

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DENGAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI *ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)* di SMKS INFORMATIKA SUKMA MANDIRI CILEGON

Iman Hickmatullah¹, Dhany Isnaeni Dharmawan², Hamdan³, Deni Sunaryo⁴, Ahmad Surahmat⁵

^{1,2,3,4} Universitas Serang Raya, Serang

⁵ Universitas Banten Jaya

Alamat Korespondensi : Serang, Telp/Fax Institusi/Afiliasi 0254-8235007

e-mail: ¹⁾ imanhickmatullah@gmail.com

Abstrak

Teknologi yang terus berkembang menuntut guru dan siswa dan siswa untuk beradaptasi dengan perkembangan tersebut. Oleh karena itu, keterampilan dalam pembuatan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran yang efisien dan efektif perlu diperbarui secara berkala agar tetap relevan dengan kemajuan teknologi. Kegiatan pelatihan di SMKS Informatika Sukma Mandiri bertujuan mengoptimalkan keterampilan guru dan siswa dan siswa melalui pembuatan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran menggunakan *Artificial Intelligence (AI)*. Melalui penerapan AI, diharapkan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, meningkatkan pemahaman, dan retensi materi. Selain itu, otomatisasi dalam penyusunan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran memungkinkan guru dan siswa memiliki lebih banyak waktu untuk berkreaitivitas dan berinteraksi dalam proses pembelajaran. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri dari tiga tahap, yaitu persiapan dengan observasi dan penyiapan materi, pelaksanaan dengan penyampaian materi dan pelatihan AI, dan evaluasi keberhasilan kegiatan. Dengan adanya pelatihan ini, guru dan siswa diberi kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi terkini, memungkinkan mereka untuk berinovasi dan berinteraksi dengan lebih efektif dan efisien dalam proses pembelajaran khususnya dalam sistem informasi manajemen.

Kata Kunci : *Pelatihan, Guru dan siswa, Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran, Artificial Intelligence, Adaptasi Teknologi*

Abstract

Technology that continues to develop requires teachers and students to adapt to these developments. Therefore, skill in creating an efficient and effective learning Media Management Information system need to be updated regularly to remain relevant with technological advances. Training activities at the Sukma Mandiri Informatics Vocational School aim to optimize the skills of teachers and students through the creation of a learning Media Management Information System using Artificial Intelligence. (AI). Through the application of AI, it is hoped that the Learning media Management Information System can be adapted to student needs, increasing understanding and retention of material. Apart from that, automation in the preparation of the Learning Media Management Information System allows teachers and student to have more time to be creative and interact in the learning process. The activity implementation method consist of three stages, namely preparation by observing and preparing material, implementation by delivering material and AI training, and evaluating the success of the activity. With this training, teachers and student are given the ability to adapt to the latest technology, enabling them to innovate and interact more effectively and efficiently in the learning process, especially in management information systems.

Keyword: *Training, Teachers and Student, Learning Media Management Information System, Artificial Intelligence, Technology Adaption*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan menuju era revolusi industri 5.0 memerlukan adaptasi yang cepat. Era ini merupakan suatu zaman dimana kebutuhan masyarakat telah dibantu oleh kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI) (Mumtaha and Khoiri, 2019). Guru dan siswa adalah tenaga pendidik yang berperan penting dalam pengembangan pendidikan. (Hidayat and Kosasih, 2019) Untuk itu, guru dan siswa dituntut untuk mampu beradaptasi dan memiliki keterampilan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini (Kuntari, 2023). Salah satu bentuk adaptasi adalah membuat Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran dan penerapan sistem informasi manajemen dengan perbantuan teknologi *artificial intelligence* (AI).

untuk tindakan pengurusan ketatausahaan keuangan yang meliputi pencatatan data keuangan Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) yang dibayar siswa setiap bulannya dan lain – lain.



