

Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran Digital Berbasis Kecerdasan Buatan di SMKN 6 Muaro Jambi

Fery Purnama¹⁾ | Resi Silvia²⁾ | Muhammad Elfin Satria³⁾

^{1,2,3)}Universitas Adiwangsa Jambi

ferypurnama@unaja.ac.id | resi.fillah88@gmail.com | m.elfinsatria@gmail.com

Abstrak: Perkembangan teknologi digital saat ini sangat pesat sekali, khususnya dalam penggunaan kecerdasan buatan. Teknologi kecerdasan buatan saat ini bukanlah sesuatu alat yang sulit didapat, saat ini kecerdasan dapat di akses dan digunakan oleh seluruh pengguna internet dimana saja dan kapan saja. Pemanfaatan kecerdasan buatan ini sangat sedikit sekali digunakan oleh guru-guru di SMK Negeri 6 Muaro Jambi untuk pengembangan media pembelajaran, maka dari itu tim pengabdian Masyarakat melakukan pelatihan pengembangan media pembelajaran yaitu pemuatan video pembelajaran dengan OBS, evaluasi pembelajaran dengan classroom dan pembuatan quiz dengan AI. Adapun hasil kegiatan yang diikuti oleh 15 guru termasuk kepala sekolah pelatihan berjalan dengan lancar dan seru dengan melihat antusias guru saat mengikuti pelatihan. Dari hasil pelatihan yang didapatkan terjadi peningkatan kompetensi guru-guru dalam pembuatan media pembelajar yang sebelumnya di saat pre test hanya 2 guru yang pernah menggunakan OBS dan tidak ada guru yang pernah membuat soal quiz dengan kecerdasan buatan, namun setelah diadakannya pelatihan dan hasil post test semua guru sangat menyukai pembuatan video pembelajaran dengan OBS dan 12 guru yang menyukai pembuatan quiz dengan menggunakan kecerdasan buatan. Serta dari hasil pengumpulan tugas yang diberikan 13 guru berhasil melakukan pengumpulan tugas video pembelajaran dan 12 guru dapat membuat quiz dengan menggunakan quizz dengan kecerdasan buatan.

Kata Kunci: Peningkatan Kompetensi, Media Pembelajaran, SMK Negeri 6 Muaro Jambi, Kecerdasan Buatan

Pendahuluan

Pada era Revolusi Industri 4.0, perkembangan teknologi digital semakin pesat, sehingga berbagai sektor, termasuk pendidikan, mengalami transformasi signifikan. Salah satu inovasi terkini yang berpotensi membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan adalah pemanfaatan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI). Teknologi ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, adaptif, dan efisien, serta mendukung pembelajaran berbasis data secara real-time. Pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memainkan peran penting dalam mencetak lulusan yang siap menghadapi tantangan dunia kerja. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran berbasis digital, khususnya yang didukung oleh kecerdasan buatan, menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMK. Dengan mengintegrasikan AI dalam proses pembelajaran, para guru dapat lebih mudah memantau kemajuan siswa, memberikan umpan balik secara langsung, serta menciptakan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa. SMK Negeri 6 Muaro Jambi sebagai salah satu institusi pendidikan vokasi diharapkan dapat memanfaatkan perkembangan ini dalam mendukung proses belajar mengajar yang lebih modern dan relevan dengan perkembangan industri. Oleh karena itu, penting untuk melakukan analisis terkait pengembangan pembelajaran digital berbasis kecerdasan buatan di SMK Negeri 6 Muaro Jambi.

