



Implementasi *Artificial Intelligence* (AI) untuk Meningkatkan Administrasi Dakwah Digital Pada Jaringan Pemuda Remaja Masjid Indonesia (JPRMI)

Supriyadi^{1,*}, Anton¹, Susafa'ati¹

¹Universitas Nusa Mandiri, Jakarta, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:
Submit: 17 Juli 2025
Revisi: 19 Juli 2025
Diterima: 27 Juli 2025
Diterbitkan: 30 Juli 2025

Kata Kunci

AI, Digital, Organization,

Correspondence

E-mail: supriyadi.spy@nusamandiri.ac.id**

A B S T R A K

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh sejumlah permasalahan yang dihadapi oleh Jaringan Pemuda dan Remaja Masjid Indonesia (JPRMI), antara lain minimnya pemahaman dan literasi digital mengenai pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI), belum tersistematisasinya administrasi organisasi secara digital, dakwah digital yang belum optimal, serta belum dimanfaatkannya berbagai tools AI gratis yang dapat mendukung kegiatan organisasi. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kapasitas pemuda dan remaja masjid dalam mengelola organisasi dan mengembangkan dakwah digital melalui pemanfaatan teknologi AI secara efektif. Kegiatan ini ditujukan kepada anggota JPRMI yang aktif dalam pengelolaan kegiatan keislaman di lingkungan masjid. Pelatihan dan pendampingan dilakukan secara intensif, mencakup pengelolaan dokumen otomatis, penggunaan chatbot dakwah, desain grafis, serta pembuatan konten media sosial dan video dakwah berbasis AI. Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop dan praktik langsung dengan pembahasan studi kasus. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta, serta dinilai sangat bermanfaat dalam mendukung efisiensi administrasi organisasi dan perluasan jangkauan dakwah melalui platform digital. Dengan demikian, program ini diharapkan mampu mendorong transformasi digital di lingkungan masjid dan menciptakan generasi muda yang adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi.

Abstract

This community service activity was motivated by several issues faced by the Indonesian Mosque Youth and Teenagers Network (JPRMI), including a lack of understanding and digital literacy regarding the use of Artificial Intelligence (AI) technology, the lack of systematization of digital organizational administration, suboptimal digital da'wah (Islamic outreach), and the underutilization of various free AI tools that can support organizational activities. The objective of this activity is to increase the capacity of mosque youth and teenagers in managing organizations and developing digital da'wah through the effective use of AI technology. This activity is aimed at JPRMI members who are active in managing Islamic activities within the mosque environment. Intensive training and mentoring were conducted, covering automated document management, the use of da'wah chatbots, graphic design, and the creation of AI-based social media content and da'wah videos. The training was conducted in the form of workshops and hands-on practice with case studies discussed. The results of the activity showed a significant increase in the participants' understanding and skills, and were considered very beneficial in supporting the efficiency of organizational administration and expanding the reach of da'wah through digital platforms. Thus, this program is expected to encourage digital transformation within the mosque environment and create a young generation that is adaptive to developments in information technology.

This is an open access article under the CC-BY-SA license





1. Pendahuluan

Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan adalah cabang ilmu komputer yang berfokus pada mengembangkan pola pikir mesin, cara berpikir, dan cara bertindak seperti manusia. Salah satu penggunaan AI adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi Pendidikan [1]. Teknologi AI telah menjadi salah satu inovasi paling penting dalam berbagai bidang di era digital yang terus berkembang, termasuk pendidikan. AI memiliki potensi untuk merevolusi pendidikan dengan menawarkan pendekatan yang lebih personal, adaptif, dan efisien untuk pembelajaran. Menurut penelitian [2], penggunaan AI dalam pendidikan telah terbukti meningkatkan efisiensi pembelajaran dan membantu siswa mencapai hasil yang mereka harapkan [3]. Pada bantuan AI, lingkungan belajar menjadi lebih interaktif dan adaptif. Ini membuat belajar di dalam dan di luar kelas lebih mudah [4]. Jaringan Pemuda dan Remaja Masjid Indonesia (JPRMI) merupakan salah satu organisasi kepemudaan berbasis masjid yang tersebar di berbagai wilayah Indonesia. Sebagai organisasi yang memiliki peran strategis dalam pembinaan generasi muda, JPRMI berfokus pada penguatan dakwah, pendidikan karakter, serta kegiatan sosial berbasis masjid. Namun, seiring perkembangan zaman, organisasi ini menghadapi berbagai tantangan terutama dalam aspek digitalisasi organisasi [5].

