

Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AI Menggunakan Gamma.App di SMKN 1 Nglipar

Ridwan Dwi Irawan^{*1}, Nibras Faiq Muhammad²

¹Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Duta Bangsa Surakarta

²Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Duta Bangsa Surakarta

*e-mail: ridwan_dwiirawan@udb.ac.id¹, nibras_faiqmuhammad@udb.ac.id²

Received: 03.11.2025	Revised: 21.11.2025	Accepted: 11.12.2025	Available online: 05.01.2026
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

Abstract This community service activity aims to enhance teachers' competencies in developing interactive learning media by utilizing Artificial Intelligence (AI) technology through the Gamma.App platform. In the current digital era, the ability of educators to integrate AI into the learning process has become crucial for creating engaging, efficient, and student-centered instruction. The implementation method involved intensive training and mentoring sessions for teachers at SMK Negeri 1 Nglipar, Gunungkidul. The training materials covered an introduction to AI concepts in learning media, the use of AI-powered presentation generators, and hands-on practice in designing interactive presentations using AI tools.

The results of the activity indicate a significant improvement in the teachers' ability to design automated PowerPoint presentations, optimize preparation time for learning materials, and elevate the visual creativity of their instructional content. Participants also demonstrated proficiency in applying AI features for customizing presentation styles, automatic translation, and arranging visually appealing content layouts. This initiative contributes to strengthening the digital-based academic ecosystem within the vocational school environment and supports the transformation of vocational education toward an AI-driven learning paradigm.

Keywords: Training, Artificial Intelligence, Gamma.App, Learning Media, Vocational School

Abstrak: Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) melalui platform Gamma.App. Dalam era digital saat ini, kemampuan pendidik dalam memanfaatkan AI menjadi kunci untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, efisien, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pelatihan dan pendampingan intensif kepada guru-guru SMK Negeri 1 Nglipar Gunungkidul. Materi pelatihan meliputi pengenalan konsep AI dalam media pembelajaran, penggunaan AI Presentation Generator, serta praktik langsung pembuatan presentasi interaktif berbasis AI. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan guru dalam mendesain PowerPoint otomatis, efisiensi waktu persiapan materi, serta kreativitas visual presentasi. Peserta juga mampu memanfaatkan fitur AI untuk penyesuaian gaya presentasi, penerjemahan otomatis, dan tata letak konten yang menarik. Kegiatan ini berkontribusi terhadap penguatan ekosistem akademik berbasis digital di lingkungan SMK dan mendorong transformasi pembelajaran vokasi menuju era AI-driven education.

Kata kunci: Pelatihan, Artificial Intelligence, Gamma.App, Media Pembelajaran, SMK

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, terutama pada tahap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran (Afrita, 2023; Rochim, 2024). Salah satu aspek yang sangat dipengaruhi adalah proses penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (Sutama et al., 2021). Jika sebelumnya guru harus menghabiskan banyak waktu untuk menyusun satu dokumen RPP dan menyiapkan media ajar pendukung secara manual, kini kehadiran AI mampu menjadi solusi inovatif untuk mempercepat dan mempermudah proses tersebut (Nurjanah et al., 2024). Selain itu, penelitian oleh Af'Idah et al. menyoroti bahwa pelatihan dan pemahaman tentang pemanfaatan AI dalam pembelajaran, seperti penggunaan alat berbasis AI, dapat mempercepat proses belajar mengajar (Af'Idah et al., 2024).

Permasalahan yang dihadapi guru di SMK Negeri 1 Nglipar berkaitan dengan literasi digital rendah dan penggunaan teknologi AI yang belum optimal dalam penyusunan RPP serta media pembelajaran. Literasi digital yang baik sangat penting bagi guru, karena dapat memengaruhi kualitas perencanaan pembelajaran yang interaktif dan efektif (Herwati, 2022; Usuludin et al., 2023). Selain itu, peralihan dari metode manual menuju digitalisasi RPP dapat dilakukan dengan memanfaatkan

platform yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian menunjukkan bahwa RPP yang berbasis AI dapat membantu menciptakan bahan ajar yang lebih menarik dan memudahkan guru dalam menyusun RPP (Martha et al., 2023). Dalam konteks ini, pemahaman guru terhadap teknologi AI dan penerapannya dalam pendidikan juga menjadi kunci untuk mempercepat transformasi pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa (Nugroho et al., 2024; Rajest et al., 2023). Oleh karena itu, pelatihan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi digital dan AI sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dalam pendidikan vokasi

