



TRANSFORMASI : JURNAL PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

Email: j.transformasi@ummat.ac.id

<http://journal.ummat.ac.id/index.php/transformasi/index>

ISSN: 2797-5940 (Online), ISSN: 2797-7838 (Print)

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Mataram

Jln. KH. Ahmad Dahlan No.1, Pagesangan, Kec. Mataram, Kota Mataram, NTB (83115)

Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Sejarah Tokoh Islam Menggunakan Google Flow bagi Pengurus Pondok Pesantren Nurul Huda

Training on Creating Instructional Videos on the History of Islamic Figures Using Google Flow for the Administrators of Nurul Huda Islamic Boarding School

¹⁾Adib' Aunillah Fasya, ^{2*)}Imam Prayogo Pujiono, ³⁾Yunita Lisnaningtyas Utami,

⁴⁾Arditya Prayogi, ⁵⁾M. Wildan Ahfadh

^{1,2,3,4,5)} Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

*Email: imam.prayogopujiono@uingusdur.ac.id

Abstrak

Transformasi digital di bidang pendidikan menuntut lembaga pendidikan keagamaan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih visual, adaptif, dan sesuai dengan kebiasaan belajar generasi digital. Di Pondok Pesantren Nurul Huda Pandansari, penyampaian materi sejarah tokoh Islam masih didominasi penjelasan verbal dan bahan ajar berbasis teks, sementara pengurus pesantren belum memiliki keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan aplikasi berbasis kecerdasan buatan untuk memproduksi video pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pengurus Pondok Pesantren Nurul Huda Pandansari dalam membuat video pembelajaran sejarah tokoh Islam menggunakan Google Flow. Kegiatan dilaksanakan pada 2 April 2026 di Laboratorium Komputer Pondok Pesantren Nurul Huda Pandansari dengan melibatkan 8 peserta. Metode pelaksanaan yang digunakan meliputi presentasi, praktikum, dan diskusi. Tingkat keberhasilan program diukur dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test yang terdiri atas lima indikator pemahaman dan keterampilan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa rata-rata ketercapaian indikator meningkat dari 22,5% pada pre-test menjadi 90,0% pada post-test. Selain itu, enam peserta berhasil menyusun video pembelajaran berdurasi 1-2 menit, sedangkan dua peserta menghasilkan storyboard dan draft adegan yang siap disempurnakan. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik efektif meningkatkan literasi digital dan kemampuan produksi media pembelajaran di lingkungan pesantren. Kegiatan lanjutan direkomendasikan dalam bentuk pendampingan produksi konten, penyusunan bank prompt tematik, dan integrasi video hasil pelatihan ke dalam pembelajaran sejarah Islam.

Kata Kunci: Google Flow; Literasi Digital; Pondok Pesantren; Sejarah Tokoh Islam; Video Pembelajaran.

Abstract

Digital transformation in education requires Islamic educational institutions to develop learning media that are more visual, adaptive, and aligned with the learning habits of digital natives. At Pondok Pesantren Nurul Huda Pandansari, the delivery of historical materials on Islamic figures is still dominated by verbal explanation and text-based learning resources, while the pesantren administrators have limited skills in using artificial intelligence tools to produce instructional videos. This community service activity aimed to improve the knowledge and skills of the administrators in creating instructional videos on the history of Islamic figures using Google Flow. The activity was conducted on 2 April 2026 at the computer laboratory of Pondok Pesantren Nurul Huda Pandansari and involved 8 participants. The methods used were presentation, practicum, and discussion. Program effectiveness was measured by comparing pre-test and post-test results consisting of five indicators of knowledge and practical competence. The results showed that the average achievement increased from 22.5% in the pre-test to 90.0% in the post-test. In addition, six participants successfully produced instructional videos of 1-2 minutes, while two participants completed storyboards and scene drafts ready for refinement. These findings indicate that practice-based training effectively strengthens digital literacy and learning-media production skills in the pesantren environment. Follow-up activities are recommended in the form of content production mentoring, thematic prompt banks, and the integration of the produced videos into Islamic history learning.

