

Pemanfaatan Generative AI sebagai Media Pembelajaran Kreatif untuk Mendukung Imajinasi dan Kreativitas Peserta Didik pada SMA Muhammadiyah 6 Palembang

Jaka Purnama¹, Yayuk Ike Meilani^{*2}, Pitri Yanah³

^{1,2,3} Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech, Indonesia

*e-mail: jaka_purnama@palcomtech.ac.id¹, yayuk_ike@palcomtech.ac.id², Piittrii25@gmail.com³

Abstrak

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) memberikan peluang besar bagi siswa untuk menghasilkan karya kreatif, namun banyak siswa di SMA Muhammadiyah 6 Palembang yang belum memahami pemanfaatan AI secara optimal, khususnya dalam pembuatan konten visual yang menarik. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi AI untuk pengembangan konten digital. Kegiatan ini diikuti oleh 14 siswa dengan metode pelaksanaan yang meliputi pemaparan materi untuk memberikan wawasan, praktik langsung, serta pendampingan intensif dalam penggunaan aplikasi berbasis AI seperti ChatGPT dan Swap Face AI, yang diakhiri dengan evaluasi melalui kuesioner. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan teknis peserta yang nyata, di mana siswa berhasil memproduksi konten visual kreatif melalui praktik fitur-fitur pada ChatGPT dan Swap Face AI. Berdasarkan evaluasi terhadap 14 peserta tersebut, diperoleh tingkat respons yang sangat positif dengan 86% peserta menyatakan sangat setuju dan 14% menyatakan setuju terhadap seluruh aspek pelatihan. Dampak dari kegiatan ini adalah meningkatnya pengetahuan dan kreativitas siswa dalam menghasilkan konten digital yang lebih menarik dan inovatif serta memperkuat kesiapan mereka dalam menghadapi era digital.

Kata kunci: Artificial Intelligence, Kompetensi Digital, Pelatihan, Siswa, Teknologi Digital.

Abstract

The advancement of Artificial Intelligence (AI) technology offers significant opportunities for students to produce creative work; however, many students at SMA Muhammadiyah 6 Palembang do not yet optimally understand how to utilize AI, particularly in creating engaging visual content. This community service initiative aims to enhance the digital competence and skills of students in utilizing AI technology for digital content development. The activity involved 14 students and followed a methodology that included material presentations to provide insights, hands-on practice, and intensive mentoring in the use of AI-based applications such as ChatGPT and Swap Face AI, concluding with an evaluation via questionnaires. The results of the activity indicate a tangible improvement in participants' technical abilities, where students successfully produced creative visual content by leveraging the features of ChatGPT and Swap Face AI. Based on the evaluation of the 14 participants, a very positive response rate was achieved, with 86% of participants stating they "strongly agree" and 14% stating they "agree" with all aspects of the training. The impact of this initiative is the increased knowledge and creativity of students in producing more engaging and innovative digital content, as well as strengthening their readiness to face the digital era.

Keywords: Artificial Intelligence, Digital Competence, Digital Technology, Students, Training.

1. PENDAHULUAN

Di tengah perkembangan teknologi yang sangat pesat, manusia telah mampu menciptakan alat yang memungkinkan pertukaran informasi terjadi secara mudah, cepat, dan fleksibel (Santoni et al. 2023). Kondisi ini tentu sepenuhnya akan mengubah suatu tatanan dan peradaban manusia yang tinggal pada jaman itu. Diantaranya telah banyak sekali perubahan yang diadaptasi, salah satunya adalah penggunaan Internet. Era yang memungkinkan manusia untuk mengakses tanpa batas informasi yang beredar di dalam sirkulasi perangkat yang saling terhubung. Era ini juga disebut-sebut sebagai era globalisasi (Ramadhany & Maulani, 2024). Kompetensi itu seperti seperangkat kemampuan lengkap yang bikin seseorang mampu dan berhasil dalam melakukan suatu pekerjaan atau tugas. Ini bukan cuma soal tahu (pengetahuan)

atau bisa (keterampilan) aja, tapi juga soal sikap, nilai-nilai, dan bagaimana dia bertindak saat bekerja (Sitompul, 2022). Konsep kompetensi digital saat ini digunakan untuk mendorong kompetensi dalam memanfaatkan sumber daya digital (Tulungen et al., 2022). Sumber daya digital adalah item yang dapat disimpan dalam bentuk file digital seperti teks, gambar, musik, video, dan objek multimedia lainnya (Winarti et al., 2022).