Berdasarkan observasi dan hasil komunikasi dengan pengurus JPRMI wilayah (contoh: Jakarta Selatan), diketahui bahwa sebagian besar pengurus masih mengelola administrasi secara manual dan sederhana, baik dalam penyusunan surat, dokumentasi kegiatan, hingga penyebaran informasi dakwah. Pemanfaatan teknologi digital, terutama berbasis AI, masih sangat terbatas. Hal ini menghambat efektivitas penyampaian dakwah dan pengelolaan organisasi di tengah era digital [6].

Permasalahan yang teridentifikasi pada mitra menunjukkan adanya sejumlah tantangan utama dalam pengelolaan organisasi dan aktivitas dakwah digital. Pertama, masih rendahnya pemahaman dan literasi digital terkait kecerdasan buatan (AI) di kalangan pengurus. Mayoritas pengurus belum menyadari potensi AI dalam mendukung aktivitas administrasi dan dakwah digital, padahal tren digitalisasi dakwah terus berkembang seiring dengan meningkatnya penetrasi internet, terutama di kalangan generasi muda [7]. Kedua, sistem administrasi organisasi masih belum terdigitalisasi secara baik. Proses surat-menyurat, dokumentasi program kerja, dan pelaporan kegiatan masih dilakukan secara manual, sehingga rawan terjadi kesalahan pencatatan, inefisiensi kerja, serta keterlambatan informasi [8]. Ketiga, dakwah digital yang dilakukan masih belum optimal. Di tengah dominasi media sosial, kegiatan dakwah menuntut kemampuan dalam desain grafis, pembuatan konten kreatif, dan manajemen publikasi online [9]. Sayangnya, keterbatasan keterampilan tersebut membuat konten dakwah yang diproduksi JPRMI kurang menarik bagi generasi muda. Keempat, terdapat minimnya pemanfaatan aplikasi dan tools berbasis AI yang tersedia secara gratis. Padahal, banyak dari aplikasi ini mampu membantu organisasi pemuda masjid dalam menyusun surat resmi, mendesain poster, hingga membuat laporan kegiatan, namun belum digunakan secara maksimal [10].

Adapun manfaat yang diperoleh dari kegiatan ini adalah adanya pengetahuan baru yang akan didapatkan sehingga dapat digunakan dalam pengelolaan organisasi, dengan materi penyampaian yang mudah sehingga para peserta diharapkan dapat langsung mengaplikasikannya di organisasi dengan materi penyampaian yang mudah sehingga para peserta diharapkan dapat langsung mengaplikasikannya di organisasi.

Seiring kemajuan teknologi, pemanfaatan kecerdasan buatan dalam ranah pendidikan menjadi perhatian lebih. Era digital kontemporer telah mengantarkan transformasi penting di berbagai bidang, termasuk ranah pendidikan [11].

Penerapan AI menghadirkan peluang besar untuk meningkatkan potensi keberhasilan proses pembelajaran. Aplikasi berbasis AI dapat digunakan untuk membantu umat Islam dalam memperdalam pengetahuan agama, mengakses sumber-sumber otoritatif seperti Al Quran dan Hadis, melaksanakan ibadah, menempuh pendidikan, dan interaksi dengan sesama muslim [12].