Berdasarkan hasil survei penggunaan teknologi kecerdasan buatan dalam pembelajaran pada kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan oleh ketua pengusul dan tim dosen yang

dilakukan pada bulan Desember 2023, tentang pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru SMK Negeri 6 Muaro Jambi yang diikuti oleh 14 guru. Data persentase hasil kuesioner selama pembelajaran di tahun 2023, 100 % guru masih menggunakan buku ajar teks book dan media whatsapp. Sehingga inovasi penggunaan media teknologi oleh guru SMK Negeri 6 Muaro Jambi dalam pembelajaran masih tergolong rendah. Tentunya hal ini menjadi masalah yang signifikan jika dikaitkan dengan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pelatihan pembuatan media pembelajaran pada guru KBG SMKN 6 Muaro Jambi, Berikut adalah data hasil persentase guru yang telah mengikuti pelatihan media pembelajaran, sekitar 21.43% atau 3 guru yang selesai dan berhasil mengumpulkan, sementara jumlah guru yang tidak atau belum selesai berjumlah 11 atau 78 % dari 14 total guru. Sehingga dalam hal ini, tingkat kemampuan guru dalam pembuatan media ajar juga masih tergolong rendah.

Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran ikut menentukan kualitas proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat bermanfaat untuk menarik perhatian siswa, membantu siswa dalam memahami materi di kelas (Purnama & Aminuddin, 2023). Media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan juga dapat membantu guru dalam merencanakan dan mengelola pembelajaran. AI dapat membantu mengidentifikasi area yang perlu diperkuat, memberikan saran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan memastikan bahwa program pembelajaran yang disediakan sesuai dengan kebutuhan siswa (Dwi Mukti, 2023). Pemanfaatan kecerdasan buatan sebagai bentuk inovasi yang dilakukan oleh seorang pendidik selama proses pembelajaran dengan mengikuti perkembangan teknologi era masyarakat 5.0 (Sudrajat et al., 2023). Pendidik memainkan peran penting dalam memediasi keseimbangan ini, menawarkan bimbingan, dukungan, dan memelihara motivasi intrinsik. Dengan mengintegrasikan AI secara hati-hati sebagai alat pelengkap daripada pengganti keterlibatan manusia, kita dapat memaksimalkan dampak positifnya pada motivasi sambil mengurangi potensi kelemahan (Ronsumbre et al., 2023).

AI juga dapat digunakan untuk mengembangkan kurikulum yang lebih dinamis dan responsif, mengoptimalkan pengalaman belajar online, dan memberikan wawasan berharga tentang kebutuhan pembelajaran di masa depan (Rachmayanti & Alatas, 2023). Penggunaan media berbasis AI sebagai penunjang pembelajaran di tingkat SMA menunjukkan bahwa media berbasis AI mampu menghadirkan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Media berbasis AI juga dapat menghadirkan pembelajaran berbasis game edukasi dengan lingkungan belajar yang lebih menantang dan aktif. Lebih lanjut, media berbasis AI dapat mendorong dan memfasilitasi pengembangan kompetensi pada siswa, seperti keterampilan komputasi, keterampilan Bahasa asing, dan keterampilan pemecahan masalah (Eka Meiliawati & Wawan Sugiarto, 2024). Sebagian masyarakat berpendapat bahwa kemajuan teknologi kecerdasan buatan (artificial intelligence) di sektor industri merupakan sebuah keniscayaan yang tidak dapat dibendung (Adha, 2020). Pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam pendidikan membawa dampak positif yang luas, mulai dari personalisasi pembelajaran, pengajaran adaptif, hingga analisis data untuk pengambilan keputusan informasional (Robiul et al., 2023). AI menawarkan peluang untuk personalisasi pembelajaran, penilaian otomatis, dan peningkatan keterlibatan siswa, yang semuanya dapat berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Oktavia & Suseno, 2024). Pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam Pembelajaran Mandiri sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan dan pengetahuannya, serta pendidik akan terbantuan dalam kegiatan pembelajaran (Karyadi, 2023).

