

Implementasi Literasi Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk Peningkatan Kompetensi Guru di SMK Negeri 2 Surakarta

Yudho Yudhanto*, Eko Harry Pratisto, Fendi Aji Purnomo, Taufiqurrakhman Nur Hidayat, Ovide Decroly Wisnu Ardhi

Program Studi D3 Teknik Informatika Sekolah Vokasi Universitas Sebelas Maret (UNS), Surakarta

*Email: yuda@mipa.uns.ac.id

Submitted: 9 Juli 2025, Revised: 18 Agustus 2025, Accepted: 23 Oktober 2025, Published: 28 Oktober 2025

Abstrak

Pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) memiliki peran yang sangat signifikan dalam pengembangan media ajar modern. AI memungkinkan media ajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa. Sistem AI juga dapat memberikan umpan balik secara real-time dan membantu guru memahami kemajuan belajar siswa. Oleh karena itu, dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, tim dosen Prodi D3 Teknik Informatika bermaksud untuk mengadakan Pelatihan Pengembangan Literasi Pemanfaatan Artificial Intelligence (Ai) untuk Kemajuan Guru di SMK Negeri 2 Surakarta. Dengan adanya pelatihan ini, para guru diharapkan mampu memanfaatkan media ajar berbasis AI untuk menunjang proses pembelajaran yang interaktif di dalam kelas. Dalam pengabdian masyarakat ini, terdapat beberapa rangkaian kegiatan yang dilakukan mulai dari perencanaan, survei lokasi, penyusunan modul, pelaksanaan pelatihan, evaluasi acara, dan pembuatan laporan. Dalam pelaksanaannya, terdapat empat sesi acara yaitu penyampaian materi, praktik langsung, tanya jawab dan serah terima produk riset. Pada akhir pelatihan, peserta juga diminta untuk mengisi formulir survei kepuasan untuk menilai keberhasilan pelaksanaan pelatihan. Dari seluruh rangkaian acara pelatihan di SMK Negeri 2 Surakarta, dapat disimpulkan bahwa proses pelaksanaan pengabdian masyarakat telah berjalan dengan lancar dengan jumlah peserta pelatihan mencapai 42 guru. Antusiasme peserta pelatihan juga tergolong sangat baik. Hal ini terlihat saat proses pre dan post-test berlangsung, serta hasil dari pengukuran tingkat kepuasan peserta yang mencapai 83%.

Kata kunci: *Literasi; Guru; AI; Pembelajaran Interaktif; Umpan Balik*

Abstract

The utilization of Artificial Intelligence (AI) plays a significant role in the development of modern teaching media. AI enables personalized learning experiences by adapting content to individual student needs and provides real-time feedback, assisting teachers in monitoring student progress. In this community service activity, a team of lecturers from the D3 Informatics Engineering Study Program at Universitas Sebelas Maret conducted an implementation program on AI literacy for teachers at SMK Negeri 2 Surakarta. The goal was to equip educators with the skills to integrate AI-based tools into interactive classroom learning. The program included planning, site survey, module development, training implementation, evaluation, and reporting. The training was structured into four sessions: theoretical presentation, hands-on practice, discussion, and handover of research products. At the end of the session, participants completed a satisfaction survey to evaluate the program's effectiveness. A total of 42 teachers participated, showing high enthusiasm and engagement. Results from pre- and post-tests, as well as the satisfaction survey, indicated a positive outcome, with an 83.34% satisfaction rate and measurable improvements in participants' understanding of AI applications in education.

Keywords: *Literacy; Teacher; AI; Interactive Learning; Feedback*

Cite this as: Yudhanto, Y., Pratisto, E. H., Purnomo, F. A., Hidayat, T. N., & Ardhi, O. D. W. 2025. Implementasi Literasi Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk Peningkatan Kompetensi Guru di SMK Negeri 2 Surakarta. *Jurnal SEMAR (Jurnal Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni bagi Masyarakat)*, 14(2). 314-322. doi: <https://doi.org/10.20961/semar.v14i2.105791>