Penggabungan teknologi ke dalam pembelajaran Al Quran dapat diakses dengan mudah. Namun dalam pemanfaatannya, setiap orang memiliki kebebasan untuk menggunakan teknologi baik sebagai alat yang memberikan keuntungan atau justru berpotensi merugikan. Sehingga, implementasi teknologi yang efektif dan efisien dalam konteks pembelajaran memerlukan pemahaman yang mendalam, menyelaraskan praktik pendidikan dengan kebutuhan yang berkembang di era digital [13].

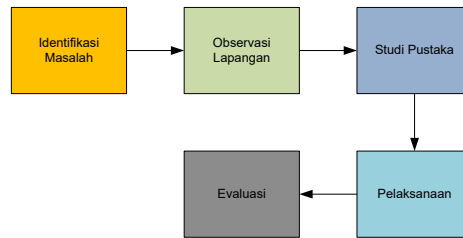
Lembaga pendidikan Islam merangkul transformasi digital hingga tingkat yang substansif. Meskipun demikian, pemanfaatan AI dalam pengajaran agama juga menghadirkan rintangan tertentu. Tantangan ini mencakup beberapa hal, diantaranya adalah, *pertama* kendala yang berkaitan dengan sumber daya manusia dan fasilitas [14]. *Kedua*, Adaptasi metodologi dan teknik pengajaran. *Ketiga*, gangguan dalam komponen evaluatif atau penilaian materi PAI dengan dasar-dasar moral dan spiritual dan *keempat* adalah kekhawatiran mengenai interpretasi konsep agama yang ditimbulkan oleh sistem AI, serta mengabaikan dimensi spiritual dan aspek kualitas dari pendidikan agama [15].

2. Metode Pelaksanaan

Metode pengabdian masyarakat yang dilaksanakan untuk menyelesaikan permasalahan dari JPRMI, menggunakan penelitian aplikatif. Hasil penelitian aplikatif, terdapat dua jenis penelitian, yaitu penelitian murni dan penelitian terapan. Selanjutnya, pelatihan dengan AI dengan canva dari pengabdian masyarakat ini yang di gunakan adalah penelitian terapan. Penelitian terapan adalah penelitian yang hasilnya dapat digunakan langsung untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Guna mencapai tujuan yang telah dirumuskan, pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui beberapa langkah dengan menerapkan metode terapan [16], yaitu:

1. Langkah awal berupa identifikasi masalah dilakukan untuk merumuskan materi pelatihan yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian ini. Apakah peserta ingin mempelajari dasar-dasar Canva, mengembangkan keterampilan desain grafis, atau fokus pada penggunaan Canva dalam konteks spesifik seperti promosi dakwah digital. Hasil identifikasi ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala ketika JPRMI akan membuat event atau informasi dakwahnya melalui media sosial karena tidak dapat membuat desain yang menarik jamaah.
2. Melakukan observasi lapangan ke lokasi mitra, disertai wawancara dan diskusi dengan pihak mitra JPRMI untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi. Berdiskusi dengan pengelola yaitu Bapak Muklis, S.Sos terhadap materi yang akan diberikan.
3. Melaksanakan studi pustaka sebagai referensi untuk materi yang digunakan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Mencari materi baik dari buku-buku ataupun video tutorial yang menjadi referensi mudah dan efisien pada saat pemberian materi.
4. Pada tahap pelaksanaan, semua aspek teknis dan perlengkapan, termasuk materi atau modul peserta, telah dipersiapkan, mitra telah siap, dan tim siap melaksanakan pelatihan pengabdian masyarakat ini yang dimulai pada pukul 09.00 wib.
5. Setelah pelatihan selesai, akan diadakan evaluasi terhadap kegiatan pengabdian masyarakat ini melalui pembuatan laporan kegiatan. Berserta merekap kuesioner untuk melihat tingkat keberhasilan kegiatan ini.

