

Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Guru di SMA Negeri 1 Gianyar

Nengah Widya Utami^{1*}, Made Adi Paramartha Putra²

¹Universitas Primakara, Denpasar, Indonesia

²Universitas Primakara, Denpasar, Indonesia

*e-mail korespondensi: widya@primakara.ac.id

Abstract

The development of artificial intelligence (AI) technology is increasingly providing new opportunities in the world of education, especially in helping teachers design and deliver more effective learning. This community service activity aims to improve teacher technology literacy through training in the use of AI in creating learning media. This program consists of three main stages, namely preparation, training implementation, and mentoring and evaluation. The preparation stage includes a needs survey to identify the level of teacher understanding of AI and the preparation of training modules based on these needs. The training implementation stage consists of theory, practice, and discussion and case study sessions, with a focus on the use of several AI-based tools, namely Eduaide.ai for creating learning plans, Gamma App for automating the creation of material slides, Gimkit for interactive game-based quizzes, and ChatGPT for creating questions and prompt-based learning scenarios. The mentoring and evaluation stages are carried out by supporting teachers in implementing AI-based learning media in their classes. The evaluation results show that participants feel that the training is very useful and can help in both compiling learning plans, teaching materials, and conducting AI-based learning evaluations. Participants also stated that their understanding, insight, and skills regarding AI and its application in learning increased. However, there are some obstacles faced, such as limitations in operating certain features and the need for further assistance. As a sustainable step, the results of this activity will be published in a scientific journal to expand its impact and provide references for academics and other education practitioners. It is hoped that this program can be a model in integrating AI in education and inspire more institutions to adopt similar technologies in learning.

Keywords: artificial intelligence; Eduaide.ai; Gimkit; Gamma App; SMAN 1 Gianyar

Abstrak

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) semakin memberikan peluang baru dalam dunia pendidikan, terutama dalam membantu guru dalam merancang dan menyampaikan pembelajaran yang lebih efektif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi teknologi guru melalui pelatihan pemanfaatan AI dalam pembuatan media pembelajaran. Program ini terdiri dari tiga tahap utama, yaitu persiapan, pelaksanaan pelatihan, dan pendampingan serta evaluasi. Tahap persiapan mencakup survei kebutuhan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman guru terhadap AI dan penyusunan modul pelatihan berbasis kebutuhan tersebut. Tahap pelaksanaan pelatihan terdiri dari sesi teori, praktik, serta diskusi dan studi kasus, dengan fokus pada pemanfaatan beberapa tools berbasis AI, yaitu Eduaide.ai untuk pembuatan rencana pembelajaran, Gamma App untuk otomatisasi pembuatan slide materi, Gimkit untuk kuis interaktif berbasis game, serta ChatGPT untuk pembuatan soal dan skenario pembelajaran berbasis prompt. Tahap pendampingan dan evaluasi dilakukan dengan mendukung guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis AI di kelas mereka. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta merasa pelatihan sangat bermanfaat dan dapat membantu dalam baik dalam menyusun perencanaan pembelajaran, materi ajar, hingga melakukan evaluasi pembelajaran berbasis AI. Peserta juga menyatakan meningkatnya pemahaman, wawasan, dan keterampilan mengenai AI dan penerapannya dalam pembelajaran. Namun, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan dalam mengoperasikan fitur tertentu dan kebutuhan akan pendampingan lebih lanjut. Sebagai langkah keberlanjutan, hasil dari kegiatan ini akan dipublikasikan dalam jurnal ilmiah untuk memperluas dampaknya dan memberikan referensi bagi akademisi serta praktisi pendidikan lainnya. Diharapkan program ini dapat menjadi model dalam mengintegrasikan AI dalam pendidikan dan menginspirasi lebih banyak institusi untuk mengadopsi teknologi serupa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: kecerdasan buatan; eduaide.ai; Gimkit; Gamma App; SMAN 1 Gianyar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Salah satu teknologi yang memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran adalah Artificial Intelligence (AI). AI mampu memberikan solusi inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan personal sesuai dengan kebutuhan siswa. Teknologi ini dapat membantu guru dalam mengembangkan materi pembelajaran, melakukan evaluasi, dan memberikan umpan balik yang cepat dan tepat.