Melalui berbagai platform berbasis AI, seperti Gamma.App, guru dapat merancang perangkat ajar yang tidak hanya lebih menarik secara visual, tetapi juga interaktif dan sesuai konteks kurikulum (Waleed et al., 2023). Penggunaan AI-powered presentation tools mampu menghemat waktu pembuatan materi pembelajaran hingga 80% (Abou Kamar et al., 2023). Selain itu, AI juga dapat membantu menghadirkan konten otomatis berbasis input tertentu, sehingga materi ajar dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta kebutuhan pembelajaran berbasis proyek yang sedang diterapkan di SMK. Dengan demikian, teknologi ini bukan hanya mengurangi beban administratif guru, tetapi juga meningkatkan produktivitas dan kreativitas dalam proses pembelajaran (Eleonor & Steven, 2024).

Namun demikian, tantangan masih muncul karena masih banyak guru, khususnya di SMK, yang belum familiar atau belum memiliki keterampilan memadai dalam mengoperasikan platform pembelajaran berbasis AI (Hibana & Surahman, 2021). Oleh karena itu, kegiatan pelatihan dan pendampingan menjadi sangat penting untuk memastikan teknologi ini dapat dimanfaatkan secara optimal di lingkungan sekolah (Fariska et al., 2022).

Berdasarkan kebutuhan tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat melaksanakan kegiatan “Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AI Menggunakan Gamma.App” di SMK Negeri 1 Nglipar Gunungkidul. Pelatihan ini dilatarbelakangi oleh tuntutan dunia pendidikan vokasi yang semakin mengarah pada integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran, termasuk penggunaan Artificial Intelligence (AI) untuk mendukung efektivitas dan efisiensi kerja guru (Far'i et al., 2023; Rivay Anugrah Aer Pelealu et al., 2023). Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun RPP digital dan menyajikan pembelajaran yang lebih menarik, adaptif, serta relevan dengan era transformasi digital pendidikan vokasi (Wibowo et al., 2022; Wulandari et al., 2024). Dengan pelatihan ini, diharapkan guru mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa, sekaligus mengurangi dominasi metode ceramah tradisional yang kurang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Azizah et al., 2023).

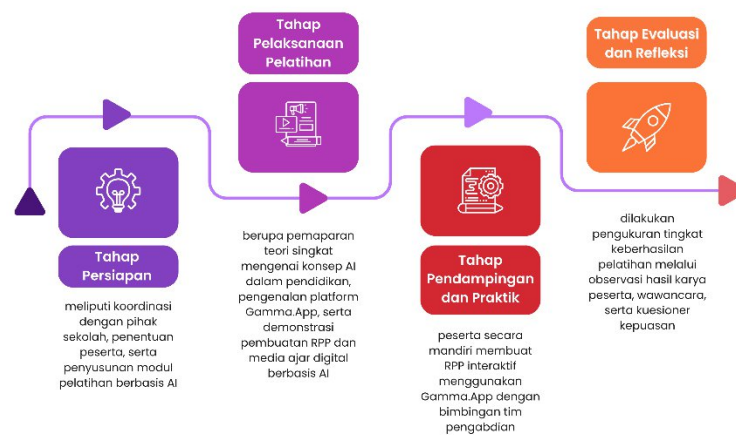
2. METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode *participatory training*, yaitu pendekatan pelatihan yang melibatkan guru secara aktif melalui kombinasi pemaparan materi, demonstrasi, praktik langsung, dan evaluasi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama 2 hari pada tanggal 11-12 Oktober 2025 dengan jumlah peserta 25 guru dari berbagai jurusan di SMK Negeri 1 Nglipar. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan pelatihan yang berfokus pada peningkatan keterampilan praktis dalam pemanfaatan teknologi AI untuk penyusunan RPP dan media pembelajaran digital.