Keywords: *Google Flow; Digital Literacy; Islamic Boarding School; History of Islamic Figures; Instructional Video.*

Submitted: 11-04-2026, Revision: 14-07-2026, Accepted: 12-08-2026

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara lembaga pendidikan merancang, menyampaikan, dan mendiseminasikan materi ajar (Pesovski, Santos, Henriques, & Trajkovik, 2024)(Pujiono, Prayogi, Shofiani, Yuliyanti, & Iskarim, 2024). Perubahan ini juga menyentuh lembaga pendidikan keagamaan, termasuk pondok pesantren, yang semakin dituntut untuk menghadirkan proses pembelajaran yang tidak hanya bermakna secara substantif, tetapi juga menarik secara visual dan komunikatif (Mukarom, Darmawan, Agustin, Dwijantie, & Samadi, 2024). Dalam konteks pembelajaran sejarah tokoh Islam, penyajian materi yang hanya bertumpu pada ceramah dan teks sering kali belum cukup untuk membangun imajinasi historis, kedekatan emosional, dan keteladanan nilai pada peserta didik (Govern Shobach & Badrul Arifin, 2025). Karena itu, kemampuan memproduksi media pembelajaran digital menjadi bagian penting dari penguatan literasi digital di lingkungan pesantren.

Berdasarkan identifikasi kebutuhan mitra, Pondok Pesantren Nurul Huda Pandansari menghadapi beberapa persoalan utama. Pertama, media pembelajaran sejarah tokoh Islam yang tersedia masih terbatas pada penjelasan lisan dan bahan bacaan sederhana. Kedua, pengurus pondok pesantren sebagai mitra kegiatan belum terbiasa menggunakan aplikasi berbasis kecerdasan buatan (AI) untuk memproduksi

konten video pembelajaran secara mandiri. Ketiga, belum tersedia pola kerja yang sistematis untuk mengubah materi sejarah tokoh Islam menjadi narasi visual singkat yang dapat dipakai dalam pembelajaran maupun publikasi digital pesantren. Kondisi ini menyebabkan materi yang sebenarnya kaya nilai keteladanan belum sepenuhnya disajikan dalam format yang sesuai dengan karakter belajar generasi digital (Muslimin dkk., 2025).

Salah satu alternatif solusi yang relevan adalah pemanfaatan Google Flow (Firdaus Perdana dkk., 2026). Google Flow adalah perangkat lunak atau alat (tool) pembuatan video berbasis Kecerdasan Buatan (AI) canggih yang dikembangkan oleh Google (Mercan, 2025). Secara resmi, Flow diperkenalkan Google sebagai AI creative studio atau AI filmmaking tool yang memungkinkan pengguna membuat, menyempurnakan, dan menyusun video, gambar, serta cerita dengan dukungan model Veo, Imagen, dan Gemini (Hume, Iljic, & Carey, 2025). Flow juga mendukung pembuatan video dari text prompt, atau frames, sehingga pengguna dapat mengarahkan hasil visual secara lebih terstruktur dan menjaga konsistensi adegan antarklip (Jo dkk., 2025). Karakteristik ini membuat Flow potensial digunakan untuk memproduksi video pembelajaran singkat, termasuk video sejarah tokoh Islam yang membutuhkan kesinambungan narasi, visual, dan pesan edukatif.

Sejumlah artikel pengabdian yang menjadi rujukan penulisan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis workshop dengan kombinasi presentasi, praktikum, dan diskusi efektif meningkatkan literasi digital serta keterampilan penggunaan aplikasi pembelajaran (Pujiono, Prayogi, Nugroho, Shofian, & Fasya, 2026). Pola tersebut tampak pada kegiatan pelatihan konten edukasi digital berbasis Canva dan CapCut maupun workshop AI generatif pada konteks pendidikan menengah (Rahmawati dkk., 2025)(Perdana dkk., 2025), yang sama-sama menempatkan praktik langsung dan evaluasi pre-test/post-test sebagai inti pengukuran keberhasilan.