Berdasarkan hasil penelitian oleh Sehan Rifky (2024) menyebutkan bahwa penerapan kecerdasan buatan dalam pendidikan telah memberikan dampak yang signifikan. Teknologi ini memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif, dengan rencana pembelajaran yang disesuaikan secara khusus untuk memenuhi kebutuhan masing-masing siswa. Hasilnya, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, sistem evaluasi otomatis berbasis kecerdasan buatan membantu mengurangi beban kerja pendidik dalam menilai siswa, sekaligus menyediakan umpan balik yang cepat dan akurat. Namun, penerapan kecerdasan buatan dalam pendidikan juga menghadapi sejumlah tantangan, termasuk isu etika dan keamanan (Rifky, 2024). Penelitian lain yang meneliti dampak penggunaan alat bantu kecerdasan buatan (AI) dalam proses pembelajaran terhadap motivasi siswa, dengan merujuk pada teori Rogers, mengungkapkan bahwa AI tools mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyediaan informasi yang mudah diakses serta pemenuhan kebutuhan belajar yang disesuaikan secara individual. (Naila et al., 2023). Pentingnya pemanfaatan AI di bidang Pendidikan juga ditunjukkan oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Agustina Purnami, dkk (2024) yang menyebutkan bahwa penggunaan AI memberikan pengaruh yang besar terhadap kemajuan teknologi di kalangan siswa SMA serta sistem pendidikan secara keseluruhan. Penerapan teknologi dan program-program baru tentu membawa konsekuensi positif maupun negatif, tergantung pada cara penggunaannya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan AI dalam pembelajaran di tingkat SMA akan memberikan dampak positif apabila digunakan secara bijak dan tepat, sehingga potensi dampak negatif dapat diminimalkan (Setiawi et al., 2024). Selain itu, penggunaan AI dalam kegiatan belajar mengajar di era digital memberikan berbagai keuntungan, seperti pembelajaran yang terpersonalisasi, peningkatan efisiensi, dan inovasi dalam metode pengajaran (Syuhada et al., 2024).

Walaupun AI memiliki peran yang signifikan dalam mendukung aktivitas pendidikan, penggunaannya perlu disertai dengan kesadaran terhadap potensi risikonya serta pentingnya pengembangan keterampilan individu. Hal ini tercermin dari pandangan siswa yang menyadari adanya risiko ketergantungan pada jawaban instan, sehingga menekankan pentingnya langkah antisipatif dan penggunaan AI secara bijak sesuai dengan kebutuhan (Lukman et al., 2024). Hal ini didukung oleh hasil penelitian Fridaus, dkk (2024) menyebutkan bahwa penting untuk memanfaatkan teknologi dengan bijak dan terus mengembangkan keterampilan yang relevan untuk menghadapi perubahan dalam lingkungan pendidikan (Syuhada et al., 2024). Sehingga AI menjadi alat yang kuat dalam mendukung pembelajaran, namun kehadiran guru tetap menjadi aspek penting dalam memastikan pembelajaran yang efektif.

Peran guru kini semakin berkembang, terutama dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Guru memiliki berbagai metode untuk menyampaikan materi, seperti menggunakan papan tulis, buku LKS, atau slide PowerPoint. Media pembelajaran berperan penting dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya media atau alat bantu pembelajaran, proses pengajaran menjadi lebih efektif, sekaligus menciptakan lingkungan yang mendorong siswa untuk mencapai kompetensi sesuai dengan tujuan pembelajaran (Ibnu surya et al., 2024). Media

pembelajaran inovatif berbasis AI tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi ini, pendidikan dapat lebih adaptif terhadap kebutuhan individu siswa dan lebih siap menghadapi tantangan di era digital.