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan pembuatan media pembelajaran interaktif. Kegiatan dilaksanakan melalui empat tahap utama, yaitu:

1. Tahap Persiapan, meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, penentuan peserta, serta penyusunan modul pelatihan berbasis AI.
2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan, berupa pemaparan teori singkat mengenai konsep AI dalam pendidikan, pengenalan platform Gamma.App, serta demonstrasi pembuatan RPP dan media ajar digital berbasis AI.
3. Tahap Pendampingan dan Praktik, peserta secara mandiri membuat RPP interaktif menggunakan Gamma.App dengan bimbingan tim pengabdian.

4. Tahap Evaluasi dan Refleksi, dilakukan pengukuran tingkat keberhasilan pelatihan melalui observasi hasil karya peserta, wawancara, serta kuesioner kepuasan.
- 5.



Gambar 1. Bagan Alur Metode participatory training pada Kegiatan Pengabdian

Hasil kegiatan diukur dengan pendekatan deskriptif kualitatif, yang mencakup tiga indikator utama keberhasilan, yaitu:

- a. Aspek Pengetahuan, dilihat dari peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep dan penerapan AI dalam pembelajaran.
- b. Aspek Keterampilan, dinilai dari kemampuan guru dalam membuat RPP interaktif dan media ajar berbasis AI yang menarik dan sistematis.
- c. Aspek Sikap dan Motivasi, diukur melalui perubahan minat dan kesiapan peserta dalam menerapkan teknologi AI di kelas masing-masing.

Tingkat ketercapaian kegiatan menunjukkan adanya perubahan positif dari sisi sikap dan budaya digital guru di lingkungan SMK Negeri 1 Nglipar, yang ditandai dengan meningkatnya kreativitas, efisiensi waktu penyusunan perangkat ajar, serta kesiapan menghadapi transformasi pembelajaran berbasis teknologi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu bentuk upaya penyebarluasan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada masyarakat untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan tenaga pendidik. Melalui kegiatan pelatihan ini, tim pengabdian berusaha memberikan nilai tambah bagi guru-guru SMK Negeri 1 Nglipar Gunungkidul melalui penguasaan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan pembuatan media pembelajaran interaktif.

Kegiatan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan teknologis guru, tetapi juga mendorong perubahan pola pikir terhadap pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Pelatihan ini dilaksanakan secara tatap muka (luring) melalui sesi workshop dan praktik langsung, yang diikuti oleh 25 guru produktif dan normatif dari berbagai jurusan. Peserta diberikan materi mengenai konsep AI dalam pembelajaran, demonstrasi penggunaan Gamma.App, serta pendampingan intensif untuk membuat RPP berbasis AI. Antusiasme peserta terlihat dari partisipasi aktif dalam sesi diskusi dan praktik pembuatan media ajar digital.



Gambar 2. Dokumentasi kegiatan proses pemaparan materi terhadap guru di SMK Negeri 1 Nglipar
Sumber : Dokumentasi Tim Pengabdian Dosen

Indikator Keberhasilan Dan Capaian Tujuan

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, kegiatan ini berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun RPP digital yang inovatif, menarik, dan efisien. Sebanyak 88% peserta mampu menyelesaikan RPP berbasis AI secara mandiri, sedangkan 12% peserta masih memerlukan pendampingan lebih lanjut terutama dalam pengaturan desain visual dan integrasi rubrik penilaian otomatis.

Tabel 1. Kondisi Awal Peserta dalam Penyusunan RPP Digital Berbasis AI

No	Apek Penilaian	Penguasaan Materi Peserta	Jumlah Peserta	Persentase
1	Kemampuan menyusun RPP digital	2	25	8%
2	Pemahaman penggunaan platform AI (Gamma.App)	3	25	12%
3	Kemampuan mengatur desain dan visual RPP	4	25	16%
4	Kemampuan mengintegrasikan rubrik penilaian otomatis	3	25	12%
Nilai rata-rata pemahaman awal peserta				12%

Perbandingan waktu sebelum dan sesudah pelatihan menunjukkan peningkatan efisiensi yang signifikan. Rata-rata waktu penyusunan RPP manual yang sebelumnya memakan waktu 3-4 jam kini dapat diselesaikan dalam waktu kurang dari 1 jam berdasarkan wawancara terhadap guru.

