

Workshop Media Pembelajaran Berbasis AI Berorientasi pada Kolaborasi dan Inovasi Siswa untuk Mendukung Proses Pembelajaran MGPM Guru PAI di SMAN 1 Sidoarjo

Workshop on AI-Based Learning Media Oriented Towards Student Collaboration and Innovation to Support the MGPM Learning Process for Islamic Education Teachers at SMAN 1 Sidoarjo

Muhamad Basyrul Muvid

Universitas Dinamika Surabaya

*Corresponding Author: muvid@dinamika.ac.id

Received: 13-05-2025

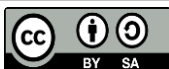
Accepted: 25-06-2025

Published: 26-06-2025

Abstract: Learning is an important activity to prepare a generation that has competence and character. The development of existing technology also has an impact on the teaching and learning styles of teachers and students, so that everyone must adapt. One form of technological development is the existence of artificial intelligence (AI) which has many benefits for the world of education, especially as a learning medium. Therefore, many activities are needed to socialize AI in learning, workshops are one form of real activities in educating and training teachers to be able to use AI in teaching and learning activities. The method of implementing this community service activity is preceded by direction, delivery of material, questions and answers and trials of AI applications, this activity was carried out at SMAN 1 Sidoarjo with participants from all PAI teachers who are members of the Subject Teachers' Deliberation throughout Sidoarjo Regency. The results of this community service are first, providing education to participants (teachers) about AI and its position in the world of education. Second, the types of AI that can be used as learning media and their implementation where teachers practice directly, especially the use of one of the AIs, namely mentimeter. Third, AI as a digital-based learning media to encourage the habit of collaboration and innovation for students. Collaboration and innovation competencies for students become a succession of learning objectives realized in the midst of super-fast changes amidst the uncertainty called the VUCA era (Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity).

Keywords: AI, Media learning, collaboration, innovation

Citation: Muvid, M. B. M. (2025). Workshop Media Pembelajaran Berbasis AI Berorientasi pada Kolaborasi & Inovasi Siswa untuk Mendukung Proses Pembelajaran MGPM Guru PAI di SMAN 1 Sidoarjo. *Abdurrauf Journal of Community Service*, 2(1), 46–59. <https://doi.org/10.70742/ajcos.v2i1.205>



Copyright © 2025 by Author(s)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Abstrak: Pembelajaran merupakan kegiatan yang penting untuk menyiapkan generasi yang mempunyai kompetensi dan karakter. Perkembangan teknologi yang ada turut memberikan dampak pada gaya mengajar dan belajar guru serta peserta didik, sehingga semuanya harus beradaptasi. Salah satu bentuk perkembangan teknologi ialah adanya kecerdasan buatan (AI) yang memiliki banyak manfaat bagi dunia pendidikan khususnya sebagai media pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan banyak kegiatan untuk mensosialisasikan AI dalam pembelajaran, workshop menjadi salah satu bentuk kegiatan nyata dalam mengedukasi serta melatih guru untuk bisa menggunakan AI dalam kegiatan belajar mengajar. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini ialah didahului dengan pengarahan, penyampaian materi, tanya jawab dan uji coba aplikasi AI, kegiatan ini dilakukan di SMAN 1 Sidoarjo dengan peserta seluruh guru PAI yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran se Kabupaten Sidoarjo. Hasil pengabdian ini ialah pertama, memberikan edukasi kepada para peserta (guru) terhadap AI dan posisinya di dunia pendidikan. Kedua, macam-macam AI yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran serta implementasinya di mana para guru praktik secara langsung khususnya penggunaan salah satu AI yaitu mentimeter. Ketiga, AI sebagai media pembelajaran berbasis digital untuk mendorong terjadinya habit kolaborasi dan inovasi bagi peserta didik. Kompetensi kolaborasi dan inovasi bagi peserta didik menjadi suksesi tujuan pembelajaran terwujud di tengah perubahan yang super cepat di tengah ketidakpastian yang disebut era VUCA (*Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity*).

