

## PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM PENDIDIKAN DI ERA SOCIETY 5.0

Novrita Mulya Rosa\*<sup>1</sup>

Ahmad Suryadi<sup>2</sup>

Robiatul Adawiyah<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup> Pendidikan Matematika, FMIPA, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

<sup>2</sup> Teknik Informatika, FTIK, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

\*e-mail: [muly4ros4@gmail.com](mailto:muly4ros4@gmail.com)<sup>1</sup>, [yadi2812@gmail.com](mailto:yadi2812@gmail.com)<sup>2</sup>, [robiatuladawiyah94@gmail.com](mailto:robiatuladawiyah94@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

*Society 5.0* didefinisikan sebagai masyarakat yang berpusat pada manusia (*human-centered*) dimana kemajuan teknologi dan ekonomi digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan sebuah sistem yang mengintegrasikan ruang maya dan ruang fisik. Di era *society 5.0* ini, ada banyak tantangan yang harus dihadapi dan perubahan yang harus dilakukan. Pendidikan di masa ini dituntut untuk menggunakan pengetahuan (*knowledge*) dan teknologi (*technology*) pada pembelajarannya dengan tujuan menghasilkan generasi yang memiliki keterampilan abad ke 21 yaitu kecakapan dalam berpikir secara kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreatif. Salah satu perkembangan teknologi di era *Society 5.0* adalah Kecerdasan Buatan atau *Artificial Intelligence (AI)* digunakan dalam membangun sistem yang dapat berpikir, membuat sistem, dan melakukan sesuatu seperti manusia. *Artificial Intelligence* akan dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang kehidupan, dan membantu memudahkan pekerjaan manusia. Mitra dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah guru pada SMP Negeri 2 Gunung Kaler Kabupaten Tangerang - Banten. Permasalahan yang ditemukan pada mitra adalah kurangnya pengetahuan dan kemampuan guru dalam memanfaatkan berbagai aplikasi *Artificial Intelligence* yang dapat membantu guru dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran. Guru juga masih minim dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *AI*. Solusi dari permasalahan tersebut adalah memberikan sosialisasi untuk menambah pengetahuan guru tentang berbagai macam aplikasi berbasis *AI* yang dapat digunakan pada pembelajaran. Tahapan kegiatan terdiri dari persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahapan persiapan diawali dengan survei ke mitra untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh mitra dilanjutkan dengan perijinan dan pembuatan proposal. Menyiapkan alat dan bahan untuk pelaksanaan abdimas serta materi yang akan disampaikan. Tahap pelaksanaan abdimas dilakukan secara daring dengan aplikasi *zoom* untuk menyampaikan materi sosialisasi pemanfaatan *AI* dalam Pendidikan di era *Society 5.0*.

**Kata kunci:** *Artificial Intelligence, Pendidikan, Society 5.0*

### Abstract

*Society 5.0* is defined as a *human-centered* society where technological and economic advances are used to solve problems using a system that integrates cyberspace and physical space (Prastiwi & Pujiawati, 2019). In this era of *society 5.0*, there are many challenges that must be faced and changes that must be made. Education today is required to use knowledge and technology in its learning with the aim of producing a generation that has 21st century skills, namely the ability to think critically, communicate, collaborate and be creative. One of the technological developments in the era of *Society 5.0* is *Artificial Intelligence (AI)* used in building systems that can think, create systems, and do things like humans. *Artificial Intelligence* can be utilized in various fields of life, and help facilitate human work. The partner s of this community service activity are teachers at SMP Negeri 2 Gunung Kaler, Tangerang Regency - Banten. The problems found in the partners are the lack of knowledge and ability of teachers in utilizing various *Artificial Intelligence* applications that can help teachers in planning, implementing and evaluating learning. Teachers are also still minimal in the use of *AI*-based learning media. The solution to this problem is to provide socialization to increase teacher knowledge about various *AI*-based applications that can be used in learning. The stages of activity consist of preparation, implementation and evaluation. The preparation stage begins with a survey to partners to find out the problems faced by partners, followed by licensing and making proposals. Preparing tools and materials for the implementation of community service and the materials to be delivered. The implementation stage of community service is carried out online with the *zoom* application to deliver socialization materials on the use of *AI* in Education in the *Society 5.0* era.