Terlihat pada Gambar 1, tahapan dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan pada mitra JPRMI.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

3. Hasil dan Pembahasan

Materi pelatihan berupa pembuatan presentasi dengan AI menggunakan Canva adalah program yang dirancang untuk mengajarkan peserta cara membuat presentasi yang efektif dan menarik. Pelatihan ini, peserta mempelajari cara mempercepat proses pembuatan presentasi, menyesuaikan slide dengan berbagai elemen seperti gambar, teks, video, grafik, mengubah latar belakang, menambahkan animasi, dan fitur lainnya yang tersedia dalam pustaka konten Canva.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Mei 2025, dari pukul 09.00 hingga 12.00 WIB secara *offline* di Aula Kampus Margonda Universitas Nusa Mandiri, Depok. Pengabdian masyarakat pada semester Genap 2024/2025 ini melibatkan 3 dosen Prodi Informatika Fakultas Teknologi Informasi dengan ketua Supriyadi, tutor Anton, dengan anggota Susafa'ati serta melibatkan mahasiswa dari Prodi Informatika yaitu Imelda Rumhenh, Deni Kurniawan, Aditia Alfajar, Zaidan Rizky, Adam Nurwahid dengan jumlah peserta sebanyak 15 orang remaja masjid mitra, baik laki-laki maupun perempuan.



Gambar 2. Proses belajar mengajar oleh dosen sebagai tutor

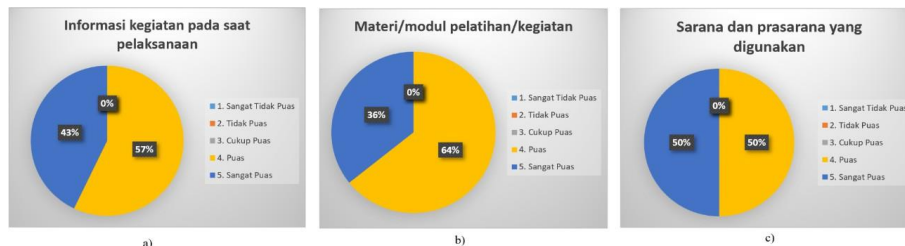


Gambar 3. Proses belajar mengajar oleh dosen sebagai tutor

Supriyadi, selaku ketua pelaksana, menyatakan bahwa kegiatan ini merupakan wujud dari tri dharma perguruan tinggi bagi para dosen. Program pengabdian masyarakat ini menyoroti keterbatasan pemahaman akan AI serta dampak positifnya dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat, khususnya dalam pendidikan agama. Sementara itu, Anton, sebagai tutor, menjelaskan bahwa penerapan AI dalam dakwah agama dapat membantu memperluas akses materi penting, dan menyediakan pengalaman belajar yang lebih personal dan interaktif bagi peserta yang dapat dilihat pada Gambar 2.

Setelah materi disampaikan dan sesi tanya jawab berlangsung terlihat pada gambar 3 dan peserta diminta mengisi kuesioner untuk menilai tingkat kepuasan terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, dengan jumlah responden sebanyak 14 peserta.

Pada form yang telah penulis buat, terdapat beberapa pertanyaan yang menilai hasil penyuluhan yang telah dilakukan dengan nilai 1. Sangat Tidak Puas, 2. Tidak Puas, 3. Cukup Puas, 4. Puas dan 5. Sangat Puas



Gambar 4. a) Informasi Kegiatan, b) Materi/Modul Pelatihan, c) Sarana dan Prasarana Pelatihan

