

## PELATIHAN PENYUSUNAN ARTIKEL ILMIAH DENGAN TEMA PENGIMPLEMENTASIAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DI SEKOLAH

Firstya Evi Dianastiti<sup>1)</sup>, Aptia Ardiasri<sup>2)</sup>, Fitriawiyarti N<sup>3)</sup>, Mei Purwantini<sup>4)</sup>, Zahra Dwi Adhinessa<sup>5)</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBSB, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia  
<sup>1</sup>firstyaevidianastiti@uny.ac.id, <sup>2</sup>aptiaardiasri@uny.ac.id, <sup>3</sup>fitriawiyartinindyaningrum@uny.ac.id,  
<sup>4</sup>meipurwantini@uny.ac.id, <sup>5</sup>zahradwi.2023@student.uny.ac.id

Diterima 31 Mei 2025, Direvisi 14 Juni 2025, Disetujui 19 Juni 2025

### ABSTRAK

Permasalahan prioritas yang ditemukan yakni perihal kesulitan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif dan mempublikasikan praktik baik hasil pembelajaran tersebut melalui artikel ilmiah. Oleh karena itu, program Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk (1) meningkatkan keterampilan guru mitra dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *artificial intelligence*, dan (2) meningkatkan keterampilan guru mitra dalam menyusun artikel ilmiah dengan tema implementasi media pembelajaran di sekolah. Mitra sasaran dari program PkM ini adalah mitra non-produktif, yaitu para guru di SMK Negeri 5 Yogyakarta sejumlah 94 guru. Program pelatihan tersebut dilaksanakan selama tiga bulan pada bulan Oktober hingga Desember 2024. Pertemuan secara daring bauran dilaksanakan pada tanggal 25-26 November 2024. Kemudian pertemuan secara luring dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2024. Metode yang diterapkan dalam program PkM ini menggunakan model pembelajaran partisipatif dan *project based learning* (PjBL) dengan ceramah, diskusi interaktif, praktik, dan pendampingan terstruktur. Materi yang disampaikan adalah: (1) Padlet sebagai alternatif media pembelajaran interaktif berbasis AI; (2) penyusunan artikel ilmiah yang dilengkapi dengan materi pedoman pemilihan jurnal ilmiah bereputasi dan panduan pengiriman naskah ke jurnal. Hasil pelaksanaan program menunjukkan peningkatan pengetahuan guru terhadap AI yang dapat digunakan untuk menyusun media pembelajaran interaktif dan membantu penulisan artikel ilmiah. Saran yang dapat diberikan kepada tim pengabdian lainnya adalah masih perlu pelatihan tentang berbagai jenis AI penunjang pembuatan media pembelajaran interaktif selain Padlet. Kemudian, perlu pendampingan secara terstruktur dengan durasi waktu yang lebih lama untuk membantu guru menyusun artikel ilmiah secara utuh hingga sampai pada tahap mempublikasikannya.

**Kata kunci:** *artikel ilmiah; media pembelajaran interaktif; artificial intelligence*

### ABSTRACT

The primary problems identified were the difficulties faced by teachers in creating interactive learning media and publishing best practices of learning outcomes through scientific articles. Therefore, this community service program aimed to (1) improve the skills of partner teachers in developing interactive multimedia based on artificial intelligence, and (2) enhance their abilities in writing scientific articles on the implementation of learning media in schools. The target partners of this program are non-productive partners, namely teachers at SMK Negeri 5 Yogyakarta with a total of 94 teachers. The training program was implemented over a period of three months, from October to December 2024. Online sessions were conducted on November 25–26, 2024, followed by an offline meeting on December 16, 2024. The methods used in this community service program included participatory learning and project-based learning (PjBL), with activities such as lectures, interactive discussions, hands-on practice, and structured mentoring. The materials presented were: (1) the use of Padlet as an AI-based interactive learning media alternative, and (2) the preparation of scientific articles, supported by guidelines for selecting reputable scientific journals and submitting manuscripts. The results of the program showed an increase in teachers' understanding of AI tools that can be used to develop interactive learning media and assist in writing scientific articles. It is recommended that future service programs continue to provide training on various types of AI tools to further support the creation of interactive learning media beyond Padlet. Additionally, structured and extended mentoring is needed to support teachers in fully developing scientific articles until they reach the publication stage.

