

Pelatihan Pemanfaatan Genially untuk Media Pembelajaran Interaktif Guru SMAN 3 Teluk Keramat

Patrisia Rahayu Utami^{*1}, Fauziah Sri Wahyuni², Muhammad Nur Imanulyaqin³,
Adhalia Zatalini⁴, Iwan Ramadhan⁵, Imran⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Sosiologi, Universitas Tanjungpura

*e-mail: patrisia.rahayu.utami@fkip.untan.ac.id¹, fauziah.sri.wahyuni@fkip.untan.ac.id²,
muhammad.nur.imanulyaqin@fkip.untan.ac.id³, adhalia.zatalini@fkip.untan.ac.id⁴,
iwan.ramadhan@untan.ac.id⁵, imran@fkip.untan.ac.id⁶

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran interaktif berbantuan Artificial Intelligence (AI). Kegiatan dilaksanakan di SMA Negeri 3 Teluk Keramat, Kabupaten Sambas, dengan melibatkan 19 guru sebagai peserta. Metode pelaksanaan meliputi penyampaian materi, praktik langsung, dan pendampingan pembuatan media menggunakan platform Genially. Materi yang diberikan mencakup pengenalan AI dan deep learning, konsep media pembelajaran interaktif, pemanfaatan tools AI dalam pembelajaran, praktik pengembangan media, serta evaluasi hasil karya peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta (100%) berhasil menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Genially. Evaluasi melalui Google Form menunjukkan 95,8% peserta menilai materi pelatihan sangat relevan, 94,7% menyatakan penyampaian materi jelas dan sistematis, 91,6% merasakan peningkatan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran, dan 90,5% siap menerapkan media berbantuan AI dalam proses pembelajaran. Tingkat kepuasan peserta mencapai 94,7% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan efektif dalam meningkatkan literasi digital, kompetensi pedagogis, dan kesiapan guru mengembangkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan teknologi AI.

Kata Kunci: Artificial Intelligence, Genially, Guru SMA, Media Pembelajaran Interaktif, Pengabdian Kepada Masyarakat.

Abstract

This Community Service (PKM) activity aimed to enhance teachers' competence in designing interactive learning media assisted by Artificial Intelligence (AI). The activity was conducted at SMA Negeri 3 Teluk Keramat, Sambas Regency, involving 19 participating teachers. The implementation method comprised material presentation, hands-on practice, and guided media creation using the Genially platform. The material covered an introduction to AI and deep learning, concepts of interactive learning media, the use of AI tools in instruction, media development practice, and an evaluation of the participants' work. The results indicated that all participants (100%) successfully created Genially-based interactive learning media. Evaluations via Google Forms revealed that 95.8% of participants considered the training material highly relevant, 94.7% found the delivery clear and systematic, 91.6% experienced an improvement in skills for developing learning media, and 90.5% felt prepared to implement AI-assisted media in the learning process. Participant satisfaction reached 94.7%, falling into the "very good" category. These results demonstrate that the training was effective in enhancing digital literacy, pedagogical competence, and teacher readiness to develop creative, innovative, and learner-centered instruction through the use of AI technology.

Keywords: Artificial Intelligence, Community Service, Genially, Interactive Learning Media, Senior High School Teachers.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital menuntut adanya transformasi dalam metode, strategi, serta media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sumber daya manusia terbentuk

melalui pendidikan (Tyara & Ramadhan, 2026)maka perkembangan pendidikan di abad ke-21 menuntut peserta didik untuk memilih kecakapan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, serta kolaboratif dalam menghadapi dinamika kehidupan sosial yang semakin kompleks. Guru membutuhkan pendekatan pembelajaran untuk mendorong antusias dan partisipasi siswa (Morisca et al., 2026). Perkembangan teknologi informasi, khususnya artificial intelligence (AI) dan deep learning, telah mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari yang bersifat konvensional menuju pembelajaran interaktif, adaptif, dan berpusat pada peserta didik. Sebagaimana diketahui bahwa perkembangan teknologi mengharuskan dunia pendidikan beradaptasi (Fathurrohman et al., 2026)dan menuntut kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan kompetensi abad ke-21.

SMA Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas sebagai salah satu institusi pendidikan menengah di wilayah Kalimantan Barat menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan transformasi tersebut. Letak sekolah di wilayah kabupaten berdampak pada keterbatasan akses terhadap program pengembangan profesional guru, khususnya dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis AI dan pendekatan deep learning. Penelitian (Hadi et al., 2026)menemukan kecenderungan permasalahan dihadapi guru adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Berdasarkan hasil observasi awal, penggunaan media pembelajaran di sekolah masih didominasi media konvensional dan belum sepenuhnya terintegrasi teknologi interaktif berbasis AI. Hal tersebut didorong oleh penggunaan teknologi agar siswa memiliki gagasan kreatif dan memiliki pemahaman terhadap konsep (I. Ramadhan et al., 2024). Inovasi dalam pendidikan menjadi krusial seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, menuntut adaptasi metode pengajaran agar tetap relevan dan efektif. Peningkatan kualitas pembelajaran dan penyediaan beragam pengalaman belajar bagi siswa menjadi harapan utama, sejalan dengan tuntutan keterampilan teknologi dan informasi yang harus dikuasai di era digital ini (Budiastuti, 2021). Model pembelajaran di masa depan akan semakin melibatkan teknologi, dengan AI yang terus berkembang hingga apa yang saat ini dianggap fiksi akan menjadi kenyataan (Raup et al., 2022).