Berangkat dari kondisi tersebut, kegiatan pengabdian ini diwujudkan dalam bentuk pelatihan pembuatan video pembelajaran sejarah tokoh Islam menggunakan Google Flow bagi pengurus Pondok Pesantren Nurul Huda Pandansari. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman peserta terhadap fungsi dan alur kerja Google Flow, meningkatkan keterampilan menyusun prompt dan storyboard video sejarah

tokoh Islam, serta menghasilkan draft video pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara nyata oleh mitra.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada peningkatan kapasitas pengurus Pondok Pesantren Nurul Huda Pandansari sebagai agen internal pengembangan media pembelajaran. Objek kegiatan adalah 8 pengurus pondok pesantren yang selama ini terlibat dalam kegiatan pendidikan dan mendukung program kelembagaan. Kegiatan dilaksanakan pada 2 April 2026 di Laboratorium Komputer Pondok Pesantren Nurul Huda Pandansari. Pelaksanaan kegiatan didampingi oleh tim pelaksana yang terdiri dari dosen dan mahasiswa dari UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pemilihan pengurus pondok pesantren sebagai peserta didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka memiliki posisi strategis untuk menularkan keterampilan yang diperoleh kepada santri, ustadz/ustadzah, dan kegiatan publikasi lembaga.

Metode yang digunakan dalam workshop ini adalah presentasi, praktikum, dan diskusi. Pada sesi presentasi, tim menyampaikan urgensi media video dalam pembelajaran sejarah tokoh Islam, pengenalan Google Flow, konsep dasar prompt engineering, serta cara penyusunan storyboard edukatif. Pada sesi praktikum, peserta dipandu untuk menentukan tokoh Islam yang akan diangkat, menulis narasi singkat, menyusun prompt, menghasilkan adegan, menyeleksi output, dan menyusun video pembelajaran berdurasi singkat. Materi teknis menekankan pentingnya detail prompt, terutama unsur subject, action, environment, lighting, dan style, serta pemanfaatan frames agar hasil generasi video lebih konsisten dan sesuai tujuan pembelajaran (Zheng dkk., 2025). Sesi diskusi digunakan untuk memecahkan kendala teknis, memperbaiki hasil generasi, serta merefleksikan potensi penerapan video yang dihasilkan di lingkungan pesantren.

Secara operasional, kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahap. Tahap pertama adalah persiapan, yang meliputi koordinasi dengan pihak pondok pesantren, identifikasi kebutuhan mitra, penyusunan modul pelatihan, penyiapan akun kerja untuk demonstrasi dan praktik, serta pembuatan instrumen evaluasi. Tahap kedua adalah pelaksanaan workshop satu hari, yang terdiri atas pembukaan, pre-test, penyampaian materi, praktikum terbimbing, presentasi hasil peserta, diskusi, dan post-test. Tahap ketiga

adalah evaluasi, yaitu analisis hasil pre-test dan post-test serta penelaahan luaran video yang dihasilkan peserta.

Keberhasilan kegiatan diukur dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test yang berisi lima pertanyaan identik. Setiap jawaban “ya/paham” diberi skor 1, sedangkan jawaban “tidak/belum” diberi skor 0. Persentase ketercapaian dihitung dengan rumus jumlah jawaban positif dibagi jumlah peserta, lalu dikalikan 100%. Selain evaluasi kuantitatif, tim juga menggunakan observasi kualitatif terhadap partisipasi peserta, kemampuan menyusun storyboard, kualitas prompt, dan ketercapaian draft video. Kegiatan dinyatakan berhasil apabila rata-rata hasil post-test mencapai minimal 75% dan sekurang-kurangnya 75% peserta mampu menghasilkan storyboard atau draft video pembelajaran sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan berlangsung sesuai rencana dan menunjukkan partisipasi aktif dari seluruh peserta. Pada sesi awal, peserta terlihat antusias ketika narasumber menjelaskan urgensi transformasi media pembelajaran sejarah tokoh Islam dan mendemonstrasikan alur kerja Google Flow mulai dari penulisan prompt hingga keluaran video. Materi yang disampaikan tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga pada cara merumuskan nilai edukatif dari tokoh Islam agar video yang dihasilkan tetap memiliki landasan pembelajaran yang jelas. Dokumentasi penyampaian materi dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Dokumentasi Penyampaian Materi

