

In-house training: Penerapan teknologi AI generatif dalam Pendidikan di SDN 1 Kenongo

Kakha Rian Ghifari ^{1*}, Auliya Salsabila ², Lailatul Ilmi Silviana³

¹ Program Studi Sastra Inggris, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: 220302110008@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

Artificial Intelligence, In-House Training, ChatGPT, Penulisan Prompt, Teknologi Pendidikan

Keywords:

Artificial Intelligence, In-House Training, ChatGPT, Prompt Writing, Educational Technology

ABSTRAK

Sebuah data dari survei yang disebarluaskan oleh kelompok Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) 22 UIN Malang tahun 2025 menunjukkan bahwa 5 dari 6 guru di SDN 1 Kenongo tidak berkemampuan untuk menggunakan AI. Ketidaktahuan dan ketidakpahaman para guru terhadap teknologi AI ini sedikitnya memberikan rasa ketidakpercayaan diri dalam proses kegiatan belajar mengajar. Setelah survei awal dilakukan, kelompok KKM 22 melihat ini menjadi sebuah masalah yang perlu ditanggulangi. Sebagai sebuah jawaban, sebuah In-House Training Artificial Intelligence menjadi salah satu program kerja divisi Pendidikan kelompok 22. Dengan tidak hanya berfokus kepada pengenalan AI, kegiatan ini juga langsung berisikan sesi praktik penulisan prompt.

Beberapa fungsi seperti menyusun soal dan membuat rencana pembelajaran telah dipelajari dengan baik oleh para guru SDN 1 Kenongo dalam sesi praktik kegiatan ini. Berakhir dengan baik, kegiatan berdurasi 150 menit ini berhasil memberikan pemahaman tentang AI dengan baik dan membawa kesiapan para guru di SDN 1 Kenongo untuk mulai mengaplikasikan AI dalam kegiatan belajar mengajar.

ABSTRACT

A data from a survey distributed by the Student Work Lecture group (KKM) 22 UIN Malang in 2025 shows that 5 out of 6 teachers at SDN 1 Kenongo are not capable of using AI. The teachers' ignorance and unfamiliarity with AI technology at least gives them a sense of lack of confidence in the process of teaching and learning activities. After an initial survey, the KKM 22 group saw this as a problem that needed to be addressed. As an answer, an In-House Training Artificial Intelligence became one of the work programs of the Education division of group 22. By not only focusing on the introduction of AI, this activity also directly contains a practical session of writing prompts. Some functions such as compiling questions and creating lesson plans have been well learned by the teachers of SDN 1 Kenongo in this practical session. In the end, this 150-minute activity succeeded in providing a good understanding of AI and bringing the readiness of teachers at SDN 1 Kenongo to start applying AI in teaching and learning activities.

Pendahuluan

Kecerdasan Buatan, atau Artificial Intelligence (AI), merupakan cabang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem yang dapat meniru kemampuan manusia dalam menganalisis informasi, membuat keputusan, serta melaksanakan tugas-tugas yang memerlukan pemikiran cerdas (Rika Widanita, 2023). Kecerdasan buatan adalah sebuah sistem yang dirancang dan diimplementasikan dalam bidang penelitian, berbasis mesin dan komputer, dengan kemampuan adaptif, pengambilan keputusan, serta tingkat kecerdasan yang sebanding atau bahkan melebihi kemampuan manusia (Hanila & Alghaffaru, 2023). Teknologi ini merepresentasikan sebuah metode komputasi yang memungkinkan terciptanya kecerdasan buatan. Dalam perspektif lain, AI dapat diartikan



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

sebagai sistem komputer yang mampu menjalankan tugas-tugas yang biasanya dilakukan oleh manusia (Sulistiyowati et al., 2023).

