

## Pemanfaatan AI dalam Media Pembelajaran dan PPDB di Yayasan Miftahul Huda Grobogan

Lingga Kurnia Ramadhani<sup>1</sup>, Bayu Ariwibowo<sup>2</sup>, Fuad Abdillah<sup>3</sup>, Budiyanto<sup>4</sup>, Bajeng Nurul Widyaningrum<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Ivet

<sup>5</sup>Politeknik Bina Trada

E-mail: [linggadhani79@gmail.com](mailto:linggadhani79@gmail.com)<sup>1</sup>, [bayuariwibowo778@gmail.com](mailto:bayuariwibowo778@gmail.com)<sup>2</sup>, [fuadabdillah88@gmail.com](mailto:fuadabdillah88@gmail.com)<sup>3</sup>, [budiyanto189108@gmail.com](mailto:budiyanto189108@gmail.com)<sup>4</sup>, [bnwidyani@gmail.com](mailto:bnwidyani@gmail.com)<sup>5</sup>

### Article History:

Received: 15 Januari 2025

Revised: 10 Februari 2025

Accepted: 12 Februari 2025

### Keywords:

Kecerdasan Buatan, Model ADDIE, Media Pembelajaran, PPDB, Workshop, Literasi Digital

**Abstract:** Workshop "Penggunaan AI dalam Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran serta Desain PPDB" dilaksanakan pada 18 Januari 2025 di Yayasan Miftahul Huda Grobogan yang melibatkan 30 peserta dari berbagai unit pendidikan, termasuk guru, ustadz/ustadzah, dan staf administrasi. Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan terkait metode prompting dan generate AI. Workshop ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) untuk memastikan pelaksanaan yang sistematis dan efektif. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan peserta yang menunjukkan bahwa sebagian besar belum memiliki pengalaman dalam penggunaan AI untuk pembelajaran dan administrasi. Berdasarkan hasil analisis, tahap perancangan dilakukan dengan menyusun kurikulum yang mencakup teori dan praktik, serta pengembangan modul interaktif. Pada tahap pengembangan, materi pelatihan dibuat, termasuk panduan teknis dan alat evaluasi. Implementasi workshop mencakup pemaparan materi oleh ahli AI dan pendidikan, diskusi interaktif, serta praktik langsung menggunakan alat AI seperti Canva AI dan ChatGPT. Tahap terakhir, Evaluasi, dilakukan melalui pre-test, post-test, dan proyek mandiri peserta untuk mengukur efektivitas pelatihan. Hasil menunjukkan bahwa 80% peserta berhasil merancang media pembelajaran interaktif dan mengotomatisasi sistem PPDB menggunakan AI. Workshop ini tidak hanya meningkatkan literasi digital peserta tetapi juga memberikan wawasan baru yang dapat diterapkan dalam proses belajar-mengajar dan administrasi sekolah. Dengan pendekatan berbasis ADDIE, workshop ini memastikan bahwa setiap tahapan pelatihan

---

*berjalan terstruktur dan berorientasi pada hasil, sehingga dapat menjadi model dalam implementasi AI di lingkungan pendidikan secara berkelanjutan.*

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence* atau AI) telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan dan administrasi sekolah. AI memungkinkan otomatisasi berbagai proses serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan personal bagi peserta didik (Theguh et al., 2024). Yayasan Miftahul Huda Grobogan sebagai institusi pendidikan berbasis pesantren berupaya mengadopsi teknologi ini dalam dua aspek utama, yaitu pengembangan media pembelajaran dan sistem Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB). Upaya ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran serta efisiensi administrasi sekolah agar selaras dengan perkembangan teknologi di era digital.

Sebanyak 30 peserta yang terdiri dari guru, tenaga kependidikan, dan staf administrasi dari tiga institusi pendidikan, yaitu Pondok Pesantren Assalafi Miftahul Huda, SMK Miftahul Huda Ngroto, dan SMP U PPMH Ngroto, turut serta dalam pelatihan dan implementasi teknologi AI di lingkungan pendidikan mereka. Keikutsertaan berbagai lembaga pendidikan ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk mengadopsi inovasi digital demi meningkatkan mutu pembelajaran dan administrasi sekolah. Dengan memanfaatkan AI, diharapkan proses pembelajaran dapat lebih interaktif dan sistem administrasi PPDB dapat lebih efisien, akurat, serta transparan.