Namun, tantangan nyata muncul pada tingkat kompetensi digital masyarakat, khususnya di kalangan pelajar. Berdasarkan observasi awal di SMA Muhammadiyah 6 Palembang, ditemukan bahwa masih banyak siswa yang belum memahami penggunaan Artificial Intelligence (AI) secara optimal. Secara lebih rinci, tingkat pemahaman siswa terhadap alat populer seperti ChatGPT dan aplikasi AI lainnya masih berada pada level dasar. Siswa belum memiliki pemahaman dasar tentang penggunaan AI yang baik dan belum mampu memaksimalkan aplikasi tersebut untuk mendukung aktivitas akademik maupun kreatif. Pengalaman mereka dalam menggunakan AI masih sangat terbatas, yang terlihat dari munculnya kesulitan dan kebingungan teknis saat mencoba memproduksi konten visual yang menarik. Hambatan ini menyebabkan potensi teknologi digital hanya berhenti pada tahap konsumsi, bukan produksi karya yang inovatif. Padahal, penguasaan keterampilan membuat konten digital menggunakan AI memiliki nilai strategis yang besar, yakni dapat menjadi ladang penghasilan tambahan bagi siswa. Dengan kompetensi digital yang mumpuni, siswa memiliki peluang untuk mencari penghasilan tambahan dengan memanfaatkan ilmu digital yang mereka miliki di era ekonomi kreatif saat ini. Oleh karena itu, pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk peningkatan nilai akademis, tetapi juga untuk membuka peluang ekonomi mandiri bagi para peserta. Adapun area kompetensi digital menurut Ferrari (2013) dalam Hidayat & Hotimah (2019) dijelaskan dalam tabel 1.

Tabel 1. Area Kompetensi Digital

No	Area	Deskripsi
1	Manajemen informasi	Mengidentifikasi, menemukan, mengakses, mengambil, menyimpan, dan mengelola informasi.
2	Kolaborasi	Memiliki relasi dengan orang lain, berpartisipasi dalam komunitas dan jaringan online, berinteraksi secara konstruktif.
3	Komunikasi dan sharing	Berkomunikasi melalui media online dengan mempertimbangkan privasi, keamanan, dan perilaku yang benar.
4	Pembuatan konten dan pengetahuan	Mengintegrasikan dan mengelaborasi pengetahuan dan konten yang sudah ada, membangun pengetahuan baru.
5	Etika dan tanggung jawab	Berperilaku secara etis dan bertanggung jawab, sadar hukum.
6	Evaluasi dan problem solving	Mengidentifikasi kebutuhan digital, menyelesaikan masalah dengan menggunakan digital, menilai informasi yang diperoleh.
7	Teknis pengoperasian	Menggunakan teknologi dan media digital untuk melakukan pekerjaan.

Ada tujuh skill digital yang harus dimiliki masyarakat digital terkait kompetensi digital, yaitu operasional, formal, informasi, komunikasi, membuat konten, dan strategi. Era digital saat ini membawa perubahan dalam kehidupan manusia, sehingga dibutuhkan kompetensi yang tepat dalam menjalani dan menghadapinya (Amarullah et al., 2023). Setelah dapat menggunakan, selanjutnya adalah formal, yaitu bisa mencari (browsing) dan menavigasi. Kemampuan informasi yaitu memilah hasil browsing dan navigasi serta mengevaluasi informasi dari media digital. Kemampuan komunikasi adalah mampu berinteraksi dengan masyarakat digital lainnya melalui social media. Serta masyarakat saat ini dituntut turut berkontribusi

dalam pembuatan konten digital (Andriansyah et al., 2024). Konsep dan skill terkait kompetensi digital diatas harus dimiliki oleh seorang siswa apalagi pengetahuan tentang penggunaan Artificial Intelligence (AI) (Rizal, 2024). Kompetensi digital dan peluang siswa dalam mempelajari kompetensi digital dapat membuat siswa mencari penghasilan tambahan dengan memanfaatkan ilmu digital. Namun pada kenyataannya adalah masih banyak siswa yang belum memahami penggunaan AI (Satria et al., 2025).

