



PENDAMPINGAN PENINGKATAN KUALITAS AKSI NYATA PADA PLAFON MERDEKA MENGAJAR MELALUI PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELEGENCE (AI)

Desi Armi Eka Putri^{1*}, Ikhwan², Merika Setiawati³, Miftahul Jannah⁴, Ririn Septya Yunita⁵, Arman Ririnni⁶

^{1), 2), 4), 5), 6)} Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mahaputra Muhammad Yamin

³⁾ Universitas Negeri Padang.

*Corresponding Author: ekaputri4876@gmail.com

Abstract: SMPN 4 Kubung teachers already have good basic competencies but are lacking in maximizing technology with limited training. Apart from that, the school already has classroom facilities equipped with projectors and infocus screens, as well as the availability of other devices such as 15 units of computers, 15 units of chrome books and 82 units of tablets. So with the availability of these facilities their use has not been maximized in the learning process. The process, through the PKM program implemented, namely the use of technology supported by smart boards and AI, will create more interactive digitalization era learning. Method of implementing socialization service, training for 15 teachers, application of AI technology in the learning process at SMPN 4 Kubung, mentoring and evaluation. The implementation of the service program at SMPN 4 Kubung with a focus on improving real action documents showed significant results. The results of accurate data analysis from the implementation of community service at SMPN 4 Kubung show that the application of AI technology significantly improves the quality of real action documents prepared by teachers. By utilizing applications such as ChatGPT, Gemini, Canva, Quizizz, and Wordwall, teachers can produce more structured and informative documents. The community service activity with the title "Improving the Quality of Real Action on the Merdeka Teaching Ceiling through the Use of Artificial Intelligence (AI)" at SMPN 4 Kubung has succeeded in achieving several goals. increasing teachers' understanding of AI, increasing teachers' ability to integrate AI in learning, improving the quality of teachers' real actions, increasing the effectiveness and efficiency of the learning process at SMPN 4 Kubung.

Keywords: AI, teacher, quality, media.

Abstrak: Guru SMPN 4 Kubung sudah memiliki kompetensi dasar yang baik namun kurang dalam memaksimalkan teknologi dengan keterbatasan pelatihan-pelatihan. Selain dari pada itu sekolah sudah memiliki sarana kelas yang dilengkapi dengan proyektor dan layar infocus, serta ketersediaan perangkat lainnya seperti komputer 15 unit, crome book 15 unit dan tablet 82 unit. Sehingga dengan ketersediaan sarana tersebut yang belum dimaksimalkan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Proses, melalui program PKM yang dilaksanakan yaitu pemanfaatan teknologi didukung dengan adanya smart board dan AI maka akan terciptanya pembelajaran era digitalisasi yang lebih interaktif. Metode pelaksanaan pengabdian sosialisasi, pelatihan kepada 15 orang guru, penerapan teknologi AI dalam proses

pembelajaran di SMPN 4 Kubung, pendampingan dan evaluasiPelaksanaan program pengabdian di SMPN 4 Kubung dengan fokus pada peningkatan dokumen aksi nyata menunjukkan hasil yang signifikan. Hasil analisis data yang akurat dari pelaksanaan pengabdian di SMPN 4 Kubung menunjukkan bahwa penerapan teknologi AI secara signifikan meningkatkan kualitas dokumen aksi nyata yang disusun oleh para guru. Dengan memanfaatkan aplikasi seperti ChatGPT, Gemini, Canva, Quizizz, dan Wordwall, guru-guru dapat menghasilkan dokumen yang lebih terstruktur dan informatif. Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Peningkatan Kualitas Aksi Nyata pada Plafon Merdeka Mengajar melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI)" di SMPN 4 Kubung telah berhasil mencapai beberapa tujuan. meningkatkan pemahaman guru tentang AI, meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan AI dalam pembelajaran, meningkatkan kualitas aksi nyata guru, meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran di SMPN 4 Kubung.

Kata Kunci: AI, guru, kualitas, media.