Implementasi pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran memerlukan kesiapan guru, kompetensi pedagogik dan digital yang memadai, serta dukungan institusi sekolah agar dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran (D. D. Ramadhan & Atno, 2026) oleh karena itu langkah krusial dibutuhkan untuk memastikan bahwa para pendidik tidak hanya menjadi konsumen teknologi, tetapi juga produsen konten edukasi inovatif yang mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Pemanfaatan AI dalam pendidikan telah menjadi tren penelitian dalam beberapa tahun terakhir (Peliza, 2024) dengan deep learning memungkinkan prediksi model dan penemuan pola melalui jaringan saraf tiruan untuk memfasilitasi guru dan siswa dalam berbagai konteks. Secara spesifik, deep learning dalam pendidikan dapat digunakan untuk menganalisis data pembelajaran siswa secara mendalam (Dinata et al., 2024)mengidentifikasi kebutuhan belajar individual dan mengembangkan media pembelajaran yang adaptif, memungkinkan personalisasi pengalaman belajar yang optimal. Dengan demikian, penyelenggaraan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis deep learning menjadi sangat penting untuk memperkuat kompetensi guru dalam merancang dan mengimplementasikan inovasi pembelajaran yang selaras dengan perkembangan teknologi.

Pelatihan ini diarahkan untuk menjembatani kesenjangan antara kapasitas pedagogis guru dan kemajuan teknologi deep learning, sehingga pemanfaatan berbagai perangkat AI dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam kurikulum pembelajaran.

Salah satu format media yang potensial adalah genially yang mampu menyajikan konten multimedia interaktif seperti teks, gambar, video, animasi, dan elemen interaktif lain dalam satu platform. Guru dan siswa harus memiliki keaktifan dalam proses pembelajaran, sarana tersebut melalui media pembelajaran yang inovatif (Pertiwi et al., 2022). Penggunaan media inovatif mendorong siswa belajar dengan nyaman belajar dan berkembang (Suriyanisa et al., 2024). Penelitian ini mengintegrasikan AI dalam genially memungkinkan pembuatan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga adaptif terhadap kebutuhan belajar siswa.

Selain aspek teknologi, faktor lingkungan belajar juga berpengaruh, penelitian menemukan bahwa pembelajaran online dan iklim kelas memengaruhi kohesivitas siswa (Utami et al., 2021). Penelitian lain menambahkan pentingnya integrasi pendidikan karakter dalam media pembelajaran (I. Ramadhan et al., 2026). Oleh karena itu, pengembangan media berbasis AI perlu tetap mempertimbangkan dimensi pedagogis dan sosial. Metode pelatihan partisipatif berbasis praktik juga terbukti efektif. (Wahyuni et al., 2025b) melalui pendekatan *appreciative inquiry* menunjukkan peningkatan keaktifan peserta pelatihan. Pendekatan ini relevan diterapkan dalam pelatihan pengembangan media berbasis *deep learning* agar guru berperan sebagai kreator inovasi pembelajaran. Pelatihan sangat dibutuhkan dalam mengatasi permasalahan (Wahyuni et al., 2025a). Berdasarkan kajian tersebut, masih terdapat kebutuhan program pelatihan komprehensif yang mengintegrasikan kompetensi teknis AI, strategi pedagogis, dan pendampingan berkelanjutan, khususnya bagi guru di wilayah kabupaten. Kesenjangan akses pelatihan antara wilayah perkotaan dan daerah menjadi alasan penting perlunya intervensi akademik. Sebagai implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Tanjungpura menginisiasi program PKM mandiri dengan sasaran SMA Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas. Program ini dirancang untuk meningkatkan kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* melalui pelatihan penggunaan platform AI Genially.