Kegiatan pelatihan ini disusun dengan merujuk pada landasan teori Tabel 1 mengenai Area Kompetensi Digital. Dari tujuh area yang ada, kegiatan ini memberikan fokus utama pada dua area kompetensi berikut:

- Area 4: Pembuatan Konten dan Pengetahuan: Fokus utama kegiatan ini adalah melatih siswa untuk mengintegrasikan dan mengelaborasi pengetahuan serta konten yang sudah ada guna membangun pengetahuan baru. Hal ini diwujudkan melalui praktik pembuatan konten visual yang kreatif menggunakan bantuan aplikasi generatif
- Area 7: Teknis Pengoperasian: Mengingat banyak siswa yang masih bingung dengan instruksi teknis, pelatihan ini sangat menekankan pada penggunaan teknologi dan media digital untuk melakukan pekerjaan

Melalui pendampingan langsung, siswa diajarkan langkah-langkah teknis mengoperasikan fitur-fitur pada ChatGPT dan Swap Face AI agar mereka mampu menghasilkan produk digital secara mandiri. Dengan menyasar area kompetensi tersebut, diharapkan siswa tidak hanya sekedar "tahu" tentang AI, tetapi memiliki keterampilan operasional yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk tujuan profesional di masa depan (Sopingi dan Nastiti, 2026). Pelatihan ini dilaksanakan bagi para siswa SMA Muhammadiyah 6 Palembang untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan lebih dalam dalam membuat konten yang menarik. Siswa SMA Muhammadiyah 6 Palembang membutuhkan upaya meningkatkan keterampilan dan kemampuan dalam membuat konten dengan visual yang menarik. Saat ini para siswa belum memiliki pemahaman dasar tentang penggunaan AI yang baik dan belum mampu memaksimalkan penggunaan aplikasi AI (Prabowo dan Gafur, 2025). Guna memenuhi kebutuhan ini, Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech menyelenggarakan kegiatan pelatihan mengembangkan kompetensi digital bagi siswa-siswi SMA Muhammadiyah 6 Palembang. Diharapkan setelah mengikuti pelatihan ini, para siswa mampu memproduksi konten yang lebih menarik serta dapat meningkatkan pemahaman para siswa terhadap pemanfaatan AI (Maximilian dan Ajeng, 2026).

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 12 Februari 2026 bertempat di SMA Muhammadiyah 6 Palembang. Pemilihan waktu ini disesuaikan dengan jadwal akademik siswa agar tidak mengganggu proses belajar mengajar namun tetap memberikan ruang bagi pengembangan kompetensi digital mereka. Pada awal kegiatan pelatihan, tim pengabdian melakukan presentasi untuk memberikan wawasan serta motivasi bagi para siswa-siswi dengan tujuan dari kegiatan pengabdian. Kegiatan tim pelaksana dalam memaparkan presentasi mengenai materi diperlihatkan pada Gambar 1.

Metode pelatihan ini dilakukan setelah tim memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai materi dan alat yang akan digunakan. Metode pelatihan dilakukan dengan melibatkan tim dalam memberikan pendampingan langsung kepada para siswa untuk mempraktikkan bagaimana memproduksi konten yang lebih menarik serta dapat meningkatkan pemahaman para siswa terhadap pemanfaatan AI (Gerasela et al. (2026) diperlihatkan pada Gambar 2.

Praktik bagian pertama dimulai dengan memperkenalkan beberapa *tools* yang akan digunakan membuat konten visual. Para siswa diminta untuk menyiapkan satu jenis konten yang akan diedit dan dihasilkan setelah pelatihan selesai. Pada bagian kedua praktik adalah para siswa diminta untuk mencoba fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi pembuatan konten visual seperti *chatGPT* dan *Swap Face AI*.



Gambar 1 Kegiatan Pemaparan Materi oleh Tim Pelaksana



Gambar 2. Kegiatan Pendampingan Praktik

Pada tahap ini para siswa di damping oleh tim pelaksana kegiatan. Tim pelaksana memberikan arahan dan membantu jika ada siswa yang masih kesulitan atau bingung cara membuat konten

visual. Pada tahapan akhir dilakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan kegiatan menggunakan kuesioner yang diisi oleh peserta kegiatan.