Meskipun pemanfaatan AI dalam pendidikan semakin berkembang, masih terdapat sejumlah tantangan dalam implementasinya, terutama di lingkungan pesantren yang memiliki karakteristik pembelajaran khas. Beberapa kendala yang sering dihadapi adalah kurangnya pemahaman guru terhadap teknologi AI, keterbatasan infrastruktur teknologi, serta kekhawatiran terhadap dampak etika dari penggunaan AI dalam pendidikan. Selain itu, sistem PPDB yang masih dilakukan secara manual sering kali menghadapi kendala dalam validasi data, seleksi calon siswa, serta komunikasi dengan orang tua. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha menggali solusi berbasis AI yang dapat diadaptasi dengan kebutuhan dan karakteristik Yayasan Miftahul Huda Grobogan (Sanhaji & Hizbullah, 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada beberapa rumusan masalah utama. Pertama, bagaimana pemanfaatan AI dapat meningkatkan efektivitas media pembelajaran di Yayasan Miftahul Huda Grobogan? Kedua, bagaimana implementasi AI dalam sistem PPDB dapat membantu meningkatkan akurasi, transparansi, dan efisiensi seleksi peserta didik baru? Ketiga, apa saja tantangan dan hambatan yang dihadapi dalam proses penerapan teknologi AI di lingkungan pendidikan berbasis pesantren? Jawaban atas pertanyaan-pertanyaan ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi institusi pendidikan lain yang ingin mengadopsi teknologi serupa.

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan utama. Pertama, untuk menganalisis sejauh mana AI dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran di Yayasan Miftahul Huda Grobogan. Kedua, merancang sistem PPDB berbasis AI yang lebih efisien dan transparan guna mengurangi beban administrasi sekolah. Ketiga, mengidentifikasi berbagai tantangan dalam implementasi teknologi AI di lingkungan pendidikan pesantren, serta menawarkan strategi untuk

mengatasi hambatan tersebut. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran dan administrasi berbasis AI yang lebih inklusif dan efektif (Trianggara et al., 2024).

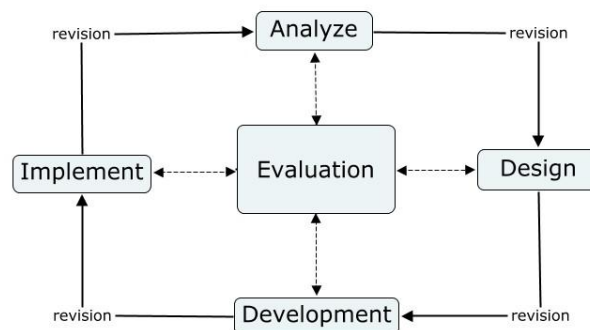
Sejumlah penelitian telah mengungkapkan manfaat besar AI dalam pendidikan. AI dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan membantu personalisasi materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa (Kuncara et al., 2024). Selain itu AI mampu meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan memberikan umpan balik otomatis kepada siswa (Anwar, 2024). Penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan AI dalam sistem administrasi sekolah dapat mengurangi beban kerja staf serta meningkatkan transparansi dalam pengelolaan data (Sanhaji & Hizbullah, 2023).

AI juga berperan dalam meningkatkan efisiensi penulisan dan penyusunan dokumen akademik. AI memungkinkan proses analisis data lebih cepat dan akurat, yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai aspek pembelajaran berbasis riset (Sanhaji & Hizbullah, 2023). Dengan demikian, integrasi AI dalam dunia pendidikan tidak hanya mencakup pembuatan media pembelajaran dan sistem administrasi, tetapi juga dapat berkontribusi dalam meningkatkan produktivitas akademik para pendidik dan peserta didik.

Melalui penelitian ini, diharapkan Yayasan Miftahul Huda Grobogan dapat menjadi model bagi institusi pendidikan lainnya dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi AI. Implementasi yang tepat akan memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta efisiensi sistem administrasi sekolah. Dengan berkembangnya AI dalam dunia pendidikan, perlu ada sinergi antara inovasi teknologi dan kebutuhan nyata di lapangan, sehingga AI dapat benar-benar berfungsi sebagai alat bantu yang memberdayakan pendidik, peserta didik, serta sistem pendidikan secara keseluruhan (Widyastuti & Susiana, 2019).