Dari uraian permasalahan di atas, maka tujuan pengabdian masyarakat yang kami untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan pembelajaran digital berbasis kecerdasan buatan melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran digital berbasis kecerdasan buatan untuk meningkatkan kompetensi guru di SMK Negeri 6 Muaro Jambi melalui mitra Komunitas Belajar Guru SMKN 6 Muaro Jambi dengan 3 tema yang pertama pembuatan video pembelajaran dengan software OBS, kedua pembuatan game interaktif dengan quiziz dan AI dalam membuat soal quiz serta yang ketiga pemanfaatan google classroom sebagai evaluasi pembelajaran siswa secara teratur dan terorganisir dengan baik untuk setiap pembelajaran.

Manfaat dalam kegiatan pengabdian Masyarakat ini yaitu pengetahuan guru mengalami peningkatan tentang pembuatan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan, terjalannya

komunikasi antar guru-guru di sekolah dalam sharing ilmu pengetahuan dan tim pengabdian masyarakat yang terdiri dari dosen-dosen Universitas Adiwangsa Jambi menjadi fasilitas penghubung dengan guru-guru dalam pengembangan pengetahuan teknologi selanjutnya.

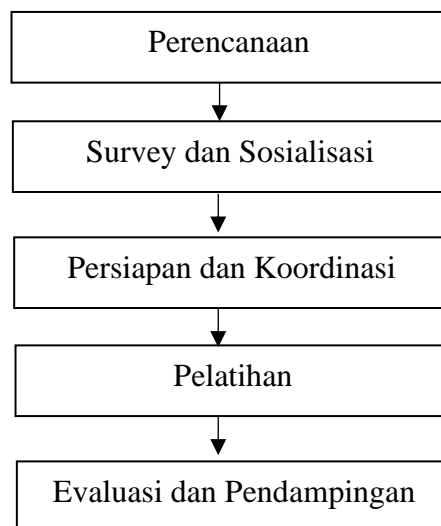
Realisasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini berkerja sama dengan mitra Komunitas Belajar Guru (KBG) SMK Negeri 6 Muaro Jambi yang terletak di desa talang bukit kecamatan bahar utara kabupaten Muaro Jambi. Guru-guru disekolah ini masih sangat minim pengetahuan tentang kecerdasan buatan, padahal untuk era digital ini kecerdasan buatan merupakan alat bantu yang sangat penting di era modern saat ini dalam bidang Pendidikan khususnya dalam pembelajaran siswa. Pengabdian Masyarakat ini diikuti oleh 15 guru termasuk kepala sekolah SMK Negeri 6 Muaro Jambi. Waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat ini dilakukan selama 6 bulan dan dilaksanakan oleh tim pengabdian yang terdiri dari 3 dosen dan 2 mahasiswa Universitas Adiwangsa Jambi.

Kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan sehingga dapat berjalan dengan lancar. Dimulai tahap perencanaan kerja tim, kunjungan dan sosialisasi lapangan, persiapan dan koordinasi, pelatihan dan pendampingan. 3 dosen dari Universitas Adiwangsa Jambi bertindak sebagai pemateri sedangkan 2 dosen tim pengabdian Masyarakat sebagai pendamping di saat pelaksanaan pelatihan dan 2 mahasiswa membantu kegiatan dalam proses dokumentasi, persiapan serta pelaksanaan.

Kegiatan ini sangat penting sekali untuk dilaksanakan karena peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi kecerdasan buatan merupakan suatu hal yang harus di miliki seiring dengan perkembangan teknologi di dunia saat ini. Jadi guru-guru harus meningkatkan wawasan yang terbaru terkait dengan teknologi kecerdasan buatan, selain itu dengan adanya kegiatan ini Universitas Adiwangsa Jambi dapat menjadi fasilitator yang menjembatani guru-guru di SMK Negeri 6 Muaro Jambi untuk bertukar pikiran, berdiskusi serta berkonsultasi tentang perkembangan-perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang selalu berkembang secara cepat.

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat secara rinci sebagai berikut :



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini tim pengabdian Masyarakat melakukan rapat awal penyusunan tim kerja yang terdiri dari 3 dosen dan 2 mahasiswa. Dalam rapat ini ketua pelaksana membagikan tugas-tugas dari masing-masing anggota dan menjelaskan alur kegiatan pelaksanaan pengabdian Masyarakat serta pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan ini.