Gambar 1
Sekolah SMK Informatika Sukma Mandiri Cilegon

SMK Informatika Sukma Mandiri Cilegon salah satu sekolah kejuruan yang berada di Kota Cilegon yang berorientasi pada jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan (TKJ). VISI : "Menjadikan Sekolah Kejuruan yang berkarakter dan memiliki kompetensi yang tinggi dalam berkarya berdasarkan IMTAQ dan IPTEK". MISI : Memberikan pembelajaran sikap dan perilaku mulia melalui pengkajian nilai - nilai keagamaan secara Islami, Menumbuh kembangkan nilai-nilai luhur dan semangat jual melalui pengkajian keteladanan para tokoh nasional, Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dengan pendekatan saintifik, Memberikan pelayanan prima kepada warga sekolah dengan 3S (Senyum, Salam, Sapa), Melaksanakan pendidikan menengah yang berkualitas

Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran berperan penting dalam proses belajar-mengajar. Dalam pembelajaran, guru dan siswa menggunakan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran sebagai perantara dalam penyampaian materi agar dapat dipahami oleh siswa. Penggunaan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap proses pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Dengan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran guru dan siswa dapat mengalihkan perhatian siswa, supaya tidak bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar (Zaini and Dewi, 2017). Oleh sebab itu pemilihan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Sesuai dengan perkembangan era revolusi 5.0, Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran dalam bentuk digital dapat dijadikan sebagai salah satu pendukung pembelajaran di era ini (Adillah et al., 2023).

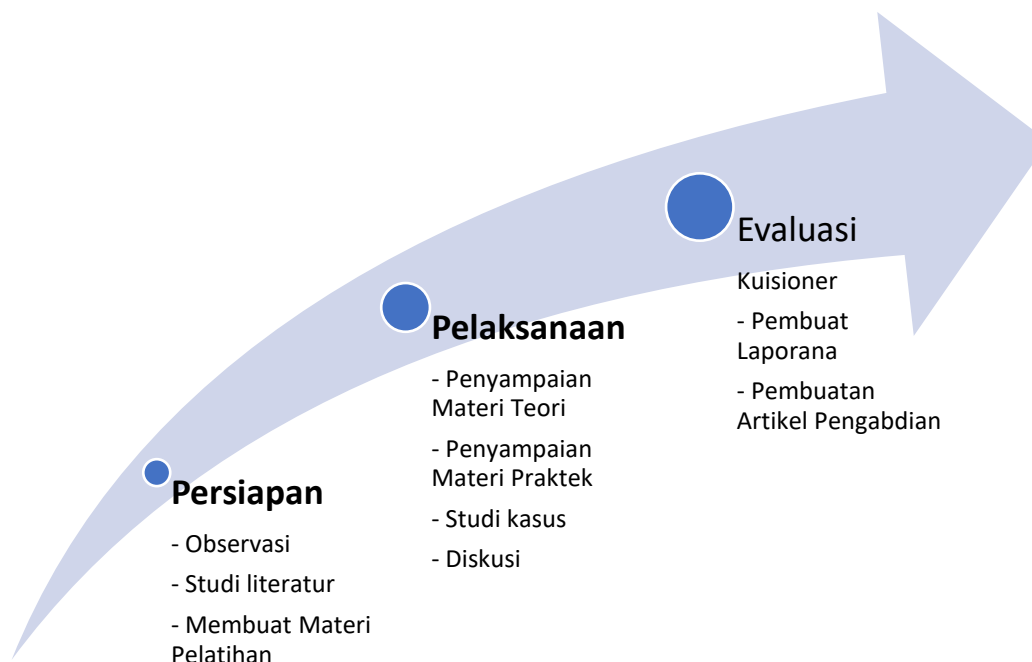
Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran digital adalah Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran yang bisa disajikan secara tatap langsung di kelas (luring) maupun secara jarak jauh sehingga pembelajaran lebih fleksibel dan mudah digunakan serta efektif dalam mempercepat transformasi pengetahuan ke siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengusul, menemukan bahwa penggunaan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran dalam bentuk digital bagi guru dan siswa di SMKS Informatika Sukma Mandiri sebagai mitra kegiatan belum maksimal. Selain

