

**PENDAMPINGAN PEMBUATAN BAHAN AJAR BERBASIS
ARTIFICIAL INTELLIGENCE DI SEKOLAH DASAR**

***ASSISTANCE IN CREATING TEACHING MATERIALS BASED ON
ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN ELEMENTARY SCHOOLS***

Khusnul Fatonah¹⁾, Muhammad Rijal Fadli²⁾, Ahmad Fuad³⁾

^{1,2} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Esa Unggul

³Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul

¹Email: khusnul.fatonah@esaunggul.ac.id

Naskah diterima tanggal 23-11-2025, disetujui tanggal 14-12-2025, dipublikasikan tanggal 31-12-2025

Abstrak: Permasalahan dalam kegiatan ini berkaitan dengan kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkan *artificial intelligence* (AI) untuk pembelajaran di kelas. Minimnya pengalaman, kurangnya pelatihan khusus, serta keterbatasan waktu membuat guru ragu memanfaatkan fasilitas teknologi yang tersedia sehingga pembelajaran masih cenderung konvensional dan kurang responsif terhadap kebutuhan siswa di era digital. Atas dasar itulah, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pendampingan kepada guru-guru di SDN Pejuang VII Bekasi dalam membuat bahan ajar berbasis *artificial intelligence* (AI). Metode kegiatan ini mengacu pada lima tahap kegiatan, yakni sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi AI dapat mempercepat proses perancangan bahan ajar yang kreatif, komunikatif, dan selaras dengan kurikulum. Melalui pemanfaatan platform seperti ChatGPT, MagicSchool, dan AI Canva, para guru mampu menyusun naskah materi, soal evaluasi, serta desain bahan ajar digital interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Evaluasi pelaksanaan mengungkapkan bahwa sekitar 80% peserta berhasil menghasilkan bahan ajar interaktif yang siap digunakan dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, kegiatan pendampingan ini memberikan kontribusi positif terhadap penguatan kompetensi guru sekaligus mendorong terciptanya inovasi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan masa kini.

Kata Kunci: Bahan ajar; Artificial Intelligence (AI); Teknologi Pendidikan; Sekolah Dasar

Abstract: *The issues in this activity relate to the lack of teacher skills in utilizing artificial intelligence (AI) for classroom learning. Minimal experience, lack of specialized training, and time constraints make teachers hesitant to leverage available technology, resulting in a tendency toward conventional teaching methods that are less responsive to students' needs in the digital era. Based on this, the community service activity aims to provide assistance to teachers at SDN Pejuang VII Bekasi in creating AI-based teaching materials. This activity method refers to five stages: socialization, training, technology implementation, mentoring and evaluation, and program sustainability. The results of the activity indicate that the use of AI technology can accelerate the process of designing creative,*

communicative teaching materials that are in line with the curriculum. By utilizing platforms such as ChatGPT, MagicSchool, and AI Canva, teachers are able to create lesson scripts, evaluation questions, and interactive digital teaching materials that align with the characteristics of elementary school students. Evaluation of the implementation reveals that approximately 80% of participants successfully produced interactive teaching materials ready for use in learning. Overall, this mentoring activity provides a positive contribution to strengthening teachers' competencies while encouraging the creation of innovative learning that adapts to the advancements in educational technology today.

Keywords: *Teaching materials; Artificial Intelligence (AI); Educational Technology; Elementary School*

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan semakin menjadi kebutuhan yang tidak terelakkan. Salah satu teknologi yang berkembang pesat dan berpotensi besar dalam dunia pendidikan adalah *artificial intelligence* (AI) (Oktavianus et al., 2023; Wang et al., 2018). AI memungkinkan guru untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih interaktif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Naufal et al., 2024; Raphita Sagala et al., 2025). Namun, tidak semua guru memiliki pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi ini, khususnya di tingkat sekolah dasar.