Kata Kunci: AI, Media-pembelajaran, kolaborasi, inovasi

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan sekarang dihiasi oleh lajunya kecerdasan buatan yang mampu menjawab dan memenuhi kebutuhan penggunanya baik yang bersifat teks maupun audio visual (video). Kecerdasan buatan bagian dari perkembangan teknologi yang meliputi pengetahuan, metode atau alat yang membantu dalam kehidupan manusia untuk mencapai segala tujuan hidup (Prayogi & Nasrullah, 2024). Perkembangan teknologi baik hardware maupun software tidak luput merubah kehidupan masyarakat, khususnya perkembangan kecerdasan buatan (AI) yang akhir-akhir ini menjadi sebuah “kejutan” bagi kehidupan masyarakat yang satu sisi menambah serta memperluas pengetahuan-keterampilan, sisi lain berdampak buruk bagi

kehidupan di masa depan misalnya gelombang PHK yang tenaga manusia diganti dengan tenaga AI (Zein, 2021).

Kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI) merupakan kecerdasan buatan yang mirip dengan kecerdasan manusia seperti bahasa, visual, Audio, dan audio visual (Astini, 2022). Kecerdasan buatan tersebut bahkan mampu menirukan, mempragakan dan membantu membuat keputusan ataupun pemecahan masalah (Alatas, 2019). AI terus berkembang dalam berbagai sektor termasuk pendidikan dan pembelajaran. AI telah mengalami berbagai kemajuan yang luar biasa dalam beberapa tahun terakhir, sehingga lebih canggih dan komprehensif dalam kinerja (Soeprajitno, 2019).

Kecanggihan AI menjadikan pola pembelajaran harus berubah dalam arti menyesuaikan (beradaptasi), termasuk guru. Guru dalam hal ini harus peka dan mulai menyesuaikan diri untuk penggunaan AI sebagai media pembelajarannya (Khairi, et.al., 2022). Dalam konteks ini agar bisa memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Keterampilan mengajar akhir-akhir ini banyak didorong untuk bisa dimaksimalkan pendidik sebagai upaya transformasi pembelajaran berbasis digital.

Kebutuhan akan sentuhan digital di dunia pembelajaran menjadi penting untuk menjadi pendekatan dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Dalam hal ini, media pembelajaran digital memberikan ruang yang sangat terbuka kepada peserta didik untuk lebih berkreasi dan termotivasi dengan materi yang disampaikan. Pemberian kesan menarik terhadap peserta didik merupakan langkah mendasar untuk bagaimana mereka bisa senang, fokus, dan termotivasi sehingga antusias untuk mengikuti alur pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru (Ramadhanti, R. L., & Mufidah, L., 2024).

Pendekatan humanistik dengan dukungan media ajar berbasis AI turut menjadi pelengkap untuk bisa proses belajar mengajar berjalan secara efektif (Dahnial, 2024). AI sebagai media pembelajaran tidak saja diminta hanya sebagai media namun harus mempunyai tujuan yang sesuai (Yulianti, et.al, 2023; Kuncara, et.al, 2023). Dalam pengabdian kali ini penulis mengarahkan bagaimana pemanfaatan AI tidak hanya berhenti kepada aspek teknisnya yang hanya untuk menyenangkan peserta didik, namun juga terhadap aspek manfaat dan dampak untuk membangun budaya kolaborasi dan inovasi peserta

didik. Edukasi terhadap penggunaan AI dalam pembelajaran tetap penting agar guru bisa memanfaatkan dengan bijak (Sahara, et.al, 2023).

