



Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis *Artificial intelligence* Menggunakan Konteks Budaya Banyuasin Untuk Mendobrak Literasi Siswa

Novika Sukmaningthias¹, Ely Susanti², M. Hasbi Ramadhan³, Yovika Sukma⁴

Kata Kunci:

Artificial intelligence;
Budaya Banyuasin;
Literasi Siswa.

Keywords:

Artificial intelligence;
Banyuasin Culture;
Student Literacy.

Correspondensi Author

Pendidikan Matematika, FKIP

Universitas Sriwijaya, Jl. Palembang-
Indralaya KM.32 Ogan Ilir, Sumatera
Selatan

Email:

novikasukmaningthias@fkip.unsri.ac.id

History Artikel

Received: 05-11-2025;

Reviewed: 19-11-2025

Revised: 26-11-2025

Accepted: 28-11-2025

Published: 30-11-2025

ABSTRAK

Pendidikan dan kebudayaan memainkan peran vital dalam pembentukan karakter dan peningkatan literasi siswa, khususnya melalui integrasi teknologi kecerdasan buatan. Penelitian ini bertujuan untuk mendobrak literasi siswa melalui pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis artificial intelligence menggunakan konteks Budaya Banyuasin. Mitra pada kegiatan ini adalah guru-guru matematika kabupaten Banyuasin yang memiliki ketertarikan terhadap bahan ajar berbasis AI menggunakan konteks budaya Banyuasin. Kegiatan ini dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pendampingan, tahap implementasi, dan tahap follow-up. Kegiatan awal yaitu persiapan melibatkan koordinasi intensif dengan mitra untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan serta kesiapan peserta, diikuti dengan penyusunan materi dan modul pelatihan yang disesuaikan. Kegiatan pendampingan dilakukan melalui penyampaian materi terkait pengembangan bahan ajar berbasis AI menggunakan konteks Kabupaten Banyuasin yang dilakukan secara hybrid, yaitu secara tatap muka dan tatap maya melalui zoom conference meeting (synchronous). Tahap ini yaitu mengembangkan bahan ajar menggunakan konteks Kabupaten Banyuasin berbasis AI untuk pembelajaran Matematika SMA dan didemonstrasikan di kelas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terjadi peningkatan kreatifitas guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis artificial intelligence menggunakan konteks Budaya Banyuasin. Selain itu, guru juga sangat puas terhadap pelatihan yang diberikan dengan menunjukkan presentasi kepuasan 91.92%. Sebagai follow up, kegiatan seperti ini perlu rutin dilakukan untuk melatih kreatifitas guru mengembangkan bahan ajar berbasis AI dan menggunakan konteks budaya di daerahnya.

ABSTRACT

Education and culture play a vital role in character formation and improving student literacy, particularly thru the integration of artificial intelligence technology. This research aims to improve students' literacy thru guidance on creating artificial intelligence-based teaching materials using the context of Banyuasin culture. The partners in this activity are

mathematics teachers from Banyuasin Regency who are interested in AI-based teaching materials using the cultural context of Banyuasin. This activity is carried out in four stages: preparation, mentoring, implementation, and follow-up. The initial activity, preparation, involves intensive coordination with partners to identify training needs and participant readiness, followed by the development of customized training materials and modules. The mentoring activity was conducted by delivering material related to the development of AI-based teaching materials using the context of Banyuasin Regency, which was done in a hybrid manner, both face-to-face and virtually thru a Zoom conference meeting (synchronous). This stage involves developing teaching materials using the AI-based context of Banyuasin Regency for high school mathematics learning and demonstrating them in the classroom. The results of this study indicate an increase in teachers' creativity in developing artificial intelligence-based teaching materials using the Banyuasin cultural context. Additionally, teachers were very satisfied with the training provided, showing a satisfaction rate of 91.92%. As a follow-up, activities like this need to be conducted regularly to train teachers' creativity in developing AI-based teaching materials and using cultural contexts in their local areas.