**Keywords:** *scientific articles; interactive learning media; artificial intelligence*

## PENDAHULUAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk mengatasi beberapa permasalahan prioritas yang ditemukan di lapangan, yakni perihalan kesulitan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif dan mempublikasikan hasil pembelajaran tersebut melalui artikel ilmiah. Hal tersebut relevan dengan penelitian yang menyimpulkan bahwa salah satu masalah yang dihadapi guru adalah menghasilkan karya tulis dan publikasi ilmiah sebagai sub-unsur pengembangan keprofesian berkelanjutan (Ismiati et al., 2023). Rendahnya produktivitas menulis karya ilmiah merupakan salah satu permasalahan klasik yang dihadapi guru (Kamarudin & Pahar, 2021). Padahal penulisan karya tulis ilmiah diyakini dapat meningkatkan kemampuan profesionalisme dan memperbaiki kualitas pembelajaran yang disampaikannya (Hasan & Rahmani, 2021).

Selain itu, permasalahan prioritas yang akan ditangani adalah berkaitan dengan urgensi penggunaan media pembelajaran dalam ketercapaian tujuan pembelajaran dan pengaktifan daya berpikir kritis pada siswa SMK. Karena pada abad 21, guru tidak hanya dituntut menguasai materi pembelajaran saja, tetapi juga harus mampu mengintegrasikan materi tersebut dengan teknologi (Tajuddin et al., 2023). Ketercapaian tujuan pembelajaran tersebut salah satunya juga dipengaruhi oleh ketepatan dan kecakapan para guru untuk memilih media pembelajaran yang digunakan sebab guru berperan dalam membentuk proses pembelajaran yang efektif dan relevan (Wasiyah et al., 2023; Asroni et al., 2024). Berdasarkan tujuan prioritas tersebut, PkM ini juga akan mendukung pencapaian IKU yang berupa: (a) dosen berkegiatan di luar kampus, (b) kelas yang kolaboratif dan partisipatif, serta (c) mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus, sebab PkM ini juga melibatkan mahasiswa yang akan membantu pelaksanaan PkM.

Untuk mengatasi permasalahan dan mendukung tercapainya luaran tersebut, maka tim pelaksana PkM ini beranggotakan dosen dengan kepakaran yang berbeda, yaitu dosen dengan kepakaran (a) strategi pembelajaran pada Kurikulum Merdeka, (b) multimedia pembelajaran/ teknologi informatika, dan (c) literasi digital. Selain itu, PKM ini melibatkan mahasiswa yang membantu pelaksanaan program sehingga mahasiswa memiliki pengalaman untuk berkegiatan di luar kampus. Solusi permasalahan ini selaras dengan hilirisasi penelitian dengan judul "*From ICT-Based Learning Media to Gamification Optimalization: Learning Media Research Projection Based on Bibliometric Analysis*". Dalam artikel tersebut disimpulkan bahwa tren terkini pada pengembangan maupun uji

media pembelajaran yang menyesuaikan era VUCA diantaranya media-media berbasis TIK daring dan gamifikasi (Assidik et al., 2022). Selain dalam media pembelajaran, modernitas telah menyebabkan meningkatnya identifikasi integrasi teknologi dalam pembelajaran maupun proses menulis, khususnya penggunaan AI dalam pembuatan teks (Suminar et al., 2025).

Salah satu manfaat penting dari penggunaan media pembelajaran berbasis TIK adalah membantu guru dalam menyajikan materi yang abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih mudah dimengerti oleh siswa. Sebagai contoh, simulasi berbasis komputer atau video tutorial dapat memberikan gambaran yang jelas tentang proses-proses teknis yang sulit dilakukan di dalam kelas. Media pembelajaran merupakan sarana yang guru perlukan untuk membantu siswa memahami suatu konsep saat belajar, terutama media yang dapat digunakan sendiri oleh siswa (Febriani et al., 2023). Guru yang menggunakan media berbasis TIK mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, serta membantu mempercepat pemahaman konsep-konsep teknis yang rumit. Dalam hal ini, TIK berperan sebagai jembatan antara materi yang diajarkan dengan realitas yang akan dihadapi siswa di dunia kerja nantinya.