Tahap Survey dan Sosialisasi

Tahap survey dan sosialisasi ini tim melakukan kunjungan ke sekolah SMK Negeri 6 Muaro Jambi dan berdiskusi terkait pelaksanaan pengabdian Masyarakat mulai dari peserta kegiatan, Lokasi kegiatan, sarana yang tersedia dan waktu pelaksanaan pelatihan yang ditentukan.

Tahap Persiapan dan Koordinasi

Persiapan dan koordinasi yang dilakukan oleh tim dengan mengunjungi sekolah SMKN Negeri 6 Muaro Jambi dan sambil berdiskusi dengan perwakilan dari Komunitas Belajar Guru disana. Hal ini merupakan tahap yang dilakukan untuk memastikan persiapan pelaksanaan pelatihan esok harinya sudah sudah siap dan lengkap, mulai dari pemasangan spanduk, persiapan registrasi, persiapan internet yang memadai, persiapan computer, persiapan lokasi dan persiapan konsumsi pelatihan.

Tahap Pelatihan

Pada tahap ini dilakukannya pelaksanaan pelatihan yang diikuti oleh 15 peserta termasuk kepala sekolah. Kegiatan dimulai pukul 7.30 diawali dengan pembukaan oleh kepala sekolah, ketua Komunitas Belajar Guru dan Ketua Pelaksana Kegiatan Pengabdian Masyarakat. Adapun 3 tema yang disampaikan pada pelatihan ini yaitu Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Evaluasi Pembelajaran Siswa yang disampaikan oleh pemateri bapak Ahmad Ferdian Shobur, S.Kom., M.S.I.

Tahap Evaluasi dan Pendampingan

Setelah proses pelatihan maka dilanjutkan dengan tahap evaluasi dengan cara melakukan kuesioner terkait materi pelatihan yang sudah disampaikan kepada peserta pelatihan dan memberikan tugas kepada peserta untuk membuat tugas video pembelajaran dari hasil pelatihan yang sudah dipraktikkan. Selain itu tim yang terdiri dari dosen dan mahasiswa juga melakukan pendampingan kepada guru-guru di SMK Negeri 6 Muaro Jambi dalam melakukan praktik pembuatan video pembelajaran dan saat pembuatan tugas video pembelajaran juga.

Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menghasilkan peningkatan kompetensi dan manajemen komunikasi serta memfasilitasi guru-guru di lokasi pengabdian untuk dapat berkonsultasi terkait ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi saat ini. Kegiatan ini berjalan dengan baik dan lancar sampai pada tahap akhir. Tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri dari 3 dosen dan dibantu oleh 2 mahasiswa Universitas Adiwangsa Jambi. Dan kegiatan ini diikuti oleh 15 guru yang berada dalam Komunitas Belajar Guru (KBG) SMK Negeri 6 Muaro Jambi.

Berikut hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang sudah dilaksanakan kurang lebih selama 6 bulan kegiatan :

Perencanaan

Proses perencanaan dilaksanakan sebanyak 2 kali dengan mengajak seluruh anggota tim dan juga mahasiswa yang pertama rapat pembentukan tim kerja dan yang kedua rapat persiapan pelaksanaan kegiatan pelatihan. Dari hasil rapat pembentukan tim kerja : anggota dan mahasiswa mendapatkan jobdesk masing-masing dalam membantu kelancaran kegiatan. Dan hasil dari rapat persiapan : didapatkan waktu pelaksanaan kegiatan, pembagian tugas saat ke lokasi kegiatan dan membuat daftar alat serta bahan apa saja yang di perlukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini.