PENDAHULUAN

SMP Negeri 4 Kubung terletak di Nagari Panyakalan Kecamatan Kubung Kabupaten Solok Sumatera Barat, sekolah mitra merupakan sekolah menengah pertama satu-satunya di wilayah tersebut. Dari segi pendidikan di Nagari panyakalan tempat keberadaan mitra PKM memiliki perhatian tinggi terhadap pendidikan dan dukungan masyarakat yang kuat untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Tingkat partisipasi orang tua dalam kegiatan sekolah cukup baik untuk kemajuan pendidikan anak-anak mereka. SMP Negeri 4 Kubung dengan jumlah siswa sebanyak 154 siswa serta memiliki rombongan sebanyak 7 kelas. Di SMP Negeri 4 Kubung terdapat 15 orang guru, artinya untuk rasio guru dan siswa 1:15, menunjukkan cukup ideal untuk interaksi yang efektif antara guru dan siswa. Rombongan belajar sebanyak 7 ruang kelas sudah dilengkapi dengan infocus dan layar yang memadai, selain dari pada itu sekolah mitra juga memiliki ruangan labor multimedia yang terdapat 10 unit komputer 15 chrome book dan 82 tablet. Selain dari pada itu juga terdapat labor IPA dan perpustakaan.

SMP Negeri 4 Kubung adalah salah satu bagian kecil dari pendidikan di Indonesia yang tidak terlepas dari berbagai tantangan dan pembaharuan kurikulum dan teknologi pendidikan. Guru begitu disibukkan dengan mempersiapkan berbagai administrasi selain tugas utama guru adalah mengajar dalam kelas. Sehingga apa yang terjadi dalam menyelesaikan administrasi dalam web Plafon Merdeka Mengajar dalam mengerjakan aksi nyata hanya sekedar setoran kewajiban saja karena dengan alasan keterbatasan waktu. Yang kadang kala guru hanya mereduksi dari hasil karya yang lainnya tanpa melakukan revisi secara sempurna, hal ini dikarenakan oleh keterbatasan kemampuan guru dalam memanfaatkan berbagai aplikasi. Hal ini tidak bisa disalahkan karena selama beberapa tahun belakangan ini pelatihan yang didapatkan oleh guru pada umumnya adalah online yang memiliki banyak keterbatasan apalagi pelatihan yang sifatnya teknis. Sehingga apa yang terjadi dilapangan dengan keterbatasan guru dalam mengikuti berbagai pelatihan yang diikuti secara online yang mengakibatkan ilmu atau kemampuan yang diperoleh juga alah kadarnya. Kemauan yang begitu besar akan kesiapan untuk menghadapi berbagai teknologi pembelajaran saat ini, apalagi PMM yang juga telah terintegrasi dengan e-kinerja ASN sebagai guru yang dalam hal ini juga memudahkan guru dalam menaikkan pangkat, karena semua aktivitas dalam kinerja guru sudah direncanakan pada PMM termasuk di sana aksi nyata guru baik dalam bentuk

modul ajar, bahan ajar, kegiatan praktik baik dalam pembelajaran dan juga artikel. Dengan sangat bersemangatnya guru untuk belajar untuk menghadapi berbagai tantangan dalam teknologi pendidikan dan pembelajaran, maka dalam hal ini saya dan tim sangat tertarik untuk melaksanakan pengabdian yang berjudul “Peningkatan kualitas aksi nyata pada plafon merdeka mengajar melalui pemanfaatan artificial intelligence (AI)”.

Input, guru sudah memiliki kompetensi dasar yang baik namun kurang dalam memaksimalkan teknologi dengan keterbatasan pelatihan-pelatihan. Selain dari pada itu sekolah sudah memiliki sarana kelas yang dilengkapi dengan proyektor dan layar infocus, serta ketersediaan perangkat lainnya seperti komputer 15 unit, crome book 15 unit dan tablet 82 unit. Sehingga dengan ketersediaan sarana tersebut yang belum dimaksimalkan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Apalagi didukung dengan adanya smart board. Proses, melalui program PKM yang dilaksanakan nantinya dalam pemanfaatan teknologi dan AI maka akan terciptanya pembelajaran era digitalisasi yang lebih interaktif.