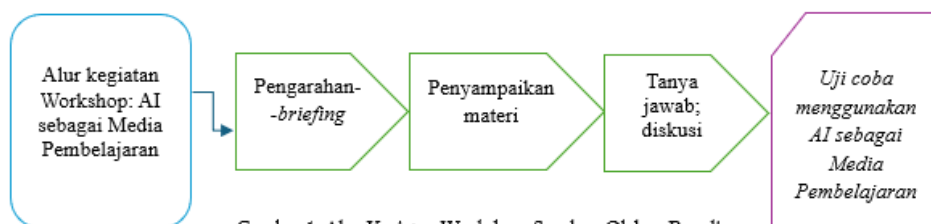
Workshop ini menekankan pemanfaatan AI sebagai media pembelajaran yang membangun budaya kolaborasi dan inovasi. Guru dilatih tidak hanya secara teknis, tetapi juga diarahkan untuk menggunakan AI guna membentuk keterampilan abad 21 pada siswa (Ulimaz, et.al, 2024). Dua dimensi ini (kolaborasi dan inovasi) sebagai kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi tantangan yang ada.

Oleh sebab itu, pengabdian yang didesain dengan workshop ini sebagai upaya memperkenalkan AI sebagai media pembelajaran yang mengarahkan kepada budaya kolaborasi dan inovasi peserta didik di era digital, di mana tugas guru nantinya membentuk habit kolaborasi dan inovasi peserta didik dengan bantuan AI atau teknologi pembelajaran lainnya dan juga dukungan fasilitas yang ada di sekolah.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada Senin, 14 April 2025 di Auditorium SMAN 1 Sidoarjo Jawa Timur. Kegiatan ini merupakan salah satu bentuk program kerja Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGPM) PAI Kabupaten Sidoarjo, guna memberikan penyuluhan, pendampingan dan wawasan terkait penggunaan AI sebagai media pembelajaran PAI di sekolah.

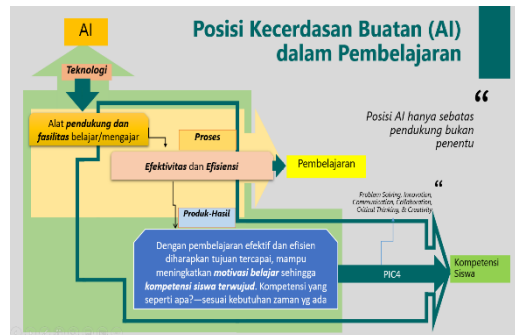
Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada pukul 13.00 sampai 15.00 WIB yang terdiri atas 2 aspek materi, *pertama* materi tentang peran dan posisi AI dalam pembelajaran, dan *kedua*, jenis-jenis AI untuk media pembelajaran serta tutorial penggunaannya. Sebagaimana alur pelaksanaan di bawah ini:



Gambar 1: Alur Kegiatan Workshop. Sumber: Olahan Penulis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat pada MGMP PAI di SMAN 1 Sidoarjo memberikan wawasan yang mendalam terhadap para guru (peserta) dalam mengenal penggunaan AI sebagai media pembelajaran di era digital. Di antara pemaparan yang penulis sampaikan ialah:



Hal ini sebagai pengenalan terkait AI dan posisinya dalam dunia pendidikan pembelajaran di era digital. Artinya, sebelum guru mengimplementasi media pembelajaran berbasis AI maka mereka terlebih dahulu harus mengenal dan memahami terkait apa itu AI? Posisi serta kegunaannya dalam mendukung kompetensi peserta didik. Dalam part pertama ini penulis memberikan wawasan dan penegasan bahwa AI hanya sebagai alat pendukung dan fasilitas belajar mengajar yang membantu proses pembelajaran lebih bervariasi, efektif, menarik dan tidak monoton serta efisien bagi guru serta peserta didik (Anwar, 2024).