**Keywords:** *Artificial Intelligence, Education, Society 5.0*

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang pesat telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia secara signifikan, khususnya dalam bidang pendidikan. Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memfasilitasi akses yang lebih besar terhadap informasi dan kesempatan belajar, sehingga mendorong pemerataan dalam pendidikan. Meskipun demikian, kemajuan ini juga telah menimbulkan tantangan baru. Paradigma pendidikan konvensional sering kali kesulitan memenuhi tuntutan kontemporer, khususnya yang menyangkut penyesuaian pengalaman belajar untuk mengakomodasi kebutuhan siswa secara individual, meningkatkan efisiensi sistem manajemen pembelajaran, dan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Society 5.0 adalah ide dari Jepang tentang membuat hidup kita lebih baik dengan menggunakan teknologi canggih seperti robot, perangkat pintar, dan banyak informasi. Ide ini ingin membantu semua orang memiliki kehidupan yang baik, terutama di sekolah. Dalam ide ini, kita dapat menggunakan teknologi pintar untuk membuat pembelajaran lebih mudah dan tersedia bagi semua orang, tidak peduli siapa mereka (Fukuyama, 2018).

Dalam pendidikan, AI menyentuh banyak hal. AI membantu pembelajaran yang beradaptasi, menjaga kelas tetap teratur, dan memilah data untuk membantu pengambilan keputusan. AI menjanjikan cara bagi siswa untuk belajar dengan cara dan kecepatan mereka sendiri. Setiap pelajar menemukan jalannya sendiri. Guru juga menemukan kelegaan dalam AI, karena AI menangani tugas-tugas yang membosankan—memberi nilai, mengelola catatan siswa, dan menganalisis kinerja. Otomatisasi ini meringankan beban mereka dan memungkinkan mereka untuk fokus pada hal-hal yang penting (Luckin, 2018).

Di tengah perubahan, kita membutuhkan sistem pendidikan yang fleksibel dan beradaptasi. Kecerdasan buatan siap memenuhi kebutuhan ini. Dengan AI, pembelajaran dapat dibentuk agar sesuai dengan setiap siswa, sehingga lebih personal dan efektif. AI dapat menyaring data siswa, memperkirakan kebutuhan mereka, menyarankan jalur yang tepat, dan membantu guru mengarahkan pelajaran dengan lebih baik (Holmes et al., 2019).

Dalam konteks Society 5.0, AI tidak hanya dipandang sebagai alat teknologi, tetapi juga sebagai mitra manusia dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang inklusif, merata, dan berkelanjutan. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana AI dapat dimanfaatkan secara optimal dalam pendidikan, mengidentifikasi tantangan yang mungkin muncul, serta mengeksplorasi implikasi etis dan sosial yang terkait dengan penerapan teknologi ini. Pendekatan yang holistik terhadap integrasi AI dalam pendidikan akan menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mewujudkan visi pendidikan di era Society 5.0.

SMP Negeri 2 Gunung Kaler terletak di Kabupaten Tangerang, Banten. Tim pengabdian masyarakat melakukan observasi awal dan menemukan bahwa pengetahuan dan keterampilan digital guru masih kurang. Mereka masih mengajar dengan cara lama, mengandalkan ceramah dan buku teks yang ada. Penggunaan perangkat pembelajaran berbasis TIK masih sangat minim. Selama observasi awal, kami menemukan beberapa masalah dalam perencanaan pembelajaran mereka. Guru sering menjiplak rencana pembelajaran dari orang lain tanpa memahaminya. Mereka kesulitan dalam manajemen waktu, menetapkan tujuan yang jelas, dan memilih metode pengajaran yang tepat. Banyak yang merasa kesulitan menggunakan media pembelajaran secara efektif dan menghadapi tantangan dalam membuat dan menganalisis penilaian. Masalah-masalah ini tentu saja menghambat proses pembelajaran. Kesadaran ini mendorong kami untuk melakukan proyek pengabdian masyarakat: Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Pendidikan untuk era masyarakat 5.0.