Output, pretasi akademik siswa cukup baik namun masih bisa ditingkatkan elbih optimal melalui metode pembelajaran yang lebih inovatif. Serta keterampilan dimiliki oleh guru dalam pemanfaatan integrasi teknologi dalam pembelajaran masih dalam kategori cukup atau belum berkembang, melalui PKM ini keterampilan yang dimiliki oleh guru nanti lebih optimal dan berkualitas dalam menghasilkan aksi nyata, yang keterampilan tersebut bisa dikembangkan juga kepada siswa. Outcome, peningkatan kualitas pendidikan dapat dicapai dengan memanfaatkan teknologi AI, siswa yang mampu menguasai teknologi akan memiliki daya saing lebih tinggi di masa depan.

METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam beberapatahapan sebagai berikut:

1. Sosialisasi

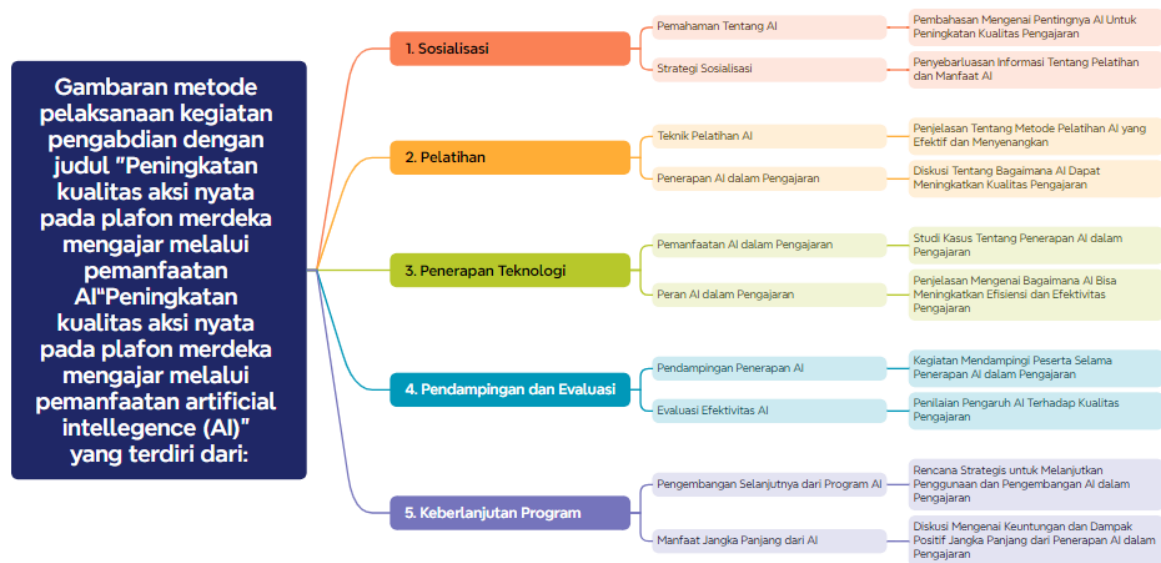
Sekolah terutama guru atau pendidik sebagai sasaran utama dalam pengabdian ini diberikan gambaran apa yang akan dilaksanakan dalam pengabdian nantinya baik input maupun output atau produk yang dihasilkan oleh guru nantinya, sehingga di rasakan kebermanfaatannya. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Koordinasi dengan pihak mitra yakni SMP Negeri 4 Kubung, yaitu mengadakan pertemuan awal dengan kepala sekolah dan guru untuk menjelaskan tujuan, manfaat dan rencana pelaksanaan PKM, serta mendapatkan persetujuan dan komitmen dari pihak sekolah yang dibuktikan dengan surat kesediaan mitra.
- b. Sosialisasi kepada guru, mengadakan sesi sosialisasi di sekolah untuk guru dan siswa mengenai pentingnya penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran serta menjelaskan manfaat dan dampak positif yang diharapkan dari PKM ini. Menyediaan materi sosialisasi seperti poster yang menjelaskan program secara ringkas dan jelas.