Berdasarkan permasalahan yang ada, tujuan pelaksanaan PkM ini adalah sebagai berikut.

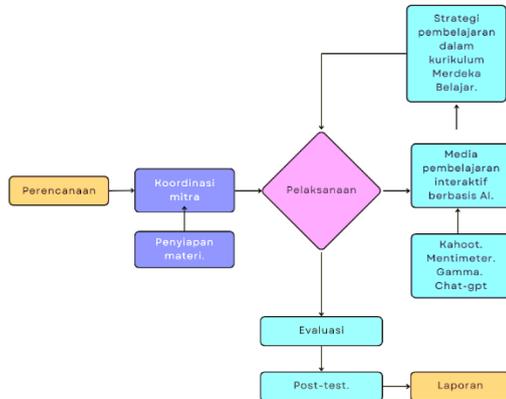
- Meningkatnya keterampilan guru mitra dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *artificial intelligence*.
- Meningkatkan keterampilan guru mitra dalam menyusun artikel ilmiah dengan tema implementasi media pembelajaran di sekolah.

## METODE

Target dari PkM ini adalah para guru SMK Negeri 5 Yogyakarta, yang beralamat di Kecamatan Umbulharjo, Kota Yogyakarta dan berjarak 4 km dari Universitas Negeri Yogyakarta. Kegiatan ini diikuti oleh 94 guru dan dilaksanakan pada bulan Oktober hingga Desember 2024.

Pelaksanaan PkM ini dilaksanakan dengan menggunakan berbagai teori perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang relevan dengan kebutuhan guru dalam penyusunan artikel ilmiah dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis AI. Pengintegrasian media pembelajaran berbasis TIK dan AI dalam pelatihan guru SMK bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih adaptif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Guru dapat mengimplementasikan berbagai teknologi ini untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, sesuai

dengan kebutuhan siswa di era digital dan industri 4.0 dan selanjutnya dapat menulis praktik tersebut menjadi artikel ilmiah.

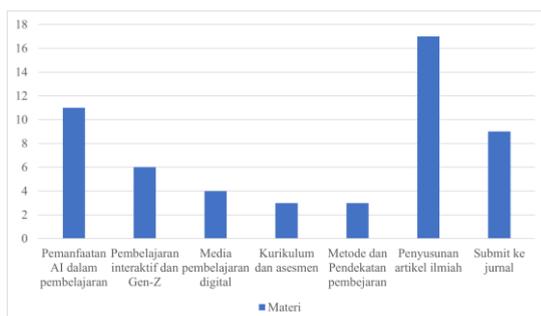


Gambar 1. Skematis Pelaksanaan PkM

Metode yang akan diterapkan dalam program PkM ini menggunakan model pembelajaran partisipatif dan *project based learning* (PjBL), dengan metode ceramah, diskusi interaktif, praktik, dan pendampingan terstruktur. Model PjBL bertujuan agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan praktik melalui pertanyaan-pertanyaan pemantik sehingga tercipta pembelajaran yang mendalam (Krauss & Boss, 2014). Pelaksanaan PkM terbagi menjadi tiga tahap, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, dan (3) evaluasi.

### Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilaksanakan dengan melakukan koordinasi internal dalam tim pengusul untuk pembagian tugas sesuai dengan kepakaran masing-masing serta mempersiapkan kebutuhan pelaksanaan PkM. Kemudian, dilanjutkan dengan koordinasi eksternal dengan pihak SMK Negeri 5 Yogyakarta, untuk menentukan peserta, tempat, dan waktu pelaksanaan. Pada tahap perencanaan, tim PkM juga membagikan kuesioner analisis kebutuhan materi yang diperlukan oleh mitra. Berdasarkan jawaban dari guru, dapat disimpulkan kebutuhan materi sebagai berikut.



Gambar 1. Kebutuhan Materi Pelatihan

Berdasarkan analisis kebutuhan materi, selanjutnya direncanakan materi dan jumlah jam pelaksanaan PkM sebagai berikut.