Pada sesi praktikum, peserta mulai memilih tema tokoh Islam yang akan diangkat, di antaranya Salahuddin al-Ayyubi, Utsman bin Affan, dan Umar bin Khattab. Peserta kemudian dilatih menyusun struktur video sederhana yang terdiri atas pembuka, inti narasi, dan pesan keteladanan. Proses ini mendorong peserta untuk tidak sekadar menghasilkan video yang menarik, tetapi juga menghubungkan visual yang dibuat dengan pesan sejarah dan nilai-nilai keislaman yang ingin ditekankan. Dokumentasi peserta kegiatan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Dokumentasi Peserta Kegiatan

Untuk memetakan kemampuan awal peserta, tim memberikan pre-test sebelum materi dimulai. Hasil pre-test menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta masih relatif rendah, terutama pada aspek teknis penggunaan Google Flow dan penyusunan prompt. Hal ini mengonfirmasi bahwa kegiatan pelatihan memang dibutuhkan oleh mitra. Adapun hasil pre-test peserta disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Pre-Test* Peserta (n = 8)

No	Pertanyaan Kuesioner	Ya/ Paham	Tidak/ Belum	Persentase Positif
1	Apakah Anda mengetahui fungsi utama Google Flow untuk pembuatan video pembelajaran?	2	6	25%
2	Apakah Anda memahami unsur <i>prompt</i> yang efektif untuk menghasilkan video sejarah tokoh Islam?	1	7	12,5%
3	Apakah Anda mampu menyusun <i>storyboard</i> sederhana untuk video pembelajaran sejarah?	2	6	25%
4	Apakah Anda dapat membuat video pembelajaran singkat menggunakan Google Flow secara mandiri?	1	7	12,5%

5	Apakah Anda memahami pentingnya verifikasi fakta dan etika penggunaan AI dalam media pembelajaran?	3	5	37,5%
---	--	---	---	-------

Setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai, peserta diminta mengerjakan post-test dengan butir pertanyaan yang sama seperti pada pre-test agar perubahan tingkat pemahaman dan keterampilan dapat diukur secara lebih objektif. Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada seluruh indikator yang diukur, sebagaimana tersaji pada Tabel 2. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa peserta tidak hanya mengalami kemajuan pada aspek pengetahuan konseptual, tetapi juga pada aspek keterampilan praktis yang berkaitan dengan materi pelatihan.

Tabel 2. Hasil *Post-Test* Peserta (N = 8)

No	Pertanyaan Kuesioner	Ya/ Paham	Tidak/ Belum	Persentase Positif
1	Apakah Anda mengetahui fungsi utama Google Flow untuk pembuatan video pembelajaran?	8	0	100%
2	Apakah Anda memahami unsur <i>prompt</i> yang efektif untuk menghasilkan video sejarah tokoh Islam?	7	1	87,5%
3	Apakah Anda mampu menyusun <i>storyboard</i> sederhana untuk video pembelajaran sejarah?	7	1	87,5%
4	Apakah Anda dapat membuat video pembelajaran singkat menggunakan Google Flow secara mandiri?	6	2	75,0%
5	Apakah Anda memahami pentingnya verifikasi fakta dan etika penggunaan AI dalam media pembelajaran?	8	0	100%

Data pada Tabel 1 dan Tabel 2 menunjukkan bahwa jumlah jawaban positif meningkat dari 9 respons pada pre-test menjadi 36 respons pada post-test. Jika dirata-ratakan, ketercapaian indikator naik dari 22,5% menjadi 90,0%, atau meningkat sebesar 67,5 poin persentase. Kenaikan paling menonjol tampak pada indikator pemahaman unsur *prompt*, yang meningkat dari 12,5% menjadi 87,5%, dan indikator kemampuan membuat video pembelajaran sederhana, yang naik dari 12,5% menjadi 75,0%. Secara skor individual, rata-rata peserta meningkat dari 1,13 menjadi 4,50 dari maksimum 5. Hasil ini menunjukkan bahwa workshop tidak hanya menambah pengetahuan konseptual peserta, tetapi juga memperkuat kesiapan teknis mereka untuk memproduksi media pembelajaran berbasis AI.