itu bentuk Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran yang digunakan belum variatif. Kurangnya bentuk Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran digital pada mitra karena keterampilan dalam pembuatan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran yang efisien dan efektif belum diperbarui secara berkala dan belum menyesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini. Selain itu pada saat obeservasi, ditemukan masih kurang kreativitas guru dan siswa dalam mengelola pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menggunakan teknologi digital. Berdasarkan hal tersebut, pengusul kemudian memberikan solusi bagi mitra dengan membuat pelatihan untuk mengoptimasi pembuatan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran dengan menggunakan kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI). Pengusul mengusulkan kegiatan ini karena berdasarkan studi literatur yang pengusul lakukan, AI dapat menjadi solusi bagi guru dan siswa untuk meningkatkan keterampilan dalam pembuatan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran yang efisien dan efektif.

Penggunaan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran berbasis digital dengan pemanfaatan AI merupakan solusi bagi guru dan siswa untuk meningkatkan model pembelajaran yang menyenangkan (Parwati and Pramatha, 2021). Beberapa artikel pendukung kegiatan ini antara lain: Artikel ilmiah hasil pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh (Subowo, Dhiyaulhaq and Wahyu, 2022), dengan judul penelitian Pelatihan Artificial Intelligence untuk Tenaga Pendidik dan Guru dan siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah (Online Thematic Academy Kominfo RI). Hasil dari penelitian ini memberikan pemahaman tentang pembelajaran berbasis kecerdasan buatan kepada pengajar dapat diaplikasikan secara efektif kepada murid-murid yang mereka ajarkan. Para peserta dilibatkan dalam Pra-Test yang berfokus pada materi terkait pemanfaatan kecerdasan buatan untuk mendukung pembelajaran di Sekolah Dasar. Di sesi akhir, PostTest dilakukan dengan materi yang sama namun soal yang berbeda. Melalui pelatihan tersebut, peserta berhasil mencapai peningkatan skor dengan rata-rata peningkatan sebesar 37 poin atau meningkat sebesar 76%. Selain itu artikel ilmiah dari hasil penelitian dengan judul Efektif Artificial Intelligence (AI) dalam Belajar dan Mengajar yang dilakukan oleh (Mutaqin et al., 2023) dihasilkan bahwa Kecerdasan Buatan (AI) memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, terutama bagi para guru dan siswa, untuk mengakses data dan berbagai pengetahuan secara cepat dan akurat, yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Dalam pencarian data, AI juga memiliki kemampuan untuk menganalisis informasi yang seringkali sulit dilakukan oleh manusia. Kelebihan ini membuat alat ini dapat digunakan baik secara individu maupun dalam kelompok, tergantung pada tujuan penggunaannya. Oleh karena itu, teknologi AI mampu memberikan bantuan yang efektif dan efisien dalam dunia pendidikan. Berdasarkan hasil observasi dan studi literatur yang dilakukan tentang penggunaan AI dalam pembuatan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran, pengusul mencoba menawarkan solusi dalam bentuk pelatihan dan praktek secara nyata. Dengan tujuan agar keterampilan guru dan siswa dalam pembuatan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran yang efisien dan efektif dapat relevan dengan kemajuan teknologi saat ini. Judul kegiatan dalam kegiatan ini adalah “Optimalisasi Pembuatan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran dengan AI di SMKS Informatika Sukma Mandiri ”

2. METODOLOGI

Kegiatan pengabdian masyarakat yang pengusul ajukan dilaksanakan pada Jumat, 18 Oktober 2023. Di ruang kelas SMKS Informatika Sukma Mandiri. Kegiatan ini melibatkan 35 peserta dimana seluruh peserta merupakan guru dan siswa dengan latar belakang keilmuan yang berbeda-beda. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dibagi menjadi beberapa tahap yaitu:



Gambar 2.
Tahapan Pelaksanaan Penelitian

a) Tahap Persiapan

Pada tahap ini, pengusul melakukan observasi langsung ke sekolah mitra untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh pendidik disana. Dalam tahap tersebut, penulis juga berkoordinasi dengan kepala sekolah dan mendapatkan informasi bahwa para pendidik masih mengalami kesulitan dalam membuat Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran berbasis digital yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi, penulis melakukan beberapa studi literatur untuk menemukan solusi permasalahan. Selanjutnya menyiapkan materi pelatihan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi guru dan siswa di SMKS Informatika Sukma Mandiri.

b) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap kedua, dilaksanakan pelatihan sekaligus praktek langsung pada pelaksanaan ini peserta dikenalkan dengan konsep AI dan praktikum langsung membuat Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran video berbasis AI menyesuaikan mata pelajaran yang diampu sesuai dengan latar belakang keilmuan. Dalama tahap pelaksanaan ini peserta dikenalkan dengan tools berbasis AI lainnya untuk membuat presentasi, buku digital, serta artikel digital. Tidak hanya diperkenalkan peserta juga mempraktekan langsung tools-tools tersebut.

c) Tahap Evaluasi

Setalah pelaksanaan kegiatan, peserta pelatihan diberikan evaluasi berupa kuisisioner yang berisi tentang materi yang diberikan saat pelatihan berlangsung, dan bagi team pengabdian membuat laporan serta artikel pengabdian hasil kegiatan ini

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran dengan AI dilaksanakan secara intensif mulai dari pengenalan konsep AI sampai praktek langsung membuat Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran sesuai dengan bidang keilmuannya masing-masing. Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan hasil observasi dan wawancara dengan mitra.

Untuk pengenalan pengusul memperkenalkan konsep AI dan contoh-contoh penerapan AI di bidang pendidikan. Para peserta diberikan wawasan tentang beberapa studi kasus penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran di berbagai negara. Materi tersebut melibatkan eksplorasi

pengalaman positif dan hambatan yang dihadapi oleh institusi pendidikan yang telah mengadopsi teknologi ini. Dalam meresapi konsep-konsep tersebut, peserta pelatihan tidak hanya diberikan dasar pemahaman yang kuat tentang AI secara teoretis, tetapi juga diajak untuk merasakan dampak nyata dari penerapan AI dalam konteks pendidikan. Selain itu, melalui diskusi interaktif dan analisis studi kasus, peserta dapat memandang peluang dan tantangan yang mungkin mereka hadapi ketika mengaplikasikan AI dalam pembelajaran. Setelah mengenalkan AI ke peserta, fokus pelatihan adalah mengembangkan bahan ajar dalam bentuk video pembelajaran. Tools yang digunakan adalah aplikasi *Canva*. Pada tahap pelaksanaan ini materi disampaikan oleh Iman Hikmatullah, S.Kom.



Gambar 3. Pemberian Materi Sistem Informasi Manajemen dengan Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) oleh Nara sumber



Gambar 4. Antusias Peserta pada Saat Pemberian Materi oleh Nara Sumber

Pada sesi pemberian materi pelatihan disampaikan oleh bapak Iman Hickmatullah, S.Kom, dan pada sesi ini juga dillanjutkan penggunaan beberapa tools AI untuk Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran Salah satunya adalah *tome.app*, platform yang memungkinkan guru dan siswa membuat presentasi yang menarik dan interaktif. Dengan menggunakan *tome.app*, guru dan siswa dapat menciptakan materi pembelajaran yang dinamis dan efiseien waktu. Selanjutnya, *app.rytr.me* sebagai alat untuk membuat artikel secara otomatis. Dengan teknologi AI, proses penulisan artikel dapat menjadi

lebih efisien dan cepat, memungkinkan guru dan siswa untuk menghasilkan materi yang informatif dan relevan dengan lebih mudah. Kemudian *appbookcreator.com* adalah alat lain yang memungkinkan pembuatan buku digital dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan. Guru dan siswa dapat memanfaatkannya untuk menciptakan materi bacaan yang interaktif dan menarik bagi siswa. Terakhir, materi membahas penggunaan *quizizz* sebagai alat *asesment* berbasis AI. Dengan menggunakan *quizizz*, guru dan siswa dapat membuat evaluasi yang lebih dinamis dan adaptif, mempersonalisasi pengalaman belajar siswa berdasarkan respons mereka.