## METODE

Workshop "Penggunaan AI dalam Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran serta Desain PPDB" dirancang menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Model ini merupakan pendekatan sistematis dalam pengembangan program pelatihan yang terdiri dari lima tahap utama (Moses Adeleke Adeoye et al., 2024).



**Gambar 1. ADDIE Model**

Tahap pertama, Analisis (*Analysis*), bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta

terkait pemanfaatan AI dalam pendidikan, tingkat literasi digital mereka, serta tantangan dalam penerapan teknologi ini di lingkungan sekolah. Dari analisis ini, ditentukan kompetensi yang perlu dikembangkan dalam workshop.

Tahap Perancangan (*Design*) berfokus pada pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta. Pada tahap ini, dirancang kurikulum yang menyeimbangkan teori dan praktik, serta disusun modul pembelajaran yang memungkinkan peserta untuk mengaplikasikan AI dalam pembuatan media pembelajaran dan sistem PPDB.

Tahap Pengembangan (*Development*) mencakup pembuatan materi pembelajaran, panduan teknis, serta alat evaluasi yang akan digunakan dalam workshop. Materi yang dikembangkan meliputi tutorial penggunaan AI dan platform digital untuk pembelajaran serta administrasi sekolah.

Tahap Implementasi (*Implementation*) merupakan pelaksanaan workshop yang dirancang secara interaktif, mencakup penyampaian materi oleh pemateri, diskusi, serta praktik langsung penggunaan AI. Metode berbasis pengalaman diterapkan agar peserta dapat memahami dan menerapkan teknologi secara efektif.

Tahap terakhir, Evaluasi (*Evaluation*), dilakukan untuk menilai efektivitas pelatihan. Evaluasi mencakup pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta, penilaian proyek mandiri, serta survei kepuasan guna memperoleh umpan balik bagi perbaikan pelatihan di masa mendatang. Dengan menerapkan model ADDIE, workshop ini dirancang secara sistematis dan berorientasi pada hasil, memastikan bahwa setiap tahap mendukung efektivitas pembelajaran serta penerapan AI dalam pendidikan secara berkelanjutan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Workshop "Penggunaan AI dalam Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran serta Desain PPDB" yang dilaksanakan di Yayasan Miftahul Huda Grobogan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ini memastikan bahwa setiap tahapan workshop dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Hasil pelaksanaan workshop dapat diuraikan berdasarkan setiap tahap dalam model ADDIE sebagai berikut:

### 1. Analisis

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan peserta dalam menerapkan AI dalam pendidikan. Berdasarkan hasil survei awal, ditemukan bahwa sebagian besar peserta memiliki keterbatasan dalam memahami konsep AI dan belum memiliki pengalaman langsung dalam menggunakan teknologi ini dalam pembelajaran serta administrasi sekolah. Tantangan utama yang diidentifikasi meliputi kurangnya pengetahuan teknis, keterbatasan infrastruktur digital di beberapa unit sekolah, serta resistensi terhadap teknologi baru. Oleh karena itu, materi yang dikembangkan dalam workshop difokuskan pada peningkatan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis AI dan otomatisasi PPDB.

**Tabel. 1 Peserta Workshop Pemanfaatan AI**

| No | Institusi                     | Total Peserta | Putra | Putri |
|----|-------------------------------|---------------|-------|-------|
| 1  | Ponpes Assalafi Miftahul Huda | 8             | 4     | 4     |

|   |                          |   |   |   |
|---|--------------------------|---|---|---|
| 2 | SMK Miftahul Huda Ngroto | 8 | 4 | 4 |
| 3 | SMP U PPMH Ngroto        | 8 | 4 | 4 |

Kegiatan Workshop ini diikuti Sebanyak 30 peserta terdiri dari guru/ustad/ustazah, tenaga kependidikan, dan staf administrasi dari berbagai unit pendidikan di bawah naungan Yayasan Miftahul Huda Grobogan, termasuk Ponpes Assalafi Miftahul Huda, SMK Miftahul Huda Ngroto, dan SMP U PPMH Ngroto, mengikuti kegiatan ini. Rundown pelaksanaan workshop terdiri dari beberapa tahapan yang mencakup registrasi dan pembukaan, sesi materi dan diskusi interaktif, praktik langsung dan proyek mandiri, serta penutupan dan evaluasi.