Hasil kuantitatif tersebut selaras dengan temuan kualitatif selama kegiatan. Peserta yang pada awalnya masih ragu menyusun prompt mulai mampu merumuskan perintah yang lebih spesifik, memilih gaya visual yang sesuai, dan memperbaiki output berdasarkan hasil generasi sebelumnya. Dari sisi luaran, enam peserta berhasil menuntaskan video pembelajaran berdurasi 1-2 menit yang memuat judul, adegan inti, dan pesan penutup, sedangkan dua peserta lain berhasil menyusun storyboard, narasi, serta draft adegan yang siap disempurnakan lebih lanjut. Perbedaan capaian ini terutama dipengaruhi oleh variasi kecepatan adaptasi peserta terhadap alur kerja aplikasi dan waktu yang tersedia untuk iterasi prompt.

Dari perspektif pemecahan masalah mitra, pelatihan ini berhasil menjawab tiga persoalan utama yang dirumuskan pada pendahuluan. Pertama, keterbatasan media pembelajaran sejarah tokoh Islam mulai teratasi melalui lahirnya draft video yang bisa dikembangkan menjadi bahan ajar. Kedua, pengurus pondok pesantren memperoleh keterampilan baru yang sebelumnya belum mereka kuasai, yakni mengubah materi sejarah menjadi format video yang singkat, visual, dan lebih komunikatif. Ketiga, kegiatan ini membuka kemungkinan pembentukan pola kerja baru di lingkungan pesantren, yaitu produksi media pembelajaran berbasis digital yang dapat dimanfaatkan untuk kelas maupun media sosial lembaga.

Dampak kegiatan ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga sosial dan kelembagaan. Pengurus pondok pesantren yang semula lebih berperan sebagai pengguna media digital pasif mulai bergeser menjadi calon produsen konten edukatif. Perubahan ini penting karena meningkatkan kemandirian lembaga dalam menyiapkan materi pembelajaran serta memperluas jangkauan dakwah edukatif melalui media digital. Dalam konteks pesantren, kemampuan menghasilkan video sejarah tokoh Islam berpotensi memperkuat identitas kelembagaan, mendukung pembelajaran santri, dan menumbuhkan budaya kreatif yang lebih responsif terhadap perkembangan teknologi.

Keberhasilan kegiatan didukung oleh beberapa faktor. Jumlah peserta yang relatif kecil memungkinkan pendampingan lebih intensif pada saat praktikum. Kombinasi presentasi, praktikum, dan diskusi juga terbukti efektif karena peserta langsung mencoba materi yang baru diterima, lalu mendiskusikan hasilnya secara reflektif. Selain itu, tema sejarah tokoh Islam sangat dekat dengan kebutuhan pesantren sehingga peserta merasa materi pelatihan relevan dengan konteks kerja mereka.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala, yakni keterbatasan waktu untuk pendalaman editing akhir, kebutuhan koneksi internet yang stabil selama proses generasi, serta perlunya penguatan lebih lanjut terkait verifikasi fakta sejarah agar video yang dihasilkan tidak hanya menarik, tetapi juga akurat secara isi.