Terdapat proses evolusi yang menarik dari sebuah sistem AI. Bermula dari hanya sebuah sistem pemecah teorema matematika, sampai dengan ke sebuah sistem yang memungkinkan manusia berinteraksi dengan sistem. Salah satu aplikasi kecerdasan buatan (AI) yang semakin populer adalah Chat GPT (*Generative Pre-trained Transformer*), sebuah model bahasa berskala besar (LLM) yang telah dilatih menggunakan berbagai teks dalam jumlah besar, sehingga mampu menghasilkan respons yang menyerupai tulisan manusia. Model ini dapat menjawab pertanyaan, menyusun teks dengan kohesi tinggi, serta menulis esai dengan lancar (Nurul Shofiah, Ali Ridhob, 2023). ChatGPT yang memfasilitasi interaksi antara manusia dan komputer. Dalam dunia akademik dan pendidikan, Chat GPT berkontribusi pada peningkatan efektivitas pembelajaran dengan menyediakan akses yang lebih luas dan mudah dipahami terhadap informasi dan materi pembelajaran. Teknologi ini memiliki potensi besar, seperti meningkatkan efisiensi proses belajar, memberikan dukungan individual kepada siswa, serta membantu pengajar menyampaikan materi secara lebih personal (Suariqi Diantama, 2023). Dengan strategi pemanfaatan yang baik, banyak sektor pemerintahan selain sektor pendidikan yang dapat ikut maju terdampak oleh potensi dari kehadirannya AI.

Dampak signifikan dari perkembangan AI semakin nampak jelas pada akhir abad ke-20. Khususnya dalam sektor pendidikan, progres nasional dimulai dengan penyelarasan kursus kecerdasan buatan di tingkat universitas pada awal tahun 2000-an. Selanjutnya, terjadi peningkatan kesadaran tenaga pendidik akan kemampuan AI dalam meningkatkan metode pengajaran dan pembelajaran pada tahun 2010-an. Inisiatif Making Indonesia 4.0 oleh Kementerian Perindustrian pada tahun 2018 dan peluncuran Roadmap AI Nasional oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika pada tahun 2019 semakin menstimulasi integrasi antara institusi pendidikan, industry, dan Lembaga penelitian untuk menghasilkan solusi inovatif. Penerapan kecerdasan buatan (AI) dalam dunia pendidikan membuka peluang baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif serta mendorong perkembangan alat dan sistem pembelajaran berbasis teknologi (Shofiah et al., 2023). Potensi besar dari perkembangan AI di sektor Pendidikan di Indonesia terlihat nyata walaupun masih tergolong baru. Jika hal ini dapat didukung dengan baik oleh kolaborasi publik dan swasta yang berkelanjutan, maka Indonesia berkesempatan untuk menjadi pusat inovasi pendidikan berbasis kecerdasan buatan di Asia Tenggara.

Sebuah riset umum global menyatakan bahwa sebesar 60% pendidik ingin mengintegrasikan kecerdasan buatan dalam proses kegiatan belajar mereka. Perpaduan AI dengan kegiatan belajar mengajar ini bisa terjadi dalam banyak aspek kegiatan belajar mengajar. Guru bisa memulai integrasi ini dalam proses penyusunan rencana pembelajaran, perancangan materi ajar, bahkan pembuatan soal sekaligus jawaban untuk sebuah ujian. Angka 60% merupakan angka yang cukup tinggi untuk menunjukkan kemajuan literasi digital para guru. Tetapi, sisa dari angka tersebut masih dapat menimbulkan pertanyaan tentang kemampuan mereka dan sejauh mana guru yang termasuk dalam angka tersebut mengenal sistem *artificial intelligence*. Banyak juga kemungkinan yang dapat menyebabkan guru-guru yang masuk kedalam sisa persentase

tersebut seperti tempat atau fasilitas yang kurang memadai, dan lingkungan pelosok yang tidak membuat mereka umum dengan kemajuan teknologi. Namun, di sisi lain, dampak negatif lainnya adalah berkurangnya pemahaman tentang peran guru sebagai pendidik dan pembimbing (Sutrisno, 2023). Jika AI digunakan secara berlebihan dalam pendidikan tanpa kontrol yang baik, dikhawatirkan peran guru akan semakin tergeser, yang dapat berdampak pada menurunnya interaksi manusia dalam proses pembelajaran.