PENDAHULUAN

Budaya berasal dari pemikiran, perasaan, dan tindakan manusia secara individual dan kelompok serta bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan kehidupan manusia. Pendidikan dan kebudayaan memiliki keterkaitan (NCTM, 2000). Pendidikan seseorang berkorelasi positif dengan budayanya. Hal tersebut dikarenakan budaya mencakup semua aspek kehidupan manusia. Terlebih bahwa pendidikan adalah salah satu cara agar budaya dapat dibentuk (Heugl, 2004). Oleh karena itu, pengelolaan pendidikan yang berkualitas melalui proses perubahan sikap dan tata laku manusia sangat esensial dalam membentuk individu yang dewasa dan berbudaya, sejalan dengan dinamika kebudayaan (Romadhan & Sutrisno, 2021).

Pemerintah saat ini sedang meningkatkan koneksi antara kurikulum dan kearifan lokal melalui MBKM. Pembelajaran berbasis kearifan lokal atau budaya adalah strategi untuk menciptakan lingkungan belajar dan membangun pengalaman belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran (Mukminan, 2014). Pendekatan ini tidak hanya

memperkaya pengalaman belajar siswa dengan relevansi kontekstual, tetapi juga secara aktif mendorong pelestarian dan pengembangan warisan budaya lokal (Fitriani et al., 2023). Penggunaan budaya lokal dalam bahan ajar dapat mempermudah siswa memahami materi karena kedekatannya dengan lingkungan sekitar, menjadikan pembelajaran lebih bermakna (Kurnia et al., 2023).

Kearifan lokal atau budaya dapat dijadikan konteks dalam proses pembelajaran. Konteks yang dapat disesuaikan dengan tingkat pengetahuan siswa tentang budaya Indonesia sangat beragam, bukan hanya masalah bahasa, tetapi juga banyak seni yang berasal dari budaya Indonesia. Setiap daerah di Indonesia memiliki lagu daerah mereka sendiri. Tidak hanya lagu daerah, tetapi juga alat musik, rumah adat, pakaian adat, tarian, dan elemen lain yang terkait. Dengan keanekaragaman ini, guru dapat menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan, minat, waktu, dan kondisi siswa (Sarmah et al., 2020).

Sebagai pendidik, kita harus menyadari bahwa peserta didik tidak dijamin memiliki ukuran, kesukaan, minat, atau waktu untuk

memahami sesuatu yang sama. Setiap anak adalah unik. Karena itu, sebagai pendidik, kita harus memahami kebutuhan, minat, dan kesiapan belajar siswa serta profil belajar mereka (Turkmen, 2006). Penerapan pendekatan personalisasi dalam pembelajaran, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan individu, menjadi krusial untuk mengoptimalkan hasil belajar (Widodo et al., 2024). Pendekatan ini memungkinkan akomodasi perbedaan kemampuan, gaya belajar, dan preferensi siswa, sehingga setiap peserta didik merasa dihargai dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Liriwati, 2023).

Bahan ajar sangat penting untuk menyampaikan informasi dengan baik. Bahan ajar sudah beragam di era 5.0 ini. Interaktif, cetak, audio, leaflet, dan sebagainya adalah contoh bahan ajar. Bahan ajar interaktif adalah kombinasi dua atau lebih media (teks, audio, grafik, gambar, dan video) yang dimanipulasi oleh pengguna untuk mengontrol instruksi atau perilaku alami dari presentasi. Akibatnya, siswa akan didorong untuk berpartisipasi secara aktif karena akan ada hubungan dua arah, yaitu antara materi pelajaran dan penggunaannya. Bahan ajar interaktif dianggap paling efektif untuk pembelajaran berdiferensiasi (Loewenberg, 2008).

Kecerdasan manusia, atau budaya, adalah sesuatu yang hanya dimiliki oleh kelompok tertentu karena pengalaman mereka sendiri, dan tidak mungkin dimiliki oleh kelompok lain. Nilai-nilai ini kuat dan telah berkembang sepanjang sejarah masyarakat (Mayes et al., 2015). Pendidikan yang didasarkan pada kearifan lokal atau budaya adalah jenis pendidikan yang menghasilkan, mempertahankan, menerapkan, dan mewariskan melalui sarana budaya (Wibawa et al., 2018). Salah satu inovasi yang dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menarik bagi peserta didik untuk belajar matematika di sekolah adalah penggunaan konteks budaya dan bahan ajar berbasis AI (Indaryanti et al., 2020). Kemajuan teknologi, khususnya dalam bidang kecerdasan buatan, menawarkan potensi besar untuk merevolusi pembelajaran, menciptakan pengalaman yang lebih personal dan efektif bagi siswa (Hanan et al., 2024).