Pendahuluan

Media pembelajaran memiliki peran yang krusial dalam meningkatkan efisiensi proses belajar di ruang kelas. Baik media konvensional maupun yang berbasis teknologi, keduanya mampu memperkaya pengalaman belajar siswa melalui variasi dalam cara penyampaian materi (Firdaus dkk., 2013). Berbagai bentuk media seperti gambar, suara, video, serta komponen interaktif lainnya dapat memvisualisasikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak didik (Yulianti dkk., 2024). Pemanfaatan media ini juga membantu memperkuat daya ingat karena informasi yang disampaikan melalui berbagai saluran sensorik lebih mudah ditangkap oleh otak. Guru pun dapat menyampaikan materi secara lebih bervariasi dan dinamis, menyesuaikan dengan karakteristik gaya belajar siswa. Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran digital seperti presentasi interaktif, simulasi digital, dan platform e-learning semakin banyak diintegrasikan dalam proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran tidak hanya mendorong motivasi belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi perubahan zaman (Wulandari dkk., 2023).

Kehadiran kecerdasan buatan (AI) memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan media pembelajaran modern. AI menawarkan pendekatan yang lebih personal dan adaptif dalam mendukung kegiatan belajar. Dengan kemampuannya dalam menganalisis data, AI dapat mengidentifikasi kebutuhan dan potensi masing-masing siswa, sehingga memungkinkan pengembangan materi ajar yang sesuai dengan kemampuan dan gaya belajar individu (Kaswar dkk., 2023). Sistem berbasis AI juga mampu memberikan umpan balik secara langsung, membantu pendidik memahami perkembangan siswa dan menyesuaikan metode pengajaran secara tepat (Maufidhoh dkk., 2023). Selain itu, AI juga memungkinkan pengembangan asisten virtual atau chatbot yang dapat memberikan bantuan langsung kepada siswa ketika menghadapi hambatan atau pertanyaan. Dengan dukungan teknologi pemrosesan bahasa alami, asisten ini dapat memberikan jawaban yang lebih komunikatif dan mudah dipahami, meningkatkan pengalaman belajar yang interaktif (Sabella dkk., 2023).

AI juga mendukung implementasi model pembelajaran adaptif, di mana materi pembelajaran disesuaikan secara real-time berdasarkan capaian dan kebutuhan siswa (Pontjowulan, 2023). Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang responsif serta memberikan tantangan yang sesuai dengan kapasitas siswa. Integrasi AI dalam media pembelajaran bukan hanya meningkatkan efektivitas proses belajar, namun juga menghasilkan pengalaman yang lebih personal, sekaligus mendukung pertumbuhan siswa secara menyeluruh dalam mempersiapkan diri menghadapi tantangan dunia kerja yang terus berubah (Hikmawati dkk., 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, tim dosen dan mahasiswa dari Prodi D3 Teknik Informatika Sekolah Vokasi UNS berinisiatif untuk melaksanakan pelatihan pengembangan literasi pemanfaatan teknologi AI (Artificial Intelligence) bagi para guru di SMK Negeri 2 Surakarta. Pemilihan lokasi ini didasari oleh kenyataan bahwa para guru di sekolah tersebut belum sepenuhnya memahami potensi pemanfaatan AI dalam pembelajaran, meskipun sarana dan prasarana yang tersedia sudah sangat mendukung untuk penerapan teknologi tersebut. Melalui pelatihan ini, para guru diharapkan mampu mengoptimalkan penggunaan media ajar berbasis AI untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif di kelas.

Berdasarkan urgensi penerapan pembelajaran yang interaktif di ruang kelas serta semangat untuk memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat, khususnya para pendidik, maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diselenggarakan dalam bentuk pelatihan pengembangan literasi teknologi kecerdasan buatan (AI) bagi guru-guru di SMKN 2 Surakarta. Pelatihan ini dirancang untuk memperkenalkan berbagai aplikasi dan tools berbasis AI yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran siswa. Seluruh perangkat yang digunakan bersifat open source, sehingga dapat diakses dan dimanfaatkan secara bebas oleh para peserta. Melalui kegiatan ini, diharapkan para guru mampu mengintegrasikan teknologi AI ke dalam proses belajar mengajar guna menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif, dinamis, dan interaktif (Istiqomah dkk., 2023). Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan memperluas wawasan para pendidik mengenai peran strategis teknologi informasi dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas, inklusif, dan berkelanjutan di masa kini dan masa depan.



Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan sejumlah tahapan sistematis, dimulai dari perencanaan hingga pelaporan akhir, seperti terlihat dalam gambar 1. Tahapan awal berupa perencanaan difokuskan pada penentuan tema pelatihan berdasarkan kebutuhan, penyusunan materi, serta pemilihan lokasi kegiatan (Kasma dkk., 2024). Setelah parameter tersebut ditetapkan, dilakukan survei lokasi sebagai langkah awal untuk mengidentifikasi kondisi terkini di SMKN 2 Surakarta sebagai mitra pelatihan, sekaligus menyiapkan kebutuhan teknis dan logistik yang diperlukan selama kegiatan berlangsung.

Materi pelatihan yang dikembangkan disusun dalam bentuk modul dan presentasi yang berfokus pada pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* dalam pengembangan media pembelajaran (Harlis dkk., 2024). Seperti terlihat dalam gambar 2, kegiatan pelatihan diselenggarakan pada tanggal 21 Mei 2025, dan ditujukan secara khusus untuk para pendidik di SMKN 2 Surakarta. Pelatihan terbagi dalam dua sesi utama, yaitu penyampaian materi yang bersifat teoritis dan sesi praktik langsung. Perangkat Laptop dan Internet sekolah dimanfaatkan secara optimal oleh peserta untuk menunjang kegiatan praktik tersebut. Usai pelatihan, tahap evaluasi dilaksanakan melalui penyebaran kuesioner kepada seluruh peserta untuk mengukur efektivitas kegiatan, sekaligus memperoleh masukan yang konstruktif guna perbaikan pelatihan di masa mendatang. Sebagai tahap penutup, dilakukan penyusunan laporan kegiatan yang mencakup deskripsi capaian pelatihan, evaluasi pelaksanaan, dokumen pertanggungjawaban (*SPJ*), serta komponen administratif lainnya. Rangkaian tahapan kegiatan pengabdian masyarakat ini dirangkum secara sistematis pada Tabel 1.



Gambar 1 Tahapan Program Pengabdian

Dalam pengabdian masyarakat ini, terdapat beberapa rangkaian kegiatan yang dilakukan mulai dari perencanaan pelatihan, survei lokasi pelatihan, penyusunan modul, pelaksanaan pelatihan dan pengambilan dokumentasi kegiatan, evaluasi pelatihan, dan pembuatan laporan. Perencanaan bertujuan untuk menentukan tema pelatihan, materi yang hendak disajikan, dan lokasi pelatihan (Prasetio dkk., 2024). Setelah hal-hal tersebut ditentukan maka langkah selanjutnya adalah survei lokasi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kondisi terkini dari SMKN 2 Surakarta sebagai tempat pelatihan dan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan saat kegiatan pelatihan berlangsung. Dalam pelatihan ini, modul atau presentasi yang dibuat berkaitan dengan materi pengembangan media ajar berbasis tools AI.

Hasil Dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dimulai dengan proses registrasi peserta dan acara pembukaan. Pada sesi pembukaan, disampaikan sambutan dari Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika UNS, Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Surakarta, serta dilanjutkan dengan sesi foto bersama dan menyerahkan produk berupa Mikroskop Digital dan buku-buku genre IT karya dosen yang diterbitkan secara nasional. Setelah pembukaan selesai, para peserta, yang dalam hal ini adalah para guru, langsung mengikuti pelatihan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis tools AI.