2. Pelatihan, guru sebagai objek dalam melaksanakan pengabdian diberikan gambaran dasar tentang pemanfaatan aplikasi AI dan aplikasi lain yang terkait dalam rancangan aksi nyata serta dituangkan dalam bentuk produk sehingga dapat meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi AI untuk pembelajaran dan didukung lagi dengan ketersediaan *smart board*. Langkah-langkah

- pelaksanaan pelatihan
- a. Persiapan materi pelatihan,
 - 1) tim PKM menyusun modul pelatihan yang mencakup dasar-dasar AI, aplikasi AI dalam pendidikan dan teknik pengajaran interaktif berbasis teknologi.
 - 2) Menyiapkan perangkat keras dan lunak yang diperlukan dalam pelatihan
 - b. Pelaksanaan pelatihan
 - 1) Mengadakan pelatihan dasar-dasar AI untuk guru, mencakup materi dan praktek
 - 2) Workshop implementasi AI dalam pembelajaran termasuk studi kasus dan simulasi kelas berbasis AI
 - c. Evaluasi pelatihan
 - 1) Mengadakan sesi tanya jawab dan diskusi untuk mengevaluasi pemahaman guru terhadap materi dan praktek yang diberikan
 - 2) Melakukan penyebaran kuesioner untuk mendapatkan feedback dari peserta pelatihan
3. Penerapan teknologi, mengintegrasikan teknologi AI dalam proses pembelajaran di SMPN 4 Kubung. Yang hasil kerja dari pada guru nantinya akan di input dalam aplikasi PMM (Plafon Merdeka Mengajar) berupa aksi nyata yang berkualitas. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut
- a. Penyediaan peralatan dan infrastruktur
 - 1) Pembelian dan instalasi smart board di ruang kelas
 - 2) Penyediaan laptop/*crome book* (sudah tersedia di sekolah mitra) dan perangkat lunak pembelajaran berbasi AI
 - 3) Peningkatan koneksi internet untuk mendukung penggunaan teknologi (hal ini dilakukan oleh sekolah mitra yang sudah dianggarkan dalam tahun 2024 dan tahun berikutnya
 - b. Integritas AI dalam pembelajaran
 - 1) Penggunaan *smart board* aplikasi AI dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari
 - 2) Pembuatan dan penggunaan konten pembelajaran interaktif yang didukung oleh AI
 - c. Pendampingan teknis
 - 1) Menyediakan dukungan teknis untuk guru dalam menggunakan perangkat dan aplikasi AI
 - 2) Membantu guru dalam menyusun modul ajar, video pembelajaran dan media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi AI
4. Pendampingan dan evaluasi, guru atau peserta kegiatan akan didampingi oleh tim pengamdian yang memiliki kemampuan dan sudah terbiasa dengan aplikasi AI (*Artificial Intelligence*), bukan hanya dosen tetapi juga mahasiswa. Kegiatan ini akan dievaluasi selama program kegiatan dengan memastikan keberhasilan penerapan teknologi dan melakukan penilaian berkelanjutan. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Pendampingan berkelanjutan
 - 1) Mengadakan sesi pendampingan rutin untuk memantau penggunaan teknologi oleh guru dan bisa juga siswa walaupun sasaran utama dalam PKM ini adalah guru
 - 2) Memberikan bantuan teknis dan konsultasi untuk mengatasi masalah yang muncul
 - b. Monitoring dan evaluasi
 - 1) Mengumpulkan data mengenai penggunaan dan dampaknya terhadap proses belajar mengajar
 - 2) Melakukan evaluasi kinerja bisa dilihat dari aksi nyata yang diinput oleh guru pada PMM dan memberikan feedback
 - c. Penilaian hasil
 - 1) Mengukur peningkatan keterampilan teknologi dan prestasi akademik siswa
 - 2) Menilai kepuasan dan manfaat yang dirasakan oleh pihak mitra
5. Berkelanjutan program, kegiatan yang dilaksanakan dengan menghasilkan produk berupa modul ajar, bahan ajar, video pembelajaran, artikel bisa dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga teknologi yang dihasilkan ini akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan juga motivasi guru dalam meningkatkan kinerja. Dalam hal ini akan sangat berdampak juga terhadap kecepatan guru dalam naik pangkat. Yang intinya di sini, dengan adanya pelatihan sebagai wujud kegiatan pengabdian ini maka otomatis program ini akan berkelanjutan dan sangat besar sekali manfaatnya. Langkah-langkah keberlanjutan program sebagai berikut:
- a. Pembentukan tim AI sekolah, membentuk tim khusus di sekolah yang bertanggungjawab atas pengelolaan dan pengembangan teknologi AI serta mengadakan pelatihan lanjutan untuk anggota tim
 - b. Pengembangan materi berkelanjutan, mengembangkan materi pembelajaran berbasis AI secara berkelanjutan serta mencari referensi terbaru untuk memperkaya konten pembelajaran
 - c. Kolaborasi berupa mengikuti seminar, workshop dan pelatihan yang relevan untuk terus meningkatkan kompetensi
 - d. Pencarian pendanaan kegiatan berupa membuat anggaran untuk penambahan pembelian *smart board* baik melalui dana BOS reguler maupun kinerja dari mitra PKM, selain dari pada itu mengajukan proposal kepada lembaga pemerintah dan swasta untuk mendapatkan dukungan finansial lanjutan penambahan pengadaan *smart board*.
 - e. Publikasi dan diseminasi, kegiatan berupa
 - 1) Mempublikasi hasil dan *best practies* dari PKM melalui media cetak dan online;
 - 2) Mengadakan seminar untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan;
 - 3) Membuat draf Buku ber-ISBN terkait dengan pemanfaatan AI untuk menghasilkan perangkat ajar yang berkualitas.