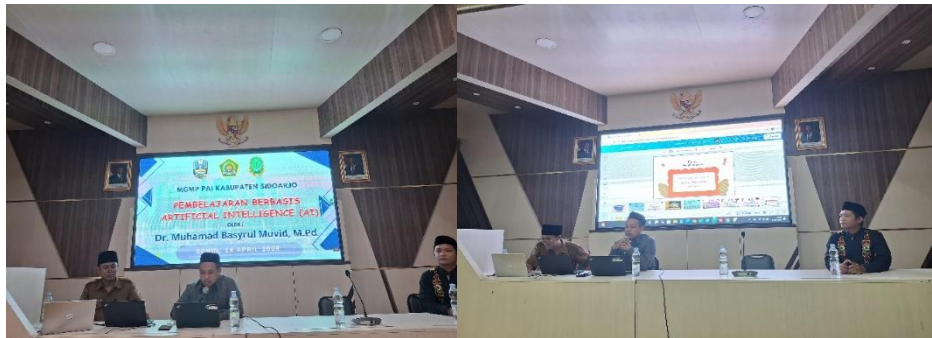
Artinya, dalam workshop tersebut tetap menekankan “goal” dan tujuan utama yang harus dicapai melalui dukungan; bantuan AI. Bahwa *goal* utama dari sebuah pembelajaran ialah membentuk kompetensi peserta didik. Dalam konteks ini kompetensi yang harus dimiliki peserta didik ialah kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis, inovatif, kolaboratif, dan komunikatif. Enam kemampuan inilah yang harus dimiliki peserta didik dalam menjawab tantangan global yang semakin kompleks, penuh ketidakpastian dan serba cepat (perubahan). Oleh sebab itu, adanya AI bisa digunakan sebagai media pembelajaran berbasis digital untuk memenuhi kompetensi tersebut. Di antara macam (varian) AI yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran pada workshop kali ini penulis jabarkan sebagai berikut:



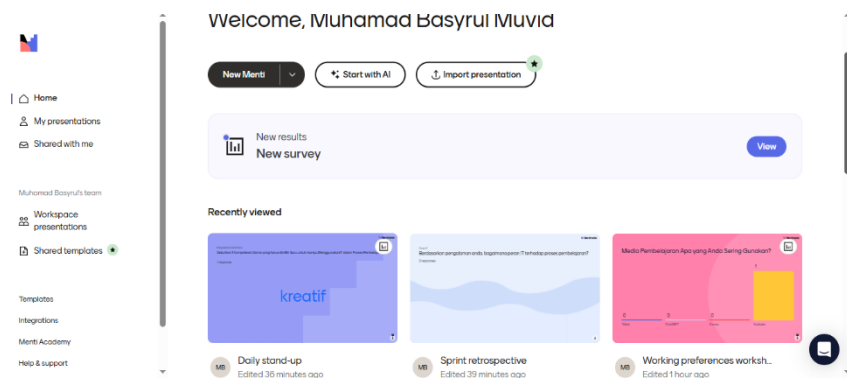
Beberapa jenis AI di atas dapat dijadikan sebagai media pembelajaran masa kini dengan berbagai keunggulan dan kefleksibelannya (Khairunnisa, et.al, 2024). Artinya, guru bisa dengan mudah memilih sesuai kebutuhan dan kemampuannya untuk diterapkan sebagai media ajar dengan fokus bagaimana media pembelajaran yang dipilih mampu menciptakan suasana kelas yang interaktif dan komunikatif (Putri & Permana, 2020).

Interaktif sangat diperlukan untuk melihat sejauh mana antusias peserta didik terhadap materi pembelajaran dan juga terhadap media ajar yang diterapkan. Materi dan media ajar akan berhasil mendapat “ruang” dalam diri peserta didik manakala penyampaian oleh guru tepat, sehingga dalam workshop kali ini juga menekankan pentingnya pemilihan metode ajar yang tepat, dalam kesempatan tersebut penulis memberikan usulan untuk menggunakan metode atau strategi yang berbasis “*student centered learning*” di antaranya ialah *case-based learning*, *project-based learning* dan pembelajaran lapangan (observasi) yang kesemuanya itu berbasis kepada pengalaman. Para peserta menyambut baik akan penjelasan serta pengenalan tersebut, menurut mereka metode tersebut sangat tepat digunakan karena alokasi waktu untuk mata pelajaran PAI sangatlah panjang, sehingga tidak membuat peserta didik bosan.

