

Improving The Creativity of Vocational School Teachers Through The Development of Artificial Intelligence-Based Educational Media

Peningkatan Kreativitas Guru SMK Melalui Pengembangan Media Edukatif Berbasis *Artificial Intelligence*

Armin Arif¹, Risqah Amaliah Kasman², Muhammad Fuad³, Muhammad Fadli⁴, Ian M.B.P.⁵

¹Universitas Megarezky, Makassar, Indonesia

^{2,3,4,5}Institut Teknologi dan Kesehatan Permata Ilmu Maros, Maros, Indonesia

Article Info

Corresponding Author:

Armin Arif

✉ arif.armin98@gmail.com

History:

Submitted: 02-06-2025

Revised: 06-06-2025

Accepted: 26-06-2025

Published: 30-06-2025

Keywords:

Artificial Intelligence; educational media; vocational teachers; creativity; training.

Kata Kunci:

Artificial Intelligence; Media Edukatif; Guru SMK; Kreativitas; Pelatihan.

Abstract

The advancement of Artificial Intelligence (AI) technology has driven significant transformation in global education, requiring teachers not only to serve as instructors but also as innovators in educational media. However, vocational high school (SMK) teachers in Indonesia still face challenges in effectively integrating AI into the learning process. This community service program aimed to enhance the creativity of SMK teachers in developing AI-based educational media through integrated training and intensive mentoring. The activity was conducted collaboratively at SMK Negeri 2 Barru, consisting of a needs assessment, a one-day offline training, and a two-week hybrid mentoring phase. The training covered the use of AI platforms such as ChatGPT, Canva AI, Gamma App, and MagicSchool AI, along with strategies for designing creative media and implementing differentiated, project-based learning. The results showed a significant increase in participants' understanding, with average test scores rising from 52 to 84. A total of 18 out of 40 teachers successfully produced innovative educational media, including infographics, animated videos, AI-based quizzes, and vocational practice simulations. Evaluation results indicated that 95% of participants found the program relevant, and 90% were highly satisfied. Some teachers had already implemented the AI-based media in their classrooms with positive student responses. This program demonstrated that systematic and contextual support can significantly enhance both pedagogical and technological competencies of vocational teachers. The findings highlight the strong potential of AI integration in vocational education when accompanied by sustainable mentoring. This program contributes to teacher capacity building and supports a more creative, adaptive, and future-ready digital education transformation.

Abstrak

Perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI) telah mendorong transformasi besar dalam dunia pendidikan global, menuntut guru untuk tidak hanya menjadi pengajar, tetapi juga inovator media pembelajaran. Namun, guru SMK di Indonesia masih menghadapi kesenjangan kemampuan dalam mengintegrasikan AI secara optimal dalam proses pembelajaran. Pengabdian ini bertujuan meningkatkan kreativitas guru SMK dalam mengembangkan media edukatif berbasis AI melalui pelatihan terpadu dan pendampingan intensif. Kegiatan dilaksanakan secara partisipatif di SMK Negeri 2 Barru dengan tahapan meliputi analisis kebutuhan, pelatihan luring selama satu

hari, dan pendampingan dua minggu secara hybrid. Materi mencakup pengenalan platform AI (ChatGPT, Canva AI, Gamma App, MagicSchool AI), desain media kreatif, dan model pembelajaran berdiferensiasi. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 52 menjadi 84. Sebanyak 18 dari 40 guru berhasil menghasilkan media inovatif seperti infografik, video animasi, kuis berbasis AI, dan simulasi praktik kejuruan. Evaluasi menunjukkan 95% peserta merasa kegiatan ini relevan, dan 90% menyatakan puas. Sebagian guru telah menerapkan media tersebut di kelas dengan respons positif dari siswa. Kegiatan ini membuktikan bahwa dukungan pelatihan yang sistematis dan kontekstual dapat meningkatkan kemampuan pedagogis dan teknologis guru SMK. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi AI dalam pembelajaran vokasional sangat potensial apabila diiringi dengan pendampingan yang berkelanjutan. Program ini berkontribusi terhadap penguatan kapasitas guru sekaligus mendukung transformasi digital pendidikan yang lebih kreatif, adaptif, dan berkelanjutan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat dalam dua dekade terakhir telah mengubah paradigma pendidikan secara global. Artificial Intelligence (AI), sebagai salah satu tonggak Revolusi Industri 4.0 dan 5.0, menjadi instrumen penting dalam mendorong inovasi di bidang pendidikan (Kasman & Fuad, 2025). UNESCO (2023) mencatat bahwa lebih dari 40% negara di dunia telah mengadopsi teknologi berbasis AI dalam sistem pendidikan mereka, mulai dari perencanaan kurikulum hingga personalisasi pembelajaran di kelas. Di tengah transformasi digital ini, guru dituntut tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai inovator dan pengembang media pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan kontekstual. Hal ini menjadi tantangan besar, terutama bagi guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang memiliki tanggung jawab dalam menyiapkan siswa agar mampu bersaing di dunia kerja yang semakin berbasis teknologi canggih.