Tabel 2. Kondisi Akhir Peserta Setelah Pelatihan Penyusunan RPP Berbasis AI

No	Apek Penilaian	Penguasaan Materi Peserta	Jumlah Peserta	Persentase
1	Kemampuan menyusun RPP digital	22	25	88%
2	Pemahaman penggunaan platform AI (Gamma.App)	22	25	88%
3	Kemampuan mengatur desain dan visual RPP	21	25	84%
4	Kemampuan mengintegrasikan rubrik penilaian otomatis	23	25	92%
Nilai rata-rata pemahaman akhir peserta				88%

Selain efisiensi waktu, peserta juga menunjukkan peningkatan kreativitas dan keterampilan digital, khususnya dalam memanfaatkan fitur “Edit with AI” dan “Add Card with AI” pada Gamma.App untuk menyesuaikan isi, desain, dan urutan materi dalam RPP.

Berdasarkan perbandingan nilai awal dan akhir, terjadi peningkatan rata-rata kompetensi sebesar:

$$\text{Peningkatan} = 88\% - 12\% = 76\%$$

Artinya, terdapat peningkatan kemampuan guru sebesar 76% setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, efisiensi waktu penyusunan RPP meningkat dari rata-rata 3,5 jam menjadi 0,9 jam, rata-rata waktu penyusunan RPP digital setelah pelatihan dihitung berdasarkan waktu pengerjaan 25 peserta selama sesi praktik. Distribusi waktu peserta berada pada kisaran 40–70 menit. Perhitungan rata-rata dilakukan menggunakan rumus:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\sum \text{Waktu Peserta}}{25}$$

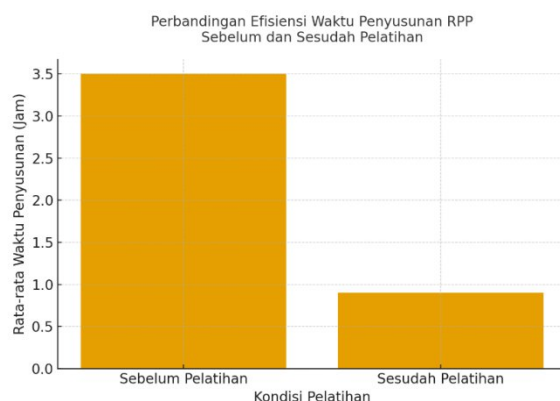
dengan total waktu 1.350 menit, diperoleh rata-rata:

$$\frac{1350}{25} = 54/60 \text{ Menit} = 0,9 \text{ Jam}$$

atau meningkat sebesar:

$$\frac{3.5 - 0.9}{3.5} \times 100\% = 74.3\%$$

Dengan demikian, pelatihan ini secara signifikan meningkatkan kompetensi teknis dan efisiensi kerja guru.



Gambar 3. Grafik perbandingan efisiensi waktu penyusunan RPP sebelum dan sesudah pelatihan

Grafik tersebut menunjukkan bahwa waktu penyusunan RPP berkurang dari rata-rata 3,5 jam sebelum pelatihan menjadi hanya 0,9 jam setelah pelatihan, menggambarkan peningkatan efisiensi signifikan berkat penggunaan Gamma.App berbasis AI.

Peningkatan ini terjadi karena fitur AI pada Gamma.App dapat mengotomatisasi proses penyusunan slide, pemilihan template, penataan layout, dan penulisan konten berdasarkan prompt. Guru tidak lagi memulai dari nol, sehingga waktu dan beban kognitif berkurang secara signifikan. Selain itu, pendampingan intensif yang diberikan pada sesi praktik memungkinkan peserta memecahkan kendala teknis secara langsung, sehingga pemahaman konsep meningkat dengan cepat. Akses terhadap template visual berbasis AI juga membantu guru menghasilkan RPP yang lebih menarik tanpa memerlukan keterampilan desain lanjutan.