## METODE

Sejalan dengan tantangan yang dihadapi oleh organisasi mitra, metodologi yang digunakan dalam program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut. Kegiatan dilakukan secara daring melalui platform Zoom, sehingga memudahkan interaksi antara tim dan peserta. Peserta yang merupakan pendidik di SMP Negeri 2 Gunung Kaler dapat mengikuti sesi ini menggunakan laptop atau telepon pintar. Kegiatan ini diharapkan dapat

menambah wawasan dan keterampilan peserta tentang pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pembelajaran.

Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- 1) Perencanaan dan Persiapan Tim Abdimas melakukan survei ke wilayah mitra yaitu SMP Negeri 2 Gunung Kaler.
- 2) Pada kegiatan ini, tim melakukan pertemuan dengan Kepala Sekolah dan perwakilan guru. Pada pertemuan ini dilakukan diskusi identifikasi permasalahan mitra dan kebutuhan mitra terkait dengan pemahaman mengenai artificial intelligence. Persiapan Internal tim juga dilakukan untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual dan operasional.
- 3) Pelaksanaan Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sosialisasi dan diskusi memaparkan berbagai aplikasi Artificial Intelligence dalam bidang pendidikan yang dapat digunakan oleh guru. Selama pemaparan materi akan diselingi oleh diskusi atau tanya jawab dengan peserta. Tim memberikan contoh konkrit penggunaan aplikasi kecerdasan buatan dalam bidang Pendidikan.
- 4) Evaluasi dilakukan untuk mengetahui respon mitra terhadap kegiatan pelatihan. Evaluasi juga dilakukan untuk mengetahui efektifitas kegiatan Pengabdian Masyarakat bagi peningkatan pengetahuan dan ketrampilan mitra dalam memanfaatkan Artificial Intelligence.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam pendidikan di SMPN 2 Gunung Kaler telah memberikan dampak yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran. Implementasi teknologi Artificial Intelligence (AI) di SMPN 2 Gunung Kaler bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta mempersiapkan siswa menghadapi tantangan era Society 5.0. Berikut adalah hasil dari penerapan AI di sekolah ini:

### 1. Pembelajaran Adaptif

Pengembangan sistem pembelajaran adaptif yang menggunakan teknologi AI (Artificial Intelligence) menjadi salah satu tren terbaru dalam dunia pendidikan. Sistem ini dirancang untuk menyesuaikan konten, metode, dan kecepatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa. AI menganalisis data dari performa siswa untuk memberikan rekomendasi pembelajaran yang paling sesuai, yang dapat meningkatkan efektivitas dan personalisasi Pendidikan. Salah satu aplikasi AI yang digunakan di SMPN 2 Gunung Kaler adalah platform pembelajaran adaptif yang memungkinkan penyesuaian materi ajar berdasarkan kemampuan individu siswa. Sistem ini menganalisis progres belajar siswa dan memberikan rekomendasi materi atau latihan yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Hasilnya, siswa dengan kemampuan berbeda dapat mengikuti pembelajaran dengan kecepatan masing-masing tanpa tertinggal, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Ariani, 2020).

### 2. Analisis Performa Siswa

Kehadiran AI terlihat jelas dalam cara data siswa diperiksa. Guru menggunakan teknologi ini untuk melacak kemajuan akademis dengan lebih presisi. Algoritme AI menyaring nilai ujian, catatan kehadiran, dan partisipasi di kelas untuk mengungkap di mana siswa unggul dan di mana mereka kesulitan. Informasi ini membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih baik. Di SMPN 2 Gunung Kaler, para pendidik mencatat bahwa hal itu meningkatkan efektivitas intervensi mereka, terutama bagi siswa yang membutuhkan dukungan ekstra (Wahyuni, 2020).