Sayangnya, berbagai studi menunjukkan bahwa sebagian besar guru SMK di Indonesia masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pelatihan yang dilakukan oleh Yusriadi & Hafid (2023), guru SMK di Makassar memiliki minat tinggi untuk memanfaatkan AI, namun kemampuan teknis dan kreativitas mereka dalam mengembangkan media edukatif masih rendah. Temuan serupa juga ditunjukkan oleh Nuraini & Rachman (2023), yang mengungkapkan bahwa sebelum dilakukan pelatihan, lebih dari 70% guru peserta belum pernah memanfaatkan platform seperti ChatGPT atau Canva AI untuk membuat bahan ajar. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan digital (digital gap) yang signifikan antara potensi teknologi yang tersedia dan kapasitas guru untuk menggunakannya secara optimal.

Masifnya keterbatasan guru dalam pemanfaatan AI disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, kurangnya pelatihan dan pendampingan berbasis praktik langsung mengenai penggunaan tools AI dalam pembelajaran (Sumarno & Darmawan, 2024). Kedua, minimnya dukungan institusional di sekolah dalam mendorong inovasi berbasis teknologi, terutama dalam bentuk insentif atau kebijakan yang mendorong guru untuk mengembangkan media berbasis AI (Fajri & Nurhaliza, 2024). Ketiga, kurangnya literasi digital guru, terutama di kalangan guru senior, yang menyebabkan resistensi terhadap teknologi baru (Asmara & Wahyuni, 2022). Jika masalah ini tidak segera diatasi, akan muncul dampak sistemik berupa stagnasi kualitas pembelajaran, kurangnya minat belajar siswa, hingga kesenjangan kompetensi lulusan SMK terhadap kebutuhan dunia industri yang kini sangat bergantung pada teknologi digital dan AI.

Berbagai intervensi sebelumnya telah dilakukan, mulai dari pelatihan pembuatan media digital (Pukan & Dama, 2024) hingga pemanfaatan AR/VR dalam pembelajaran (Suripto & Wahyuni, 2023). Namun, sebagian besar kegiatan tersebut bersifat teknis semata tanpa pendampingan yang sistematis untuk meningkatkan kreativitas guru dalam merancang konten yang relevan dan bermakna secara pedagogis. Selain itu, evaluasi pascapelatihan pada beberapa program menunjukkan bahwa meskipun

terjadi peningkatan kemampuan teknis, guru tetap mengalami kesulitan dalam menciptakan media yang inovatif, menarik, dan berbasis diferensiasi pembelajaran (Rina & Puspitasari, 2024). Ini menunjukkan adanya celah antara pelatihan teknologi dan peningkatan kreativitas guru sebagai pengembang media edukatif berbasis AI.