Berikut adalah hasil feedback yang penulis dapatkan seperti terlihat pada gambar 4. a) Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan, dari hasil survei, sebanyak 57% peserta menyatakan sangat puas terhadap informasi yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan. Sementara itu, 43% peserta merasa puas. Tidak ada responden yang merasa kurang puas atau sangat tidak puas. Ini menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan kepada peserta sudah cukup jelas dan diterima dengan baik. Pada gambar 4.b) Materi/modul pelatihan/Kegiatan, pada aspek materi atau modul pelatihan, 64% peserta merasa sangat puas, sedangkan 36% peserta merasa puas. Tidak ada peserta yang merasa kurang puas atau sangat tidak puas. Hal ini menunjukkan bahwa materi dan modul pelatihan yang diberikan dianggap sangat relevan dan bermanfaat oleh peserta dalam mendukung pemahaman mereka terkait penggunaan AI untuk dakwah agama. Sedangkan pada gambar 4.c) Sarana dan prasarana yang digunakan, sebanyak 50% peserta merasa sangat puas dengan sarana dan prasarana yang disediakan selama kegiatan berlangsung, sementara 50% lainnya merasa puas. Tidak ada peserta yang merasa kurang puas atau sangat tidak puas terhadap fasilitas yang digunakan. Ini menunjukkan bahwa sarana dan prasarana yang disediakan mampu mendukung kegiatan dengan baik dan memenuhi kebutuhan peserta selama pelaksanaan pelatihan.



Gambar 5. a) Tema Kegiatan, b) Penyampaian materi, c) Susunan acara PkM

Berdasarkan Gambar 5.a) Tema kegiatan PkM, sebanyak 57% peserta menyatakan bahwa tema kegiatan ini sangat update, sedangkan 43% peserta menyatakan bahwa tema ini update. Tidak ada peserta yang menyatakan tema kurang update atau sangat tidak update. Hasil ini menunjukkan bahwa tema yang dipilih dalam kegiatan ini dianggap relevan dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan peserta. Pada gambar 5.b) Penyampaian Materi Tutor, pada aspek penyampaian materi oleh tutor, 57% peserta merasa sangat puas dengan kualitas penyampaian, dan 43% peserta merasa puas. Tidak ada peserta yang menyatakan materi disampaikan dengan kurang baik atau sangat tidak baik. Hal ini menunjukkan bahwa tutor mampu menyampaikan materi dengan baik dan efektif, sehingga mudah dipahami oleh peserta. Sedangkan pada gambar 5.c) Susunan acara PkM, sebanyak 50% peserta menyatakan sangat setuju bahwa susunan acara kegiatan berjalan dengan baik, dan 50% lainnya setuju. Tidak ada peserta yang merasa kurang setuju atau sangat tidak setuju

dengan susunan acara yang ada. Ini menunjukkan bahwa acara telah disusun dengan baik dan berjalan lancar sesuai dengan harapan peserta, mendukung kelancaran kegiatan dari awal hingga akhir.



Gambar 6. a) Kegiatan bermanfaat, b) menambah wawasan, c) menambah keterampilan

Berdasarkan hasil kuesioner pada Gambar 6.a) Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta, sebanyak 79% peserta menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan ini bermanfaat bagi mereka, sedangkan 21% lainnya setuju. Tidak ada peserta yang merasa tidak setuju atau sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasakan manfaat nyata dari kegiatan ini dalam meningkatkan pengetahuan dan pengalaman mereka. Pada gambar 6.b) Kegiatan ini menambah wawasan peserta, pada aspek penambahan wawasan, 71% peserta sangat setuju bahwa kegiatan ini memperluas wawasan mereka mengenai topik yang disampaikan, sementara 29% lainnya setuju. Tidak ada peserta yang merasa kurang setuju atau tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan mampu memberikan pemahaman baru yang bermanfaat bagi peserta. Sedangkan pada gambar 6.c) Kegiatan ini menambah keterampilan peserta, sebanyak 64% peserta sangat setuju bahwa kegiatan ini menambah keterampilan mereka sesuai dengan tema yang disampaikan, sementara 36% lainnya setuju. Tidak ada peserta yang merasa tidak setuju atau sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ini efektif dalam membantu peserta mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan penggunaan AI dalam administrasi dakwah agama.