### 3. Penggunaan Aplikasi Pendidikan Berbasis AI

Di sekolah ini, siswa juga diperkenalkan dengan beberapa aplikasi pendidikan berbasis AI, seperti chatbot yang dapat menjawab pertanyaan siswa mengenai materi pelajaran, dan

aplikasi tutor virtual yang memberikan bimbingan tambahan di luar jam pelajaran sekolah. Siswa yang memiliki kendala dalam memahami konsep tertentu dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai alat bantu belajar mandiri. Dari hasil survei yang dilakukan terhadap siswa, mayoritas merasa terbantu dengan kehadiran tutor virtual, terutama dalam mempelajari mata pelajaran seperti matematika dan sains.

#### 4. Tantangan Implementasi AI

Meskipun AI telah memberikan banyak manfaat, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi SMPN 2 Gunung Kaler dalam implementasinya. Tantangan utama meliputi ketersediaan infrastruktur teknologi yang masih terbatas, seperti koneksi internet yang kurang stabil dan keterbatasan perangkat komputer. Selain itu, ada juga resistensi dari beberapa guru yang belum sepenuhnya menguasai teknologi AI atau merasa khawatir bahwa AI dapat menggantikan peran mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan berkelanjutan bagi guru mengenai pemanfaatan AI menjadi salah satu fokus utama sekolah untuk memaksimalkan manfaat teknologi ini.

Berdasarkan hasil di atas, terlihat bahwa pemanfaatan AI di SMPN 2 Gunung Kaler telah membawa dampak positif dalam beberapa aspek pendidikan, terutama dalam meningkatkan personalisasi dan efektivitas pembelajaran. Namun, keberhasilan implementasi AI ini sangat tergantung pada kesiapan infrastruktur dan kompetensi pengguna, baik guru maupun siswa. Pengalaman di sekolah ini menunjukkan bahwa AI bukan pengganti peran guru, melainkan sebagai alat yang memperkaya dan mendukung proses pendidikan.

Peserta antusias mengikuti kegiatan sosialisasi dan pelatihan dari awal hingga akhir. Diskusi berlangsung menarik karena terjadi interaksi dua arah antara pemateri dan peserta. Kegiatan Abdimas ini merupakan bagian dari tri dharma Perguruan Tinggi Universitas Indraprasta PGRI. Kegiatan ABDIMAS ini dikemas dalam bentuk kegiatan sosialisasi pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pendidikan di era Society 5.0 bagi guru-guru SMPN 2 Gunung Kaler, Kabupaten Tangerang. Beberapa sub tema kegiatan yang disampaikan dalam kegiatan ABDIMAS ini antara lain memberikan wawasan tentang pentingnya kemampuan literasi digital guru di era society 5.0 ; memberikan gambaran pengetahuan akan penerapan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence ; membantu guru meningkatkan kemampuan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

### **Peningkatan kesadaran dan motivasi guru untuk memiliki kemampuan literasi digital di era society 5.0**

Perkembangan teknologi dan penyebaran informasi telah mengubah parameter proses pembelajaran secara signifikan (Çam & Kiyici, 2017). Transformasi ini mengharuskan perolehan

keterampilan digital di kalangan individu, khususnya generasi milenial, untuk bernavigasi secara efektif dalam lanskap digital yang berkembang pesat dan beraneka ragam (Kirchoff, 2017). Bagi para pendidik yang terlibat dalam pengajaran digital, kemahiran dalam literasi digital sangat penting, karena perangkat digital pada dasarnya mengubah hakikat pengetahuan. Perangkat digital memfasilitasi metode konstruksi dan komunikasi pengetahuan yang lebih inovatif, interaktif, kolaboratif, dan personal melalui media digital (McDougall, Readman, dan Wilkinson, 2018).