Kabupaten Banyuasin berada di Sumatera Selatan, Indonesia. Kabupaten ini dibentuk sebagai hasil pemekaran dari

Kabupaten Musi Banyuasin, yang dibentuk melalui Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2002 (Olive et al., 2010). Salah satu warisan budaya yang dimiliki Kabupaten Banyuasin adalah Tari Persembahan Sedulang Setudung, sebuah tarian penyambutan untuk menghormati tamu-tamu penting (Rizki et al., 2022). Selain itu, terdapat pula berbagai tradisi lisan, upacara adat, serta kerajinan tangan yang mencerminkan kekayaan budaya lokal yang unik dan mendalam. Materi ajar berbasis kearifan lokal, seperti tari tradisional Banyuasin, memiliki potensi besar untuk diajarkan di institusi pendidikan guna mencegah kepunahan budaya (Maidi & Majdi, 2022) (Sahputri et al., 2022). Namun, observasi menunjukkan bahwa implementasi materi ajar seni tari di beberapa sekolah masih belum optimal, seringkali menyebabkan kebosanan siswa karena metode pengajaran yang kurang menarik dan minimnya praktik langsung (Rizki et al., 2022). Untuk itu diperlukan pendampingan pembuatan bahan ajar untuk mendesain soal berbasis budaya Banyuasin.

Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis *Artificial intelligence* (AI) Menggunakan Konteks Budaya Banyuasin memiliki manfaat yang fungsional bagi pendidik dan juga peserta didik. Bagi pendidik, bahan ajar berfungsi sebagai pedoman dalam menentukan arah pembelajaran dan juga sebagai alat untuk mengevaluasi pembelajaran. Sedangkan bagi peserta didik, bahan ajar berfungsi sebagai pedoman mengenai suatu kompetensi yang harus dikuasai sehingga dapat memahami materi dengan lebih mudah (Zuzaku et al., 2020). Pemanfaatan AI dalam penyusunan bahan ajar ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran dengan menyediakan rekomendasi materi yang disesuaikan serta memfasilitasi personalisasi pengalaman belajar bagi setiap guru dan siswa (Sari et al., 2024).

Pengembangan bahan ajar Berbasis *Artificial intelligence* (AI) menggunakan konteks budaya akan membantu menimbulkan rasa cinta peserta didik terhadap budaya. Untuk memperoleh bahan ajar yang menarik, maka diperlukan kreatifitas pendidik. Permintaan guru MGMP Kabupaten Banyuasin, mereka ingin adanya pendampingan pembelajaran Berbasis *Artificial intelligence* (AI) Menggunakan Konteks Budaya Banyuasin untuk mendobrak literasi siswa. Pendampingan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan pendidik

dalam mengimplementasikan AI untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan relevan (Kaswar et al., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa kemampuan matematis peserta didik masih rendah, Rendahnya kemampuan matematis disebabkan oleh beberapa faktor yaitu, pembelajaran yang masih berorientasi pada guru, lemahnya kemampuan dan minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika, dan minimnya penggunaan bahan ajar didalam proses pembelajaran, peserta didik bersikap pasif pada saat pembelajaran. Sehingga perlunya bahan ajar yang membantu mereka didalam proses pembelajaran. Selain itu, guru seringkali kesulitan dalam menyusun bahan ajar yang kontekstual dan menarik, terutama yang mengintegrasikan budaya lokal, sehingga diperlukan pengembangan bahan ajar inovatif untuk meningkatkan literasi siswa (Isnaniah & Imamuddin, 2022).