Gambar 2. Rapat Pembentukan Tim Kerja

Survey dan Sosialisasi

Survey dan sosialisasi dilaksanakan sebanyak 2 kali, pada kunjungan pertama tim ketua pelaksana dan 2 mahasiswa mengunjungi lokasi kegiatan untuk melakukan sosialisasi dan diskusi kepada perwakilan Komunitas Belajar Guru (KBG) SMK Negeri 6 Muaro Jambi yang mana di wakili oleh Pak Wawan dan Pak Tri.



Gambar 3. Sosialisasi Kegiatan dan Diskusi Pelaksanaan

Pada kesempatan itu didapat beberapa hasil diskusi dengan mitra terkait waktu pelaksanaan akan diadakan setelah fasilitas internet tersedia, kemudian tempat pelaksanaan akan di adakan di ruang Laboratorium Komputer SMK Negeri 6 Muaro Jambi dan jumlah peserta yang bersedia hadir diperkirakan 14 guru dan 1 kepala sekolah.

Persiapan dan Koordinasi

Dengan disepakatinya waktu dan tempat pelaksanaan oleh mitra, maka pada tahap berikutnya tim mengunjungi lokasi mitra kembali untuk melakukan persiapan pelatihan yang akan di adakan pada esok harinya. Hasil dari kegiatan persiapan dan koordinasi ini yaitu tim membawa beberapa perlengkapan dan bahan yang akan di persiapkan diruang pelatihan seperti spanduk dan plakat beserta alat-alat yang akan dihibahkan kepada mitra.



Gambar 4. Pertemuan Persiapan dan Koordinasi

Selain itu tim juga memantau ruangan yang akan dijadikan tempat pelatihan dan juga ketersediaan internet yang akan digunakan untuk pelatihan. Dan selama proses persiapan fasilitas dan ketersediaan internet yang digunakan untuk pelatihan sudah tersedia dan disiapkan dengan baik.

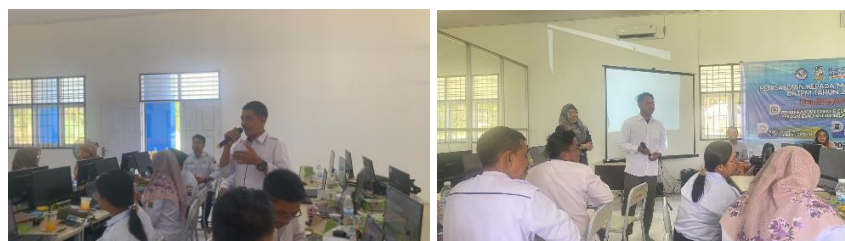
Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan kami adakan dalam waktu 1 hari dengan 3 materi sekaligus, materi pertama disampaikan oleh Ahmad Ferdian Shobur, S.Kom. M.S.I dengan materi Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Evaluasi Pembelajaran Siswa, materi kedua disampaikan oleh Rian Novita, S.Pd. M.Pd dengan materi Pembuatan Video Pembelajaran Dengan OBS dan pemateri ketiga disampaikan oleh Pembuatan Quiz Interaktif Dengan Quizziz AI.



Gambar 5. Pemaparan Materi Oleh Pemateri

Pada proses pelaksanaan pelatihannya guru-guru sangat antusias dalam mengikuti pelatihan dan praktik, hal ini dapat dilihat dari banyaknya pertanyaan yang disampaikan oleh guru terkait materi dan semangat pemateri yang masih tetap druangan sampai proses pelatihan berakhir di sore hari.