SDN Pejuang VII Bekasi merupakan salah satu sekolah yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui integrasi AI dalam bahan ajar. Namun, berdasarkan hasil wawancara, guru-guru di sekolah tersebut seringkali kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam bahan ajar, terutama kecerdasan buatan (AI). Kendala yang sering mereka hadapi berkaitan dengan kurangnya pemahaman tentang cara kerja AI, minimnya pengalaman dalam menggunakan perangkat lunak berbasis AI, menganggap AI sebagai teknologi yang sulit digunakan dan tidak relevan dengan pembelajaran di sekolah dasar, serta keterbatasan waktu untuk mempelajari teknologi baru di tengah kesibukan mengajar. Kurangnya pengalaman dalam menggunakan perangkat lunak berbasis AI menghambat inovasi dalam pembuatan bahan ajar. Dampaknya, metode pengajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang responsif terhadap kebutuhan siswa.

Selain itu, beberapa guru juga menjelaskan bahwa belum adanya pelatihan khusus mengenai penerapan AI dalam pembelajaran membuat mereka ragu dalam mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi. Padahal, sekolah tersebut memiliki beberapa fasilitas yang cukup memadai untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi, tetapi belum dimanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan yang komprehensif dan berkelanjutan agar guru dapat meningkatkan keterampilan digital mereka serta mampu memanfaatkan AI dengan baik.

Menanggapi kebutuhan tersebut, Tim Pengabdian kepada Masyarakat (abdimas) Universitas Esa Unggul menyelenggarakan program pendampingan kepada para guru melalui Program Kemitraan Masyarakat (PKM). Kegiatan ini difokuskan pada penggunaan AI sebagai alat bantu dalam pembuatan bahan ajar interaktif. Program ini dirancang untuk membekali guru dengan memberikan pemahaman dasar mengenai kecerdasan buatan dan mendampingi mereka dalam membuat bahan ajar berbasis AI.

Beberapa AI yang dijelaskan dalam kegiatan ini merupakan jenis *generative AI*, yaitu teknologi yang mampu menghasilkan konten baru secara otomatis. Guru diperkenalkan pada beberapa platform, seperti ChatGPT untuk penyusunan materi atau soal, MagicSchool untuk kebutuhan perencanaan pembelajaran yang lebih cepat dan terstruktur, serta AI Canva untuk merancang media visual dan bahan ajar yang kreatif. Dengan demikian, guru tidak hanya memahami konsep AI, tetapi juga mampu memanfaatkannya secara praktis dalam proses pembelajaran.

Kegiatan ini juga mendukung implementasi dari pendekatan *deep learning* yang rencananya akan diterapkan Pemerintah pada tahun ajaran 2025/2026 (Firdausya, 2024). Dengan algoritma *deep learning*, sistem AI dapat memproses data dari interaksi siswa terhadap bahan ajar, mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi, serta memberikan rekomendasi materi yang lebih sesuai dengan tingkat pemahaman siswa (Asbara et al., 2024; Nurhakiki et al., 2024). Kemampuan ini memungkinkan guru memberikan intervensi pembelajaran yang lebih tepat sasaran sehingga proses belajar menjadi lebih personalisasi, adaptif, dan efektif, sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka.

Sebagai bentuk dukungan terhadap transformasi digital di dunia pendidikan, kegiatan ini bertujuan untuk 1) membantu guru memahami konsep dasar *artificial intelligence* (AI) dan penerapannya dalam konteks pendidikan, 2) memberikan pelatihan teknis dan penerapan teknologi kepada guru dalam menggunakan berbagai alat dan platform berbasis AI untuk membuat bahan ajar yang inovatif, interaktif, dan adaptif.

Kegiatan PKM yang akan dilakukan tim abdimas ini mengacu pada hasil riset sebelumnya tentang teknologi digital, yakni Canva dan Heyzine yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran *flipbook* interaktif (Fatonah et al., 2024). Canva menggunakan AI untuk membantu pengguna dalam membuat desain dengan lebih mudah, sedangkan beberapa fitur otomatisasi dalam Heyzine ada yang menggunakan elemen AI untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Penerapan kedua alat ini di sekolah dasar berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan bahan ajar yang lebih responsif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, riset ini menunjukkan bahwa implementasi teknologi serupa di SDN Pejuang VII Bekasi dapat mengoptimalkan pembuatan bahan ajar berbasis AI, memperkaya pengalaman belajar siswa, dan mempermudah guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan terpersonalisasi.