Dalam implementasinya, masih banyak sekolah yang belum memanfaatkan potensi AI secara optimal, termasuk di SMA Negeri 1 Gianyar. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan pihak sekolah, ditemukan beberapa permasalahan utama yang dihadapi oleh guru, di antaranya: 1) sebagian besar guru belum memahami konsep dasar AI dan bagaimana teknologi ini dapat diterapkan dalam Pendidikan; 2) guru kesulitan menggunakan platform berbasis AI untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa; dan 3) setelah pelatihan atau sosialisasi teknologi baru, sering kali tidak ada pendampingan berkelanjutan, sehingga guru kesulitan dalam mengaplikasikan teknologi tersebut di kelas. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran cenderung masih konvensional dan kurang menarik bagi siswa yang terbiasa dengan teknologi. Padahal, siswa saat ini termasuk dalam generasi digital yang membutuhkan metode pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) memiliki peran yang sangat signifikan dalam pengembangan media ajar modern (Pamungkas et al., 2024). Dengan memanfaatkan teknologi AI, guru dapat meningkatkan efisiensi, kualitas media pembelajaran, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. AI dapat membantu dalam pembuatan bahan ajar, soal evaluasi, dan analisis hasil belajar siswa dengan lebih cepat. Teknologi seperti Canva AI dapat digunakan untuk membuat materi visual yang menarik, sementara ChatGPT dapat membantu membuat narasi atau soal interaktif. Media pembelajaran berbasis AI dapat dirancang untuk lebih interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, pemerintah melalui program Merdeka Belajar juga telah mendorong pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran. Namun, upaya ini memerlukan dukungan berupa pelatihan dan pendampingan yang intensif bagi guru, agar mereka dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan teknologi. Pelatihan pemanfaatan AI bagi guru di SMA Negeri 1 Gianyar menjadi sangat penting untuk meningkatkan kompetensi guru, mendukung program sekolah digital, serta meningkatkan mutu pembelajaran.

Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal yang strategis dalam mendorong transformasi digital di SMA Negeri 1 Gianyar. Guru tidak hanya akan memahami teknologi AI, tetapi juga mampu mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMA Negeri 1 Gianyar.

METODE

Adapun metode pelaksanaan program ini ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Pelaksanaan kegiatan ini akan dilakukan dalam beberapa tahap berikut:

1) Tahap Persiapan

- Survei Kebutuhan: Mengidentifikasi tingkat literasi teknologi dan kebutuhan pelatihan melalui peninjauan/audiensi ke sekolah.
- Penyusunan Modul Pelatihan: Modul mencakup materi dasar AI, penggunaan aplikasi AI, dan panduan pengembangan media pembelajaran.



Gambar 2. Kegiatan Audiensi ke SMAN 1 Gianyar

2) Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan akan dilakukan dalam beberapa sesi:

a) Sesi Teori (2 Jam)

- Pengenalan teknologi AI dan potensinya dalam pendidikan
- Contoh aplikasi AI dalam pembuatan media pembelajaran

b) Sesi Praktik (4 Jam)

- Eduaide.ai: Pembuatan rencana pembelajaran harian/mingguan berdasarkan kurikulum dan data kebutuhan siswa
- Gamma App: membuat slide materi secara otomatis
- Gimkit: membuat kuis interaktif berbasis game
- ChatGPT: Pembuatan soal dan skenario pembelajaran dengan *prompt*

c) Sesi Diskusi dan Studi Kasus (2 Jam)

Diskusi interaktif mengenai pemanfaatan tools dan implementasi AI di kelas.

3) Tahap Pendampingan dan Evaluasi

- Guru akan didampingi dalam mengimplementasikan media pembelajaran hasil pelatihan.
- Mengukur efektivitas pelatihan melalui *feedback* dari peserta

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dilaksanakan pada tanggal 10 Desember 2024 di SMAN 1 Gianyar dengan melibatkan 58 orang guru sebagai peserta. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman serta keterampilan kepada para guru dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI) guna menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Adapun hasil yang diperoleh dari kegiatan ini dijelaskan secara rinci berikut ini.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan langkah awal dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini. Tahapan ini meliputi survei kebutuhan dan penyusunan modul pelatihan yang disesuaikan dengan hasil survei.

a. Survei Kebutuhan

Survei kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat literasi teknologi para guru dan kebutuhan spesifik terkait pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam proses pembelajaran. Survei ini dilakukan melalui audiensi langsung dengan pihak sekolah dan wawancara dengan guru. Dari hasil survei, ditemukan bahwa sebagian besar guru telah memiliki pemahaman dasar mengenai teknologi informasi, namun masih terbatas dalam pemanfaatan AI untuk media pembelajaran. Beberapa kendala yang dihadapi guru dalam mengadopsi AI antara lain:

- 1) Kurangnya pemahaman mengenai konsep AI dan potensinya dalam dunia pendidikan.
- 2) Keterbatasan pengalaman dalam menggunakan aplikasi berbasis AI.
- 3) Minimnya referensi atau pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis AI.