Peran guru di era Society 5.0 adalah mempunyai keterampilan digital, mampu berinovasi dan berfikir kreatif. Pada era society 5.0, guru dapat menggunakan dengan baik Artificial Intelligence (AI), Internet of things, Virtual /Augmented reality, dan kompeten dalam menggunakan keterampilan robot. Teknologi AI, IoT, dan AR dapat mengatasi kesulitan para pendidik untuk menjelaskan materi contohnya dalam hal fenomena alam yang membutuhkan sebuah objek gambar. Oleh karena itu penting kiranya menumbuhkan kesadaran dan memotivasi guru untuk memiliki kemampuan literasi digital.

Tim Abdimas memberikan pemaparan tentang kemampuan literasi digital guru. Melalui pemaparan tersebut diharapkan akan tumbuh kesadaran dan memotivasi guru untuk meningkatkan kompetensi mereka khususnya kemampuan literasi digital. Secara keseluruhan dari produk kegiatan ini adalah meningkatkan kesadaran dan motivasi guru untuk memiliki kemampuan literasi digital di era society 5.0. Hasil kegiatan ini sejalan dengan (Mirwanto & Bawono, 2022) bahwa selama ini guru yang mengajar di MI Nurul Huda 1 Kedungkandang Kepulauan Riau masih banyak yang memanfaatkan media dan bahan ajar cetak, namun setelah mengikuti pelatihan mereka mendapat tambahan keterampilan dalam membuat media pembelajaran berbasis literasi digital, serta dikatakan bahwa peningkatan kemampuan ini berguna untuk menunjang proses pembelajaran yang joyfull dan sekaligus membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

### **Peningkatan Pengetahuan Guru akan pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pendidikan**

Kecerdasan buatan (AI) adalah domain teknologi yang berfokus pada pengembangan sistem yang mampu mensimulasikan proses kognitif manusia, termasuk penalaran, kreativitas, dan pelaksanaan tugas. Dalam konteks pendidikan, AI dapat meningkatkan berbagai aspek seperti metodologi pengajaran, paradigma pembelajaran, media pendidikan, perencanaan kurikulum, proses pedagogis, dan strategi penilaian. Tim Abdimas bertujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai penerapan AI, dengan harapan bahwa para pendidik akan memperoleh pemahaman tentang kecerdasan buatan yang dapat diterapkan secara efektif di berbagai domain, sehingga memfasilitasi tugas-tugas profesional mereka. Hasil dari inisiatif ini konsisten dengan upaya layanan masyarakat yang didokumentasikan oleh (Yuspita et al., 2023), yang menunjukkan peningkatan yang nyata dalam pengetahuan peserta sebelum dan sesudah keterlibatan dalam program. Peningkatan ini diantisipasi untuk secara positif memengaruhi kemampuan peserta untuk memanfaatkan aplikasi AI secara efektif.

### **Peningkatkan kemampuan guru menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*.**

Kecerdasan Buatan (AI) mencakup berbagai fungsi seperti pengenalan suara, pengenalan wajah, dan pemrosesan bahasa alami. Dalam konteks pendidikan, aplikasi AI mencakup mentor virtual, asisten suara, konten cerdas, penerjemah presentasi, kursus global, penilaian otomatis, dan platform pembelajaran yang dipersonalisasi, yang dicontohkan oleh alat-alat seperti Duolingo, Khan Academy, Kejarcita, dan Chat-GPT. Tim Abdimas melakukan sesi pelatihan yang difokuskan pada penerapan AI dalam aplikasi pendidikan, dengan harapan bahwa para pendidik akan memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk secara efektif memanfaatkan alat pembelajaran berbasis AI. Hasil dari inisiatif ini sejalan dengan temuan (Apriliah et al., 2024), yang melaporkan peningkatan pemahaman dan kompetensi peserta dalam AI, khususnya mengenai integrasi teknologi ke dalam konteks sehari-hari. Umpan balik positif yang diterima

dari para peserta menguatkan kemandirian pendekatan langsung yang digunakan selama lokakarya. Beberapa peserta bahkan menyatakan keinginan untuk melanjutkan studi di bidang AI. Singkatnya, lokakarya AI ini berhasil meningkatkan keterampilan mahasiswa Yayasan Rumah Harapan dalam teknologi AI dan mendorong mereka untuk mengeksplorasi potensi penerapan AI di berbagai domain. Inisiatif semacam ini berperan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang siap menghadapi tantangan masa depan.