Tabel 1. Materi dan Jumlah Jam Pelaksanaan

No.	Materi	Jp
1	Media pembelajaran interaktif	6
2	Artificial Intelligence pendukung pembelajaran	10
3	Penyusunan artikel ilmiah	10
4	Pemilihan jurnal ilmiah	3
5	Panduan publikasi artikel ilmiah pada jurnal	3
Total		32

### Tahap Pelaksanaan

Program pengabdian ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu penyajian materi, diskusi dan praktik, serta pendampingan terstruktur. Kegiatan diskusi dan praktik terstruktur dilakukan beriringan dengan kegiatan penyajian materi. Penyampaian materi dilakukan dalam tiga kali pertemuan, yakni pertemuan pertama secara bauran dan pertemuan kedua secara luring, kemudian pelatihan dilanjutkan dengan pendampingan praktik terstruktur. Program pelatihan tersebut dilaksanakan selama tiga bulan pada bulan Oktober hingga Desember 2024. Pertemuan secara daring bauran dilaksanakan pada tanggal 25-26 November 2024. Kemudian pertemuan secara luring dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2024.

### Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi terdiri atas evaluasi saat kegiatan dan evaluasi pasca-program PkM. Evaluasi penting dilakukan untuk mengetahui keberhasilan program PkM ini. Evaluasi dilakukan dengan evaluasi terkait pelaksanaan PkM dan evaluasi peningkatan kemampuan guru dalam menulis artikel ilmiah dan pengembangan media pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Tahap Perencanaan

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SMK Negeri 5 Yogyakarta diikuti oleh 94 orang guru dari seluruh mata pelajaran. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara blender learning, yakni kegiatan secara daring dan luring. Pada tahap sosialisasi para guru telah mengisi kuesioner awal ihwal media pembelajaran berbasis *artificial intelligence* yang sudah diketahui dan

materi serta tujuan dari peserta mengikuti kegiatan PkM ini.

Berdasarkan analisis kebutuhan materi, tim PkM menyusun empat materi yang bertujuan untuk memberikan perspektif serta pengetahuan yang komprehensif bagi guru. Materi yang pertama adalah (1) Padlet (<https://padlet.com>) sebagai alternatif media pembelajaran interaktif. Materi yang kedua (2) Terampil Menulis Teks Akademik mengajak para guru untuk menyusun artikel ilmiah dengan menggunakan bantuan *artificial intelligence* dalam penyusunan kerangka naskah, yakni menggunakan laman <https://rytr.me>. Materi ketiga (3) Pedoman Pemilihan Jurnal Ilmiah Bereputasi yang dilanjutkan dengan materi keempat (4) Panduan Pengiriman (Submit) Naskah. Materi disajikan dengan menggunakan salindia dan dibagikan buku elektronik sebagai berikut.



Gambar 2. Halaman sampul materi PkM

### Hasil Tahap Pelaksanaan

Penyampaian materi penyusunan artikel ilmiah dibagi menjadi beberapa topik spesifik, yaitu: (a) strategi menyusun artikel ilmiah, (b) menyusun kerangka artikel ilmiah dengan menggunakan bantuan AI berupa <https://rytr.me>, (c) pedoman memilih jurnal terakreditasi, dan (d) panduan pengiriman (*submit*) artikel ke jurnal. Adapun materi pengembangan media pembelajaran berisi seluk-beluk Padlet dan bagaimana membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Padlet.

Pertemuan pertama dilaksanakan secara bauran, yakni tim PkM secara daring melalui Zoom

meeting dan para guru mengikuti secara bersama-sama di SMK Negeri 5 Yogyakarta. Pertemuan tersebut dimulai dari penyampaian arahan oleh kepala SMK Negeri 5 Yogyakarta, Sihono, S.Pd., sambutan dari ketua tim peneliti, dan dilanjutkan dengan penyampaian materi melalui ceramah dan diskusi.