Namun keterampilan guru-guru terhadap pembuatan bahan ajar masih sangat kurang. Apalagi dengan memanfaatkan AI mereka sama sekali tidak paham bagaimana membuatnya. Terlebih-lebih lagi guru-guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Situasi ini diperparah dengan kenyataan bahwa banyak pendidik belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk mengintegrasikan kecerdasan buatan ke dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mengakibatkan kurangnya inovasi dalam penyampaian materi ajar (Suharyo et al., 2024). Untuk menjawab permintaan akan kebutuhan guru-guru tersebut, dosen-dosen Pendidikan Matematika Universitas Sriwijaya memberikan pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis AI menggunakan konteks budaya Banyuasin.

Sebelumnya dosen-dosen Pendidikan matematika telah banyak melakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar terkait budaya. Penelitian dan pengabdian dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Realistik Mathematic Education* (RME). Pendekatan RME sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik dan juga mengenai konteks dari budaya masyarakat sekitar. Sementara untuk dibidang teknologi dosen-dosen Pendidikan matematika sudah pernah meneliti, terkait Cabri 3D, Geogebra, E-LKPD, Wizer.me dll. Di Kota Kayu Agung, dosen-dosen Pendidikan matematika UNSRI juga pernah melakukan kegiatan pengabdian webinar pembelajaran berdiferensiasi

di MGMP Kota Kayu Agung.

Pada saat webinar, dosen-dosen Pendidikan matematika memberikan materi berupa pemahaman konsep terkait pembelajaran berdiferensiasi, bagaimana implementasinya. Bagaimana bentuk pembelajarannya dikelas dll. Kemudian dilanjutkan dengan pengabdian untuk guru-guru kota kayu agung dengan judul pengabdian pendampingan pembuatan bahan ajar interaktif berdiferensiasi menggunakan konteks budaya Ogan Komering Ilir.

Berdasarkan hal tersebut guru-guru matematika yang tergabung dalam MGMP Matematika Kabupaten Banyuasin juga merasa perlu untuk diberikan pelatihan dan pendampingan dalam membuat bahan ajar. Maka dari itu guru-guru yang tergabung dengan MGMP matematika Kabupaten Banyuasin meminta pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis *Artificial intelligence* (AI) Menggunakan Konteks Budaya Banyuasin Untuk Mendobrak Literasi Siswa. Pengintegrasian kecerdasan buatan dalam pengembangan bahan ajar ini juga sejalan dengan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah kontekstual siswa, mengingat pentingnya menghubungkan materi pelajaran dengan permasalahan di sekitar dan dunia nyata (Pramudita & Rudhito, 2024).

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pendampingan, tahap implementasi, dan tahap follow-up. Setiap tahapan dirancang secara sistematis untuk memastikan efektivitas program dan pencapaian tujuan peningkatan literasi siswa melalui pemanfaatan bahan ajar berbasis kecerdasan buatan dengan konteks budaya lokal (Kuncahyono & Kumalasani, 2020). Mitra dalam kegiatan ini adalah guru matematika MGMP Kabupaten Banyuasin. Lebih lanjut, tujuan dari kegiatan PkM ini adalah untuk mengetahui respon guru terhadap kegiatan pelatihan, serta menghasilkan media pembelajaran *artificial intelligence* (AI) menggunakan konteks Budaya Banyuasin untuk pembelajaran yang berkualitas.

Kegiatan ini dilakukan secara *hybrid*, yaitu secara tatap muka dan tatap maya melalui *zoom conference meeting (synchronous)*, serta secara *asynchronous* melalui Whatsapp dan email. Pada tahap persiapan, tim pelaksana

berkoordinasi dengan mitra untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik dan kesiapan peserta, diikuti dengan penyusunan materi pelatihan dan modul yang relevan. Selanjutnya pada tahap pendampingan, tim PkM memberikan materi terkait pembuatan bahan ajar berbasis AI menggunakan konteks budaya. Tujuannya untuk memahami kendala yang dihadapi oleh pendidik dalam mengintegrasikan AI ke dalam pembelajaran, serta mengidentifikasi potensi penerapan bahan ajar kontekstual berbasis budaya lokal (Kaswar et al., 2023).