Kelompok Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) 22 UIN Malang tahun 2025 dengan lokasi KKM di Desa Kenongo, Kecamatan Jabung, Kabupaten Malang telah menyebarkan sebuah survei kepada tenaga pendidik di SDN 1 Kenongo. Hasil survei menunjukkan bahwa 5 dari 6 guru di SDN 1 Kenongo tidak terbiasa dengan AI bahkan masih belum mengetahui apa itu sistem AI. Salah satu guru menyatakan bahwa AI menjadi sebuah fitur yang menakutkan karena bisa memberikan respon yang cepat dan spesifik. Salah satu guru juga menyatakan bahwa terkejut dengan salah satu contoh AI yang berupa update terbaru yang ada di dalam aplikasi whatsapp, guru tersebut menyatakan bahwa tidak ada niatan sama sekali untuk mencari tahu apa yang fitur tersebut dapat lakukan dan lebih memilih untuk mendiamkannya. Pandangan seperti demikian tentu menjadi satu hal yang mencuri perhatian kelompok KKM 22. Dengan tanggap mengambil keputusan, kelompok KKM 22 selanjutnya memulai perancangan program kerja berkaitan dengan kebutuhan guru di SDN 1 Kenongo akan pengetahuan tentang kecerdasan buatan atau *artificial intelligence*.

Dalam sebuah diskusi internal kelompok KKM 22, akhirnya dirancang sebuah program kerja bernama *In-House Training Artificial Intelligence*. Dengan pilihan pembicara yang merupakan salah satu anggota kelompok KKM 22, program ini direncanakan untuk memiliki dua sesi utama yaitu sesi teori dan sesi praktik. Sesi teori akan berisikan penjelasan beberapa poin dengan dua poin utama tentang bagaimana AI bekerja dan bagaimana cara penulisan prompt yang baik dan benar. Sesi praktik yang diadakan setelah sesi teori akan berfokus kepada praktik langsung para audiens untuk menulis prompt yang spesifik dan sesuai kebutuhan yang dibutuhkan oleh para dewan guru khususnya dalam tugas-tugas kependidikan seperti penyusunan rencana pembelajaran dan perancangan materi ajar.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan metode pelatihan dan dengan metode pendekatan *participatory action research* (PAR). Dengan metode pendekatan yang telah dipilih yaitu PAR, kelompok KKM 22 tidak langsung mengambil keputusan secara sepahak tapi juga melibatkan pihak sekolah dalam sebuah diskusi awal untuk dapat memberikan ruang bersuara terkait apa yang sebenarnya menjadi kebutuhan tenaga pendidik di sekolah. Hasil diskusi dan survei menunjukkan bahwa penguasaan bidang teknologi AI menjadi salah satu kebutuhan utama dari tenaga pendidik dan pada akhirnya mulai dibuatkan sebuah rancangan kegiatan pelatihan. Kegiatan pelatihan dikemas dalam sebuah acara bernama *In-House Training Artificial Intelligence*. Acara ini melibatkan para guru dan tim Kuliah Kerja Mahasiswa dari UIN Malang. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 01 Kenongo pada tanggal 20 Januari 2025,

dengan peserta yang merupakan guru-guru dari sekolah tersebut. Perangkat keras yang digunakan meliputi gadget yang digunakan untuk praktik setiap guru, proyektor LCD dan papan tulis sebagai media penampil materi yang telah disiapkan. Sementara perangkat lunak yang digunakan adalah Microsoft PowerPoint untuk presentasi materi dan beberapa situs web dan fitur aplikasi yaitu Chat GPT, Blackbox AI, dan Meta AI yang tersedia di aplikasi whatsapp digunakan sebagai media praktik dari penulisan prompt oleh para peserta.

Gambar 1.1 Lokasi SDN 01 Kenongo



Gambar 1. Tampak Depan Gerbang SDN 01 Kenongo sebagai Lokasi Utama Kegiatan *In-House Training*

Berikut adalah tahapan yang dikerjakan oleh kelompok KKM 22 yang digambarkan melalui diagram.

Gambar 1.2 Diagram Pendekatan *Participatory Action Research* (PAR)



Gambar 2. Diagram ini menggambarkan tahapan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR)

1. Identifikasi Masalah dan Kebutuhan

Kegiatan ini diawali dengan survei diskusi dengan guru di lokasi pengabdian yaitu SDN 1 Kenongo untuk mengidentifikasi kebutuhan guru. Analisis tersebut bertujuan untuk mengetahui latar belakang peserta agar program dan materi dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan baik untuk pemula hingga berpengalaman (Kurniawati et al., 2024). Dengan kata lain menganalisis tersebut dapat memecahkan persoalan/kekurangan yang menjadi penghambat selama ini khususnya dalam penggunaan teknologi kecerdasan

buatan dan diharapkan agar dapat dijadikan dasar dalam memudahkan proses pengembangan dan penyusunan bahan ajar yang lebih inovatif dan efektif.