METODE

Metode kegiatan ini mengacu pada lima tahap, yakni sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap Sosialisasi

Tim abdimas terlebih dahulu melakukan sosialisasi kepada guru-guru SDN Pejuang VII Bekasi terkait tujuan, manfaat, dan tahapan-tahapan kegiatan PKM. Pada tahap ini juga dilakukan diskusi tentang sejauh mana pemahaman peserta terkait konsep dasar kecerdasan buatan (AI), peran AI dalam dunia pendidikan, penggunaan bahan ajar berbasis AI, serta hal-hal yang perlu disiapkan untuk pelatihan, seperti laptop, *handphone* (HP), dan kuota internet/ wifi.

2. Tahap Pelatihan

Kegiatan pada tahap ini difokuskan pada pengenalan konsep dasar kecerdasan buatan (AI) dalam pendidikan serta pembuatan bahan ajar berbasis AI. Jenis AI yang digunakan adalah *generative AI*, seperti ChatGPT, MagicSchool, dan AI Canva. Peserta akan belajar bagaimana mengintegrasikan berbagai platform AI ketika membuat soal dan materi pembelajaran. Sebelum kegiatan berakhir, peserta diminta untuk mengisi angket sebagai bahan evaluasi berkaitan dengan materi yang sudah dijelaskan.

3. Tahap Penerapan Teknologi

Kegiatan pada tahap ini difokuskan pada pembuatan bahan ajar berbasis AI yang dilakukan peserta secara mandiri. Selain mendampingi peserta, tim abdimas dapat memberikan saran atau masukan terkait konsep soal, materi, dan desain yang dibuat oleh peserta.

4. Tahap Pendampingan dan Evaluasi

Tahap pendampingan dan evaluasi bertujuan untuk memastikan bahwa peserta mampu menerapkan teknologi AI secara optimal dalam pembuatan bahan ajar. Pada tahap ini, peserta diberikan kesempatan untuk berkonsultasi mengenai berbagai kendala yang mereka hadapi saat menggunakan AI dalam proses penyusunan media pembelajaran. Melalui pendampingan langsung, tim abdimas membantu peserta menemukan solusi yang tepat agar penggunaan AI dapat memberikan dampak positif dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai bagian dari evaluasi akhir, para peserta diminta memberikan penilaian terhadap pelaksanaan program dan kinerja tim abdimas sebagai bahan perbaikan untuk kegiatan selanjutnya.

5. Tahap Keberlanjutan Program

Tahap keberlanjutan program bertujuan untuk memastikan bahwa penggunaan AI dalam pembuatan bahan ajar dapat terus diterapkan secara mandiri oleh guru-guru setelah program selesai. Tim abdimas akan melakukan pemantauan secara berkala melalui kunjungan rutin ke sekolah atau komunikasi secara daring. Selain itu, tim abdimas juga akan memberikan pelatihan lanjutan kepada guru-guru

yang membutuhkan lebih banyak keterampilan atau bimbingan terkait dengan penggunaan AI dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Artificial Intelligence di SDN Pejuang VII Bekasi dilaksanakan dalam lima tahap kegiatan. Tahapan-tahapan tersebut dijelaskan secara terperinci sebagai berikut.