Keunggulan Dan Dampak Kegiatan

Kegiatan pelatihan ini memiliki beberapa keunggulan:

1. Peningkatan literasi digital guru, melalui praktik langsung penggunaan AI untuk menyusun media pembelajaran.
2. Efisiensi waktu dan peningkatan kualitas, karena AI membantu menghasilkan RPP yang sistematis, visual, dan mudah disesuaikan.
3. Meningkatkan kolaborasi antar guru, karena peserta saling berbagi hasil karya dan membangun komunitas belajar berbasis teknologi.
4. Transformasi budaya kerja, guru menjadi lebih terbuka terhadap inovasi dan penerapan teknologi dalam pengajaran.



Gambar 4. Dokumentasi kegiatan pelatihan pembuatan RPP berbasis AI di SMK Negeri 1 Nglipar
Sumber : Dokumentasi Tim Pengabdian Dosen

Dampak kegiatan ini juga terasa secara sosial, terutama pada perubahan sikap dan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk kegiatan pembelajaran. Setelah mengikuti pelatihan, guru menunjukkan peningkatan kesiapan dalam mengadopsi perangkat berbasis kecerdasan buatan (AI) sebagai bagian dari strategi pembelajaran di kelas. Hal ini tidak hanya terlihat dari kemampuan teknis yang meningkat, tetapi juga dari perubahan pola pikir (mindset shift) yang semakin terbuka terhadap inovasi pendidikan.

Keberanian dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi digital merupakan indikator penting dalam keberhasilan implementasi transformasi sekolah menuju lingkungan pembelajaran cerdas (smart learning environment), yaitu ekosistem belajar yang memanfaatkan teknologi interaktif, otomatisasi konten, dan personalisasi pembelajaran untuk mendukung keterlibatan siswa. Dalam konteks vokasi, hal ini menjadi krusial karena siswa SMK dituntut lebih dekat dengan teknologi industri dan lingkungan kerja berbasis digital.

Dengan meningkatnya literasi digital, guru tidak lagi bertindak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, desainer pembelajaran, dan agen perubahan (change agent) di sekolah. Kemampuan ini memperkuat peran guru sebagai penggerak budaya teknologi di lingkungan sekolah, termasuk mendorong integrasi AI dalam pembuatan RPP, asesmen, media pembelajaran, hingga proyek berbasis student-centered learning.



Gambar 5. Dokumentasi kegiatan sesi tanya jawab pada semua tim Pengabdian
Sumber : Dokumentasi Tim Pengabdian Dosen

Selain itu, keberhasilan pelatihan ini menciptakan efek lanjutan berupa terbentuknya peer learning community, yaitu kelompok guru yang saling berbagi praktik baik penggunaan AI untuk pembelajaran, sehingga terjadi kesinambungan implementasi setelah kegiatan pengabdian berakhir. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan individu, tetapi juga berkontribusi pada terbentuknya budaya sekolah yang lebih adaptif, kolaboratif, dan inovatif.

Kendala dan Peluang Pengembangan

Selama kegiatan berlangsung, terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan jaringan internet dan perbedaan tingkat kemampuan digital antar peserta. Namun, kendala ini dapat diatasi melalui pendampingan personal serta pembagian modul digital yang dapat diakses secara offline.

Ke depan, kegiatan ini berpotensi dikembangkan menjadi Program Komunitas Belajar Berbasis Teknologi di tingkat sekolah maupun kabupaten, serta menjadikan hasil pelatihan sebagai bank RPP digital interaktif lintas mata pelajaran.

Pengabdian kepada masyarakat adalah usaha untuk menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat. Kegiatan tersebut harus mampu memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial). Uraikan bahwa kegiatan pengabdian telah mampu memberi perubahan bagi individu/masyarakat maupun institusi baik jangka pendek maupun jangka panjang.

4. KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan Gamma.App berbasis Artificial Intelligence (AI) memberikan dampak yang sangat positif terhadap peningkatan kompetensi guru di SMK Negeri 1 Nglihar dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang interaktif, menarik, dan efisien. Teknologi AI terbukti mampu mempercepat proses perancangan perangkat pembelajaran, mempercantik tampilan presentasi, serta mendorong kreativitas guru dalam mendesain alur pembelajaran yang lebih relevan dengan karakteristik siswa vokasi.

Secara lebih rinci, hasil pelatihan ini dapat dijabarkan melalui beberapa poin penting berikut:

1. Penggunaan fitur AI dalam Gamma.App membantu mengotomatisasi banyak tugas teknis, seperti penyesuaian tata letak, pembuatan desain visual, hingga penyusunan struktur materi. Hal ini berdampak pada penghematan waktu penyusunan RPP hingga 60-80% dibandingkan metode manual.
2. Guru mampu menghasilkan konten pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga memiliki tampilan visual yang lebih estetik dan interaktif. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mempermudah penyampaian materi yang kompleks.
3. Program ini turut mendukung peningkatan kompetensi digital guru, sesuai dengan arah kebijakan Transformasi Digital Pendidikan Vokasi yang dicanangkan oleh pemerintah. Guru menjadi lebih siap untuk mengadopsi berbagai teknologi dalam proses pembelajaran.
4. Dengan memanfaatkan teknologi AI, guru terdorong untuk meninggalkan pendekatan konvensional dan mulai menerapkan strategi pembelajaran yang lebih kolaboratif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan industri 4.0.

5. SARAN DAN TINDAK LANJUT

Kegiatan pengabdian ini berpotensi dikembangkan secara berkelanjutan. Rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan antara lain:

1. melaksanakan pendampingan rutin kepada guru untuk memastikan RPP dan media pembelajaran berbasis AI benar-benar diterapkan di kelas
2. membentuk komunitas belajar guru berbasis teknologi sebagai wadah berbagi praktik baik penggunaan AI
3. mengembangkan bank RPP digital lintas mata pelajaran sebagai referensi bersama
4. menyelenggarakan pelatihan lanjutan yang mengintegrasikan Gamma.App dengan platform lain seperti Canva AI, ChatGPT Edu, dan Google Gemini.

DAFTAR PUSTAKA

Abou Kamar, M., Maher, A., Salem, I. E., & Elbaz, A. M. (2023). Gamification impact on tourists' pro-sustainability intentions: integration of technology acceptance model (TAM) and the theory of planned behaviour (TPB). *Tourism Review*, 79(2), 487-504. <https://doi.org/10.1108/TR-04-2023-0234>