Tabel 1 Rencana Program Pengabdian

No.	Rencana Kegiatan	Tujuan	Rincian	Target
1	Perencanaan Pengabdian	Untuk menentukan waktu, lokasi dan tema pelatihan, sasaran peserta dan materi yang hendak disampaikan	Melakukan brainstorming terkait dengan tema pelatihan, menentukan sasaran peserta dan materi yang relevan untuk disajikan, serta mempertimbangkan lokasi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan tema yang diinginkan.	Mendapatkan ide dan informasi teknis terkait dengan tema, sasaran, dan lokasi pelatihan yang relevan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat.
2	Survei Lokasi	Untuk mengetahui informasi atau kondisi terkini dari SMK sebagai tempat pelaksanaan pelatihan.	Melakukan kunjungan secara langsung ke lokasi dan melakukan wawancara kepada guru atau kepala sekolah untuk mendapatkan informasi/ kondisi terkini dari SMK Negeri 2 Surakarta.	Mendapatkan informasi terkini terkait kondisi SMK meliputi sarana dan prasarana, kegiatan belajar mengajar, dan tenaga pengajarnya.
3	Penyusunan Modul dan Materi	Untuk menyusun modul dan materi pelatihan yang akan dipaparkan saat sesi penyampaian materi/diskusi dan sesi praktik secara langsung	Melakukan penyusunan modul dan materi pelatihan berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan.	Mendapatkan modul dan materi untuk dipaparkan kepada peserta saat hari pelatihan tiba.
4	Pelaksanaan Pengabdian	Untuk melaksanakan pelatihan dan mendokumentasikan kegiatan pelatihan	Melakukan pelatihan kepada guru SMK Negeri 2 Surakarta pada tanggal 21 Mei 2025. Pelatihan bertempat di Aula	Peserta pelatihan mendapatkan peningkatan kompetensi dan wawasan terkait penyusunan media ajar berbasis tools AI.
5	Evaluasi Pelatihan	Untuk mendapatkan feed-back terkait dengan pelaksanaan pelatihan. Sehingga pelaksanaan pelatihan selanjutnya dapat terlaksana lebih baik lagi.	Memberikan kuisisioner kepada para peserta untuk mengukur tingkat keahamannya terhadap materi yang telah disajikan sebelumnya. Selain itu, juga diberikan kuisisioner terkait dengan kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan.	Untuk mendapatkan data respon dari peserta terkait pemahaman materi dan kepuasan terhadap pelaksanaan pelatihan.
6	Pembuatan Laporan dan luaran	Mendokumentasikan seluruh kegiatan pelatihan dalam bentuk laporan tertulis.	Melakukan penulisan laporan kemajuan, laporan keuangan, dan laporan akhir dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.	Mendapatkan dokumentasi tertulis dari seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Pelatihan ini terbagi menjadi empat bagian, yaitu sesi materi, praktik, diskusi dan serah terima produk dosen yang bertujuan memberikan pemahaman serta ruang diskusi terkait pemanfaatan AI dalam proses pembelajaran, serta sesi praktik langsung di mana para guru dapat mengaplikasikan tools AI secara nyata dalam pembuatan bahan ajar. Untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan, dilakukan pre-test melalui formulir Google sebelum sesi materi dan diskusi, serta post-test setelah sesi praktik (Andriyanti dkk., 2023).



Gambar 2 Dokumentasi pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat.

Pada materi pertama, disampaikan bahwa Ai bukanlah sumber musuh pembelajaran, tetapi memanfaatkan Ai sebagai tools dan asisten agar lebih efisien dalam menyelesaikan pekerjaan, seperti terlihat pada gambar 3.



Gambar 3 Materi “Ai Inside – Smart Outside”

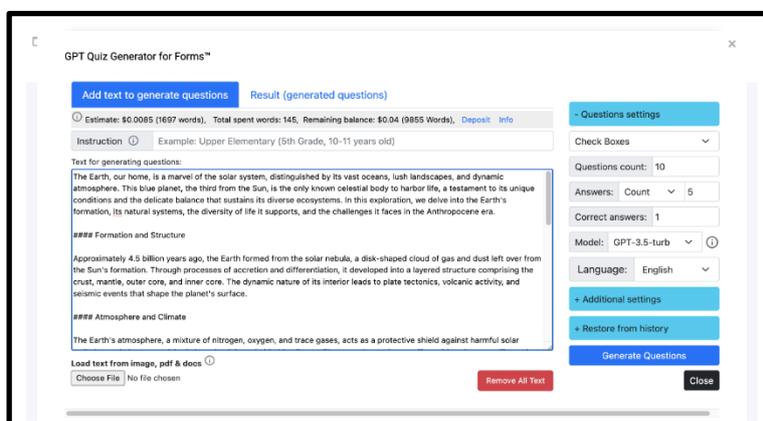
Pada materi pemanfaatan G-Drive for Desktop, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan peserta mulai dari proses download, instalasi, dan pemanfaatan fiturnya untuk menyimpan data secara cepat. Setelah penyampain sesi materi G-Drive for Desktop selesai dilanjutkan dengan materi pembuatan presentasi otomatis berbantu AI.