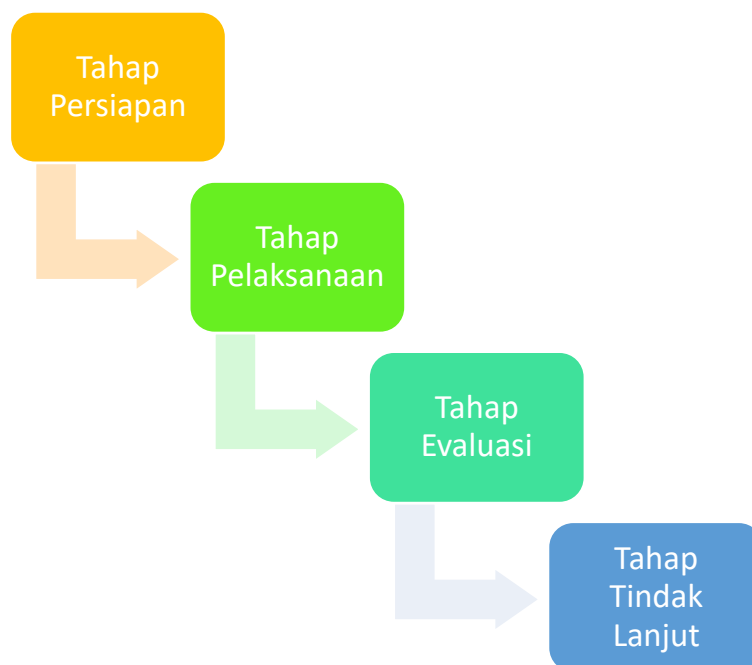
Pengabdian kepada masyarakat ini hadir sebagai upaya inovatif untuk menjawab kebutuhan tersebut. Tidak hanya berfokus pada pelatihan teknis, kegiatan ini dirancang untuk mendorong peningkatan kreativitas guru SMK dalam mengembangkan media edukatif berbasis AI yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran kejuruan. Pendekatan yang digunakan bersifat partisipatif, berbasis konteks lokal sekolah, dan mendukung pembelajaran berdiferensiasi. Penggunaan platform AI seperti ChatGPT, MagicSchool, Gamma AI, dan Canva AI akan dipadukan dengan penguatan literasi digital serta desain pembelajaran inovatif.

Keunggulan dari program ini dibandingkan dengan kegiatan pengabdian sebelumnya adalah terintegrasinya pengembangan kreativitas, kemampuan pedagogis, dan penggunaan AI dalam satu kerangka pelatihan terpadu. Pendekatan ini menekankan pentingnya AI bukan hanya sebagai alat bantu teknis, tetapi sebagai katalis untuk membentuk guru sebagai kreator dan inovator pendidikan. Hasil dari pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas guru SMK, sekaligus memperkaya khazanah keilmuan di bidang pendidikan teknologi dan profesionalisme guru.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas guru SMK dalam mengembangkan media edukatif berbasis Artificial Intelligence melalui pelatihan terpadu, pendampingan praktik, dan evaluasi produk pembelajaran yang inovatif dan aplikatif.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam bentuk pelatihan dan pendampingan intensif kepada guru-guru SMK dalam mengembangkan media edukatif berbasis Artificial Intelligence (AI). Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif-kolaboratif yang melibatkan dosen, guru sasaran, dan mitra sekolah dalam seluruh tahapan kegiatan. Tahapan pelaksanaan secara umum dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

1. Tahap Persiapan

- a. Analisis Kebutuhan (*Need Assessment*)
Tim pengabdian melakukan survei awal kepada guru-guru SMK mitra untuk mengetahui tingkat literasi digital, pemahaman terhadap teknologi AI, serta kemampuan dalam menyusun media pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner daring dan wawancara singkat.
- b. Koordinasi dengan Mitra
Melakukan audiensi dengan kepala sekolah dan guru SMK untuk menyepakati waktu, tempat, bentuk kegiatan, serta penentuan peserta utama.
- c. Penyusunan Materi Pelatihan
Tim menyusun materi pelatihan yang berisi materi teoritis dan praktis.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara luring selama satu hari penuh, dengan total durasi delapan jam. Pelatihan berlangsung di ruang multimedia SMK mitra, yang telah dilengkapi dengan fasilitas proyektor, koneksi internet, dan perangkat komputer yang memadai. Acara dimulai dengan sesi pembukaan yang dihadiri oleh tim pengabdian, para wakil kepala sekolah, dan para peserta guru dari berbagai jurusan. Dalam sambutannya, kepala sekolah menyampaikan dukungan penuh terhadap kegiatan ini, dan menekankan pentingnya integrasi teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam proses pembelajaran di era digital. Setelah itu, ketua tim pengabdian memberikan pengantar mengenai tujuan kegiatan, manfaat yang diharapkan, dan alur pelaksanaan program secara keseluruhan.