Gambar 7. a) Kegiatan memperhatikan keselamatan peserta, b) memberikan pemanfaatan IPTEK, c) memberikan solusi bagi peserta

Berdasarkan hasil kuesioner pada Gambar 7.a) Kegiatan ini memperhatikan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3), sebanyak 57% peserta menyatakan setuju bahwa kegiatan ini memperhatikan aspek keselamatan dan kesehatan kerja (K3), sedangkan 43% lainnya sangat setuju. Tidak ada peserta yang merasa kurang setuju atau tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan telah mempertimbangkan aspek K3, sehingga peserta merasa nyaman dan aman selama kegiatan berlangsung. Pada gambar 7.b) Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara berkelanjutan, dalam hal pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), 57% peserta menyatakan setuju bahwa kegiatan ini memberikan pengetahuan IPTEK secara berkelanjutan, dan 43% lainnya sangat setuju. Tidak ada peserta yang merasa kurang setuju atau tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ini efektif dalam memperkenalkan dan mengintegrasikan teknologi kepada peserta dengan cara yang berkelanjutan. Sedangkan pada gambar 7.c) Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta,



sebanyak 50% peserta sangat setuju bahwa hasil kegiatan ini mampu memberikan solusi bagi permasalahan mereka, dan 50% lainnya setuju. Tidak ada peserta yang merasa kurang setuju atau tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil memenuhi kebutuhan peserta dalam mencari solusi untuk permasalahan yang mereka hadapi terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama.

Gambar 8. a) Kegiatan memperhatikan keselamatan peserta, b) memberikan pemanfaatan IPTEK, c) memberikan solusi bagi peserta

Berdasarkan hasil kuesioner pada Gambar 8.a) Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan kaidah metode ilmiah (dilakukan secara terstruktur dan sistematis), sebanyak 64% peserta sangat setuju bahwa kegiatan ini dilakukan sesuai dengan kaidah metode ilmiah secara terstruktur dan sistematis, sementara 36% lainnya setuju. Tidak ada peserta yang merasa kurang setuju atau tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan ini dianggap memenuhi standar ilmiah yang baik, sehingga peserta merasakan kualitas yang tinggi dalam penyelenggaraan kegiatan. Pada gambar 8.b) Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat peserta untuk berpartisipasi, sebanyak 71% peserta sangat berminat untuk mengikuti kegiatan ini kembali jika diadakan lagi, sedangkan 29% lainnya berminat. Tidak ada peserta yang kurang berminat atau tidak berminat. Ini menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil menarik minat peserta secara signifikan, dan sebagian besar peserta antusias untuk berpartisipasi kembali di masa mendatang. Sedangkan pada gambar 8.c) Bagaimana persepsi peserta terhadap kegiatan secara keseluruhan, sebanyak 64% peserta merasa sangat puas terhadap kegiatan ini secara keseluruhan, sedangkan 36% lainnya puas. Tidak ada peserta yang merasa kurang puas atau tidak puas. Hasil ini mencerminkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini secara keseluruhan mendapatkan respons yang sangat positif dari peserta, baik dalam hal pelaksanaan, materi yang disampaikan, maupun manfaat yang diterima.

4. Kesimpulan

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan mitra JPRMI yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengetahuan peserta tentang pemanfaatan teknologi, terutama aplikasi berbasis kecerdasan buatan seperti Canva, telah ditingkatkan selama pelatihan ini, dan mereka sekarang lebih siap untuk menggunakan teknologi dalam kegiatan organisasi. Pelatihan ini mengajarkan peserta cara membuat media dakwah visual yang menarik dan mudah dipahami, yang sangat penting untuk menyampaikan informasi selama pertemuan atau kegiatan organisasi lainnya. Peserta yang berpartisipasi dalam kegiatan ini memperoleh keterampilan praktis dalam menggunakan salah satu produk AI secara sistematis dan terorganisir, yang membantu mereka menyajikan materi dengan lebih terorganisir dan jelas. Terbukti bahwa penggunaan media berbasis AI membantu peserta menjadi lebih baik dalam mengelola dan mempresentasikan konten secara profesional. Ini berdampak positif pada manajemen JPRMI. Dengan pelatihan ini, mitra JPRMI dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi untuk visualisasi dan penyampaian informasi, yang akan membantu mereka dalam berbagai bidang pekerjaan mereka.