Praktik bagian pertama dimulai dengan memperkenalkan beberapa *tools* yang akan digunakan membuat konten visual. Para siswa diminta untuk menyiapkan satu jenis konten yang akan diedit dan dihasilkan setelah pelatihan selesai. Pada bagian kedua praktik adalah para siswa diminta untuk mencoba fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi pembuatan konten visual seperti *chatGPT* dan *Swap Face AI*. Pada tahap ini para siswa di damping oleh tim pelaksana kegiatan. Tim pelaksana memberikan arahan dan membantu jika ada siswa yang masih kesulitan atau bingung cara membuat konten visual. Pada tahapan akhir dilakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan kegiatan menggunakan kuesioner yang diisi oleh peserta kegiatan. Tugas praktik yang diberikan adalah peserta diminta untuk menyiapkan satu jenis konten visual yang akan diedit dan diproses menggunakan teknologi AI. Pada proses produksi peserta harus menggunakan fitur-fitur pada aplikasi untuk mendukung konten. Untuk pengembangan ide peserta menggunakan ide atau konteks konten, serta *Swap Face AI* untuk melakukan manipulasi atau pengeditan visual yang kreatif. Luaran yang diharapkan adalah sebuah produk konten visual digital yang telah diintegrasikan dengan teknologi generatif AI, yang menunjukkan kemampuan siswa dalam mengelaborasi pengetahuan baru dari konten yang sudah ada.

Untuk memastikan tujuan pelatihan tercapai, tingkat keberhasilan kegiatan dan peningkatan kemampuan peserta diukur melalui mekanisme berikut:

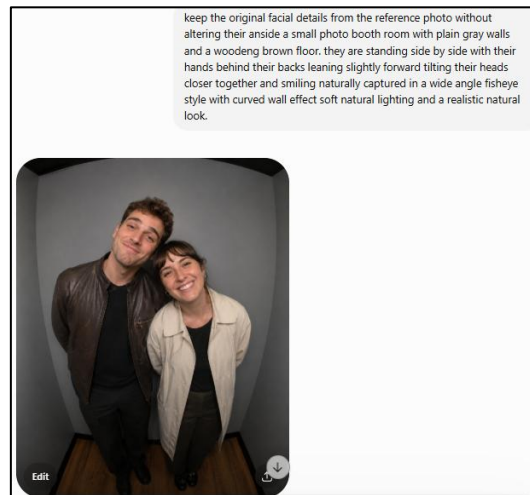
- Instrumen Evaluasi: Menggunakan kuesioner yang terdiri dari 12 butir pernyataan yang mencakup aspek kesesuaian materi, manfaat langsung, hingga peningkatan pengetahuan peserta
- Indikator Keberhasilan: Peningkatan kemampuan diukur berdasarkan persepsi pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Dalam kegiatan ini, keberhasilan terlihat dari respons positif di mana 86% peserta menyatakan "Sangat Setuju" bahwa kegiatan ini berhasil menambah pengetahuan mereka dan mempermudah pemahaman mengenai pemanfaatan AI
- Penilaian Praktik: Selain kuesioner, kemampuan teknis peserta juga dipantau langsung melalui sesi pendampingan, di mana tim pelaksana membantu siswa mengatasi kesulitan teknis hingga mereka berhasil memproduksi konten visual secara mandiri.
- Dengan penambahan detail ini, bagian metode akan memberikan gambaran yang lebih utuh bagi pembaca mengenai kapan kegiatan dilakukan, apa yang dihasilkan oleh siswa, dan bagaimana kualitas hasil tersebut dipertanggungjawabkan secara akademis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