Gambar 6. Pertanyaan dan Diskusi Peserta Kepada Pemateri

Evaluasi dan Pendampingan

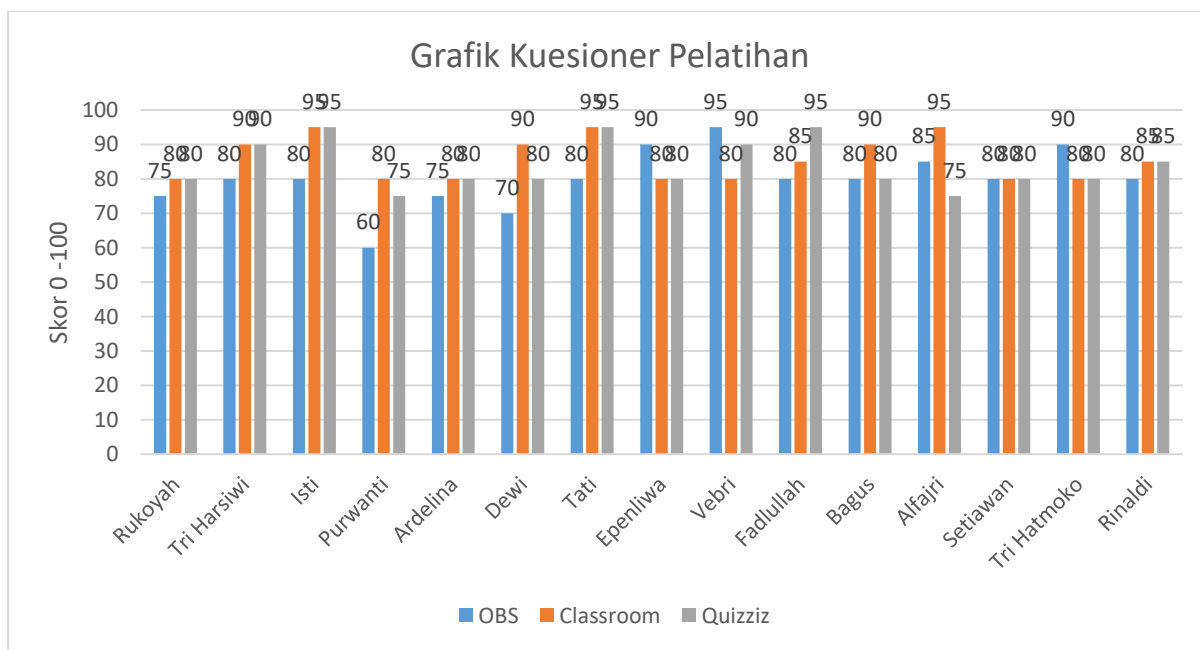
Proses pendampingan dilakukan pada saat pelatihan dan setelah pelatihan. Di saat pelatihan proses pendampingan saat praktik dibantu oleh mahasiswa dalam membantu guru untuk mengoperasikan aplikasi secara langsung dan memandu guru untuk praktik di saat guru mengalami kesulitan memahami intruksi ataupun keterlamabatan dalam mengikuti materi yang dipraktikkan.



Gambar 7. Proses Pendampingan Saat Praktik

Pendampingan dilakukan oleh mahasiswa dari program studi sistem informasi yang sesuai dengan bidang ilmu dengan materi pelatihan yang disampaikan sehingga proses pendampingan berjalan dengan baik dan lancar. Hal ini terlihat dari aktivitas praktik dari semua guru yang bisa mengikuti semua materi sampai tahap akhir.

Setelah proses pendampingan tim menyebarkan kuesioner yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman dari materi yang sudah disampaikan dan tim memberikan rating kelulusan peserta min nilai 70 dan juga tugas pembuatan video yang telah diajarkan. Dari hasil kuesioner tersebut didapatkan grafik di bawah ini



