlakuan. Baik dari hasil sosialisasi maupun dari hasil pelatihan secara langsung. Maka, dapat dikatakan bahwa kegiatan ini telah memberikan dampak nyata terhadap peningkatan pengetahuan guru ataupun peserta terhadap AI.

Setelah melalui tahapan pelatihan dalam tahap ketiga, untuk melihat hasil dari keberhasilan peserta dalam membuat video pembelajaran berbasis AI, para peserta diminta untuk membuat karya video berbasis AI secara mandiri. Dalam pembuatan video AI secara mandiri ini, para peserta terus mendapatkan perhatian dari tim pengabdian. Hal ini bertujuan agar hasil dari karya mandiri tersebut, dapat menjadi karya yang baik dan maksimal.



Gambar 8. Karya Video berbasis AI peserta pelatihan

Pada tahap akhir ini, para peserta diminta untuk mengimplementasikan video pembelajaran berbasis AI yang telah berhasil dibuat secara mandiri di sekolah. Tim pengabdian memilih salah satu video yang digunakan sebagai sarana observasi langsung untuk diimplementasikan di sekolah. Video peserta yang dipilih, yaitu video dari peserta yang berasal dari sekolah SMPN 3 Pelabuhan Dalam, tempat dilaksanakannya kegiatan pengabdian ini.



Gambar 9. Implementasi video pembelajaran berbasis AI di SMPN 3 Pelabuhan Dalam

Dalam implementasi video secara langsung, tim pengabdian menemukan bagaimana peserta didik sangat antusias serta lebih fokus dalam pembelajaran. Namun, dalam pengamatan lebih lanjut,

masih ada beberapa peserta didik yang cenderung lebih menikmati video sebagai sarana menonton saja tanpa fokus ke dalam materi pembelajaran. Maka dari sini, peran guru sebagai pembimbing serta evaluator sangat diperlukan, agar esensi dari video pembelajaran berbasis AI ini dapat tersalurkan sepenuhnya baik saat pembelajaran maupun setelah pembelajaran (Asri & Manik, 2023; Laila, 2023).

4. KESIMPULAN

Pelatihan dan pendampingan pembuatan video pembelajaran berbasis AI bagi guru IPS di Pelabuhan Dalam berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pengembangan media pembelajaran. Guru mampu menghasilkan video pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa, sehingga mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar di kelas.

Kegiatan ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain: metode pendampingan yang bersifat langsung *hands-on* membuat guru lebih cepat menguasai langkah-langkah teknis; penggunaan platform AI yang ramah pengguna memudahkan guru untuk berkreasi; serta adanya ruang diskusi yang memperkuat pemahaman konseptual dan praktik. Di sisi lain, kegiatan juga memiliki kekurangan, seperti keterbatasan waktu yang membuat beberapa peserta belum mengeksplorasi fitur AI secara lebih mendalam, serta variasi kemampuan teknologi di antara guru yang menyebabkan kecepatan belajar tidak seragam.