**Gambar 2. Rundown Workshop : Pemanfaatan AI**

## 2. Perancangan

Berdasarkan hasil analisis, dirancanglah kurikulum workshop yang mencakup keseimbangan antara teori dan praktik. Kurikulum tersebut meliputi tiga sesi utama, yaitu: (1) urgensi teknologi dalam pembelajaran, (2) pemanfaatan AI dalam perencanaan dan evaluasi pembelajaran, serta (3) perancangan media pembelajaran berbasis AI dan desain sistem PPDB digital. Modul pembelajaran disusun dengan pendekatan berbasis proyek agar peserta dapat langsung menerapkan keterampilan yang mereka pelajari. Selain itu, dirancang pula metode evaluasi yang mencakup pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas pelatihan.

**Tabel. 2 Kurikulum Pemanfaatan AI**

| No | Materi                                                           | JP Sinkronus | JP Asinkronus | Total JP |
|----|------------------------------------------------------------------|--------------|---------------|----------|
| 1  | Pengenalan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Pendidikan               | 2            | 0             | 2        |
| 2  | Pemanfaatan AI dalam Perencanaan dan Evaluasi Pembelajaran       | 2            | 0             | 2        |
| 3  | Desain Media Pembelajaran Berbasis AI                            | 2            | 0             | 2        |
| 4  | Implementasi AI dalam Sistem PPDB Digital                        | 2            | 0             | 2        |
| 5  | Praktik Penggunaan AI untuk Pembuatan Media Pembelajaran         | 2            | 6             | 8        |
| 6  | Proyek Mandiri: Pengembangan Media Pembelajaran dan PPDB Digital | 2            | 6             | 8        |

## 3. Pengembangan

Tahap pengembangan berfokus pada pembuatan materi pembelajaran dan alat evaluasi yang akan digunakan dalam workshop. Beberapa materi yang dikembangkan mencakup tutorial pemanfaatan AI dalam media pembelajaran, panduan penggunaan *Canva AI*, *ChatGPT*, dan sistem PPDB digital. Selain itu, dikembangkan pula sistem evaluasi berbasis digital untuk

mengukur pemahaman peserta melalui pre-test dan post-test. Pada tahap ini, dilakukan pula uji coba terhadap materi untuk memastikan bahwa semua komponen dapat digunakan secara efektif selama workshop.

#### 4. Implementasi

Tahap implementasi dilakukan melalui penyelenggaraan workshop yang terdiri dari beberapa tahapan utama, yaitu registrasi dan pembukaan, penyampaian materi oleh pemateri, sesi diskusi interaktif, praktik langsung penggunaan AI, serta proyek mandiri. Workshop ini diikuti oleh 30 peserta dari berbagai unit pendidikan di bawah Yayasan Miftahul Huda Grobogan, termasuk Ponpes Assalafi Miftahul Huda, SMK Miftahul Huda Ngroto, dan SMP U PPMH Ngroto. Peserta diberikan kesempatan untuk berlatih langsung menggunakan AI dalam pengembangan media pembelajaran dan sistem PPDB berbasis digital. Antusiasme peserta terlihat dari partisipasi aktif dalam sesi diskusi dan praktik langsung.