Setelah sesi pembukaan, kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan pemberian materi pengantar mengenai konsep dasar Artificial Intelligence dan implementasinya dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran di SMK. Para peserta kemudian diperkenalkan dengan berbagai platform AI yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar, seperti ChatGPT untuk pembuatan materi dan soal evaluasi, MagicSchool AI untuk pembuatan rencana pembelajaran, Gamma App untuk presentasi interaktif, serta Canva AI untuk desain media visual. Materi disampaikan dengan metode ceramah interaktif dan demonstrasi langsung yang memungkinkan peserta memahami fungsi dan cara kerja masing-masing aplikasi secara praktis.

Sesi praktik dilaksanakan dalam bentuk workshop kelompok, di mana peserta dibimbing untuk mencoba langsung menyusun media edukatif sesuai dengan bidang keahlian mereka masing-masing. Selama sesi ini, peserta tampak antusias mencoba berbagai fitur dari platform AI yang diperkenalkan, serta berdiskusi dengan fasilitator terkait kendala teknis maupun ide pengembangan konten. Kegiatan pelatihan ditutup dengan sesi tanya jawab terbuka, di mana peserta diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, memberikan masukan, serta berbagi pengalaman awal mereka selama mencoba menggunakan AI dalam pembelajaran. Banyak peserta menyampaikan ketertarikan dan motivasi untuk terus mengembangkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi ini di kelas.

Usai pelatihan, kegiatan berlanjut ke tahap pendampingan selama dua minggu yang dilaksanakan secara hybrid (daring dan luring) agar peserta tetap dapat mengembangkan media edukatif mereka dengan bimbingan yang berkelanjutan. Pendampingan dilakukan melalui dua mekanisme utama. Pertama, Klinik Kreatif, yaitu sesi konsultasi intensif di mana setiap guru dapat mempresentasikan draf media ajar mereka untuk direvisi bersama fasilitator. Sesi ini berfungsi sebagai ruang kolaboratif untuk menyempurnakan konten, desain visual, dan keterpaduan AI dalam media yang dikembangkan. Kedua, Sharing Session, yakni forum berbagi karya yang diadakan di akhir masa pendampingan. Dalam sesi ini, para peserta mempresentasikan hasil final media edukatif mereka di hadapan peserta lain dan tim pengabdian. Setiap presentasi diikuti dengan diskusi reflektif, pemberian umpan balik konstruktif, serta apresiasi terhadap kreativitas dan inovasi yang ditunjukkan.

Pendekatan pelatihan dan pendampingan yang bersifat bertahap dan mendalam ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis guru dalam menggunakan AI, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, kolaborasi, dan semangat untuk terus berinovasi dalam pembelajaran. Kegiatan ini berhasil menciptakan suasana belajar yang produktif, dinamis, dan inspiratif, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di lingkungan SMK. Jika

diperlukan, kegiatan semacam ini dapat dikembangkan menjadi model pelatihan berkelanjutan dalam skala yang lebih luas.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan pengabdian dilakukan secara menyeluruh untuk mengukur efektivitas program dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan media edukatif berbasis Artificial Intelligence. Evaluasi dilaksanakan melalui tiga metode utama, yaitu pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan, penilaian kreativitas media edukatif hasil karya peserta menggunakan rubrik kualitatif, serta penyebaran angket kepuasan yang mencakup aspek materi, metode pelatihan, pendampingan, dan fasilitator. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep AI dan penerapannya dalam pembelajaran, serta tingginya kepuasan peserta terhadap keseluruhan proses kegiatan.

4. Tahap Tindak Lanjut

Hasil terbaik dari karya guru akan dijadikan model contoh untuk pelatihan lanjutan di sekolah mitra lain, serta dapat dijadikan basis pengembangan platform repository media AI berbasis sekolah. Strategi pelaksanaan ini dirancang agar tidak hanya menghasilkan peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga membentuk ekosistem inovasi pembelajaran berbasis AI di lingkungan SMK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal, dilakukan survei kebutuhan terhadap 40 guru SMK dari berbagai jurusan yang menjadi mitra kegiatan. Mitra kegiatan pengabdian ini adalah SMK Negeri 2 Barru yang berlokasi di Jl. Pendidikan Desa Pancana, Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru Provinsi Sulawesi Selatan. Hasil *need assessment* menunjukkan bahwa 75% guru belum pernah menggunakan AI dalam pembelajaran, dan 65% menyatakan belum pernah membuat media edukatif digital secara mandiri. Namun, seluruh responden menyatakan ketertarikan yang tinggi untuk mengikuti pelatihan dengan pendekatan praktis. Berdasarkan temuan ini, tim menyusun modul pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan guru SMK, yang mencakup pengantar teknologi AI dan praktik langsung menggunakan ChatGPT, Canva AI, Gamma AI, dan Magic School AI. Koordinasi dengan mitra sekolah juga berjalan lancar dan mendukung penuh pelaksanaan program ini sebagai bagian dari penguatan kapasitas guru.