Kemudian, penulis melanjutkan terkait implementasi atau teknik menggunakan AI sebagai media pembelajaran berbasis kolaborasi dan inovasi sebagaimana gambar di bawah ini:

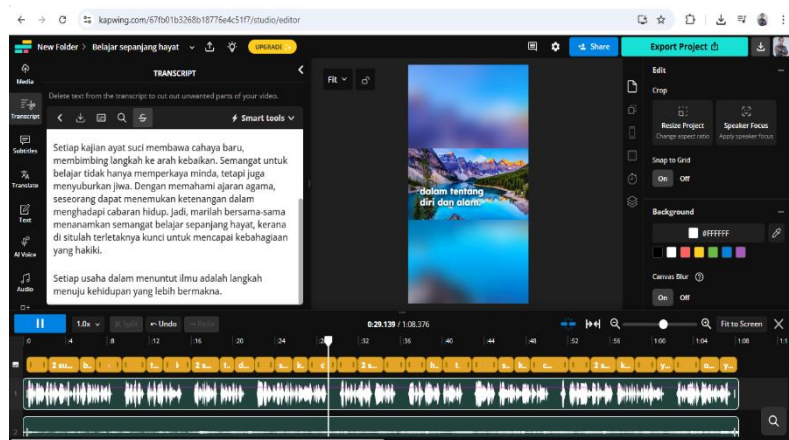


Di antara jenis AI yang dipaparkan ada yang sudah menggunakan (familiar) dan ada juga yang belum familiar. Oleh sebab itu, penulis fokus pada jenis AI yang peserta belum pernah menggunakannya, di antaranya yaitu mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>):



Penggunaan mentimeter ini sangatlah mudah dan peserta MGMP PAI pada saat itu langsung mempraktikkan yakni dengan memilih jenis apakah survey ataukah pertanyaan yang nanti siswa dapat mengisinya melalui link atau kode yang diberikan guru. Mentimeter lebih tepat digunakan untuk mengawali pelajaran dan juga saat akan menutup pelajaran (*pretest* dan *posttest*) (Yuniarti, et.al, 2024). Artinya, ini memberikan ruang kepada siswa untuk lebih menyiapkan diri dalam menguasai serta memahami materi yang diajarkan, serta memberikan penekanan kepada guru untuk benar-benar “siap” dalam menjalankan proses kegiatan belajar mengajar (Muvid, et.al, 2025). Kemudian,

penulis mengenalkan bentuk AI yang audio visual (kapwing.com) yang juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk menciptakan kelas interaktif sebagai berikut:



Melalui jenis AI ini (Kapwing.com) guru dapat mendesain teks berjalan disertai cover;gambar dan musik yang diinginkan. Bentuk AI tersebut sangat memberikan wawasan tersendiri terhadap proses pembelajaran nantinya, karena siswa tidak hanya disuguhi materi yang berupa teks saja tetapi juga gambar dan musik sehingga menambah motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Diskusi dan tanyajawab dalam workshop kali ini sangat hangat dan peserta mendapat wawasan yang sangat banyak terkait penggunaan AI sebagai media pembelajaran berbasis digital sebagai upaya membentuk habit kolaborasi dan inovasi peserta didik (Danim, 2021). Antusiasme peserta workshop dapat terlihat dalam gambar di bawah ini:



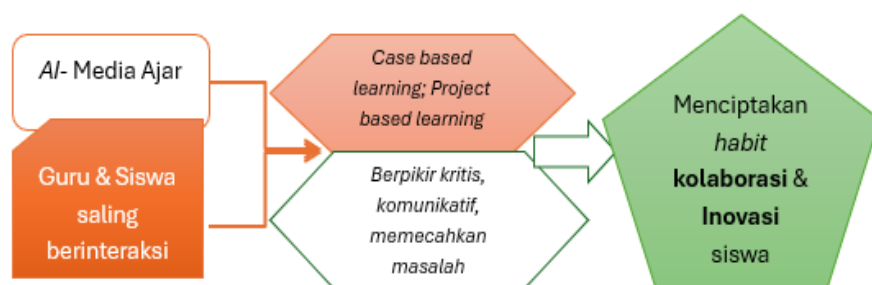
Workshop pengenalan AI sebagai media pembelajaran bagi guru MGPM PAI Se-Kabupaten Sidoarjo memberikan ruang yang semakin luas untuk guru semakin kreatif dalam mengajar. Dengan kreativitas mengajar ini guru akan mampu menerapkan berbagai media ajar yang didukung dengan strategi-metode ajar yang relevan dengan kebutuhan peserta didik (Silvia, A. S., & Zahara, D. 2024). Penggunaan AI sebagai media pembelajaran bagi guru ialah sebagai usaha memperbaiki teknik pengajaran, memodernisasi media dan sumber ajar lebih relevan, dan meningkatkan keterampilan mengajar serta menambah minat peserta didik (Firdaus, et.al., 2025).