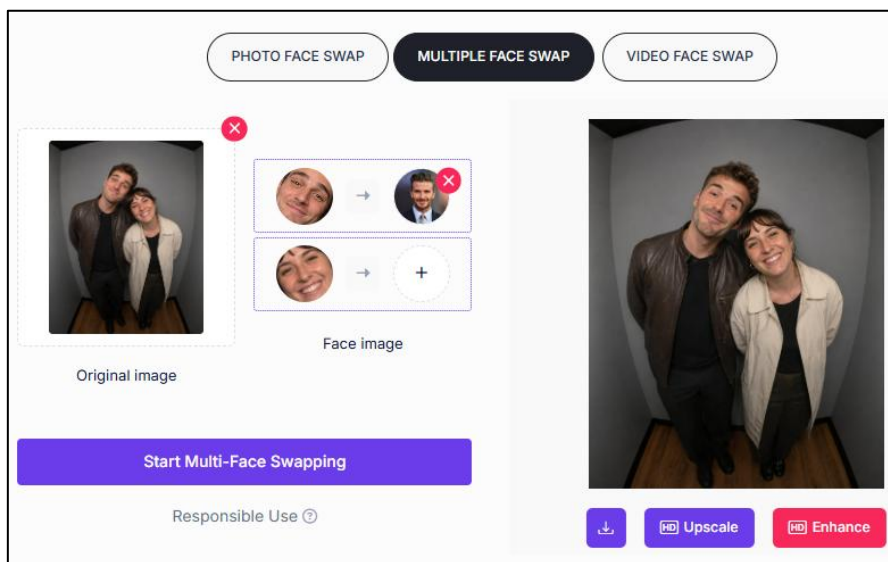
Berdasarkan permasalahan pada mitra yang telah dijelaskan, tim pelaksana menyelenggarakan kegiatan pelatihan desain grafis dalam pelatihan mengembangkan kompetensi digital bagi siswa-siswi SMA Muhammadiyah 6 Palembang. Berikut pemanfaatan *ChatGPT* maupun *Swap Face AI* yang berhasil dibuat oleh peserta selama pelatihan terlihat pada gambar 3 dan 4.

Pada gambar 3 dijelaskan bahwa peserta menggunakan *ChatGPT* sebagai alat bantu untuk membuat gambar yang seolah-olah sedang berada di *photobox studio* menggunakan prompt. Kemudian prompt yang diinputkan akan menghasilkan foto seperti gambar diatas.

Gambar 4 merupakan hasil output dari salah satu peserta pelatihan dengan mengubah wajah menggunakan aplikasi *Swap AI*. Setelah pelaksanaan pelatihan, dilakukan evaluasi untuk mengevaluasi pemahaman siswa-siswi SMA Muhammadiyah 6 Palembang terhadap materi yang disampaikan oleh tim pelaksana kegiatan.



Gambar 3. Hasil Output Gambar dari Prompt Menggunakan ChatGPT



Gambar 4. Hasil Output Gambar Swap AI

Hasil evaluasi terhadap 14 peserta pengabdian yang menjawab 12 pertanyaan dapat dilihat pada tabel 2. Setelah dilakukan penyebaran kuesioner didapatkan 86% peserta menjawab sangat setuju untuk keseluruhan pernyataan butir kuesioner, 14% menjawab setuju, 0% menjawab tidak setuju dan 0% menjawab sangat tidak setuju. Hasil pelatihan pemanfaatan Generative AI di SMA Muhammadiyah 6 Palembang menunjukkan posisi yang signifikan jika dibandingkan dengan kegiatan pengabdian masyarakat lainnya yang berfokus pada kompetensi digital.

Berbeda dengan kegiatan yang dilakukan oleh Santoni et al. (2023) yang menitikberatkan pada pembuatan konten produk menggunakan aplikasi Canva kegiatan ini melangkah lebih jauh dengan mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan seperti ChatGPT dan Swap Face AI untuk mendorong imajinasi dan kreativitas siswa dalam memproduksi konten visual. Penggunaan alat AI generatif ini memberikan keunggulan teknis bagi siswa karena mampu mengintegrasikan dan mengelaborasi pengetahuan baru secara lebih otomatis dibandingkan alat desain grafis konvensional (Valentino et al., 2026). Selain itu, jika dibandingkan dengan pelatihan yang dilakukan oleh Ramadhany & Maulani (2024) yang berfokus pada pembuatan konten untuk kepentingan digital marketing spesifik, kegiatan ini memiliki cakupan yang lebih luas pada penguatan Area Kompetensi Digital siswa, khususnya pada area pembuatan konten dan teknis pengoperasian. Keberhasilan kegiatan ini tercermin dari tingkat respons positif peserta yang mencapai 100% (86% sangat setuju dan 14% setuju).