1. Pelaksanaan Kegiatan Tahap ke-1: Sosialisasi Kegiatan di Lokasi Mitra

Sosialisasi kegiatan dilakukan pada 18 September 2025, pukul 13.00—15.00 WIB bertempat di ruang kepala sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman awal kepada para guru tentang konsep penggunaan *artificial intelligence* (AI) dalam pembuatan bahan ajar dan memastikan peserta siap mengikuti tahapan pelatihan selanjutnya secara optimal. Hasil diskusi ini menjelaskan bahwa beberapa guru di sekolah tersebut ada yang belum pernah menggunakan aplikasi berbasis AI, sementara sisanya telah mengenal konsep AI, tetapi belum optimal mengimplementasikannya dalam pembelajaran. Fakta ini menjadi dasar bagi tim pelaksana untuk menyiapkan materi pelatihan yang lebih aplikatif agar mudah dipahami peserta.

Bahan ajar yang akan difokuskan pada kegiatan ini adalah pembuatan materi pembelajaran beserta gambar ilustrasinya dan soal-soal latihan atau evaluasi. Bahan ajar tersebut akan dibuat dan dikembangkan dengan bantuan AI, seperti MagicSchool, ChatGPT, dan AI Canva. Untuk memudahkan kegiatan pelatihan, tim abdimas menginformasikan kepada para guru agar membawa laptop atau HP Android selama kegiatan berlangsung.

2. Pelaksanaan Kegiatan Tahap ke-2: Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis AI

Kegiatan pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis AI dilaksanakan pada 10 Oktober 2025, pukul 09.00-11.00 WIB. Kegiatan ini diikuti oleh kepala sekolah, guru-guru, serta operator sekolah dengan jumlah keseluruhan 25 orang. Kegiatan ini diawali oleh sambutan dari kepala sekolah, pemaparan konsep *artificial*

intelligence (AI) oleh Bapak Dr. Muhammad Rijal Fadli, M.Pd., dan simulasi/praktik penggunaan AI oleh Ibu Khusnul Fatonah, M.Pd.



Gambar 1. Pemaparan Konsep AI oleh Tim Abdimas di SDN Pejuang VII Bekasi

Beberapa poin yang dijelaskan terkait konsep AI di antaranya pengertian AI, jenis-jenis AI, khususnya *generative AI* (GenAI), manfaat AI dalam pembelajaran, dan ragam aplikatif GenAI untuk pendidikan. Salah satu jenis AI adalah GenAI yang merupakan jenis kecerdasan buatan yang dirancang untuk menghasilkan konten baru secara otomatis, seperti teks, gambar, audio, video, atau desain dengan meniru pola dan struktur dari data yang telah dipelajarinya (Sisephaputra et al., 2024). GenAI memiliki kemampuan kreatif untuk menciptakan sesuatu yang orisinal dan kontekstual.

Dalam dunia pendidikan, GenAI, seperti ChatGPT, MagicSchool, atau AI Canva dapat membantu guru dan tenaga pendidik dalam menyusun bahan ajar, merancang aktivitas pembelajaran, membuat soal latihan, serta menghasilkan media digital yang menarik dan interaktif. Namun, hal penting yang harus dipahami adalah AI harus dapat digunakan dengan bijak dan beretika.

Setelah para peserta memahami beberapa konsep AI, kegiatan selanjutnya adalah simulasi penggunaan AI, yakni ChatGPT. Berdasarkan hasil diskusi dan tanya jawab, sebagian besar peserta sudah mengenal dan pernah menggunakan ChatGPT. Namun, hal itu hanya terbatas pada hal-hal mendasar dan umum. Para peserta banyak yang belum mengetahui cara membuat *prompt* atau instruksi yang lebih khusus ketika menggunakan ChatGPT. Di sinilah peran tim abdimas untuk menjelaskan lebih detail dan mendampingi para peserta ketika menggunakan ChatGPT.

Setelah para peserta memahami beberapa cara membuat *prompt* ChatGPT

yang dibutuhkan, tim abdimas yang diwakili oleh Ibu Khusnul Fatonah, M.Pd. menjelaskan beberapa hal tentang MagicSchool. Ternyata, semua peserta belum pernah mendengar salah satu dari jenis GenAI tersebut. MagicSchool merupakan platform berbasis AI untuk membantu guru mengelola tugas-tugas administratif, merencanakan pelajaran, dan menyediakan dukungan pembelajaran yang personal (Tia et al., 2024).