Dengan demikian, hasil kegiatan ini memperlihatkan bahwa Google Flow dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu produksi media pembelajaran apabila didampingi dengan pendekatan pedagogis yang tepat. Nilai utama program ini bukan sekadar pada kemampuan menghasilkan video, melainkan pada terbentuknya alur berpikir peserta dalam memilih materi, menyusun narasi, memformulasikan prompt, menyeleksi keluaran, dan memeriksa kesesuaian hasil dengan tujuan pembelajaran. Melalui proses tersebut, pelatihan memberi fondasi awal bagi pengembangan media pembelajaran sejarah tokoh Islam yang lebih inovatif di lingkungan Pondok Pesantren Nurul Huda Pandansari.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan video pembelajaran sejarah tokoh Islam menggunakan Google Flow bagi pengurus Pondok Pesantren Nurul Huda Pandansari berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan, yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi AI untuk produksi media pembelajaran, yang tercermin dari kenaikan rata-rata ketercapaian indikator dari 22,5% pada pre-test menjadi 90,0% pada post-test, lahirnya video pembelajaran singkat dan draft video yang siap dikembangkan, serta meningkatnya kesiapan pengurus untuk mengemas materi sejarah Islam secara lebih visual dan komunikatif. Kelebihan program ini terletak pada pendekatan hands-on yang intensif, relevansi topik dengan kebutuhan mitra, dan besarnya peluang penerapan hasil pelatihan di lingkungan pesantren, sedangkan kekurangannya mencakup keterbatasan waktu pelatihan, ketergantungan pada kualitas internet dan perangkat, serta perlunya pendalaman lebih lanjut pada aspek verifikasi fakta dan penyuntingan akhir, sehingga secara praktis program ini dapat menjadi model awal pengembangan bank konten pembelajaran pesantren dan pada masa mendatang direkomendasikan adanya pendampingan lanjutan, penyusunan template prompt dan storyboard, serta integrasi hasil video ke dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Firdaus Perdana, Imam Prayogo Pujiono, Jainul Arifin, Lilik Riandita, Tsalisa Yuliyanti, & Maftuhin. (2026). Pelatihan Prompt Engineering Menggunakan Google Gemini dan Suno AI untuk Produksi Musik Edukasi Islam di SMA N 1 Kedungwuni. *Jurnal Lentera: Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 105–112. <https://doi.org/10.57207/27ftbz89>
- Govern Shobach, & Badrul Arifin. (2025). Implementasi Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Malang. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 7(2), 151–163. <https://doi.org/10.19109/pairf.v7i2.27722>
- Hume, T., Iljic, T., & Carey, M. (2025, Mei 20). Meet Flow: AI-powered filmmaking with Veo 3.
- Jo, H.-Y., Sakashita, M., Mishra, A., Suzuki, R., Niinuma, K., & Gupta, A. (2025). *Map2Video: Street View Imagery Driven AI Video Generation*.
- Mercan, G. (2025). Google VEO 3 As A Pedagogical Partner AI-Driven Storytelling For Conceptual, Affective, And Critical Learning in Science Education. *Sinop Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(2), 1443–1464. <https://doi.org/10.30561/sinopusd.1749874>
- Mukarom, Z., Darmawan, D., Agustin, M., Dwijantie, J. S., & Samadi, M. R. (2024). Islamic Education Curriculum Innovation in the Digital Era: Challenges and Opportunities. *International Education Trend Issues*, 2(2), 317–328. <https://doi.org/10.56442/ieti.v2i2.874>
- Muslimin, M., Rifaid, R., Ilham, I., Arrahman, R., Habiburrahman, H., Supratman, S., ... Mansurudin, M. (2025). Technology-Based Transformation Of The Youth Organization In Mataram City Information System. *TRANSFORMASI: JURNAL PENGABDIAN PADA MASYARAKAT*, 5(3), 292. <https://doi.org/10.31764/transformasi.v5i3.35790>
- Perdana, F., Riandita, L., Prayogi, A., Shofiani, R., Pujiono, I. P., Anzaini, S. S., & Agustina, R. W. (2025). Workshop AI Generatif Sonauto.ai untuk Pengembangan Kreativitas Musikal dan Literasi Digital pada Siswa MTs AL-Ma'arif Rakit Banjarnegara. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(1), 702–709. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i1.508>
- Pesovski, I., Santos, R., Henriques, R., & Trajkovik, V. (2024). Generative AI for Customizable Learning Experiences. *Sustainability*, 16(7), 3034. <https://doi.org/10.3390/su16073034>
- Pujiono, I. P., Prayogi, A., Nugroho, D. A., Shofian, R., & Fasya, A. A. (2026). Pelatihan Penulisan Artikel Ilmiah Pengabdian Masyarakat Bagi Anggota UKM F Literasi Pendidikan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. *Komunitas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2). <https://doi.org/10.62870/komunitas:jpkkm.v5i2.31804>
- Pujiono, I. P., Prayogi, A., Shofiani, R., Yuliyanti, T., & Iskarim, M. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence untuk Mendukung Tugas Guru di SMA Negeri 1 Bodeh. *Jurnal Parameter Vol*, 36(1), 77.
- Rahmawati, F., Nurlaela, E., Prayogi, A., Pujiono, I. P., Abdussalaam, A., & Subekti, A. C. (2025). Peningkatan Keterampilan Pembuatan Konten Edukasi Digital Melalui Workshop Canva dan CapCut. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Desa (JPMD)*, 6(3), 664–680.
- Zheng, G., Yuan, J., Wang, B., Huang, H., Ma, G., & Duan, N. (2025). *Frame-Level Captions for Long Video Generation with Complex Multi Scenes*.