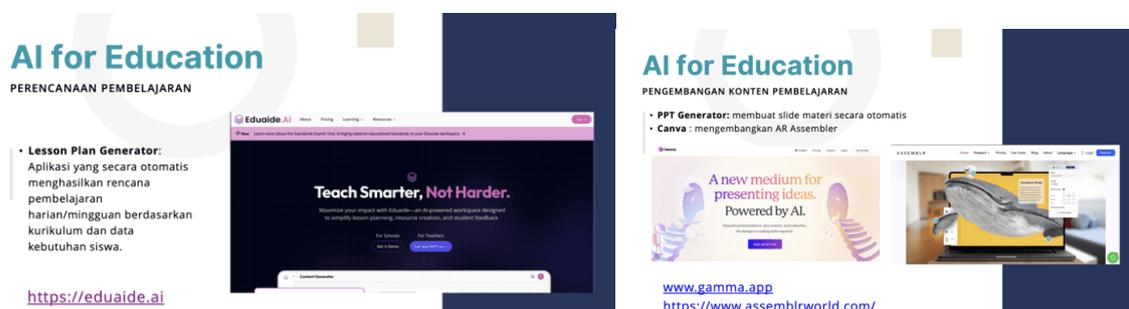
Berdasarkan temuan tersebut, pelatihan ini dirancang untuk memberikan wawasan dasar mengenai AI serta keterampilan praktis dalam menggunakan aplikasi AI untuk pengembangan media pembelajaran.

b. Penyusunan Modul Pelatihan

Setelah mengetahui kebutuhan guru, tahap berikutnya adalah penyusunan modul pelatihan. Modul ini disusun secara sistematis agar peserta dapat memahami dan mengaplikasikan materi dengan mudah. Modul pelatihan terdiri dari tiga bagian utama:

- a. Dasar-dasar AI dalam Pendidikan
 1. Pengertian AI dan implementasinya dalam pembelajaran
 2. Manfaat AI dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran
- b. Pemanfaatan Aplikasi AI dalam Media Pembelajaran
 1. Eduaide.ai: Pembuatan rencana pembelajaran harian/mingguan berdasarkan kurikulum dan data kebutuhan siswa
 2. Gamma App: membuat slide materi secara otomatis
 3. Gimkit: membuat kuis interaktif berbasis game
 4. ChatGPT: Pembuatan soal dan skenario pembelajaran dengan *prompt*

Modul ini dikembangkan dengan pendekatan yang mudah dipahami dan disertai dengan contoh yang relevan sehingga dapat langsung dipraktikkan dan diterapkan oleh guru.



Gambar 3. Modul Pelatihan

2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan ini dilakukan dalam beberapa sesi dengan total durasi 8 jam, yang mencakup sesi teori, praktik, serta diskusi dan studi kasus.

a. Sesi Teori

Sesi teori bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai AI dan aplikasinya dalam dunia pendidikan. Materi yang diberikan dalam sesi ini meliputi:

- 1) Pengenalan teknologi AI: Definisi, konsep dasar, dan perkembangan AI dalam dunia pendidikan.
- 2) Potensi AI dalam pembelajaran: Cara AI dapat membantu guru dalam menyusun materi ajar yang lebih efektif.
- 3) Contoh aplikasi AI dalam media pembelajaran: Demonstrasi penggunaan tools AI untuk membantu perencanaan pembelajaran dan pembuatan materi ajar.
- 4) Peserta juga diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi mengenai tantangan serta peluang penerapan AI di SMAN 1 Gianyar.



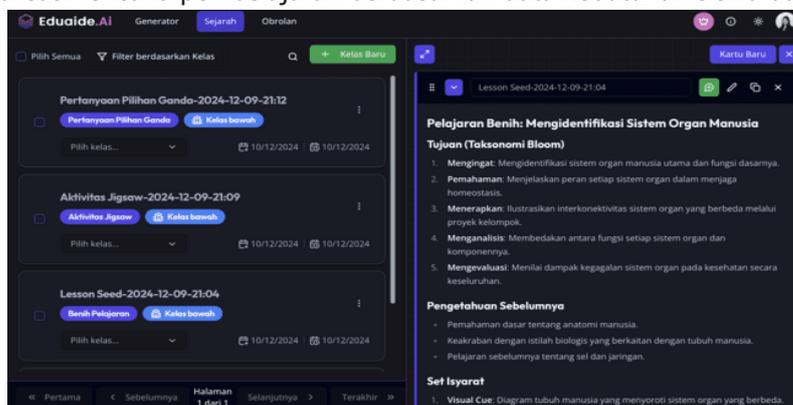
Gambar 3. Pelaksanaan Pelatihan

b. Sesi Praktek

Sesi ini merupakan bagian utama dari pelatihan, di mana peserta diberikan kesempatan untuk mencoba langsung berbagai tools AI yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran.