Daftar Pustaka

- [1] Y. M. A. Walim, N. Ichsan, A. N. Rais, "Workshop Kecerdasan Buatan Kreatif Inovasi Pembelajaran untuk Masa Depan Santri Pundi Amal Bakti Ummat," *PRAWARA - J. Abdimas*, vol. 3, no. 2, pp. 43–48, 2024.
- [2] J. M. and S. Nduru, "EduAI: Program Pengabdian Masyarakat untuk Pengenalan Teknologi Kecerdasan Buatan di Kalangan Siswa SMA," *J. Pengabdi. Masy. Nauli*, vol. 2, no. 2, pp. 49–56, 2024.
- [3] F. Hakeu et al., "Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence)," *J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–14, 2023.
- [4] V. D. P. D. Darma Andayani, G. Darma Dirawan, S. Faika, "Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Berbasis Kecerdasan Buatan," *J. Sipakatau - Inov. Pengabdi. Masy.*, vol. 1, no. 4, pp. 103–107, 2024.
- [5] JPRMI, "Jaringan Pemuda & Remaja Masjid Indonesia (JPRMI)," 2023. [Online]. Available: <https://www.jprmi.or.id/>
- [6] I. Binanto, *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset, 2020.
- [7] M. Hasan, J. L. Putra, M. Raharjo, and H. Harafani, "Pelatihan Literasi Digital Dalam Bermedia Sosial Pada Ikatan Remaja Islam Masjid At-Taubah," *J. Pengabdi. Kpd. Masy. Nusa Mandiri*, vol. 4, no. 2, pp. 92–96, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.33480/abdimas.v4i1.2998>
- [8] A. J. E. Oktavianus, L. Naibaho, and D. A. Rantung, "Pemanfaatan Artificial Intelligence pada Pembelajaran dan Asesmen di Era Digitalisasi," *J. Kridatama Sains Dan Teknol.*, vol. 5, no. 02, pp. 473–486, 2023, doi: 10.53863/kst.v5i02.975.
- [9] Achmad Yogi Pambudi et al., "Pelatihan Pemanfaatan Teknologi AI dalam Pembuatan PTK bagi Guru SDN Karangasem Kecamatan Jenu," *Semin. Nas. Paedagoria*, vol. 3, pp. 1–8, 2023.
- [10] Z. Li, "Strategies Behind Tik Tok's Global Rise," *Proc. 2022 Int. Conf. Soc. Sci. Humanit. Arts (SSHA 2022)*, vol. 653, no. Ssha, pp. 282–288, 2022, doi: 10.2991/assehr.k.220401.057.
- [11] S. S. Rahayu, K. Al Hadi, Wahyudi, "Pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk keefektifan presentasi yang menarik dan komunikatif," *J. Pengabdi. Magister Pendidik. IPA*, vol. 6, no. 4, pp. 1268–1271, 2023.
- [12] A. Y. Pambudi et al., "Pelatihan Pemanfaatan Teknologi AI dalam Pembuatan PTK bagi Guru SDN Karangasem Kecamatan Jenu," *Semin. Nas. Paedagoria*, vol. 3, no. 1, pp. 1–8, 2023.
- [13] F. Fatmawati, S. N. Khasanah, N. Narti, and M. Maruloh, "Pemanfaatan Platform Marketplace Untuk Ekspansi Bisnis Umkm Lokal," *J. AbdiMas Nusa Mandiri*, vol. 5, no. 2, pp. 77–82, 2023, doi: 10.33480/abdimas.v5i2.4733.
- [14] N. Hasanah, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang," *J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 34–41, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- [15] F. R. Dewi, E. Ekohariadi, S. Soeryanto, and T. R. Tri Rijanto, "The Effect of Pair Programming Learning Model on Learning Outcomes of Basic Programming of Vocational School Students," *Int. J. Educ. Vocat. Stud.*, vol. 3, no. 3, p. 236, 2021, doi: 10.29103/ijevs.v3i3.3937.
- [16] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2020.