- Af'idah, D. I., Handayani, S. F., Hidayattullah, M. F., Dairoh, D., & Solikhin, A. R. (2024). Peningkatan Pengetahuan Guru dan Siswa Jurusan Tata Busana Dalam Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Kecerdasan Buatan. *Dst*, 4(1), 23–34. <https://doi.org/10.47709/dst.v4i1.3847>
- Afrita, J. (2023). Peran Artificial Intelligence dalam Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas Sistem Pendidikan. *COMSERVA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(12), 3181–3187. <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i12.731>
- Azizah, Z., Supriana, E., & Sulur, S. (2023). Development of Interactive E-Modules with a Multi-representational Approach to Help Students Analyze the Effect of Heat and Heat Transfer for Grade XI Senior High School. *International Journal of Education and Teaching Zone*, 2(3), 460–474. <https://doi.org/10.57092/ijetz.v2i3.136>
- Eleonor, P.-R., & Steven, C. (2024). Navigating the Artificial Intelligence Frontier for Teaching, Learning, and Enhanced Critical Thinking. *Journal of Nursing Education*, 63(5), 338–339. <https://doi.org/10.3928/01484834-20240415-01>
- Far'i, L. A., Fahrurrozi, Muh., & Marhamah, M. (2023). The Effect of The Multimedia-Assisted Problem-Based Learning Model on Student Learning Motivation. *IJE : Interdisciplinary Journal of Education*, 1(2), 139–149. <https://doi.org/10.61277/ije.v1i2.61>
- Fariska, P., Farida, A. L., & Salim, D. F. (2022). PENINGKATAN KUALITAS PENDIDIKAN BERBASIS DIGITAL BAGI GURU SMK YPPS PARIWISATA SUMEDANG. *Charity*, 5(2a), 40. <https://doi.org/10.25124/charity.v5i2a.5073>
- Herwati, N. (2022). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Menggunakan Metode Supervisi Akademik. In *Edukasi Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i2.4416>
- Hibana, H., & Surahman, S. (2021). Kompetensi Digital Guru Dalam Upaya Meningkatkan Capaian Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 607–615. <https://doi.org/10.30605/jsdp.4.3.2021.1392>
- Martha, A. S. D., Widowati, S., & Adrian, M. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Doratoon Bagi Guru MGMP Pai Sma Kab. Bandung Untuk Pembuatan Konten Pembelajaran. In *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (Pkm-Csr)*. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v6i0.1877>
- Nugroho, O. F., Hikmawaty, L., & Juwita, S. R. (2024). Artificial Intelligence Technology Embedded in High School Science Learning: A Study of Teacher Perception. In *Pedagonal Jurnal Ilmiah Pendidikan*. <https://doi.org/10.55215/pedagonal.v8i2.16>
- Nurjanah, N., Sudaryat, Y., Haerudin, D., Srihilmawati, R., & Darajat, D. (2024). Implementation of Merdeka Curriculum for Sundanese Language Subject Towards the Era of Smart Society 5.0. *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 4(3), 428–435. <https://doi.org/10.35877/454ri.daengku2552>
- Rajest, S. S., Regin, R., Ajitha, Y., Paramasivan, P., Christabel, G. J. A., & Shynu, T. (2023). The Analysis of How Artificial Intelligence Has an Effect on Teachers and the Education System. In *Icst Transactions on E-Education and E-Learning*. <https://doi.org/10.4108/eetel.3494>
- Rivay Anugrah Aer Pelealu, R., Oroh, R. R., & Rompas, P. T. (2023). International Journal of Information Technology and Education (IJITE) Development of Android-Based Learning Media in Computer and Basic Network Lessons Class X TKJ Cokroaminoto Vocational High School, Kotamobagu. In *International Journal of Information Technology and Education (IJITE)* (Vol. 2, Issue 2). <http://ijite.jredu.idhttp://ijite.jredu.id>
- Rochim, A. A. (2024). Kecerdasan Buatan: Resiko, Tantangan Dan Penggunaan Bijak Pada Dunia Pendidikan. *Antroposen: Journal of Social Studies and Humaniora*, 3(1), 13–25. <https://doi.org/10.33830/antroposen.v3i1.6780>
- Sutama, I. W., Astuti, W., Anisa, N., Kependidikan, J., & Dasar, S. (2021). E-Modul Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Sumber Belajar Digital. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 449–456. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Usuludin, U., Zulkifli, Z., Jamaluddin, J., & Uska, M. Z. (2023). Metode Quicker Untuk Meningkatkan

- Kemampuan Guru Bahasa Inggris Dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. In *Jurnal Kajian Bahasa Sastra Dan Pengajaran (Kibasp)*.
<https://doi.org/10.31539/kibasp.v7i1.7587>
- Waleed, M., Eman, Bashir, F., & Nasim, I. (2023). Artificial Intelligence Revolution: Shaping the Future of Millennials. *Pakistan Journal of Humanities and Social Sciences*, 11(4).
<https://doi.org/10.52131/pjhss.2023.1104.0689>
- Wibowo, A., Setiawan, D., & Rambe, T. (2022). Development of Interactive Learning Media Based on Contextual Learning Current PKN Students of Class v SDN 250/Vi Sinar Gading li. *Sensei International Journal of Education and Linguistic*, 2(2), 362-377.
<https://doi.org/10.53768/sijel.v2i2.84>
- Wulandari, S. A., Rosyady, A. F., Sucipto, A., & Wulandari, S. A. (2024). Learning Transformation in the Digital Era: Development of Virtual Reality-Based Learning Media to Increase Student Efficiency and Creativity. *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi*, 16(1), 64.
<https://doi.org/10.28989/angkasa.v16i1.1977>