Pada tahap implementasi, guru akan diberikan kesempatan untuk mempraktikkan langsung pembuatan dan penggunaan bahan ajar, dilengkapi dengan sesi diskusi untuk mengoptimalkan pemanfaatan alat dan perangkat lunak yang relevan (Arsyad et al., 2023). Terakhir, tahap follow-up berfokus pada evaluasi berkelanjutan terhadap efektivitas bahan ajar yang telah dikembangkan dan dampaknya terhadap literasi siswa, serta penyusunan laporan akhir untuk diseminasi praktik terbaik (Kurniasih et al., 2024).

Dalam kegiatan pengabdian ini, juga dilakukan penyebaran kuisioner sebagai bahan evaluasi pengabdian. Pernyataan pada angket mengacu pada skala 1 sampai 4. Hasil penilaian tersebut kemudian dirata-ratakan dan dideskripsikan dengan kriteria $80\% \leq x < 100\%$ sangat memuaskan, $65\% \leq x < 80\%$ memuaskan, $50\% \leq x < 65\%$ tidak memuaskan, dan $0\% \leq x < 50\%$ sangat tidak memuaskan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilakukan dalam 4 tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pendampingan, implementasi dan tahap *follow up*. Mitra pada kegiatan PkM ini adalah guru-guru matematika yang tergabung dalam kelompok MGMP matematika kabupaten Banyuasin yang memiliki ketertarikan terhadap bahan ajar berbasis AI menggunakan konteks budaya Banyuasin. Target jumlah peserta adalah sebanyak 30 orang yang akan menghasilkan bahan ajar interaktif berdiferensiasi. Berikut tabel sebaran asal sekolah guru matematika SMA Kabupaten Banyuasin.

Tabel 1. Asal Sekolah Guru

No	Asal Sekolah	Jumlah Guru
1	SMKN 1 Suak Tapeh	4
2	SMKN 1 Banyuasin III	2
3	SMK PP N Sembawa	3
4	SMK UN 2 Banyuasin III	2
5	SMKN 1 Rambutan	3
6	SMKS Karya	3
7	SMKN 1 Air Kumbang	4
8	SMKS MUH Pangkalan Balai	3
9	SMKS SN	3
10	SMKS Nurul Ilmi	1
11	SMKS STN Sembawa	1
12	SMKS PGRI Pangkalan Balai	1
Total		30

Kegiatan awal yaitu persiapan. Tahap ini melibatkan koordinasi intensif dengan mitra untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan serta kesiapan peserta, diikuti dengan penyusunan materi dan modul pelatihan yang disesuaikan (Nirfayanti et al., 2025). Untuk mendukung terbentuknya pembelajaran yang memiliki kualitas yang baik, pada tahap ini, tim dosen PkM Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Sriwijaya dibantu oleh mahasiswa Sarjana, Pascasarjana, dan alumni untuk mendampingi guru-guru MGMP Matematika Kabupaten Banyuasin dalam pembuatan bahan ajar berbasis AI tersebut. Partisipasi mahasiswa sarjana dan pascasarjana PkM ini juga terintegrasi dengan mata kuliah magang kependidikan dan pengambilan data untuk tugas akhir mahasiswa. Setelah mengetahui kebutuhan para guru, langkah selanjutnya adalah pendampingan.

Kegiatan pendampingan dipelopori oleh tim pengabdian yaitu Dr. Ely Susanti, M.Pd., Novika Sukmaningthias, M.Pd., M. Hasbi Ramadhan, M.Si., Yovika Sukma, M.Pd., dan juga dibantu oleh rekan-rekan mahasiswa S1 dan S2 Pendidikan Matematika FKIP Universitas Sriwijaya. Tahap ini dilakukan melalui penyampaian materi seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Penyampaian Materi

Kegiatan dilanjutkan menggunakan zoom meeting untuk penyampaian materi lanjutan terkait pengembangan bahan ajar berbasis AI menggunakan konteks Kabupaten Banyuasin. Materi yang disampaikan terkait penggunaan Desmos, Symbolab, Gemini, dan Eduaide yang dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Zoom Meeting

Setelah mendapatkan materi pelatihan dan pendampingan, tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Tahap ini yaitu mengembangkan bahan ajar menggunakan konteks Kabupaten Banyuasin berbasis AI untuk pembelajaran Matematika SMA. Salah satu bahan ajar dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Bahan Ajar guru

Pada tahap ini, guru juga diminta mendemonstrasikan hasil pengembangan bahan ajarnya di sekolah masing-masing. Kegiatan ini sebagai bentuk hasil pemanfaatan AI untuk pengembangan pembelajaran matematika SMA menggunakan konteks Budaya Kabupaten Banyuasin. Demmonstrasi dilaksanakan di kelas seperti Gambar 4.