Gambar 4 Materi MagicSlides App-GPT

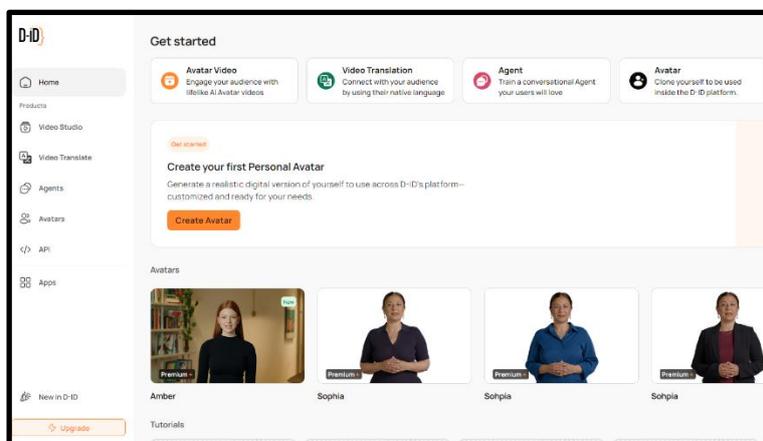
Dalam materi ini, peserta akan diarahkan untuk membuka akun Google nya masing-masing dan memilih fitur “Slide”. Pada bagian “Extension” slide yang kosong, peserta harus menginstal Add ons “Magic Slide” dan memilih apps “Create Presentation Slide with AI in Seconds”. Setelah instalasi apps selesai, akan muncul fitur “MagicSlides App-GPT for Slides” pada menu Google Slides peserta dan terdapat beberapa parameter yang perlu diisikan oleh peserta saat akan membuat PPT otomatis, seperti topik materi, referensi informasi, jumlah slide presentasi, dan bahasa yang digunakan. Setelah parameter tersebut selesai diisi dan perintah “Generate” dijalankan maka apps akan membuat materi presentasi secara otomatis dalam waktu singkat. Berikut ini merupakan tampilan pembuatan presentasi otomatis berbasis tools AI (MagicSlides App-GPT) yang disajikan pada Gambar 4.

Pada materi pembuatan soal tes otomatis berbantu AI, peserta akan diarahkan untuk membuka G-Drive masing-masing dan membuat G-Forms baru. Pada menu “Get add ons” peserta harus memilih apps “GPT Quiz Generator for Form” dan melakukan “Generate Questions” dengan parameter isian seperti jenis soal, jumlah soal, dan jenis jawaban (pilihan ganda atau esai). Setelah itu akan muncul daftar pertanyaan dan opsi jawaban yang siap disisipkan pada G-Forms. Berikut ini merupakan tampilan pembuatan soal otomatis berbasis tools AI (GPT Quiz Generator for Form) yang disajikan pada Gambar 5.



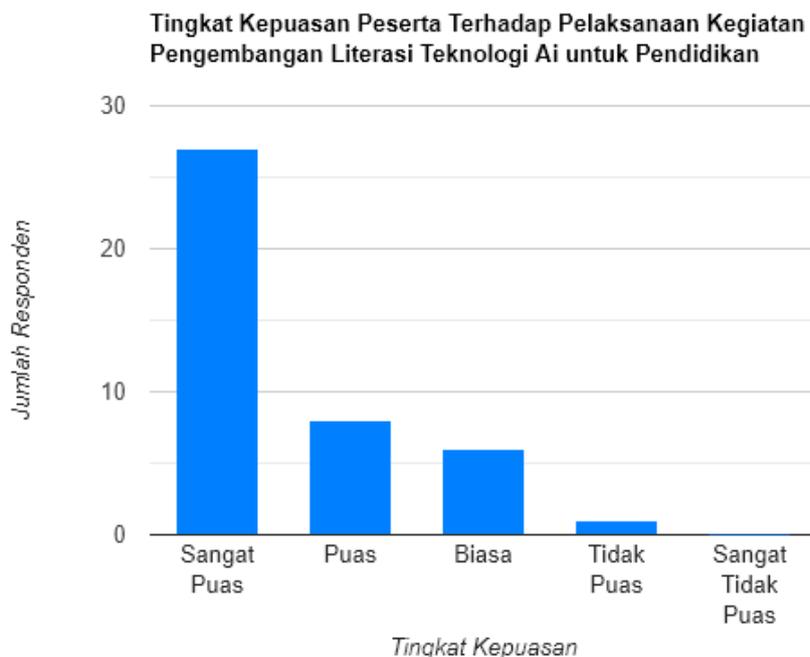
Gambar 5 Materi GPT Quiz Generator for Form

Materi selanjutnya adalah pembuatan presentasi animasi dan mengubah teks menjadi video berbantu AI. Pada materi ini peserta pelatihan harus mengakses laman web studio.d-id.com dan membuat akun personal untuk dapat memanfaatkan fitur presentasi animasinya. Terdapat beberapa parameter yang perlu diisikan pada saat proses pembuatan animasi, yaitu gender pembicara, script materi, dan bahasa. Setelah itu video animasi akan dapat dibuat secara otomatis dan diunduh secara gratis. Berikut ini merupakan tampilan pembuatan presentasi animasi berbantu AI yang disajikan pada Gambar 6.