Gambar 3. Pelaksanaan pelatihan secara bauran

Setelah pelaksanaan pelatihan secara bauran, pertemuan selanjutnya secara luring dengan pendampingan praktik. Pada kegiatan tersebut, para guru dibimbing untuk memahami konsep dasar media pembelajaran interaktif serta potensi pemanfaatan teknologi *artificial intelligence* dalam mendesain media pembelajaran yang lebih adaptif, menarik, dan kontekstual. Kemudian pada sesi seluk-beluk penyusunan artikel ilmiah bertujuan membekali guru mitra dengan kemampuan menulis artikel ilmiah berbasis pengalaman praktis mereka dalam mengimplementasikan media pembelajaran di kelas.



Gambar 4. Pelaksanaan pelatihan secara luring di SMK N 5 Yogyakarta

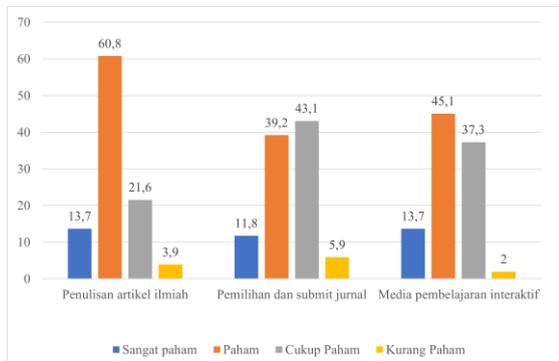


Gambar 5. Pendampingan praktik oleh tim PkM

### Hasil Tahap Evaluasi

Setelah pelaksanaan PkM, dilakukan evaluasi yang berupa evaluasi pengetahuan guru dan evaluasi terhadap pelaksanaan PkM. Perihal peningkatan kemampuan dan keterampilan guru,

diperoleh penilaian sebagai berikut.



Gambar 6. Persentase pemahaman materi PkM

Data yang divisualisasikan dalam Gambar 6 memaparkan bahwa persentase tertinggi pemahaman pada materi penulisan artikel ilmiah yakni sebanyak 60,8% guru menyatakan paham tentang materi tersebut. Kemudian, pada materi pemilihan jurnal dan panduan pengiriman (*submit*) naskah, persentase tertinggi sebanyak 43,1% guru mengaku telah paham. Pada materi media pembelajaran interaktif berbasis AI, 45,1% guru menyatakan telah paham.

Kemudian, juga dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan PkM. Berdasarkan kuesioner yang telah diisi oleh guru mitra, sebanyak 45,1% guru menyatakan bahwa PkM ini memberikan pengalaman yang sangat baik bagi mereka (Gambar 7).

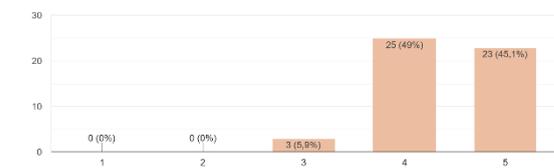


Gambar 7. Evaluasi pelaksanaan PkM

Selanjutnya, Gambar 8 menyajikan persentase perihal kualitas penyajian materi oleh narasumber dalam PkM ini. Berdasarkan Gambar 7 diketahui bahwa 45,1% responden menilai narasumber sangat baik, sebanyak 49% responden menilai baik, dan 5,9% menilai kualitas narasumber baik.

Bagaimana Bapak/Ibu menilai kualitas pembicara/penyaji?

51 jawaban



Gambar 8. Evaluasi narasumber PkM

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan PkM yang telah dilaksanakan, evaluasi yang menjadi catatan pelaksanaan pelatihan adalah sebagai berikut. (1) Waktu pelaksanaan PkM yang terlalu pendek sehingga perlu menyesuaikan dengan ketersediaan waktu oleh sekolah karena pada bulan November di SMK Negeri 5 Yogyakarta dilaksanakan UAS. (2) Tidak semua guru membawa laptop dalam pelaksanaan praktik sehingga praktik mandiri tidak terlaksana dengan maksimal. (3) Perlu tambahan anggota dari mahasiswa agar dapat membantu pelaksanaan pelatihan yang terjadwal praktik agar kegiatan dapat dilakukan dengan efektif dan efisien.