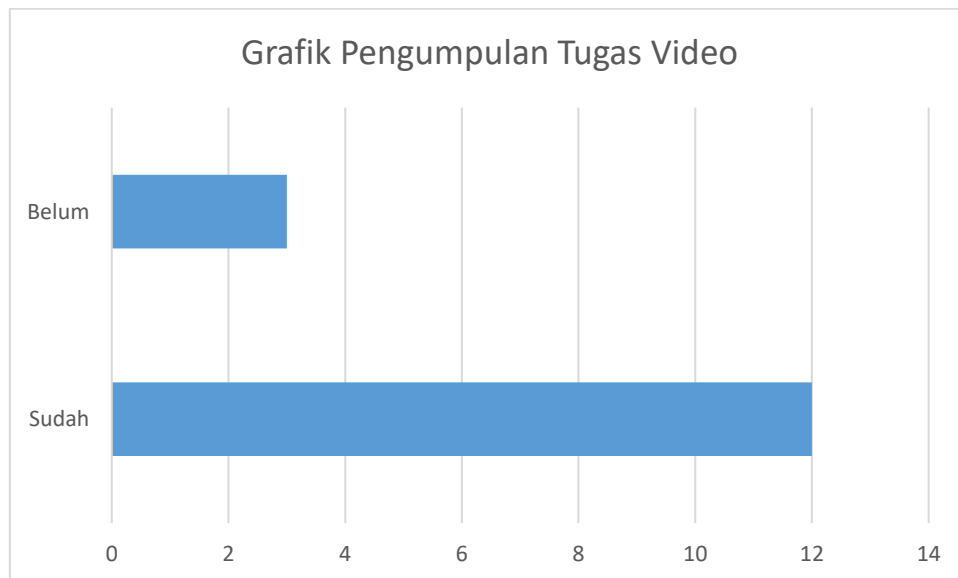
Gambar 8. Grafik Hasil Kuesioner

Dilihat pada grafik di atas nilai rata-rata dari pemahaman materi pembuatan video pembelajaran dengan OBS bernilai 80, terdapat 1 guru yang tidak memenuhi untuk lulus dan terdapat 3 guru yang nilainya mencapai 90 keatas. Kemudian dilihat dari rata-rata 85,67 pemahaman materi classroom semua guru sudah memenuhi nilai kelulusan dengan baik dan terdapat 6 guru yang memiliki 90 keatas. Dan terdapat juga rata-rata pemahaman guru terkait materi Quizziz dengan AI sebesar 84, dimana semua guru sudah memenuhi ambang batas kelulusan serta terdapat beberapa guru yang memiliki nilai 90 ke atas.

Secara umum sebagian besar peserta memperoleh skor tinggi di ketiga kategori, dengan banyak yang mendapat skor di atas 80. OBS dan Classroom cenderung memiliki skor rata-rata yang lebih seragam, berkisar di antara 80 hingga 90. Quizziz memiliki variasi skor lebih besar, dengan beberapa peserta, seperti Purwati (skor 60) dan Dewi (skor 70), memiliki skor yang lebih rendah dibandingkan

yang lain. Peserta seperti Isti, Tati, Vebri, dan Setiawan menonjol dengan skor yang konsisten tinggi (90-95) di semua kategori. Di sisi lain, beberapa peserta seperti Purwati dan Dewi menunjukkan perbedaan skor yang signifikan antar kategori, terutama dalam Quizziz

Selain grafik hasil kuesioner tim juga memberikan tugas kepada guru-guru untuk melakukan pembauatan video pembelajaran secara mandiri terkait dengan materi pembelajaran masing-masing guru dan hasil dari video pembelajaran di berikan atau ditampilkan kepada siswa. Adapun hasil dari pembuatan tugas video pembelajaran dapat dilihat pada grafk berikut :



Gambar 9. Grafik Jumlah Pengumpulan Tugas Guru

Dari grafik di atas menunjukkan status pengumpulan tugas video dengan dua kategori: Sudah (sudah mengumpulkan) dan Belum (belum mengumpulkan). Mayoritas peserta, sekitar 12 orang, telah mengumpulkan tugas video (Sudah), sementara sebagian kecil, sekitar 3 orang, belum mengumpulkan tugas tersebut (Belum). Ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah menyelesaikan pengumpulan tugas video, dengan hanya beberapa orang yang belum mengumpulkannya. Secara umum terdapat sebanyak 80% guru berhasil mengumpulkan tugas dan 20% guru belum mengumpulkan tugas. artinya terdapat banyak guru yang sudah mengalami peningkatan dalam pembuatan video pembelajaran.