Dari hasil pelaksanaan kegiatan ini luaran yang diperoleh adalah meningkatnya kesadaran dan motivasi guru untuk memiliki kemampuan literasi digital, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru-guru di SMPN 2 Gunung Kaler akan pemanfaatan Artificial Intelligence dalam bidang pendidikan. Para guru dapat memanfaatkan beberapa aplikasi AI diantaranya ChatGPT, Magic Pen, Quizzez, Canva, Bard AI, Animated Drawing, dan Wepic.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh Tim Pengabdian kepada Masyarakat diperoleh simpulan kegiatan ini meningkatkan kesadaran dan motivasi guru untuk memiliki kemampuan literasi digital di era society 5 serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru-guru di SMPN 2 Gunung Kaler akan pemanfaatan Artificial Intelligence dalam bidang pendidikan. Para guru dapat memanfaatkan beberapa aplikasi AI diantaranya ChatGPT, Magic Pen, Quizzez, Canva, Bard AI, Animated Drawing, dan Wepic. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini diharapkan dapat berkelanjutan agar dapat memperkenalkan dan memberi pelatihan dan pendampingan lebih mendetail tentang pemanfaatan Artificial Intelligence dalam pembelajaran di era Society 5.0

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan karya ini. Kepada pihak sekolah (SMPN 2 Gunung Kaler) yang telah memberikan dukungan dan kesempatan untuk melakukan penelitian serta pengamatan di lingkungan sekolah. Kepada guru dan siswa yang telah bersedia meluangkan waktu untuk wawancara dan memberikan informasi yang sangat berharga dalam penelitian ini. Kepada rekan-rekan sejawat yang telah memberikan masukan dan dukungan moral selama proses penulisan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriliah, W., Suhardi, S., Tabrani, M., & Fitriani, E. (2024). Workshop Artificial Intelligence Untuk Inovasi dalam meningkatkan Keahlian Masa Depan Santri Yayasan Rumah Harapan. *PRAWARA Jurnal ABDIMAS*, 3(2 April), 36–41.
- Ariani, D. (2020). *Gagasan Millenial & Generasi Z Untuk Indonesia Emas 2045*. Fianosa Publishing.
- Çam, E., & Kiyici, M. (2017). Perceptions of Prospective Teachers on Digital Literacy. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 4, 29–44.
- Fukuyama, M. (2018). Society 5.0: Aiming for a new human-centered society. *Japan Spotlight*, 27(5), 47–50.
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign.
- Kirchoff, J. (2017). Using Digital Comics to Develop Digital Literacy: Fostering Functionally, Critically, and Rhetorically Literate Students. *Texas Journal of Literacy Education*, 5(2), 117–129.
- Luckin, R. (2018). *Machine Learning and Human Intelligence: The future of education for the 21st century*. ERIC.
- Mirwanto, T., & Bawono, S. K. (2022). DEVELOPMENT OF AUDIO VISUAL LEARNING MEDIA AS A STRENGTHENING OF DIGITAL LITERACY. *Jurnal Abdimas Imigrasi*, 3(2), 9–17.
- Wahyuni, S. (2020). *Revolusi Pendidikan di Era Society 5.0: Integrasi Teknologi dan Pembelajaran*. Airlangga University Press.

Yuspita, Y. E., Okra, R., Musril, H. A., Derta, S., Jasmienti, J., Alamsyah, Y., Tanjung, R. N., & Putra, M. A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi AI dalam meningkatkan Kompetensi Guru KKG PAI Kecamatan Baso. *Jurnal Dedikasia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 136–145.