Gambar 6 Materi GPT Quiz Generator for Form

Selain pemaparan materi dan diskusi, pelatihan ini juga melakukan pre dan post-test kepada masing-masing peserta dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman/wawasannya terkait penerapan AI ini (Lubis dkk., 2022). Sebelumnya, dari 42 peserta yang akan mengikuti pelatihan sebanyak 21 peserta telah mengenal AI. Namun dalam hal pengajaran/pembuatan bahan ajar di kelas mereka masih belum memanfaatkan tools berbantu AI ini. Berikut ini merupakan hasil pre dan post-test pelatihan yang disajikan pada Tabel 3. Selain hasil pre dan post-test, dilakukan juga survei terkait tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan. Berikut ini merupakan hasil survei yang disajikan pada Gambar 7.



Gambar 7 Tingkat Kepuasan Peserta terhadap Pelaksanaan Pelatihan

Tabel 3 Perbandingan Hasil Pre dan Post-Test Pelatihan

Pertanyaan	Hasil Pre-Test	Hasil Post-Test
Pemahaman terkait dengan definisi dan contoh penerapan AI	21 orang memberikan jawaban yang tepat disertai dengan contohnya	38 orang memberikan jawaban yang tepat disertai dengan contohnya. Terdapat peningkatan sebesar ± 80,95% dari jumlah jawaban post-test dibandingkan dengan pre-test.
Pentingnya penggunaan AI dalam pengembangan media ajar.	Peserta pelatihan memberikan rata-rata skor 4,6 (dari rentang 1-5) terkait dengan peran AI dalam pengembangan media ajar.	Peserta pelatihan memberikan rata-rata skor 3,1 (dari rentang 1-5) terkait dengan peran AI dalam pengembangan media ajar
Contoh tools AI yang dapat digunakan dalam pengembangan media aja. Tools berbantu AI dapat mempermudah pembuatan bahan ajar	21 orang memberikan jawaban bahwa AI dapat mempermudah pembuatan bahan ajar	40 orang memberikan jawaban bahwa AI dapat mempermudah proses pembelajaran. Ada peningkatan terhadap jawaban yang diberikan sampai dengan 90,48%.
Pentingnya pelatihan pemanfaatan AI untuk pembuatan bahan ajar	20 orang memberikan jawaban bahwa pelatihan pemanfaatan AI untuk pembuatan bahan ajar penting dilakukan	42 orang memberikan jawaban bahwa pelatihan pemanfaatan AI untuk pembuatan bahan ajar penting dilakukan. Ada peningkatan absolut (dari seluruh responden): 52,38%

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta. Pada aspek pemahaman definisi dan contoh penerapan AI, jumlah peserta yang menjawab benar meningkat dari 21 menjadi 38 orang (peningkatan $\pm 80,95\%$). Terkait manfaat AI dalam pembuatan bahan ajar, jumlah peserta yang menyatakan AI mempermudah proses pembelajaran meningkat dari 21 menjadi 40 orang (90,48%). Semua peserta (100%) menyatakan bahwa pelatihan semacam ini penting, meningkat dari 20 orang sebelum pelatihan.

Survei kepuasan menunjukkan bahwa 83,34% peserta merasa puas atau sangat puas terhadap pelaksanaan kegiatan. Antusiasme peserta terlihat dari partisipasi aktif selama sesi praktik dan diskusi. Selain itu, peserta juga menerima produk riset berupa mikroskop digital dan buku karya dosen yang diharapkan dapat mendukung inovasi pembelajaran di sekolah. Sebagai tindak lanjut, tim pelaksana akan membentuk komunitas pembelajaran daring (learning community) melalui grup WhatsApp dan Google Classroom untuk memfasilitasi diskusi, berbagi pengalaman, dan pendampingan jangka panjang. Tim juga akan melakukan kunjungan evaluasi tiga bulan setelah pelatihan untuk menilai penerapan AI di kelas dan memberikan dukungan teknis lebih lanjut. Selain itu, modul pelatihan akan diunggah ke platform sekolah dan repositori UNS agar dapat diakses secara berkelanjutan oleh guru lain.