Pelatihan dilaksanakan selama satu hari secara luring dengan kehadiran peserta mencapai 100%. Kegiatan difokuskan pada pengenalan konsep dasar AI dan eksplorasi ChatGPT untuk menyusun konten pembelajaran seperti soal-soal evaluasi, skenario pembelajaran, dan ringkasan materi. Kemudian dilanjutkan dengan praktik membuat media visual interaktif menggunakan Canva AI dan Gamma AI, serta penyusunan proyek pembelajaran berbasis AI yang kontekstual dengan jurusan masing-masing. Adapun materi dan nama pemateri dalam pengabdian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Materi dan Nama Pemateri PkM

Materi	Pemateri
Dasar-dasar Artificial Intelligence dalam pembelajaran	Muhammad Fadli, S.Pd.,M.Pd
Penggunaan platform AI seperti ChatGPT, Gamma App, Canva AI, Magic School AI	Muhammad Fuad, S.Pd.,M.Pd
Strategi mendesain media edukatif yang interaktif dan kreatif	Armin Arif, S.Pd.,M.Pd
Penerapan model pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis proyek (<i>project-based learning</i>) yang memanfaatkan AI	Risqah Amaliah Kasman, S.Pd.,M.Pd

Kegiatan berlangsung aktif, peserta sangat antusias, dan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan digital.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan kenaikan skor rata-rata dari 52 menjadi 84 (peningkatan sebesar 61,5%). Pendampingan intensif selama dua minggu pasca pelatihan menghasilkan 18 karya media edukatif dari 40 guru, seperti infografik interaktif, video animasi pembelajaran, kuis berbasis AI, dan simulasi praktik kejuruan dengan integrasi AI. Senada dengan hasil yang diperoleh Saputra et al (2024) dan Purnama et al (2024) yang membuktikan bahwa pelatihan dan pendampingan yang terstruktur dan berkelanjutan dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan digital guru, khususnya dalam mengembangkan media edukatif berbasis AI. Keberhasilan dalam menciptakan berbagai jenis media pembelajaran yang inovatif menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan pendidikan.

Pada sesi klinik kreatif dan diskusi terbuka, para guru saling bertukar ide dan memperlihatkan pendekatan yang berbeda sesuai jurusan. Misalnya, guru Teknik Otomotif membuat simulasi prosedur kerja dengan narasi otomatis dari AI, sementara guru jurusan NKPI menggunakan ChatGPT untuk menyusun soal HOTS dan format pelaporan otomatis.

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan menggunakan angket kepuasan peserta. Hasilnya menunjukkan bahwa 90% peserta merasa sangat puas terhadap materi dan fasilitator, dan 95% merasa kegiatan ini relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Tim pengabdian juga melakukan observasi terhadap implementasi media yang telah dibuat. Dalam waktu satu bulan setelah pelatihan, sebanyak 11 guru telah menggunakan media AI mereka dalam proses belajar mengajar, dengan respon positif dari siswa berdasarkan wawancara singkat.

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini tidak hanya berhasil meningkatkan kemampuan teknis guru dalam mengoperasikan AI, tetapi juga mampu menumbuhkan kreativitas pedagogis yang aplikatif. Dibandingkan dengan kegiatan pengabdian sejenis yang hanya menekankan pada pengenalan AI, program ini berhasil menjembatani antara teknologi dan konteks pembelajaran nyata di SMK.