Kesimpulan

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat yang telah dilaksanakan kurang lebih 6 bulan dapat disimpulkan semua permasalahan yang dihadapi mitra seperti manajemen komunikasi, rendahnya kompetensi dan kurangnya fasilitas yang menjembatani guru untuk berdiskusi terkait teknologi. Dapat teratasi dengan adanya group Komunikasi antar KBG yang sudah dibuat untuk menghidupkan suasana akademik dan diskusi di sekolah, selain itu berdasarkan hasil grafik kuesioner dan grafik pengumpulan tugas mayoritas guru terjadi peningkatan pengetahuannya tentang teknologi berbasis kecerdasan buatan dan dengan adanya hubungan Kerjasama KBG SMK Negeri 6 Muaro Jambi dan Universitas Adiwangsa Jambi, guru-guru mendapatkan fasilitas dalam bertukar pikiran, berkonsultasi, serta bertanya kepada para dosen dan peneliti yang ada di kampus.

Ucapan Terimakasih

Kami Tim program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi atas dukungan dan pendanaan kegiatan Program Pengabdian Kepada Masyarakat tahun 2024. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada mitra pelaksana Komunitas Belajar Guru (KBG) SMK Negeri 6 Muaro Jambi, yang telah

bekerja sama dalam kelancaran dan keberhasilan pelaksanaan kegiatan PKM, serta seluruh anggota tim PKM dan pemateri yang terlibat dan mensukseskan kegiatan ini.

Daftar Pustaka

- Adha, L. A. (2020). Digitalisasi Industri Dan Pengaruhnya Terhadap Ketenagakerjaan Dan Hubungan Kerja Di Indonesia. *Journal Kompilasi Hukum*, 5(2), 267–298. <https://doi.org/10.29303/jkh.v5i2.49>
- Dwi Mukti, F. (2023). TRANSFORMASI PENDIDIKAN DI SEKOLAH DASAR: PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KECERDASAN BUATAN DALAM ERA DIGITAL. *Fajar Dwi Mukti] Dirasatul Ibtidaiyah*, 3(2).
- Eka Meiliawati, A., & Wawan Sugiarto, T. (2024). PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) UNTUK MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN PADA TINGKAT SEKOLAH MENENGAH ATAS: A LITERATURE REVIEW. *INFONIKA: Jurnal Pendidikan Informatika*, 03(1). <https://doi.org/10.56842>
- Karyadi, B. (2023). PEMANFAATAN KECERDASAN BUATAN DALAM MENDUKUNG PEMBELAJARAN MANDIRI. 8(2), 253–258. <https://doi.org/10.32832/educate.v8i02.14843>
- Oktavia, D. H., & Suseno, G. (2024). PEMANFAATAN KECERDASAN BUATAN DALAM PENDIDIKAN DI INDONESIA: POTENSI DAN TANTANGAN Article History. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(2), 1680. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i2.876>
- Purnama, F., & Aminuddin, H. (2023). PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN PETA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI SMPN 16 KOTA JAMBI. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan*, 5(1). <https://doi.org/10.23960/jpvti>
- Rachmayanti, I., & Alatas, M. A. (2023). Pemanfaatan AI sebagai Media Pembelajaran Digital dalam Foreign Language Development Program (FLDP) IAIN Madura. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11752>
- Robiul, D., Arya, I., & Zakariyya, A. (2023). MANFAAT KECERDASAN BUATAN UNTUK PENDIDIKAN. In *Jurnal Teknologi Komputer dan Informatika* / (Vol. 2).
- Ronsumbre, S., Rukmawati, T., Sumarsono, A., & Waremra, R. S. (2023). Pembelajaran Digital Dengan Kecerdasan Buatan (AI): Korelasi AI Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1464–1474. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5761>
- Sudrajat, D., Permatasari, R. D., Wijaya, I. M. S., Setyawan, A. E., & Rahayu, N. (2023). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan sebagai Upaya Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *JURNAL KRIDATAMA SAINS DAN TEKNOLOGI*, 05(2).