Tabel 2. Hasil Sebaran Kuesioner

No	Pernyataan	Jawaban Responden			
		<i>Sangat Setuju</i>	<i>Setuju</i>	<i>Tidak Setuju</i>	<i>Sangat Tidak Setuju</i>
1	Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan sesuai harapan peserta	14	0	0	0
2	Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta	14	0	0	0
3	Materi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami	14	0	0	0
4	Durasi pelatihan dirasa cukup	0	14	0	0
5	Cara narasumber menyajikan materi pelatihan tergolong menarik	14	0	0	0
6	Anggota pendamping pelatihan memberikan pelayanan yang baik	14	0	0	0
7	Setiap keluhan/pertanyaan/permasalahan yang diajukan peserta selama pelatihan ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber / anggota pendamping pelatihan	14	0	0	0
8	Peserta mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan pelatihan ini	0	14	0	0
9	Kegiatan pelatihan ini berhasil menambah pengetahuan peserta	14	0	0	0
10	Sebaiknya kegiatan pelatihan dilakukan secara berkelanjutan	14	0	0	0
11	Peserta berminat untuk mengikuti kegiatan pelatihan lainnya	14	0	0	0
12	Secara umum, peserta puas terhadap kegiatan pelatihan ini	14	0	0	0
Rata-rata		86	14	0	0
Persentase Responden (%)		86%	14%	0%	0%

Angka ini menunjukkan efektivitas yang setara atau bahkan lebih tinggi dalam meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan program peningkatan keterampilan digital lainnya, karena pendekatan pendampingan langsung (hands-on mentoring) terbukti mampu mengatasi kesulitan teknis yang dialami siswa saat menghadapi teknologi baru. Dengan demikian, kegiatan ini memperkuat posisi bahwa pelatihan berbasis AI generatif tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga membuka peluang ekonomi baru bagi siswa melalui pemanfaatan ilmu digital yang lebih relevan dengan perkembangan zaman (Fauzan dan Pamungkas 2026).

Gambar 5 menunjukkan foto bersama yang dilakukan oleh pemateri dan peserta pengabdian sebagai bentuk dokumentasi kegiatan yang telah dilaksanakan. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk memperkuat hubungan antara pemateri dan peserta serta memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi peserta dalam menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh.



Gambar 5. Foto Bersama Akhir Pengabdian

4. KESIMPULAN

Pelatihan ini tidak hanya berhenti pada pemahaman teoritis, tetapi berhasil menghasilkan capaian konkret dalam aspek teknis pengoperasian aplikasi generatif oleh para siswa SMA Muhammadiyah 6 Palembang:

- Pemanfaatan ChatGPT untuk Pengembangan Konten: Melalui bimbingan langsung, siswa yang sebelumnya belum memiliki pemahaman dasar tentang AI kini mampu memanfaatkan fitur-fitur ChatGPT untuk mengintegrasikan dan mengelaborasi pengetahuan guna membangun ide-ide konten digital yang lebih terstruktur
- Siswa menggunakan alat ini sebagai langkah awal dalam menyusun konsep atau narasi konten sebelum diolah menjadi bentuk visual
- Produksi Konten Visual dengan Swap Face AI: Salah satu capaian teknis utama adalah kemampuan peserta dalam mengoperasikan aplikasi Swap Face AI untuk melakukan pengeditan dan manipulasi visual secara kreatif
- Peserta berhasil melewati tahapan kesulitan teknis dan kebingungan awal melalui sesi pendampingan, hingga akhirnya mampu memproduksi satu jenis konten visual yang telah disiapkan sebelumnya
- Luaran Produk yang Inovatif: Sebagai hasil nyata dari praktik lapangan, para siswa sukses menghasilkan produk konten digital yang lebih menarik dan inovatif dibandingkan dengan metode konvensional
- Hal ini membuktikan adanya peningkatan keterampilan praktis dalam memanfaatkan media digital untuk melakukan pekerjaan produktif (sesuai dengan Area Kompetensi Digital ke-7)
- Peningkatan Kepercayaan Diri Digital: Keberhasilan teknis ini didukung oleh data evaluasi di mana 100% peserta (86% sangat setuju dan 14% setuju) merasa bahwa pelatihan ini secara signifikan berhasil menambah pengetahuan dan mempermudah mereka dalam memahami pemanfaatan teknologi AI untuk kebutuhan masa depan