1) Eduaide.ai

- Pembuatan rencana pembelajaran harian/mingguan secara otomatis
- Personalisasi rencana pembelajaran berdasarkan data kebutuhan siswa dan kurikulum



Gambar 4. Praktikum Tools Eduaide.ai

2) Gamma App

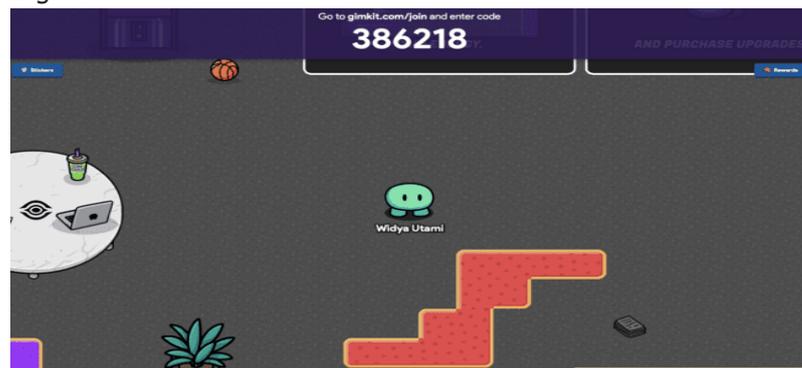
- Membantu guru dalam membuat slide materi ajar secara otomatis dan cepat
- Penggunaan AI untuk menyusun presentasi yang lebih menarik



Gambar 5. Praktikum Tools Gamma App

3) Gimkit

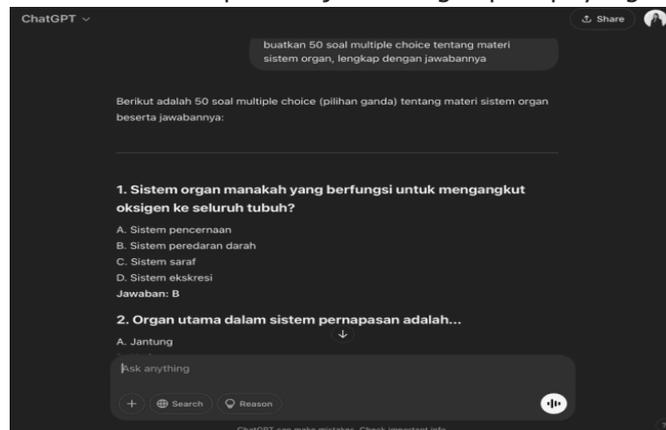
Pembuatan kuis interaktif berbasis game dan sebagai strategi meningkatkan keterlibatan siswa melalui gim edukatif.



Gambar 6. Praktikum Tools Gimkit

4) ChatGPT

Membuat soal latihan dan skenario pembelajaran dengan prompt yang efektif



Gambar 7. Praktikum Tools ChatGPT

Dalam sesi ini, peserta mencoba tools tersebut dan menghasilkan produk pembelajaran yang dapat langsung digunakan di kelas.

c. Tahap Pendampingan dan Evaluasi

Setelah pelatihan selesai, peserta diberikan kesempatan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis AI yang telah mereka buat di kelas masing-masing. Pendampingan dilakukan melalui grup diskusi online, dimana peserta dapat berkonsultasi dan berbagi pengalaman dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis AI. Evaluasi efektivitas pelatihan dilakukan melalui penyebaran kuisisioner online. Guru diminta mengisi kuisisioner mengenai kepuasan terhadap pelatihan, pemahaman materi, serta kesesuaian dengan kebutuhan. Hasil kuisisioner menyatakan peserta merasa pelatihan sangat bermanfaat dan dapat membantu mereka dalam baik dalam menyusun perencanaan pembelajaran, materi ajar, hingga melakukan evaluasi pembelajaran berbasis AI. Peserta juga menyatakan meningkatnya pemahaman, wawasan, dan keterampilan mengenai AI dan penerapannya dalam pembelajaran.