### Pembahasan

Program pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan tidak sekadar dilakukan dengan berdasarkan kebutuhan di lapangan saja, tetapi juga mempertimbangkan hasil publikasi artikel ilmiah yang terkait dengan tema tersebut. Pada PkM serupa yang telah dilaksanakan disimpulkan bahwa pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi membantu guru dalam mempersiapkan materi belajar yang menarik dan *up to date* bagi siswa menggunakan fasilitas dan akses teknologi informasi (Syahroni et al., 2020). Selain itu, seiring perkembangan teknologi di era VUCA, media pembelajaran interaktif yang tersedia mulai merambah pada penggunaan teknologi kecerdasan buatan atau dikenal dengan *artificial intelligence*. Teknologi seperti kecerdasan buatan (AI) dan analitik data juga digunakan untuk mempersonalisasi pengalaman belajar dan memberikan umpan balik yang lebih efektif (Anwar, 2024). Media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan oleh guru akan membuat lebih semangat dalam belajar (Hapsari et al., 2023).

Pemanfaatan AI sebagai teknologi untuk membuat media pembelajaran interaktif bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar di sekolah. Proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan efektif apabila terjalin komunikasi yang baik antara guru dan siswa, serta penyampaian materi hingga evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran harus

dilaksanakan dengan metode yang baik, efektif dan profesional agar mudah mendapatkan hasil yang optimal dengan perencanaan yang ditentukan sebelumnya (Guntoro et al., 2022). Perencanaan yang dilakukan oleh guru meliputi: penentuan indikator dari tujuan pembelajaran, penyusunan materi, pemilihan media pembelajaran, dan penyusunan asesmen. Selain itu, manfaat media pembelajaran yaitu meningkatkan minat siswa, memberikan pengalaman nyata, mengatasi keterbatasan, menyajikan materi yang lebih bermakna, dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif (Husna & Supriyadi, 2023). Dengan demikian, pelatihan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran mutlak diperlukan oleh para guru.

Selama pelaksanaan PkM dan evaluasi pelaksanaan PkM diketahui bahwa para guru selalu bersemangat untuk mempelajari hal-hal baru yang berkaitan dengan TIK. Namun, seringkali terjadi kendala berupa kurangnya pelatihan intensif bagi guru yang tidak sekadar menyampaikan materi tetapi juga memberikan pendampingan praktik. Hal ini selaras dengan pernyataan bahwa dukungan dari berbagai mitra strategis dan pelaksanaan program pendampingan berbasis AI akan membantu memastikan bahwa teknologi ini dapat diintegrasikan dengan efektif dengan mendukung perkembangan siswa dan menciptakan model pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21 (Fauziah et al., 2024).

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut. (1) Penyampaian materi dan pendampingan dengan topik media pembelajaran interaktif berbasis artificial intelligence dilakukan dengan metode ceramah dan dilanjutkan dengan diskusi serta praktik. Media pembelajaran yang disampaikan yakni pemanfaatan Padlet yang dapat diakses melalui <https://padlet.com>. (2) Penyampaian materi penyusunan artikel ilmiah dengan tema implementasi media pembelajaran di sekolah dilakukan dengan metode ceramah dan dilanjutkan dengan diskusi serta praktik. Materi disampaikan menggunakan buku digital yang dibagikan ke para guru disertai dengan pemaparan AI yang membantu penyusunan kerangka artikel ilmiah yang dapat diakses melalui <https://rytr.com>. (3) Penyampaian materi dengan topik pemilihan jurnal ilmiah dan cara pengiriman artikel ilmiah bagi guru dilakukan dengan metode ceramah dan dilanjutkan dengan diskusi serta praktik. Pemaparan materi disampaikan dengan menggunakan buku digital yang juga dibagikan ke para guru.