Dengan capaian spesifik ini, siswa tidak hanya menguasai alat operasional tetapi juga memiliki landasan untuk menjadikan keterampilan AI tersebut sebagai peluang ekonomi atau ladang penghasilan tambahan melalui produksi karya digital yang bernilai jual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech yang telah memberikan kami kesempatan yang sangat luar biasa dan kepercayaan dan memberikan kami jalan untuk menyalurkan ilmu yang kami dapatkan seperti penggunaan Generative AI untuk mendukung kreatifitas siswa. Semoga program ini dapat terus memberikan manfaat yang sangat luar biasa bagi masyarakat serta kegiatan ini diharapkan dapat memicu semangat untuk terus berkontribusi dalam pembangunan bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amarullah, A., Imaniah, I., & Muthmainnah, S. (2023). Pengembangan sumber daya manusia (SDM) di era digital melalui pelatihan sertifikasi kompetensi di Universitas Muhammadiyah Tangerang. *Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin (SinaMu), 4*(1), 479–486. <https://doi.org/10.31000/sinamu.v4i1.7956>
- Andriansyah, A., Ernawati, E., Herman, H., & Rahayu, P. B. (2024). Keterampilan digital: Pengaruh kompetensi digital terhadap minat bisnis online. *Jurnal Pekommas, 9*(2), 337–346. <https://doi.org/10.56873/jpkm.v9i2.5850>
- Eriana, E. S., & Zein, A. (2025). Optimizing artificial intelligence-based waste bank management. *bit-Tech, 8*(1), 295–305. <https://doi.org/10.32877/bt.v8i1.2526>
- Fauzan, A., & Pamungkas, O. Y. (2026). Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Aplikasi Generative Artificial Intelligence dalam Proses Pembelajaran di SMP dan SMA Muhammadiyah Sokaraja. Jurnal Pengabdian Teknik dan Sains (JPTS), 6(2).
- Gerasela, G., Pangestu, R., Aryando, D., Syarifuddin, S., & Putri, F. E. (2026). Systematic literature review: Peran guru dalam pemanfaatan artificial intelligence untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 5*(2), 1020–1034. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v5i2.7938>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda), 2*(1), 10–15. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v2i1.988>
- Maximilian, A., & Ajeng, G. D. (2026). Pelatihan literasi digital bagi mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi. *EduImpact: Jurnal Pengabdian dan Inovasi Masyarakat, 3*(1), 121–132. <https://doi.org/10.63324/eipm.3v.1i.191>
- Prabowo, S., & Gafur, A. (2025). Transformasi kompetensi pedagogik digital guru melalui pelatihan pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembelajaran abad ke-21. Indonesian Journal of Community Service in Education, 1(2), 90–100. <https://doi.org/10.64421/ijcse.v1i2.30>
- Ramadhany, T. P., & Maulani, D. (2024). Pelatihan pembuatan konten digital marketing dalam meningkatkan penjualan produk Roti Afika Sari. *SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya, 2*(2), 137–146. <https://doi.org/10.32832/jpmuj.v2i2.2268>
- Santoni, M. M., Chamidah, N., Indarso, A. O., Prasvita, D. S., Indriana, I. H., & Seta, H. B. (2023). Pelatihan dan pendampingan pembuatan konten produk berbasis teknologi informasi dan komunikasi melalui media sosial dengan aplikasi Canva. *Surya Abdimas, 7*(1), 75–83. <https://doi.org/10.37729/abdimas.v7i1.2206>
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi guru dalam pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 6*(3), 13953–13960. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823>
- Sopingi, S., & Nastiti, F. E. (2026). Peningkatan kompetensi digital dan efisiensi pembelajaran guru SMK berbasis platform generative AI. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M), 7*(3), 826–832. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v7i3.25506>
- Tulungen, E. E. W., Saerang, D. P. E., & Maramis, J. B. (2022). Transformasi digital: Peran

- kepemimpinan digital. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi, 10*(2), 1116–1123. <https://doi.org/10.35794/emba.v10i2.41399>
- Valentino, V. H., Prasetya, R., Rahmah, D. L., & Hermawan, R. (2026). Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Berbasis ChatGPT untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Guru dan Tenaga Kependidikan di SMK Bina Bangsa Mandiri Bogor. Jurnal Kemitraan Masyarakat, 3(2), 60-69. <https://doi.org/10.62383/jkm.v3i2.3362>
- Winarti, W., Nurhayati, S., Rukanda, N., Musa, S., Jabar, R., & Rohaeti, E. E. (2022). Analisis kompetensi digital guru PAUD dalam mengelola pembelajaran daring anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(6), 5621–5629. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3111>