Gambar 8. Pemberian Hadiah Kepada Peserta Terbaik



Gambar 9. Foto Bersama Peserta Pelatihan

KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan literasi teknologi guru melalui pelatihan pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran. Dengan tiga tahapan utama—persiapan, pelaksanaan pelatihan, serta pendampingan dan evaluasi—guru memperoleh

pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana AI dapat membantu mereka dalam menyusun materi ajar yang lebih efektif dan interaktif. Beberapa temuan utama dari kegiatan ini meliputi: 1) peningkatan pemahaman guru tentang AI: Mayoritas peserta merasa lebih memahami konsep AI dan cara menggunakannya dalam pembelajaran; 2) pemanfaatan tools AI yang relevan, dimana guru dapat memanfaatkan Eduaide.ai untuk menyusun rencana pembelajaran, Gamma App untuk membuat slide otomatis, Gimkit untuk kuis berbasis game, dan ChatGPT untuk pembuatan soal serta skenario pembelajaran; dan 3) tantangan dalam adopsi AI yaitu beberapa guru masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan fitur tertentu dalam aplikasi AI dan membutuhkan pendampingan lanjutan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa program ini telah memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan AI, meskipun masih diperlukan penguatan dan pendampingan lebih lanjut agar AI dapat digunakan secara lebih optimal dalam pembelajaran. Diharapkan bahwa pelatihan ini menjadi langkah awal dalam pemanfaatan AI secara lebih luas dalam dunia pendidikan. Dengan semakin berkembangnya teknologi, guru diharapkan mampu beradaptasi dan memanfaatkan AI secara optimal untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan efektif. Selain itu, program serupa perlu terus dikembangkan dan diperluas cakupannya agar lebih banyak guru dan sekolah dapat merasakan manfaatnya. Dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, baik akademisi, institusi pendidikan, maupun pemerintah, pemanfaatan AI dalam pembelajaran dapat semakin berkembang dan memberikan dampak positif yang lebih luas bagi dunia pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ibnu surya, Syaliman, K. U., & Hidayat, E. (2024). Pelatihan dan Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Guru Bidang Studi Pada SMAN 5 Pekanbaru Berbasis AI. *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 25–30. <https://doi.org/10.33372/j-pemas.v5i1.1104>
- Lukman, L., Riska Agustina, & Rihadatul Aisy. (2024). Problematika Penggunaan Artificial Intelligence (AI) untuk Pembelajaran di Kalangan Mahasiswa STIT Pemalang. *Madaniyah*, 13(2), 242–255. <https://doi.org/10.58410/madaniyah.v13i2.826>
- Naila, I., Atmoko, A., Dewi, R. S. I., & Kusumajanti, W. (2023). Pengaruh Artificial Intelligence Tools terhadap Motivasi Belajar Siswa Ditinjau dari Teori Rogers. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 150. <https://doi.org/10.30736/atl.v7i2.1774>
- Pamungkas, Y., Sain, A. A., Putri, Z. N., Larasati, A. P., Iqbal, M., Risald, R. A., Kendenan, V., Rachmadiana, J. L., Ginting, T. A. P., Nur, R. A., & Balqis, D. S. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Ajar Berbasis Tools Artificial Intelligence untuk Guru di SMAN 1 Probolinggo. *Sewagati*, 8(3), 1719–1728. <https://doi.org/10.12962/j26139960.v8i3.1022>
- Rifky, S. (2024). Dampak Penggunaan Artificial Intelligence Bagi Pendidikan Tinggi. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 2(1), 37–42. <https://doi.org/10.31004/ijmst.v2i1.287>
- Setiawi, A. P., Patty, E. N. S., & Making, S. R. M. (2024). Dampak Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 680–684.
- Syuhada, S. A., Siregar, D., Jumardi, A., Nabbil, S., Al Ayubi, Z. S., Prasetyo, D., Tauri, D. S., Firdaus, B., & Albaras, M. R. (2024). Dampak AI Pada Proses Belajar Mengajar Di Era Digital. *APPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 20–24.