Gambar 4. Demonstrasi Guru di Kelas

Sebagai tindak lanjut, guru juga diminta untuk mengisi angket kepuasan terhadap hasil pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis Konteks Budaya Kabupaten Banyuasin menggunakan AI untuk pembelajaran matematika SMA. Tabel 2 merupakan angket kepuasan guru.

Tabel 2. Angket Kepuasan Guru

Pernyataan	Persentase
1	94.23
2	94.23
3	92.30
4	92.30
5	92.30
6	94.23
7	92.30
8	92.30
9	84.61
10	90.38
Persentase Rata-Rata	91.92

Dari hasil angket tersebut menunjukkan bahwa guru sangat puas terhadap pelatihan yang diberikan dosen-dosen Pendidikan Matematika FKIP Universitas Sriwijaya dengan persentase rata-rata 91.92%. Sebagai *follow up*, kegiatan seperti ini perlu rutin dilakukan untuk melatih kreatifitas guru mengembangkan bahan ajar berbasis AI dan menggunakan konteks budaya di daerahnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan di Kabupaten Banyuasin terhadap guru-guru matematika. Tujuannya adalah melatih guru dalam menggunakan AI untuk mengembangkan bahan ajar berbasis konteks Budaya Kabupaten Banyuasin. Hal tersebut dilakukan agar mendongkrak literasi siswa yang masih rendah. Pelatihan terhadap guru dimulai dari pelatihan secara tatap muka kemudian tatap maya melalui zoom, selanjutnya pembuatan bahan ajar, hingga implemmentasi guru di kelas berdasarkan bahan ajar yang telah dikembangkan. Guru juga memberikan penilaian sebesar 91.92% terhadap pemateri atas kepuasannya terhadap pelatihan yang diberikan terkait penggunaan AI untuk mengembangkan bahan ajar berbasis Konteks Budaya Kabupaten Banyuasin.

DAFTAR RUJUKAN

Arsyad, S., Syahrial, S., & Monica, S. (2023). Inovasi Pedagogis melalui pelatihan penulisan bahan ajar Bahasa Inggris berbasis Cross Cultural Understanding.

ABSYARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 4(2), 140

- Fitriani, B., Luma, M., Kamarudin, K., Irwan, I., & Akbar, A. (2023). Penguatan Pemahaman Budaya dan Kearifan Lokal Melalui Program Literasi Budaya. *Jurnal Abdidas*, 4(1), 27.
- Hanan, Rizal, Moh. A. S., & Kholik, K. (2024). Peningkatan Kreativitas Menulis Cerpen Siswa MA Nurul Ichsan Melalui Penerapan AI dan Metode Mind Mapping. *Wacana Jurnal Bahasa Seni dan Pengajaran*, 8(2), 44.
- Heugl, H. (2004). The Influence of technology in several roles of mathematics. *Austrian Cent. Didact. Comput. Algebr*, 1-35.
- Indaryanti, dkk. (2020). *Rencana pelaksanaan pembelajaran berbasis blended berbasis learning dengan model flipped classroom*. Palembang: CV. Bening Media Publishing.
- Kaswar, A. B., Nurjannah, N., Arsyad, M., Suriyanto, D. F., & Rosidah, R. R. (2023). Membangun Keterampilan Pendidik Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Artificial intelligence*. *Vokatek Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 293.
- Kuncahyono, K., & Kumalasan, M. P. (2020). Implementasi Literasi Digital Guru SD Melalui Pendampingan Pembuatan Digital Material (Sway). *International Journal of Public Devotion*, 3(1), 21.
- Kurnia, R., Ummah, R., & Puspitasari, E. (2023). Pengaruh Buku Cerita Rakyat Melayu Riau terhadap Kemampuan Literasi Budaya Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3253.
- Kurniasih, D., Kurniati, T., Baihaqie, A. G., & Oktavianti, E. (2024). Empowering educators through STEM and local wisdom-infused learning with lesson study at SMAIT Al-Fityan Kubu Raya. *Community Empowerment*, 9(3), 521.
- Liriwati, F. Y. (2023). Transformasi Kurikulum; Kecerdasan Buatan untuk Membangun Pendidikan yang Relevan di Masa Depan. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 62.
- Loewenberg, B. D., Thames, M. H., & Phelps, G. (2008). Content knowledge for teaching: What makes it special? *Journal of Teacher Education*, 59, 389.