Saran yang dapat diberikan kepada tim pengabdian lainnya adalah masih perlu pelatihan tentang berbagai jenis AI penunjang pembuatan media pembelajaran interaktif selain Padlet. Kemudian, perlu pendampingan secara terstruktur dengan durasi waktu yang lebih lama untuk membantu guru menyusun artikel ilmiah secara utuh hingga sampai pada tahap mempublikasikannya.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Pendanaan dari PkM ini didukung oleh dana DIPA FBSB UNY melalui skim PkM bagi Dosen Muda FBSB Tahun 2024.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anwar, N. R. (2024). Pelatihan Pengenalan Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Kompetensi Guru pada Transformasi Digital. *Journal of Smart Community Service (JSCS)*, 2(1), 28–36. <https://journal.cahyaedu.com/index.php/jscs/article/view/43/28>
- Asroni, O., Wayan, I., Pratama, P., Putu, I., Sudarsana, E., Harjo, K. T., & Peong, H. K. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Edpuzzle Sebagai Media Pembelajaran SMKN 3 Komodo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia*, 5(1), 11–24.
- Assidik, G. K., Dianastiti, F. E., & Vinansih, S. T. (2022). From ICT-Based Learning Media to Gamification Optimization: learning Media Research Projection Based on Bibliometric Analysis. *Proceedings of the 7th Progressive and Fun Education International Conference (PROFUNEDU 2022)*, 1, 21–34. <https://doi.org/10.2991/978-2-494069-71-8>
- Fauziah, N. M., Widodo, W., Hidayati, S. N., Aulia, V., Sari, D. P., & Zahro, F. (2024). Optimalisasi Kurikulum Merdeka melalui Pelatihan Guru untuk Mengimplementasikan Teknologi AI dalam Pengembangan Media Pembelajaran Optimizing the Independent Curriculum through Teacher Training Assistance to Implement AI Technology in the Development of L. 6(4), 702–714.
- Febriani, A., Azizah, Y., Satria, N., & Eka Putri, D. A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK Oleh Guru Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(1), 73–83. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i1.512>
- Guntoro, T. S., S, A. C., & Nasruddin, N. (2022). Peningkatan Keterampilan Membuat Video Pendukung Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Inshot Dan Vn Bagi Guru Olahraga Di MGMP Kota Jayapura. *Journal of*

- Community Empowerment*, 1(2), 75.  
<https://doi.org/10.31764/joce.v1i2.11203>
- Hapsari, T., Dianastiti, F. E., & Rohmah, M. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran “Buku Ajaib” Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas Vii Smpn 11 Magelang. *Indonesian Journal of ...*, 6(1), 45–55.  
<https://doi.org/10.31002/ijel.v6i1.5407>
- Hasan, H., & Rahmani, D. R. (2021). Pentingnya Publikasi Ilmiah Bagi Guru. *Publishing Letters*, 1(1), 16–19.  
<https://doi.org/10.48078/publetters.v1i1.3>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990.  
<https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Ismiati, I., Sahratullah, S., Suparman, S., & Sumarlin, S. (2023). Pendampingan Penyusunan Ptk Dan Publikasi Ilmiah Bagi Anggota Kkg Sekolah Dasar. *Journal of Community Empowerment*, 2(2), 62.  
<https://doi.org/10.31764/joce.v2i2.19915>
- Kamarudin, & Pahar, E. (2021). Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Bagi Guru Profesional. *Jurnal Karya Abdi*, 5(1), 71–78.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jkam.v5i1.13807>
- Krauss, J., & Boss, S. (2014). Thinking Through Project-Based Learning: Guiding Deeper Inquiry. In *Library Media Connection* (Vol. 32, Issue 4).  
<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=lxh&AN=94059735&site=ehost-live>
- Suminar, S., Widiyanto, A., Pratiwi, S., & Utami, T. (2025). *Comprehensive Bibliometric Review of AI Disadvantages in Writing Class : How Does It Impact Plagiarism ?* (Vol. 2024, Issue Ijcah 2024). Atlantis Press SARL.  
<https://doi.org/10.2991/978-2-38476-317-7>
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh [Training on Information Technology-Based Learning Media to Improve Teachers’ Skills in Distance Learning]. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170–178.
- Tajuddin, S., Anoegrajekti, N., Attas, S. G., & Rahman Bahtiar, I. (2023). Peningkatan Kompetensi Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Scratch Bagi Guru-guru Bahasa Indonesia Kabupaten Cianjur. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 2594–2599.  
<https://doi.org/10.31949/jb.v4i4.6446>
- Wasiyah, Mariati, Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 205–212.  
<https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227>