Peran guru tetap menjadi sentral dalam proses pembelajaran, karena ia sebagai pengarah agar tujuan pembelajaran tercapai yang meskipun peserta didik harus dominan (*student center*) dalam satu sisi (Inah, 2015; Suwardi, I., & Farnisa, R. 2018). Artinya, guru dan peserta didik tetap menjadi satu kesatuan yang utuh yang saling berinteraksi, berkomunikasi dan berperan krusial dalam memenuhi tujuan pembelajaran (Boentolo, et.al, 2024).

Oleh sebab itu, budaya kolaborasi dan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting untuk mengedukasi peserta didik bahwa kerjasama, belajar kelompok dan diskusi memiliki kebermanfaatan bagi keilmuan dan sikap sosial mereka. Kemudian, inovasi sangat penting juga di abad sekarang yang menekankan ide-ide kreatif; solutif sehingga mampu bersaing dengan baik. Ide-ide kreatif tidak bisa muncul manakala tidak disertai dengan pemikiran

kritis, aktif berkomunikasi serta kemampuan memecahkan masalah (Apriadi, R. T., & Sihotang, H., 2023).

Kegiatan-kegiatan yang bermuara ke sana bisa terwadahi apabila guru sering menerapkan metode studi kasus (*case based learning*) dan atau *project based learning* (Farikah, et.al, 2022; Masita, 2023). Melalui pembelajaran berbasis kasus dan proyek diharapkan siswa; peserta didik dapat dengan mudah memecahkan masalah dan menghasilkan produk atau ide yang solutif dalam menjawab; merespon tantangan (masalah) yang dihadirkan tentu sesuai dengan konteks materi yang diajarkan (Yuliasih, et.al, 2023). Oleh sebab itu, penulis gambarkan sebagai berikut:



Gambar 2: Bagan tentang hubungan AI, Guru-Siswa dan Metode Pembelajaran. Sumber: Olahan Penulis

Dalam konteks ini pengabdian yang didesain workshop kepada para guru MGMP PAI Kabupaten Sidoarjo memberikan juga penekanan terhadap proses pembelajaran yang harus diperhatikan meskipun AI sudah digunakan sebagai media pembelajaran. Artinya, kegiatan belajar mengajar harus ditanamkan kebiasaan memecahkan masalah bagi peserta dengan kerja kelompok, memupuk ide-ide kreatif tiap kelompok untuk memberikan solusi terhadap problem yang didapat, didukung dengan interaksi yang kondusif antara peserta didik dengan guru (Muvid, 2024).

Dengan demikian, peran AI sebagai media pembelajaran yang mendorong terjadinya interaksi intensif guru dan peserta didik, yang didukung dengan penerapan metode berbasis studi kasus atau proyek untuk menciptakan budaya kolaborasi dan inovasi dengan aktif berpikir kritis, komunikatif antar anggota dan kemampuan memecahkan masalah atas problem yang didapat (Yasin, et.al, 2023; Paling, et.al, 2024; Gradini, et.al, 2025). Sehingga, dalam hal ini posisi AI sebagai media atau alat yang