Magic School memiliki *tools* untuk beberapa kategori, yakni *Planning*, *Instructional Materials*, *Student Support*, *Feedback and Assessment*, *Communication*, *Student Engagement*, dan *Admin*. Dalam kegiatan ini, para peserta melakukan simulasi pada kategori *Planning*, yakni *Lesson Plan* dan kategori *Instructional Materials*, yakni *Rubric Generator*. Simulasi selanjutnya adalah mempraktikkan beberapa fitur dalam AI Canva, yakni Desain, Gambar, dan Doc.

3. Pelaksanaan Kegiatan Tahap ke-3: Penerapan Teknologi Pembuatan Bahan Ajar Berbasis AI

Kegiatan penerapan teknologi dilaksanakan pada 10 Oktober 2025, pukul 13.00—15.00 WIB. Pada tahap ini, peserta dapat membuat secara mandiri contoh soal dan materi pembelajaran menggunakan ChatGPT, MagicSchool, dan AI Canva. Sebagai contoh, peserta dapat menggunakan ChatGPT untuk pembuatan soal-soal di kelas IV tentang materi “Kalimat Transitif dan Intransitif”.

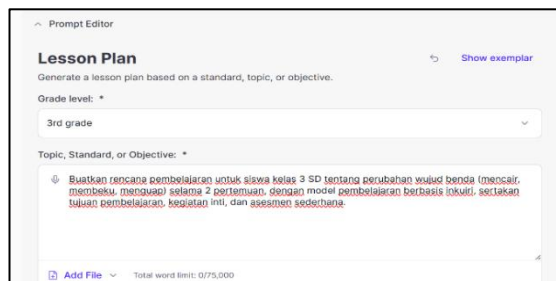


Gambar 2. Penerapan ChatGPT dalam Pembuatan Soal

Kegiatan dilanjutkan dengan pemanfaatan MagicSchool yang memberikan pengalaman lebih terstruktur melalui *tools Lesson Plan* dan *Rubric Generator*. Sebagai contoh, guru dapat menyusun rencana pembelajaran tematik dengan topik

“Perubahan Wujud Benda” untuk kelas III SD mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

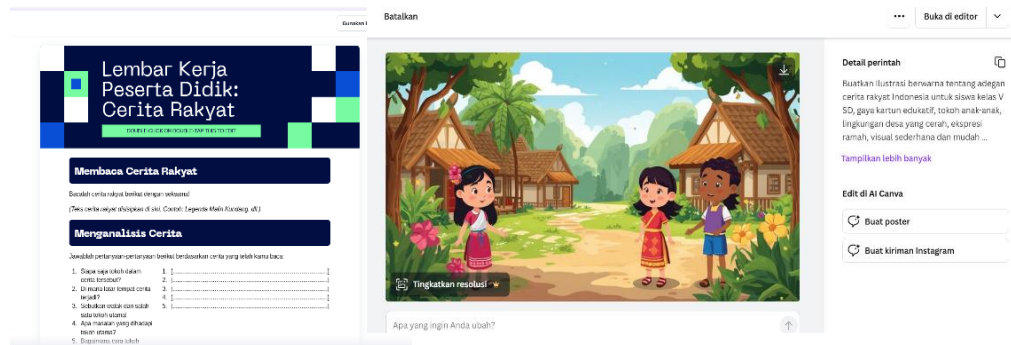
Hasil yang dihasilkan MagicSchool menunjukkan struktur rencana pembelajaran yang sistematis, mencakup tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, dan asesmen formatif. Misalnya, dalam bagian kegiatan inti, AI menyarankan aktivitas eksperimen sederhana menggunakan es batu, air panas, dan lilin untuk mengamati langsung proses mencair, menguap, dan membeku. Saran tersebut dinilai relevan karena mendorong pembelajaran berbasis pengalaman langsung (*hands-on learning*) yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.