Gambar 5. Foto Bersama Pihak Sekolah dengan Tim Pengabdian Masyarakat



Gambar 6. Foto Bersama Peserta dengan Tim Pengabdian Masyarakat

Pasca pelatihan, dilakukan evaluasi untuk mengukur dampaknya. Melibatkan peserta dalam sesi evaluasi membantu memahami sejauh mana pemahaman mereka tentang kecerdasan buatan (AI) dan kemampuan mereka dalam mengaplikasikannya dalam pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta terkait konsep AI. Sebagian besar peserta menyatakan keyakinan diri mereka dalam mengintegrasikan AI dalam pembuatan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran.

Tabel 1.
Hasil Kuisioner Evaluasi Kegiatan

No.	Pernyataan	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang	Sangat Kurang	Total	Jumlah Indikator	Keterangan
1	Materi pelatihan dalam memberikan pemahaman tentang konsep pembuatan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran dengan AI	24	8	3			35	161	Dibawah Rata-rata
2	Pelaksanaan praktikum dapat membantu memahami secara praktis penerapan pembuatan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran dengan menggunakan AI	25	9	1			35	164	Diatas Rata-rata
3	Tingkat kejelasan instruksi dan panduan yang diberikan selama pelatihan	22	7	6			35	156	Dibawah Rata-rata
4	Pemateri menyampaikan materi dan memberikan bimbingan selama pelatihan	28	5	2			35	166	Diatas Rata-rata
5	Pelatihan membantu Anda mengidentifikasi potensi penggunaan AI dalam meningkatkan kualitas Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran	27	8	0			35	167	Diatas Rata-rata
6	Pelatihan memotivasi Anda untuk mengembangkan keterampilan dalam pembuatan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran berbasis AI	23	4	7	1		35	154	Dibawah Rata-rata
7	Tingkat dukungan yang Anda terima dari rekan peserta pelatihan selama kegiatan berlangsung	22	6	5	2		35	153	Dibawah Rata-rata
8	Pelatihan ini memenuhi harapan Anda dalam hal keberlanjutan peningkatan kompetensi	26	6	3			35	163	Diatas Rata-rata
9	Anda merasa percaya diri untuk mengimplementasikan keterampilan yang Anda pelajari dalam pembuatan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran	25	8	1	1		35	162	Diatas Rata-rata

10	Keseleruhan kualitas pelatihan ini dalam mendukung pengembangan pembuatan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran dengan AI	23	7	2	3	35	155	Dibawah Rata-rata	
Jumlah								1601	
Rata-rata								160,1	

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan melalui kuisioner. Diperoleh hasil rata-rata tanggapan peserta kegiatan terhadap per pertanyaan sebagai berikut:

Peserta menilai kegiatan sangat baik berdasarkan pernyataan : 70% dari jumlah peserta

Peserta menilai kegiatan berdasarkan pernyataan baik : 19,43% dari jumlah peserta

Peserta menilai kegiatan berdasarkan pernyataan cukup : 8,57% dari jumlah peserta