mendukung kegiatan belajar mengajar lebih efektif, berdampak dan efisien yang akhirnya meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar atau mengikuti pelajaran.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat kali ini dengan MGMP guru PAI se Kabupaten Sidoarjo memberikan edukasi terhadap penggunaan AI sebagai media pembelajaran berbasis kolaborasi dan inovasi serta bagaimana menerapkan AI untuk mendukung terjadinya proses pembelajaran yang efektif, efisien dan berdampak, sehingga membentuk motivasi dan minat belajar peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Pengabdian yang berupa kegiatan workshop kali ini terdiri atas tiga kegiatan yakni *pertama*, memberikan edukasi kepada para peserta (guru) terhadap AI dan posisinya di dunia pendidikan. *Kedua*, macam-macam AI yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran serta implementasinya di mana para guru praktik secara langsung khususnya penggunaan salah satu AI yaitu mentimeter. *Ketiga*, AI sebagai media pembelajaran berbasis digital untuk mendorong terjadinya habit kolaborasi dan inovasi bagi peserta didik.

Para guru yang ikut di acara workshop tersebut sangat antusias dan mendapat wawasan baru terhadap AI sebagai media pembelajaran dan bagaimana dikemas untuk mendorong terjadinya proses kolaborasi dan inovasi peserta didik, sehingga membutuhkan interaksi yang intensif antara guru dan peserta didik, ditambah dengan penentuan metode ajar yang sesuai yakni dalam hal ini metode berbasis kasus dan proyek, yang menjadi salah satu kunci untuk mendidik peserta didik berpikir kritis, komunikatif dengan anggota kelompoknya dan kemampuan memecahkan masalah. Melalui kegiatan belajar mengajar yang didukung AI sebagai media pembelajaran dapat memberikan motivasi peserta didik untuk aktif mengikuti materi dan terlibat penuh dalam kegiatan belajar mengajar termasuk kerja kelompok. Mudah-mudahan melalui workshop kali ini benar-benar memberikan edukasi kepada guru untuk lebih kreatif lagi mengajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, menarik dan berdampak sesuai tujuan pembelajaran yang dicanangkan sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alatas, M. A. (2019). Media Pembelajaran Bahasa Indonesia (H. A. Ghazali (ed.)). CV. Madza Media.
<http://repository.iainmadura.ac.id/id/eprint/327>
- Anwar, R. N. (2024). Pelatihan Pengenalan Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Kompetensi Guru pada Transformasi Digital. *Journal of Smart Community Service*, 2(1), 27-36.
- Apriadi, R. T., & Sihotang, H. (2023). Transformasi mendalam pendidikan melalui kecerdasan buatan: Dampak positif bagi siswa dalam era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31742-31748.
- Astini, N. K. S. (2022). Tantangan Implementasi Merdeka Belajar Pada Era New Normal Covid-19 Dan Era Society 5.0. *Lampuhyang*, 13(1), 164-180. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v13i1.298>
- Boentolo, F., Manu, C. C. C. R., Saragih, O. G., & Zalukhu, S. (2024). Peran guru memanfaatkan AI dalam membangun generasi unggul menuju Indonesia emas 2045. *Aletheia Christian Educators Journal*, 5(1), 42-48.
- Dahnial, I. (2024). *Modernisasi Pendidikan pada Era Artificial Intelligence*. umsu press.
- Danim, S. (2021). Reformasi Pembelajaran Pasca Pandemi Covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Farikah, F., Mulyani, M., Astuty, A., & Cahyaningrum, A. (2022). Learning Case and Project-based Model Methods: Challenges and Opportunities. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(3), 492-500.
- Firdaus, E. A., Vernando, D., Hanan, R. A., & Sinaga, R. F. (2025). Penerapan Teknologi Generative AI Untuk Pembelajaran Kreatif Di SMP & SMK NU Bogor. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nauli*, 3(2), 48-57.
- Gradini, E., & Umar, A. (2025). *Pemberdayaan Guru Matematika: Strategi, Kolaborasi & Panduan Praktis Pembelajaran Berbasis HOTS*. Elfarazy Media Publisher.
- Inah, E. N. (2015). Peran komunikasi dalam interaksi guru dan siswa. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 150-167.