Implikasi dari kegiatan ini menunjukkan bahwa jika guru diberikan dukungan yang tepat, maka integrasi teknologi canggih seperti AI dapat dilakukan dengan efektif dan menghasilkan dampak positif terhadap kualitas pendidikan kejuruan. Hal ini sejalan dengan temuan Kaswar et al. (2023) yang menunjukkan bahwa melalui pelatihan terstruktur mengenai pemanfaatan Artificial Intelligence, khususnya ChatGPT, para pendidik mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman dan kepercayaan diri untuk mengintegrasikan AI ke dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam studi tersebut, peserta pelatihan tidak hanya dibekali dengan konsep dasar dan etika penggunaan AI, tetapi juga terlibat langsung dalam praktik mendesain media ajar adaptif dan interaktif. Evaluasi pasca pelatihan membuktikan bahwa pemberian dukungan yang sistematis mampu mendorong transformasi pendekatan pembelajaran yang lebih relevan dan responsif terhadap tuntutan era digital. Keberhasilan

ini juga menunjukkan bahwa dosen sebagai pendamping dapat berperan aktif dalam transformasi digital pendidikan di tingkat sekolah menengah melalui model pelatihan dan pendampingan yang kontekstual dan kolaboratif.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Guru SMK Melalui Pengembangan Media Edukatif Berbasis Artificial Intelligence” telah berhasil dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan kolaboratif. Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan ini mampu meningkatkan literasi teknologi dan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual melalui pemanfaatan teknologi AI. Seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari pelatihan hingga pendampingan, menunjukkan hasil yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan guru, yang ditunjukkan melalui peningkatan skor pre-test dan post-test serta produk media yang dihasilkan peserta.

Kegiatan ini juga memberikan kontribusi nyata dalam mendorong adopsi teknologi mutakhir di lingkungan pendidikan vokasional, khususnya SMK, yang selama ini menghadapi tantangan dalam pengembangan media ajar yang menarik dan relevan. Selain itu, keterlibatan aktif guru dalam proses pelatihan dan keberhasilan implementasi media di kelas membuktikan bahwa pendekatan yang diterapkan efektif dalam menjembatani teknologi dan kebutuhan pembelajaran di tingkat sekolah menengah kejuruan. Kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan dampak praktis dalam meningkatkan kapasitas guru, tetapi juga memiliki implikasi strategis terhadap pengembangan model pelatihan guru berbasis AI di masa depan. Diharapkan, kegiatan ini dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain sebagai bagian dari transformasi pendidikan digital yang inklusif dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, S., & Sari, N. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran Digital Berbasis Kecerdasan Buatan di SMKN 6 Muaro Jambi. *Digital Scholarship and Technology*, 4(3), 1–8. <https://jurnal.itscience.org/index.php/dst/article/view/4880>
- Asmara, H., & Wahyuni, R. (2022). Pemanfaatan AI sebagai Media Pembelajaran Digital dalam Foreign Language Development Program (FLDP) IAIN Madura. *Digital Scholarship and Technology*, 3(2), 112–120. <https://jurnal.itscience.org/index.php/dst/article/view/4880>
- Fajri, M., & Nurhaliza, T. (2024). Literasi Digital dalam Pengembangan Media Pembelajaran Guru SMKN 1 Gowa Berbasis AI. *Civic Dedication Journal*, 4(2), 65–73. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/15888>
- Fuad, M., Kasman, R.A., Fadli, M., & Azis, F.A. (2025). Sosialisasi Gemar Makan Ikan di TPA Nurul Mu'minin Kabupaten Maros. *Ininnawa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1).
- Hidayat, M. T., & Surya, D. (2021). Pembelajaran Digital dengan Kecerdasan Buatan (AI): Korelasi AI terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Digital Scholarship and Technology*, 2(1), 23–31. <https://jurnal.itscience.org/index.php/dst/article/view/4880>
- Kartini, J., Kasman, R. A., Arsyad, R., & Ismail, H. (2024). Sosialisasi Kualitas Air Wisata Pantai: Dampak Pencemaran Bakteri Coliform dan Eschericia Coli. *Ininnawa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 113-118. <https://journal.unm.ac.id/index.php/Ininnawa/article/view/1890>
- Kasman, R. A., & Fuad, M. (2025). *DeepSeek untuk Pendidikan: Panduan Praktis Bagi Dosen Modern*. Bekasi Utara: PT Penerbit Naga Pustaka
- Kasman, R. A., & HB, A. M. (2025). Peran dan Tantangan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Pendidikan Tinggi: Implementasi dan Implikasi Etis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 24-33. <https://journal.almeeraeducation.id/jpdp/article/view/523>