Gambar. 1 Metode Pelaksanaan kegiatan PKM

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Dokumen Aksi Nyata

Pelaksanaan program pengabdian di SMPN 4 Kubung dengan fokus pada peningkatan dokumen aksi nyata menunjukkan hasil yang signifikan. Pertama, kompetensi guru mengalami peningkatan yang jelas, di mana mereka menjadi lebih terampil dalam menyusun aksi nyata yang sesuai dengan standar Platform Merdeka Mengajar (PMM). Melalui pelatihan yang diberikan, guru-guru belajar menggunakan aplikasi AI seperti ChatGPT, Gemini, Canva, Quizizz dan wordwall untuk membantu dalam penyusunan dokumen yang terstruktur dan berkualitas.



Gambar 2. Pelaksanaan kegiatan pengabdian

Dokumen aksi nyata yang dihasilkan memiliki struktur yang jelas, mencakup tujuan, langkah-langkah konkret, dan indikator keberhasilan yang terukur. Selain itu, setiap tahap

penyusunan aksi nyata didokumentasikan dengan baik, memungkinkan pengumpulan data yang diperlukan untuk validasi. Umpan balik dari rekan sejawat dan aplikasi AI membantu guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan dokumen sebelum diajukan untuk validasi. Hasilnya, dokumen aksi nyata yang disusun oleh guru-guru SMPN 4 Kubung menunjukkan kualitas yang lebih tinggi dan memenuhi kriteria penilaian yang ditetapkan oleh Kemendikbudristek. Dengan demikian, program ini tidak hanya meningkatkan kualitas dokumen aksi nyata tetapi juga memberdayakan guru dalam penggunaan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

Analisis Data yang Akurat

Hasil analisis data yang akurat dari pelaksanaan pengabdian di SMPN 4 Kubung menunjukkan bahwa penerapan teknologi AI secara signifikan meningkatkan kualitas dokumen aksi nyata yang disusun oleh para guru. Dengan memanfaatkan aplikasi seperti ChatGPT, Gemini, Canva, Quizizz, dan Wordwall, guru-guru dapat menghasilkan dokumen yang lebih terstruktur dan informatif. Data yang dikumpulkan melalui pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menyusun aksi nyata yang sesuai dengan kriteria Platform Merdeka Mengajar (PMM).