**Gambar 4. Pemaparan Materi Urgensi Teknologi dalam Pembelajaran**





**Gambar 5. Pemaparan Materi Pemanfaatan Teknologi AI dalam Perencanaan Pembelajaran**



**Gambar 6. Peserta Workshop Pemanfaatan AI dalam Media Pembelajaran dan PPDB**



**Gambar 7. Peserta Workshop Pemanfaatan AI dalam Media Pembelajaran dan PPDB**

## 5. Evaluasi

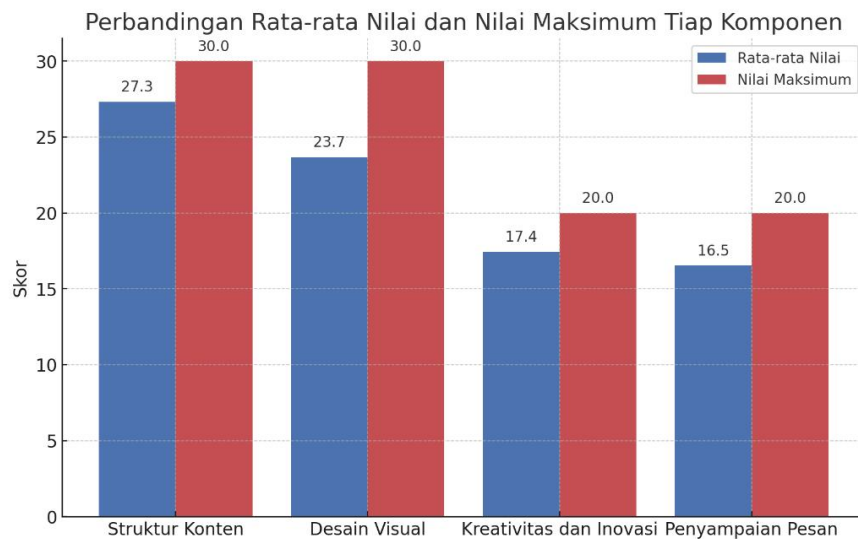
Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas workshop dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, terdapat peningkatan pemahaman peserta mengenai pemanfaatan AI dalam pendidikan, dengan rata-rata peningkatan skor sebesar 80%. Selain itu, proyek mandiri peserta dinilai berdasarkan kreativitas, inovasi, dan efektivitas penggunaan AI, dengan rata-rata nilai proyek mencapai 84,97 dari skala 100. Survei kepuasan menunjukkan bahwa 90% peserta merasa workshop ini sangat bermanfaat dan memberikan wawasan baru tentang pemanfaatan AI dalam pendidikan. Evaluasi jangka panjang juga direncanakan dalam periode tiga bulan setelah workshop untuk melihat implementasi nyata dari keterampilan yang telah dipelajari oleh peserta.

**Tabel. 1 Hasil Evaluasi 30 Peserta Workshop AI**

| Nama Peserta              | Struktur Konten | Desain Visual | Kreativitas dan Inovasi | Penyampaian Pesan | Total Skor |
|---------------------------|-----------------|---------------|-------------------------|-------------------|------------|
| Rizka Mayaningrum         | 28              | 26            | 18                      | 20                | 92         |
| Ahmad Muchlison           | 28              | 25            | 18                      | 20                | 91         |
| Aziz Kurniawan            | 30              | 20            | 20                      | 15                | 85         |
| Ikhwan Batara             | 26              | 21            | 20                      | 20                | 87         |
| Agus Sholeh Hidayah       | 26              | 22            | 19                      | 20                | 87         |
| Anissatur Roufah          | 27              | 22            | 18                      | 19                | 86         |
| Ulil Afidah               | 30              | 26            | 16                      | 18                | 90         |
| Muhamad Fajrul Hasan      | 26              | 27            | 15                      | 18                | 86         |
| Afiudis Juni Fais Jianto  | 28              | 20            | 18                      | 15                | 81         |
| Apsoni Putra S            | 27              | 23            | 20                      | 18                | 88         |
| Syaharani                 | 30              | 22            | 15                      | 16                | 83         |
| Ahmad Rizka Rizaul Muhtar | 30              | 30            | 20                      | 17                | 97         |
| Shiroothum Mustaqim       | 30              | 25            | 15                      | 17                | 87         |



|                         |    |    |    |    |    |
|-------------------------|----|----|----|----|----|
| Muhammad Ainun Najib    | 28 | 29 | 17 | 17 | 91 |
| Noto Hermanto           | 25 | 28 | 19 | 19 | 91 |
| Khanifah                | 30 | 27 | 15 | 15 | 87 |
| Deny Setyawan           | 28 | 24 | 20 | 17 | 89 |
| Shabrina Nur Amalia     | 27 | 25 | 19 | 18 | 89 |
| M. Agus Manaf Saifulloh | 28 | 24 | 16 | 17 | 85 |
| Syaiful Azis            | 29 | 24 | 17 | 15 | 85 |
| Ahmad Mustofa           | 30 | 24 | 15 | 18 | 87 |
| Zidni Sahlan As Shidiqi | 25 | 25 | 20 | 15 | 85 |
| Mauna Arifatul Zain     | 24 | 19 | 15 | 10 | 68 |
| Faiq                    | 24 | 19 | 15 | 8  | 66 |
| Bintang                 | 24 | 19 | 15 | 10 | 68 |
| Saifurohman             | 26 | 24 | 17 | 17 | 84 |
| Topa                    | 27 | 22 | 18 | 16 | 83 |
| Ambar                   | 26 | 22 | 17 | 18 | 83 |
| Anis Fahruni            | 26 | 23 | 19 | 17 | 85 |
| Muhamad Ngarifin        | 27 | 23 | 17 | 16 | 83 |