Peserta menilai kegiatan berdasarkan pernyataan kurang : 2% dari jumlah peserta

4. Kesimpulan

Kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan manfaat AI dalam pembuatan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran, tetapi juga melibatkan praktik langsung studi kasus yang disampaikan oleh pemateri, sesuai dengan latar belakang keilmuan peserta. Evaluasi setelah pelatihan menunjukkan bahwa 85% peserta merasa puas dan terbantu dengan adanya kegiatan ini. Dengan adanya pelatihan ini, guru dan siswa memperoleh kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi terkini, memungkinkan mereka untuk berinovasi dan berinteraksi secara lebih efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Adillah, R. et al. (2023) 'Analisis Media Belajar Digital di Generasi Alpha Era Society 5.0 Mendukung Kurikulum Merdeka', *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, 1(2), pp. 84–88. doi: 10.47709/geci.v1i2.3177.
- Anggoro, D., Rolia, E., Rahayu, S. R., Hidayat, A., & Mujito, M. (2024). Optimalisasi Pembuatan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran dengan AI di SMKS Informatika Sukma Mandiri. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(11), 3230-3236.
- Amandha, A., Rahayu, A., Mariana, D., Wahyuni, I., & Romadhoni, R. D. (2023, October). Implementasi Artificial Intelligence dalam Pembuatan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FPMIPA* (Vol. 1, No. 1, pp. 240-243).
- Deni Sunaryo, Hamdan, Santi Octaviani, & Yoga Adiyanto. (2023). Sosialisasi Pencegahan Bullying di Sekolah Melalui Program "Sosialisasi Bahaya Bullying Bagi Mental Siswa". *Pandawa : Pusat Publikasi Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 18–25. <https://doi.org/10.61132/pandawa.v1i4.140>
- Deni Sunaryo, Yoga Adiyanto, & Ahmad Firdaus. (2023). Training on Making Financial Reports among Teachers and Students Participating in Online-Based Teaching Campus MBKM. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia Sejahtera*, 2(1), 27–37. <https://doi.org/10.59059/jpmis.v2i1.96>
- Deni Sunaryo. (2022). MSME FINANCIAL LITERACY TRAINING FOR SERANG RAYA UNIVERSITY ALUMNAE. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT INDONESIA*, 1(3), 97–102. <https://doi.org/10.55606/jpmi.v1i3.597>
- Deni, D. sunaryo. (2022). PEMBERDAYAAN LITERASI KEUANGAN SEBAGAI PEMENUHAN INFORMASI PEMAHAMAN BAGI UMKM DI KECAMATAN SERANG KOTA SERANG

- BANTEN. J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(3), 4215–4222. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i3.2489>
- Hidayat, T. and Kosasih, A. (2019) ‘Analisis Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran Pai Di Sekolah’, *Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), pp. 45–69. doi: 10.52431/murobbi.v3i1.172.
- Kuntari, S. (2023) ‘Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran’, *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguru dan siswa an IAIM Sinjai*, 2, pp. 90–94. doi: 10.47435/sentikjar.v2i0.1826.
- Mumtaha, H. A. and Khoiri, H. A. (2019) ‘Analisis Dampak Perkembangan Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 Pada Perilaku Masyarakat Ekonomi (E-Commerce)’, *JURNAL PILAR TEKNOLOGI : Jurnal Ilmiah Ilmu Ilmu Teknik*, 4(2), pp. 55–60. doi: 10.33319/piltek.v4i2.39.
- Mutaqin, F. M. et al. (2023) ‘Efektif Artificial Intelligence (AI) dalam Belajar dan Mengajar’, *Jurnal Pendidikan : Seroja*, 2(1), pp. 53–60.
- Parwati, N. P. and Pramatha, I. N. B. (2021) ‘Strategi guru dan siswa sejarah dalam menghadapi tantangan pendidikan indonesia di era society 5.0’, *Widyadari: Jurnal Pendidikan*, 22(1), pp. 143–158. doi: 10.5281/zenodo.4661256.
- Subowo, E., Dhiyaulhaq, N. and Wahyu, I. (2022) ‘Pelatihan Artificial Intelligence untuk Tenaga Pendidik dan Guru dan siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah (Online Thematic Academy Kominfo RI)’, *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana*, 3(3), pp. 247–254. doi: 10.37295/jpdw.v3i3.296.
- Suryani, S., Hasriani, H., Tamsir, N., Husain, T., Herlinda, H., Thabrani, T.,... & Syam, A. (2023). Literasi Digital Dalam Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran Guru dan siswa SMKN 1 Gowa Berbasis AI. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 4636-4643.
- Wulandari, A. P. et al. (2023) ‘Pentingnya Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar’, *Journal on Education*, 5(2), pp. 3928–3936. doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- Zaini, H. and Dewi, K. (2017) ‘Pentingnya Sistem Informasi Manajemen Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini’, *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), pp. 81–96. doi: 10.19109/ra.v1i1.1489.