Selain itu, umpan balik yang diberikan oleh aplikasi AI membantu guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan dokumen mereka sebelum diajukan untuk validasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa dokumen aksi nyata yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar kualitas tetapi juga mencerminkan kreativitas dan inovasi guru dalam proses pembelajaran. Dengan adanya dokumentasi yang baik, proses validasi menjadi lebih mudah, dan hal ini berkontribusi pada peningkatan profesionalisme guru. Secara keseluruhan, pengabdian ini berhasil menciptakan budaya kolaborasi di antara guru, di mana mereka saling berbagi praktik baik dan pengalaman, sehingga mendorong pengembangan berkelanjutan dalam kualitas pendidikan di SMPN 4 Kubung.

Media Pembelajaran yang Menarik

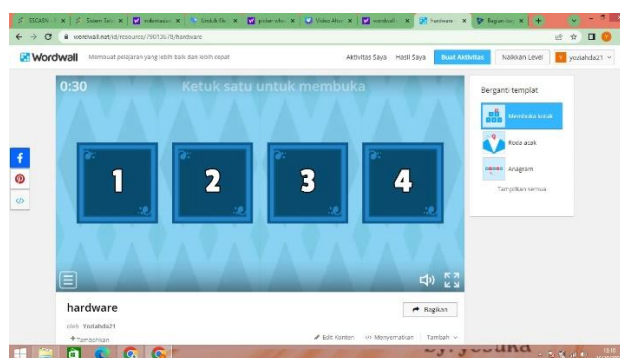
Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas dan daya tarik materi ajar di SMPN 4 Kubung. Dengan berbagai template yang menarik dan fitur desain yang ramah pengguna, Canva memungkinkan guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Aplikasi ini tidak hanya mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, tetapi juga meningkatkan kreativitas baik guru maupun siswa. Melalui Canva, guru dapat membuat berbagai jenis media seperti presentasi, poster, dan infografis yang dapat disesuaikan dengan konteks pelajaran dan kebutuhan siswa. Selain itu, media yang dihasilkan memiliki resolusi gambar yang baik, sehingga dapat digunakan dalam format cetak maupun digital.

Penggunaan Canva juga menghemat waktu dalam proses pembuatan materi, karena guru tidak perlu memulai dari nol; mereka dapat memilih template yang sudah ada dan mengeditnya sesuai kebutuhan. Dengan demikian, siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran karena materi disajikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa, sehingga hasil belajar mereka pun meningkat (Yulfani et al.,

2024). Secara keseluruhan, pemanfaatan Canva di SMPN 4 Kubung berkontribusi positif terhadap proses pembelajaran dan membantu mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.



Gambar 3. Cover hasil media interaktif salah satu guru



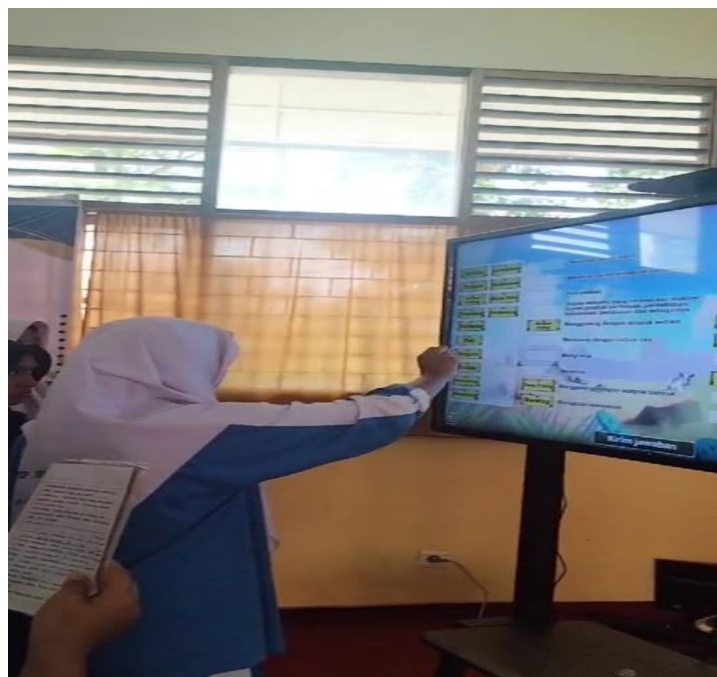
Gambar 4. Hasil wordwall salah satu guru