2. Perencanaan Program

Hasil dari survei akan dibuat rancangan kegiatan pelatihan yang akan menghasilkan sesuai apa yang dibutuhkan oleh peserta. Perencanaan tersebut terdiri dari pemilihan website yang akan digunakan oleh peserta dalam sesi praktik dan pembuatan bahan presentasi seperti *slide power point* yang dapat mendukung terlaksananya pelatihan. Salah satu bagian terpenting dalam perencanaan pelatihan ini juga yaitu penentuan pemateri. Kelompok KKM 22 pada akhirnya sepakat untuk menunjuk salah satu anggota kelompok Bernama Kakha Rian Ghifari dengan pertimbangan bahwa dia cukup berpengalaman dalam penggunaan AI dan telah banyak mengikuti pelatihan dan bootcamp di bidang data. Sebagai pelengkap dari kegiatan, konsumsi peserta juga masuk dalam tahap perencanaan dalam rangka penyediaan fasilitas dalam pelatihan.

3. Pelaksanaan Program

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara *offline* dan berlokasi langsung di SDN 1 Kenongo. Kegiatan diikuti oleh peserta yang merupakan guru SDN 1 Kenongo. Rangkaian acara dimulai dengan pembuka sampai dengan pemaparan materi oleh narasumber yang menjelaskan mengenai apa itu kecerdasan buatan, contoh kecerdasan buatan, dan situs ai generatif seperti Chat GPT yang penjelasannya dimulai dari membuka situs hingga cara memakai situs tersebut. Kegiatan terbagi menjadi dua sesi, yaitu sesi materi dan praktik. Peserta akhirnya dapat mencoba langsung apa yang bisa dilakukan oleh AI dengan penulisan *prompt* pada sesi praktik.

4. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Kegiatan selesai dan ditutup dengan dokumentasi bersama para peserta. Tepat setelah acara selesai, sebuah formulir survei *online* dikirimkan kepada seorang perwakilan guru untuk dikirimkan lagi kepada guru yang lain. Formulir tersebut digunakan sebagai media evaluasi dengan menyediakan beberapa pertanyaan dengan konteks menanyakan tingkat kepuasan peserta. Beberapa pertanyaan juga menanyakan beberapa hal terkait dengan tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan. Berdasarkan survei yang telah diisi, semua peserta dapat memahami materi dengan baik dan sudah berencana untuk menggunakan AI dalam projek kependidikan kedepannya.

Pembahasan

Pelaksanaan *In-House Training* tentang Peran AI Generatif sebagai mitra tenaga kependidikan memberikan dampak positif yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru-guru yang mengikuti pelatihan ini berhasil memanfaatkan potensi teknologi AI secara maksimal untuk meningkatkan efektivitas pengajaran serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, para guru mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai cara mengintegrasikan kecerdasan buatan ke dalam materi pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan adaptif (Hakeu et al., 2023).

Kegiatan ini juga memberikan kesempatan bagi para guru untuk membangun jaringan kolaborasi, memungkinkan mereka untuk berbagi ide dan pengalaman dalam menerapkan teknologi AI dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menciptakan lingkungan kerja yang mendorong inovasi dan pertukaran pengetahuan. Dengan dukungan dan sumber daya yang diberikan selama pelatihan, para guru dapat meningkatkan kepercayaan diri serta keterampilan mereka dalam menghadapi tantangan pembelajaran digital. Secara keseluruhan, *In-House Training* ini tidak hanya menyampaikan pengetahuan teknis, tetapi juga membentuk komunitas guru yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi AI (Hakeu et al., 2023). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada para guru tentang cara mengakses dan memanfaatkan teknologi AI, beserta berbagai alat pendukung lainnya, dalam implementasi Materi Pembelajaran Digital berbasis AI.