**Gambar 8. Perbandingan Rata-rata Nilai dan Nilai Maksimum Tiap Komponen**

Hasil evaluasi peserta dapat dilihat pada gambar 8, terlihat bahwa nilai rata-rata peserta cukup mendekati nilai maksimum di komponen struktur konten dan kreativitas dan inovasi. Akan tetapi terdapat 2 komponen yang nilai rata-ratanya masih dibawah dari 2 komponen lainnya. Untuk workshop berikutnya diharapkan dapat lebih menekan pada komponen desain visual dan penyampaian pesan dalam pembuatan media pembelajaran. Sehingga peserta dapat menerapkan dengan maksimal pemanfaatan AI untuk media pembelajaran dan mengikuti tren saat ini.

## KESIMPULAN

Pelaksanaan workshop ini berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam pemanfaatan AI untuk media pembelajaran dan sistem PPDB. Penerapan model ADDIE dalam workshop ini terbukti efektif dalam memastikan bahwa setiap

tahapan pembelajaran berjalan sesuai dengan kebutuhan peserta. Tahapan analisis membantu mengidentifikasi masalah dan kebutuhan spesifik, perancangan dan pengembangan memastikan bahwa materi yang diberikan tepat sasaran, implementasi memungkinkan peserta mendapatkan pengalaman langsung dalam penggunaan AI, serta evaluasi memberikan gambaran tentang efektivitas pelatihan dan peluang pengembangan lebih lanjut. Dengan demikian, metode ADDIE memastikan bahwa pelatihan AI dalam pendidikan dapat dilakukan secara terstruktur, terukur, dan berdampak nyata bagi peserta.

Dengan demikian, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap adopsi teknologi AI di lingkungan Yayasan Miftahul Huda Grobogan. Keberhasilan implementasi AI ini dapat menjadi contoh bagi institusi pendidikan lainnya dalam memanfaatkan kecerdasan buatan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan efisiensi administrasi sekolah.

## PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dan mendukung kesuksesan acara ini. Semoga workshop ini bermanfaat dan dapat diimplementasikan dalam kegiatan sehari-hari di Yayasan Miftahul Huda Grobogan.

## DAFTAR REFERENSI

- Anwar, R. N. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence pada Guru Pendidikan Agama Islam ( PAI ) untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Kota Kediri. *INFORMATIKA: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 5(2).
- Kuncara, T., Dewi Wulan, Raden Roro Shinta, Adam Huda Nugraha, Andre Pratama, Ratih Fitriyatun, Windi, & Dessy Tri Anggraeni. (2024). Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Abdi Masyarakat Multidisiplin*, 2(3), 40–44. <https://doi.org/10.56127/jammu.v2i3.1153>
- Moses Adeleke Adeoye, Kadek Adrian Surya Indra Wirawan, Made Shania Satya Pradnyani, & Nyoman Intan Septiarini. (2024). Revolutionizing Education: Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13(1), 202–209. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624>
- Sanhaji, G., & Hizbullah, A. I. (2023). PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM MENYUSUN ARTIKEL ILMIAH TERINDEKS SINTA. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 11(1), 234–242. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i1.999>
- Theguh, Bisri, B., & Nawawi, F. (2024). Etika Dalam Pemanfaatan Artificial Intelligence (Ai) Pada Generasi Z Di Pondok Pesantren Syariful Anam Kota Cirebon. *Jurnal Abadimas Adi Buana*, 7(02), 169–179. <https://doi.org/10.36456/abadimas.v7.i02.a7916>
- Trianggara, D. A., Sapri, S., Supardi, R., Sari, D. M., & ... (2024). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) Dalam Pendidikan. *Jurnal Gotong ...*, 1(1), 69–72. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/goro/article/view/6649%0Ahttps://jurnal.unived.ac.id/index.php/goro/article/download/6649/4720>
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>