Motivasi Belajar yang Tinggi

Penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif seperti WordWall, Quizizz, dan Canva di SMPN 4 Kubung telah secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. WordWall, dengan fitur game interaktifnya, berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan WordWall menunjukkan sikap positif, seperti lebih banyak bertanya tentang materi yang belum dipahami. Di sisi lain, Quizizz juga berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar, di mana siswa yang menggunakannya menunjukkan hasil tes yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Meskipun tidak ada perbedaan statistik yang signifikan antara penggunaan WordWall dan Quizizz, kedua aplikasi ini berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Selain itu, penggunaan Canva untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi siswa. Dengan berbagai template yang tersedia, guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan interaktif, membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Secara keseluruhan, integrasi aplikasi-aplikasi ini dalam proses pembelajaran di SMPN 4 Kubung telah menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.



Gambar 5. Antusias siswa dalam proses PMB menggunakan smart board



Gambar 6. Penggunaan smartboard oleh siswa

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Peningkatan Kualitas Aksi Nyata pada Plafon Merdeka Mengajar melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI)" di SMPN 4 Kubung telah berhasil mencapai beberapa tujuan. meningkatkan pemahaman guru tentang AI, meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan AI dalam pembelajaran, meningkatkan kualitas aksi nyata guru, meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran di SMPN 4 Kubung serta mengembangkan materi pembelajaran yang interaktif dan adaptif yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa melalui metode pengajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.

Melalui serangkaian kegiatan seperti pelatihan, workshop, dan pendampingan, guru-guru di SMPN 4 Kubung telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan

mereka memanfaatkan AI dalam proses pembelajaran. Kegiatan pengabdian di SMPN 4 Kubung memiliki potensi besar untuk memberikan dampak positif yang signifikan bagi semua pihak yang terlibat. Dengan perencanaan yang matang, pelaksanaan yang baik, dan evaluasi yang berkelanjutan, diharapkan kegiatan pengabdian ini dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) Dikristek yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini.

REFERENSI

- Didik, D. P., & Zebua, N. (2023). *Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru*. 2(1), 229–234.
- Kementerian, Pendidikan, Kebudayaan, R. dan teknologi. (2022). *Peran Platform Merdeka Mengajar dalam Implemnatsi Kurikulum Merdeka*. <https://kurikulum-demo.simpkb.id/platform-merdeka-belajar/>
- Media, P., Daring, P., Kelas, W., Wonopeti, M., Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., Aprillia, W., & Dahlan, U. A. (2021). *INNOVATIVE : Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021 Research & Learning in Primary Education*. 1, 552–560.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru*. 1085–1092.
- Primakara University. (2024). *Apa itu Chat GPT dan bagaimana cara memakainya*. <https://primakara.ac.id/blog/info-teknologi/apa-itu-chatgpt>
- Purba, R. (2022). *Persepsi Siswa Terhadap Pemanfatan Media Interktif Wordwall Sebagai Alat Bantu Dalam Evaluasi Hasil Belajar*. Bpmpprovsumut. <https://bpmpprovsumut.kemdikbud.go.id/persepsi-siswa-terhadap-pemanfatan-media-interktif-wordwall-sebagai-alat-bantu-dalam-evaluasi-hasil-belajar/>
- Widyaparada. (2023). *Chat GPT, Berkah Atau Musibah?* <https://bbpmpjateng.kemdikbud.go.id/chat-gpt-berkah-atau-musibah/>
- Yulfani, S., Putra, L. V., & Waluyo, U. N. (2024). *Efektivitas Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Engklek Eduflex Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SD*. 5, 1–20. <https://ejournal.yasin-alsys.org/masaliq/article/view/4278>