Gambar 3. Penerapan MagicSchool dalam Penyusunan Materi Pembelajaran

Setelah rencana pembelajaran dibuat, fitur yang dapat dimanfaatkan selanjutnya adalah *Rubric Generator* yang bertujuan untuk membuat rubrik penilaian terkait keterampilan berpikir kritis siswa selama eksperimen. Melalui kegiatan ini, guru belajar bahwa AI tidak hanya membantu membuat format rubrik secara otomatis, tetapi juga menuntun mereka memahami indikator penilaian yang berbasis kompetensi dan proses berpikir ilmiah.

Penerapan teknologi AI selanjutnya adalah penggunaan AI Canva untuk membuat lembar kerja digital (LKPD) dan poster pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa. Sebagai contoh, guru dapat membuat LKPD untuk materi cerita rakyat di kelas V. Dengan bantuan fitur desain otomatis, guru dapat menghasilkan tampilan LKPD yang menarik, interaktif, serta mudah dipahami siswa sekaligus membuat poster pendukung yang memperjelas alur cerita, tokoh, dan nilai moral dalam materi tersebut.



Gambar 4. Penerapan AI Canva dalam Penyusunan LKPD dan Ilustrasi Gambar

4. Pelaksanaan Kegiatan Tahap ke-4: Pendampingan dan Evaluasi

Tahap ke-4 dalam kegiatan ini berfokus pada proses pendampingan intensif dan evaluasi hasil. Fokus utama pendampingan ini adalah membantu guru menyempurnakan hasil bahan ajar digital yang telah dirancang menggunakan ChatGPT, MagicSchool, dan AI Canva. Para guru difasilitasi untuk memperbaiki aspek konten (akurasi materi, bahasa, dan kesesuaian dengan capaian pembelajaran) dan aspek desain (keterbacaan, kejelasan ilustrasi, dan daya tarik visual).

Tahap evaluasi dilakukan dengan cara melihat produk yang dibuat oleh guru. Hasil pemetaan awal menunjukkan bahwa sebelum kegiatan dilakukan, tingkat pemahaman peserta dalam pemanfaatan teknologi AI sebesar 40%. Tim evaluator kemudian memberikan umpan balik terkait aspek pedagogis, kesesuaian visual, dan integrasi teknologi. Dari hasil evaluasi, diketahui bahwa terjadi peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta. Sebesar 80% peserta telah berhasil menghasilkan bahan ajar interaktif yang siap digunakan di kelas. Hal ini menunjukkan tingkat pemahaman dan penerapan teknologi AI yang cukup tinggi di kalangan guru mitra.

5. Pelaksanaan Kegiatan Tahap ke-5: Keberlanjutan Program

Dalam kaitannya dengan keberlanjutan program, tim pelaksana bersama pihak sekolah menyepakati rencana tindak lanjut berupa penyelenggaraan *workshop* tentang penerapan *Generative AI* dalam pengembangan bahan ajar literasi membaca dan menulis di sekolah dasar. Kegiatan ini dipersiapkan untuk memperdalam kemampuan guru dalam merancang teks bacaan, aktivitas literasi,

serta media pembelajaran digital yang kontekstual, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Melalui kegiatan ini, diharapkan guru mampu mengoptimalkan pemanfaatan AI secara pedagogis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran literasi sekaligus menumbuhkan budaya inovasi dan kemandirian guru dalam pengembangan bahan ajar berkelanjutan.