- Kasman, R. A., Judijanto, L., & Elmiwati, E. (2024). Artificial Intelligence In The Classroom: Innovation Or Disruption In Education. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 4(3), 844-856. <https://www.injoe.org/index.php/INJOE/article/view/92>
- Kaswar, A. B., Nurjannah, N., Arsyad, M., Surianto, D. F., & Rosidah. (2023). Membangun keterampilan pendidik melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence. *VOKATEK: Jurnal Vokasi dan Teknologi*, 1(3), 293-297. <https://journal.diginus.id/index.php/VOKATEK/article/view/137>
- Lestari, D., & Arifin, A. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk Pengembangan Media Pembelajaran pada Dewan Guru Bahasa Indonesia di Lintang Empat Lawang. *JACOM: Journal of Community Empowerment*, 6(1), 45-52. <https://ejournal.unib.ac.id/jacom/article/view/37838>
- Novitasari, D., & Kusuma, R. (2022). Manfaat Kecerdasan Buatan untuk Pendidikan. *Digital Scholarship and Technology*, 3(3), 91-98. <https://jurnal.itscience.org/index.php/dst/article/view/4880>
- Nuraini, A., & Rachman, F. (2023). Pelatihan Teknis Pemanfaatan Artificial Intelligence Chat GPT dan Canva Bagi Guru SMK Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Masa Kini. *Jurnal Abdi Humanis Edukasi (JAHE)*, 4(2), 125-132. <https://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/2084>
- Pukan, M. Y., & Dama, I. P. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (AI) Guru SMK Elanus Ruteng. *SOLMA*, 13(1), 78-85. <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/solma/article/view/14775>
- Purnama, F. ., Silvia, R. ., & Satria, M. E. . (2024). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran Digital Berbasis Kecerdasan Buatan di SMKN 6 Muaro Jambi. *Dedikasi Sains Dan Teknologi (DST)*, 4(2), 158-166. <https://doi.org/10.47709/dst.v4i2.4880>
- Rachman, A., & Suryani, T. (2023). Pelatihan Pengenalan Pembelajaran Berbasis AI bagi Guru di SMK Muhammadiyah 3 Weleri. *ABDI: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 23-30. <https://journal.polita.ac.id/index.php/abdi/article/view/247>
- Rina, D., & Puspitasari, M. (2024). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence untuk Mendukung Pembelajaran Berdiferensiasi. *SOLMA*, 14(1), 98-106. <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/solma/article/view/16730>
- Rusman, H., & Indrayati, T. (2023). Pemberdayaan Guru SMK Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Media Augmented Reality. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 110-118. <https://jurnal.uns.ac.id/dedikasi/article/view/56299>
- Sape, H., Muh. Ridwan, & Muhammad Fuad. (2025). Pengaruh Penggunaan Artificial Inteligence (AI) dalam Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 17-23. <https://doi.org/10.62388/jpdp.v5i1.521>
- Saputra, E. R., Hamzah, R. M., Mulyati, S., & Zaini, S. H. binti. (2024). Pelatihan Rancang Modul Ajar Berdiferensiasi Dengan Artificial Intelligence Untuk Guru Di Tasikmalaya. *Parta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 104-113. <https://doi.org/10.38043/parta.v5i2.5609>
- Sumarno, T., & Darmawan, F. (2024). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar dan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence. *Civic Dedication Journal*, 5(1), 40-48. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/34629>
- Suripto, D., & Wahyuni, S. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Media Digital Berbasis Kecerdasan Buatan (AI) dan Realitas Virtual (VR) untuk Guru Mata Pelajaran Ekonomi di Kebumen. *Jurnal*

Pengabdian Kepada Masyarakat Teknologi dan Komputer, 6(1), 32–40.
<https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/3856>

Wulandari, S., & Arief, M. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Ajar Berbasis Tools Artificial Intelligence untuk Guru di SMAN 1 Probolinggo. *Sewagati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 58–66. <https://journal.its.ac.id/index.php/sewagati/article/view/1022>

Yusriadi, Y., & Hafid, H. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran bagi Guru SMK Negeri 7 Makassar. *Seminar Nasional LPM UNM*, 3(1), 81–88. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/67397>