Gambar 2.1 Penyampaian Materi mengenai AI (*Artificial Intelligence*)



Gambar 3. Pemateri menyampaikan materi tentang *Artificial Intelligence* (AI) dalam *In-House Training*

Gambar 2.2 Peserta Kegiatan *In House Training*



Gambar 4. Peserta Kegiatan *In-House Training* terdiri dari guru dan tenaga pendidik

Gambar 2.3 Praktik Penggunaan Artificial Intelligence (AI)**Gambar 5.** Pemateri sedang melakukan praktik menggunakan Artificial Intelligence (AI)**Gambar 2.4** Foto Bersama Peserta dan Panitia In-House Training**Gambar 6.** Foto Bersama setelah kegiatan In-House Training

Berikut adalah materi untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa *In-House Training* mengenai Penggunaan Teknologi AI (*Artificial Intelligence*) Chat GPT dalam pembelajaran digital bagi guru:

Tabel 1. Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI Chat GPT

No	Poin Materi	Keterangan
1.	Pengertian AI	Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan adalah teknologi yang dirancang untuk meniru pola pikir manusia dan diprogram agar dapat berfungsi layaknya manusia. Teknologi ini memungkinkan komputer untuk menjalankan berbagai tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan atau tenaga manusia. Secara sederhana, AI merupakan cabang ilmu komputer yang bertujuan mengembangkan program yang mampu meniru kemampuan intelektual manusia. Seperti halnya manusia, AI juga memerlukan

		data yang diolah menjadi informasi dan pengetahuan (Kurniawati et al., 2024).
2.	Perbedaan AI, Robot, dan Search Engine	AI, robot, dan <i>search engine</i> itu beda meskipun saling berhubungan. AI (<i>Artificial Intelligence</i>) adalah teknologi yang meniru cara berpikir manusia, seperti menganalisis data, belajar, atau mengambil keputusan, tapi nggak punya bentuk fisik, hanya perangkat lunak seperti ChatGPT atau rekomendasi Netflix. Robot, di sisi lain, adalah mesin fisik yang dirancang untuk melakukan tugas-tugas tertentu, misalnya merakit barang di pabrik atau robot pelayan, dan bisa dilengkapi AI supaya lebih pintar, tapi tidak semua robot punya AI. Sementara itu, <i>search engine</i> seperti Google adalah perangkat lunak yang membantu kita mencari informasi di internet dengan kata kunci. <i>Search engine</i> ini sering menggunakan AI untuk memberikan hasil pencarian yang lebih relevan. Jadi, AI adalah kecerdasannya, robot alat fisiknya, dan <i>search engine</i> adalah sistem untuk mencari informasi.
3.	AI menjadi Mitra Manusia	Penerapan model AI bisa membantu guru dalam menilai perkembangan siswa, merekomendasikan materi yang sesuai dengan kemampuan mereka, dan meningkatkan keterampilan siswa. Dengan begitu, AI bisa jadi partner yang mendukung guru untuk memaksimalkan proses pengajaran sekaligus membantu perkembangan belajar siswa di era digital (Munsarif et al., 2024).
4.	Jenis AI (<i>narrow ai</i> , <i>general ai</i> , dan <i>super ai</i>)	<i>Artificial Narrow Intelligence</i> (ANI) dirancang untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu sesuai instruksi, seperti asisten suara atau sistem pengenalan wajah. Sebaliknya, <i>Artificial General Intelligence</i> (AGI) mereplikasi kecerdasan manusia secara menyeluruh dan dapat menjalankan berbagai tugas secara mandiri tanpa perlu arahan dari manusia (Barus et al., 2023). <i>Superintelligent Artificial Intelligence</i> adalah kecerdasan buatan yang mampu melampaui kecerdasan manusia di semua aspek. Kecerdasan ini memiliki kemampuan yang jauh melampaui kemampuan manusia dalam berbagai bidang.
5.	Prompt yang baik adalah kunci	Instruksi atau <i>prompt</i> adalah elemen kunci dalam interaksi antara pengguna dan aplikasi AI. <i>Prompt</i> yang baik sangat memengaruhi hasil akhir gambar atau visual yang dihasilkan oleh AI. Agar AI dapat memahami, mengolah, dan menghasilkan visual sesuai kebutuhan, <i>prompt</i> harus disusun secara jelas, rinci, dan terorganisasi. <i>Prompt</i> yang terstruktur membantu mengurangi ambiguitas sehingga AI dapat lebih tepat menangkap maksud pengguna dan menghasilkan