Kesimpulan

Pelaksanaan implementasi literasi pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) di SMK Negeri 2 Surakarta berjalan dengan lancar dan efektif, diikuti oleh 42 guru dengan antusiasme yang tinggi. Kegiatan yang terdiri dari penyampaian materi, praktik langsung, diskusi, dan serah terima produk riset berhasil meningkatkan pemahaman peserta tentang penerapan AI dalam pembelajaran, dibuktikan dengan peningkatan hasil post-test hingga 90,48% dan tingkat kepuasan peserta sebesar 83,34%. Dengan pendekatan berbasis tools open source dan pendampingan langsung, guru mampu menghasilkan media ajar interaktif seperti presentasi, soal, dan video berbantuan AI. Keberhasilan tersebut berpeluang untuk pengembangan lebih lanjut, termasuk pembentukan komunitas belajar dan pendampingan berkelanjutan guna memastikan pemanfaatan AI yang berkelanjutan dan relevan dalam dunia pendidikan vokasi.

Ucapan Terima Kasih

Kegiatan ini didanai oleh RKAT Universitas Sebelas Maret Tahun Anggaran 2025 melalui skema Penelitian PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT HIBAH GRUP RISET (PKM HGR-UNS) dengan Nomor Perjanjian Penugasan Penelitian: 370/UN27.22/PT.01.03/2025

Daftar Pustaka

- Andriyanti, E., Sudartinah, T., & Setiawan, B. (2023). Menulis buku ajar di tengah perkembangan artificial intelligence (AI). *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 23(2).
- Firdaus, M. R., Irawan, R. R., Mahardika, C. H. Y., & Gaol, P. L. (2023). Tantangan Teknologi AI pada kegiatan pembelajaran mahasiswa. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 1(9), 71–80.
- Harlis, H., Aswan, D. M., Anggereini, E., Budiarti, R. S., & Wicaksana, E. J. (2024). Workshop Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk Mengembangkan Perangkat Pembelajaran Berdiferensiasi bagi Guru-Guru SMAN 1 Tanjung Jabung Barat. *Journal Of Human and Education (JAHE)*, 4(5), 398–406.
- Hikmawati, N., Sufiyanto, M. I., & Jamilah, J. (2023). Konsep Dan Implementasi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Dalam Manajemen Kurikulum SD/MI. *ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–16.
- Istiqomah, K., Setyaningrum, V., & Atmaja, D. S. (2023). Development of Artificial Intelligence-Based Chatbot Teaching Materials on the Material of the Human Blood Circulatory System for Grade V. *Jurnal Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 14(1), 50–56.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074.
- Kasma, S., Syukur, A., Hardiana, H., Suhardi, S., Sugianto, L., & Hamzah, M. A. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Mendukung Pengembangan Keterampilan Guru SMKN 2 Kota Palopo. *Abdimas Langkanae*, 4(1), 29–38.



- Kaswar, A. B., Arsyad, M., Surianto, D. F., et al. (2023). Membangun Keterampilan Pendidik Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 293–297.
- Lubis, B. S., Sari, S. P., Siregar, E. F. S., & Batubara, I. H. (2022). Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) Sebagai Aplikasi Desain Bahan Ajar Berbasis Komik. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(4), 624–635.
- Maufidhoh, I., & Maghfirah, I. (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker Pada Siswa Sekolah Dasar. *Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 30–43.
- Pontjowulan, P. (2023). Implementasi penggunaan media ChatGPT dalam pembelajaran era digital. *Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2(2), 1–8.
- Prasetio, B., Widasari, E. R., Utaminigrum, F., & Fitriyah, H. (2024). Workshop Pengenalan Sistem Berbasis Kecerdasan Buatan Untuk Peningkatan Hardskill Guru SMK. *DIMASLOKA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Informasi Dan Informatika*, 3(2), 35–42.
- Sabella, B., Rhomadhona, H., & Arrahimi, A. R. (2023). Pelatihan pembuatan game sederhana sebagai media pembelajaran untuk pengajar SMP berbasis artificial intelegent. *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 69–76.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Yulianti, E., Pratiwi, I. P., Saluza, I., Marcelina, D., & Permatasari, I. (2024). Penerapan Artificial Intelligence Dalam Meningkatkan Produktivitas Guru Sekolah Dasar 13 Palembang. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 8(2), 111–121.