KESIMPULAN

Program “Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Artificial Intelligence di SDN Pejuang VII Bekasi” telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Melalui kegiatan ini, guru tidak hanya mampu memahami konsep dasar *Generative AI*, tetapi juga mempraktikkan penggunaannya. Pemanfaatan ChatGPT, MagicSchool, dan AI Canva telah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru untuk menghasilkan bahan ajar interaktif berbasis AI. Kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi AI dapat mempercepat dan mempermudah proses perancangan bahan ajar yang kreatif, komunikatif, dan sesuai kurikulum. Berdasarkan hasil evaluasi, sebanyak 80% peserta berhasil menghasilkan bahan ajar interaktif siap pakai. Temuan ini menegaskan bahwa kegiatan yang dilakukan berkontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas dan kemandirian guru secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Esa Unggul yang telah memberikan dukungan dalam bentuk pendanaan, kebijakan, dan fasilitasi sehingga kegiatan ini terlaksana dengan optimal. Kami juga berterima kasih kepada keluarga besar FKIP Universitas Esa Unggul atas motivasi yang diberikan kepada para dosen untuk dapat melaksanakan Tridarma dengan baik. Rasa terima kasih juga kami tujukan kepada pihak SDN Pejuang VII Bekasi yang telah menjadi mitra strategis serta berpartisipasi secara antusias dalam proses pelatihan dan pendampingan sehingga kegiatan ini berjalan lancar dan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Asbara, N. W., Agunawan, A., Latief, F., Nurani, N., Ifani, A. Z., Deviv, S., Nianty, D. A., Mahendra, Y., & Wulandari, T. (2024). Penerapan AI sebagai Alat Bantu Proses Pembelajaran di Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(1), 831–841. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i1.20083>
- Fatonah, K., Mujazi, Wiradharma, G., & Fadli. Muhammad Rijal. (2024). The Implementation of Interactive Flipbook Learning Media in Elementary School Penggilingan 01 Jakarta. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(4), 1487–1499. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v7i4.5489>
- Firdausya, I. (2024, December 31). Coding, AI, dan Deep Learning Mulai Diterapkan pada Tahun Ajaran 2025/2026. *Mediaindonesia.Com*. <https://mediaindonesia.com/humaniora/730575/coding-ai-dan-deep-learning-mulai-diterapkan-pada-tahun-ajaran-20252026>
- Naufal, M. A., Pratiwi, A. C., Ja'faruddin, Awi, & Sutamrin. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penggunaan Teknologi AI untuk Pengembangan Media Pembelajaran dan Evaluasi di Kabupaten Jenepono. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 205–211. <https://doi.org/10.35880/jhp2m.v3i2.4514>
- Nurhakiki, J., Yahfizham, Y., William, J., Ps, I. V., Estate, M., Percut, K., Tuan, S., & Serdang, K. D. (2024). Studi Kepustakaan: Pengenalan 4 Algoritma Pada Pembelajaran Deep Learning Beserta Implikasinya. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1, 270–281. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.598>
- Oktavianus, A. J. E., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence pada Pembelajaran dan Asesmen di Era Digitalisasi. *Artificial Intelligence Pada Pembelajaran Dan Asesmen Di Era Digitalisasi*, 02(5), 473–486. *Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*.
- Raphita Sagala, J., Panggabean, E., Sudarto Hasugian, P., & Kumar, P. (2025). Pengembangan Perangkat Lunak Sistem Deteksi Dini Kesulitan Belajar Siswa Berbasis Artificial Intelligence Computing Platform. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(2), 1–5. <https://doi.org/10.53863/kst.v5i02.975>
- Sisephaputra, B., Judijanto, L., Apriyanto, Lukman, Migunani, Umar, N., Sepriano, Khairunnisa, & Wati, D. C. (2024). *Generative Artificial Intelligence (GenAI): Pengetahuan Dasar GenAI beserta Penerapannya*. PT. Green Pustaka Indonesia. www.greenpustaka.com
- Tia, A. N., Anisah, Rifmah, & Sulastri. (2024). Peningkatan Kompetensi Literasi Digital Guru melalui Bimtek Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Magic School. *Transformasi Dan Inovasi: Jurnal*

Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(2), 77–83.
<https://doi.org/10.26740/jpm.v4n2.p77-83>

Wang, B., Lui Huanhuan, An Ping, Li, Q., Li, K., Chen, L., Zhang, Q., Zhang, J., Zhang, X., & Gu, S. (2018). *Artificial Intelligence and Education*. Springer, Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-13-2209-9_5