		visual yang relevan dengan keinginan pengguna (Bonafix et al., 2024).
--	--	---

Kesimpulan dan Saran

Kegiatan *In-House Training* mengenai penerapan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) di lingkungan tenaga pendidik SDN 1 Kenongo berhasil memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Guru-guru yang mengikuti pelatihan ini mendapatkan pemahaman lebih mendalam tentang pemanfaatan teknologi AI untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif. Teknologi ini membantu guru dalam merancang bahan ajar, menyusun tugas, serta memberikan umpan balik yang personal dan cepat kepada siswa. Pelatihan ini juga mendorong para guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memadukan Kurikulum Merdeka dengan teknologi AI. Selain itu, kegiatan ini menjadi wadah bagi para guru untuk berkolaborasi, berbagi pengalaman, dan memperkaya praktik terbaik dalam implementasi teknologi AI di dunia pendidikan. Hasilnya, pelatihan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi AI mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Namun, tantangan tetap ada, khususnya dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan teknologi di kalangan beberapa guru.

Daftar Pustaka

- Barus, O. P., Pangaribuan, J. J., Romindo, R., Anggara, A., & William, W. (2023). Penyuluhan Mengenai Artificial Intelligence Untuk Siswa-Siswi SMP dan SMA Sekolah Lentera Harapan Medan. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 2(4), 486–494. <https://doi.org/10.55123/abdiikan.v2i4.2281>
- Bonafix, N., Frans, O., Design, V. C., Bina, U., & Jakarta, N. (2024). ANALISIS PENGGUNAAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE SEBAGAI BAGIAN. 10(2), 333–342.
- Hakeu, Febrianto, Pakaya, I. I., Djahuno, Ridwanto, Zakarina, Uznul, Tangkudung, Mutmain, & Ichsan. (2023). Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 1–14.
- Hanila, S., & Alghaffaru, M. A. (2023). Pelatihan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Terhadap Perkembangan Teknologi Pada Pembelajaran Siswa Sma 10 Sukarami Kota Bengkulu. *Jurnal Dehasen Mengabdi*, 2(2), 221–226. <https://doi.org/10.37676/jdm.v2i2.4890>
- Kurniawati, L., Utami, L. A., Oktaviana, S., Anggraeni, S., & Mandiri, U. N. (2024). PELATIHAN AI IMAGE GENERATOR UNTUK PEMBUATAN KONTEN. 2(6), 1597–1606.
- Munsarif, M., Sam'an, M., & Raharjo, S. (2024). Pelatihan ChatGBT kepada Guru di Majelis Pendidikan Muhammadiyah kota semarang untuk Peningkatan literasi digital. *Jurnal Surya Masyarakat*, 6(2), 269. <https://doi.org/10.26714/jsm.6.2.2024.269-275>
- Nurul Shofiah, Ali Ridhob, Z. F. P. (2023). Menyelidiki implikasi etis dari pengintegrasian generator teks kecerdasan buatan dalam penulisan akademik. 2–2. <http://repository.uin->

malang.ac.id/17424/

Rika Widyanita, D. (2023). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title. AT-TAWASSUTH: *Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(1), 1-19.

Shofiah, N., Putera, Z. F., & Solichah, N. (2023). *Challenges and opportunities in the use of artificial intelligence in education for academic writing: A scoping review* (Issue Pfh). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-188-3_20 <https://repository.uin-malang.ac.id/17857/>

Suariqi Diantama. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelegent (AI) Dalam Dunia Pendidikan. *DEWANTECH Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 8-14. <https://doi.org/10.61434/dewantech.v1i1.8>

Sulistiyowati, Rahayu, Y. S., & Naja, C. D. (2023). Penerapan Artificial Intelligence Sebagai Inovasi Di Era Disrupsi Dalam Mengurangi Resiko Lembaga Keuangan Mikro Syariah. *Wadiyah*, 7(2), 117-142. <https://doi.org/10.30762/wadiyah.v7i2.329>

Sutrisno, S. (2023). Madrasa Agility In The Digital Age: Increasing Flexibility And Countering Artificial Intelligence Threats. *AL-WIJDĀN Journal of Islamic Education Studies*, 8(2), 294-309. <https://doi.org/10.58788/alwijdn.v8i2.2478> <https://repository.uin-malang.ac.id/15767/>