- Khairi, A., Kohar, S., Widodo, H. K., Ghufro, M. A., Kamalludin, I., Prasetya, D., ... & Anggraeni, D. (2022). *Teknologi pembelajaran: Konsep dan pengembangannya di era society 5.0*. Penerbit Nem.
- Khairunnisa, G. F., Alifiani, A., & Ilmi, S. (2024). Pendampingan Pemanfaatan Canva Berbasis Kecerdasan Buatan Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Madrasah Aliyah Dalam Membuat Media Pembelajaran. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(2), 2334-2344.
- Kuncara, T., Bachtar, A., Alamsyah, A., Wulan, D., Shinta, R. R., Nugraha, A. H., ... & Octiva, C. S. (2023). Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Abdi Masyarakat Multidisiplin*, 2(3), 40-44.
- Masita, E. (2023). Buku Referensi: Strategi Case Method dan Project-Based Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.
- Muvid, M. B. (2024). Implementation of Undika Futuristic Learning Model (Ufl) in Islamic Education Course. *Maharot: Journal of Islamic Education*, 8(2), 98-112.
- Muvid, M. B., Arnandy, D. A., Arrosyidi, A., & Sulistiowati, S. (2025). ChatGPT in Education: A New Paradigm for Enhancing Student Learning and Engagement. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 673-682.
- Paling, S., Makmur, A., Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., ... & Irvani, A. I. (2024). *Media Pembelajaran Digital*. Tohar Media.
- Prayogi, A., & Nasrullah, R. (2024). Artificial Intelligence dan Filsafat Ilmu: Bagaimana Filsafat Memandang Kecerdasan Buatan Sebagai Ilmu Pengetahuan. *LogicLink*, 144-155.
- Putri, N. L. P. N. S., & Permana, P. T. H. (2020). Media pembelajaran dengan kecerdasan buatan dalam pembelajaran bahasa inggris generasi-z. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 4(2), 756-767.
- Ramadhanti, R. L., & Mufidah, L. (2024). Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kreatif dan Inovatif untuk Siswa di Sekolah MI Muhammadiyah Butuh Kalikajar. *SEMNASFIP*.
- Sahara, S., Ilmi, M., & Silalahi, R. Y. B. (2023). Pendampingan Edukasi Cerdas Menyikapi Tren AI (Artificial Intelligence) dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 354-364.

- Silvia, A. S., & Zahara, D. (2024). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Interaksi Siswa Melalui Pembelajaran Bermain di TK Lukman Al Hakim. *Edu Happiness: Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, 3(1), 102-112.
- Soeprajitno, R. R. W. N. (2019). Potensi Artificial Intelligence (Ai) Menerbitkan Opini Auditor? *Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis Airlangga*, 4(1), 560-573. <https://doi.org/10.31093/jraba.v4i1.142>
- Suwardi, I., & Farnisa, R. (2018). Hubungan peran guru dalam proses pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 181-202.
- Ulimaz, A., Cahyono, D., Dhaniswara, E., Arifudin, O., & Rukiyanto, B. A. (2024). Analisis Dampak Kolaborasi Pemanfaatan Artificial Intelligences (AI) Dan Kecerdasan Manusia Terhadap Dunia Pendidikan Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 9312-9319.
- Yasin, M., Kelrey, F., Ghony, M. A., Syaiful, M., Karuru, P., Pertiwi, A., ... & Aryanti, N. (2023). *Media Pembelajaran Inovatif: Menerapkan Media Pembelajaran Kreatif untuk Menyongsong Pendidikan di Era Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yulianti, G., Bernardi, B., Permana, N., & Wijayanti, F. A. K. W. (2023). Transformasi pendidikan Indonesia: Menerapkan potensi kecerdasan buatan (AI). *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 102-106.
- Yuliasih, M., Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023). *Sumber & pengembangan media pembelajaran (Teori & penerapan)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yuniarti, A., Rahmi Nasutiom, A., & Yulizah, Y. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Mentimeter di Kelas V Mim 10 Karang Anyar* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Zein, A. (2021). Kecerdasan Buatan Dalam Hal Otomatisasi Layanan. *Jurnal Ilmu Komputer JIK*, 4(2), 18.