- Maidi, M., & Majdi, M. (2022). Model Bahan Ajar Seni Budaya dan Kearifan Lokal di Madrasah Ibtidaiyah Kabupaten Hulu Sungai Utara. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3847.
- Mayes, R., Natividad, G., & Spector, J. (2015). Challenges for educational technologists in the 21st Century. *Educ. Sci*, 5(3), 221-237.
- Mukminan. (2014). Tantangan pendidikan di abad 21. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 1-10.
- NCTM. (2000). Principles and standards for school mathematics. *Sch. Sci. Math.*, 47(8), 868-879.
- Nirfayanti, N., Rahmawati, R., & Setyawan, D. (2025). Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer pada Guru Sekolah Dasar. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 3(1), 14.
- Olive, J., Makar, K., Hoyos, V., Kor, L. K., Koshelva, O., & Straber, R. (2010). Mathematical knowledge and practices resulting from access to digital technologies. *Mathematics Education and Technology Rethinking the Terrain*, 133-177.
- Pramudita, A. F., & Rudhito, M. A. (2024). Pengembangan Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Aplikasi MathCityMap Untuk Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Kontekstual. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 13(1), 40.
- Rizki, T. R., Elvandari, E., & Firmansyah, D. (2022). Pembelajaran Tari Persembahan Sedulang Setudung Menggunakan Model Direct Instruction pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VIII di MTs Al-Ikhsan Betung. *Indonesian Research Journal On Education*, 3(1), 129.
- Romadhan, S., & Suttriso, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Budaya Literasi Melalui Cerita Rakyat dalam Membentuk Sikap Nasionalisme Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 81.
- Sahputri, N., Elvandari, E., & Hidayatullah, F. (2022). Peran Program Kerja Sanggar Seni Sedulang Setudung Terhadap Perkembangan Tari di Kecamatan Banyuasin III. *Indonesian Research Journal on Education*, 3(1), 260.
- Wibawa, S.C., Cholifah, R., Utami, A.W., & Nurhidayat, A.I. (2018). Creative Digital Worksheet Base on Mobile Learning. *IOP Conf. Ser.: Mater. Sci. Eng.* 288 012130.
- Sari, R., Ramdhan, K. F., & Juhanda. (2024). Pemanfaatan Artificial intelligence (AI) Pada Penyusunan Aksi Nyata Platform Merdeka Mengajar di SDN 02 Medalkrisna. *Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 4(2), 87
- Sarmah, D., Das, G., C., & Kashyap, M., P. 2020. Role of ICT in Teaching and Learning Mathematics – An Overview. *Journal of Critical Reviews*, 7(11), 4500 – 4506.
- Suharyo, S., Subyantoro, S., & Pristiwati, R. (2024). Kecerdasan Buatan dalam Konteks Kurikulum Merdeka pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah: Membangun Keterampilan Menuju Indonesia Emas 2045. *HUMANIKA*, 30(2), 208.
- Turkmen, H. 2006. Exploring Turkish science education faculties' understanding of educational technology and use. *International Journal of Education and Development using ICT*, 2(2), 69 – 81.
- Widodo, Y. B., Sibuea, S., & Narji, M. (2024). Kecerdasan Buatan dalam Pendidikan: Meningkatkan Pembelajaran Personalisasi. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 10(2), 602.
- Zuzaku, Agim & Murtezaj, Ilir & Grabovci, Valon. (2020). The Role of ICT during The Covid 19 Pandemic in The Advisory Service in Kosovo. [10.6084/m9.figshare.14547228](https://doi.org/10.6084/m9.figshare.14547228).