Ke depan, kegiatan ini masih memiliki peluang pengembangan, yaitu dengan memperluas pelatihan ke aspek produksi lanjutan seperti penyuntingan video tingkat lanjut, integrasi dengan LMS sekolah, serta pengembangan komunitas praktik guru IPS berbasis teknologi. Pendampingan berkelanjutan dan penyediaan modul digital juga dapat memperkuat kompetensi guru dalam jangka panjang, sehingga pemanfaatan AI dalam pembelajaran dapat semakin optimal dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Unit Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Sriwijaya atas pendanaan kegiatan ini melalui Hibah Pengabdian kepada Masyarakat Tahun 2025 dengan Nomor Kontrak 0014/UN9/SK.LPPM/2025 tertanggal 17 September 2025. Apresiasi juga diberikan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sriwijaya atas pemberian izin pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, D., Putra, S. D., Noviandi, N., Fatonah, N. S., Ariessanti, H. D., & Akbar, H. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Metode Community Based Participatory Action Research (CBPAR). *Jurnal Abdidas*, 3(6), 1091–1100. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i6.728>
- Asri, P., & Manik, Y. M. (2023). Guru sebagai Media Sekaligus Penggerak Pembelajaran. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(01), 178–182. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2387>
- Faiz Isra, M., & Penelitian, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam The Influence of Using Technology-Based Learning Videos on Student Learning Motivation in Islamic Religious Education Subjects. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 7(8), 3198–3207. <https://doi.org/10.56338/jks.v7i8.5899>
- Felani, E., Istiqomah, K. F., Sari, I. I. N., & Hidayatullah, R. (2025). Implementasi Strategi Participatory Action Research (PAR) Untuk Mengoptimalkan Pengelolaan Sampah Berbasis Sekolah: Sebuah Pendekatan Inovatif dan Berkelanjutan. *AN NAJAH*, 4(3), 21–27.
- Hardi, V. A., & Asilestari, P. (2024). PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL BAGI GURU-GURU DI SMA NEGERI 1 XIII KOTO KAMPAR. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1346–1353. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.24299>

- Hasni, W., Aprima, S. G., & Fadriati, F. (2024). Desain Pembelajaran yang Inspiratif dan Pengembangan Kurikulum yang Responsif bagi Kompetensi Pendidik. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 2901–2911. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1172>
- Laila, A. (2023). PERAN GURU PPKn SEBAGAI EVALUATOR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 AMANDRAYA. *CIVIC SOCIETY RESEARCH and EDUCATON*, 4(2), 16–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.57094/jpkn.v4i2.1183>
- Mohamad Miftah. (2022). Strategi Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 237–243. <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i3.900>
- MZ, A. F. S. A., Widodo, W., Mariana, N., & Subrata, H. (2024). PEMBELAJARAN BERBASIS TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL CONTENT AND KNOWLEDGE (TPACK) DI ERA SOCIETY 5.0 SEBAGAI MODERNISASI DI BIDANG PENDIDIKAN. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 1025–1036. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1373>
- Rahmatiah, R., Sarjan, M., Muliadi, A., Azizi, A., Hamidi, H., Fauzi, I., Yamin, M., Muttaqin, Muh. Z. H., Ardiansyah, B., Rasyidi, M., Sudirman, S., & Khery, Y. (2022). Kerangka Kerja TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) dalam Perspektif Filsafat Ilmu Untuk Menyongsong Pendidikan Masa Depan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.1069>
- Setyawan, S., Fardhani, A. E., Tasnim, Z., & Siswati, B. H. (2025). EMPOWERING ELEMENTARY SCHOOL TEACHERS THROUGH AI AND DEEP LEARNING TRAINING BASED ON PARTICIPATORY ACTION RESEARCH. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 5(4), 99–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v5i4.8378>
- Siswanti, S., Kusumaningrum, A., Setiyowati, S., & Sandradewi, K. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *JPkMN*, 5(2), 1638–1644. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i2.2990>
- Utami, F., Rantina, M., Suningsih, T., Dwi Andika, W., Author Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, C., Sriwijaya Jl Raya Palembang-Prabumulih Km, U., & Ilir, O. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Berbasis ICT Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Flipped Classroom Bagi Guru PAUD. *MATAPPA*, 5(1), 58–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.31100/matappa.v5i1.1631>
- Zaki, A., Nasir, N., Rahayu, A., Eka Kartika, A., & Matematika, P. (2025). PELATIHAN EFISIENSI PENGGUNAAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI GURU DI KABUPATEN MAROS. *JURNAL ABDIMAS PATIKALA*, 5(2), 3820–3833. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/patikala.v5i2.3941>
- Zuhripa Oktavia Ranni, Harizon, & Febbry Romundza. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Berbantuan Lumen5 Pada Materi Hidrokarbon Di SMA/MA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2006–2016. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.692>