2. METODE

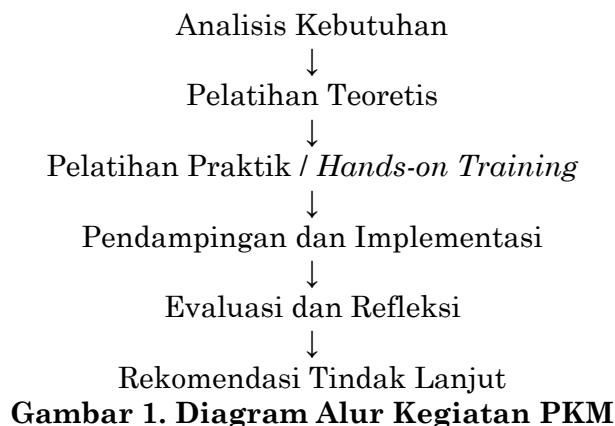
Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan partisipatif berbasis praktik atau *practice-based learning*. Pendekatan partisipatif dipilih karena menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam proses pelatihan, mulai dari identifikasi kebutuhan, praktik pengembangan media, pendampingan, sampai evaluasi hasil kegiatan. Menurut Knowles, Holton, dan Swanson (2015), pembelajaran orang dewasa akan lebih efektif apabila berangkat dari pengalaman peserta, berorientasi pada kebutuhan dan permasalahan nyata, serta memberikan kesempatan kepada peserta untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Selain itu, model berbasis praktik digunakan karena pelatihan tidak hanya diarahkan pada peningkatan pemahaman konseptual, tetapi juga pada keterampilan aplikatif melalui pengalaman langsung. Hal ini sesuai dengan pandangan Kolb (1984) bahwa proses belajar yang efektif berlangsung melalui transformasi pengalaman dalam suatu siklus yang mencakup pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Melalui tahapan tersebut, peserta dapat mengonstruksi pengetahuan secara lebih bermakna berdasarkan pengalaman yang dialaminya.

Kegiatan PKM dilaksanakan pada tanggal 27 Januari 2026 di SMA Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas. Pelatihan dilaksanakan selama satu hari dengan durasi kurang lebih 8 jam pelatihan, mulai dari sesi pembukaan, penyampaian materi, praktik pembuatan media, pendampingan, presentasi produk, hingga evaluasi kegiatan. Sasaran kegiatan adalah guru SMA Negeri 3 Teluk Keramat yang berjumlah 19 orang. Kegiatan ini difokuskan pada peningkatan kompetensi guru dalam merancang media

pembelajaran interaktif berbantuan Artificial Intelligence (AI) menggunakan platform Genially. Pelaksanaan kegiatan melibatkan satu orang narasumber utama dan tim fasilitator/coach dari pelaksana PKM yang bertugas mendampingi peserta selama praktik, memberikan arahan teknis, serta membantu peserta menyelesaikan produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Pemilihan Genially didasarkan pada karakteristiknya yang memungkinkan guru menyusun media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, seperti teks, gambar, video, animasi, tombol navigasi, tautan, kuis sederhana, dan elemen interaktif lainnya. Platform ini dipandang relevan untuk membantu guru mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan berpusat pada peserta didik. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi semakin penting karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkaya pengalaman belajar melalui berbagai representasi multimedia, serta mendukung guru dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Mishra & Koehler, 2006).

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui lima tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan, pelatihan teoretis, pelatihan praktik, pendampingan dan implementasi, serta evaluasi dan refleksi. Tahapan kegiatan disusun secara sistematis agar pelatihan tidak hanya bersifat transfer pengetahuan, tetapi juga menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Alur kegiatan PKM dapat digambarkan sebagai berikut.



Tahap pertama adalah analisis kebutuhan. Pada tahap ini, tim pelaksana mengidentifikasi kondisi awal guru, tingkat pemahaman mengenai AI, pengalaman menggunakan media pembelajaran digital, pengalaman menggunakan Genially, serta kebutuhan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Teknik yang digunakan meliputi diskusi awal, wawancara singkat, dan observasi terhadap praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan guru. Analisis kebutuhan penting dilakukan agar program pelatihan sesuai dengan karakteristik peserta dan kebutuhan nyata di sekolah. Menurut Caffarella dan Daffron (2013), identifikasi dan analisis kebutuhan merupakan komponen penting dalam perencanaan program pendidikan dan pelatihan karena menjadi dasar dalam pengembangan tujuan program, desain pembelajaran, pemilihan strategi pelaksanaan, serta perencanaan evaluasi program.

Tahap kedua adalah pelatihan teoretis. Pada tahap ini, peserta memperoleh penguatan konseptual mengenai pengenalan Artificial Intelligence (AI), konsep dasar deep learning dalam pembelajaran, manfaat dan tantangan penggunaan AI, prinsip etis penggunaan teknologi, serta konsep media pembelajaran interaktif. Materi yang diberikan meliputi: (1) pengenalan AI dan pemanfaatannya dalam pendidikan; (2) konsep media pembelajaran interaktif; (3) prinsip desain media pembelajaran yang menarik dan

mudah digunakan; (4) pengenalan fitur dasar Genially; (5) pemanfaatan tools AI untuk membantu penyusunan konten, gambar, ide kuis, dan narasi pembelajaran; serta (6) etika penggunaan AI dalam pengembangan bahan ajar. Penyampaian materi dilakukan melalui ceramah interaktif, tanya jawab, diskusi, dan studi kasus sederhana berdasarkan kebutuhan mata pelajaran yang diampu oleh peserta. Materi ini diberikan agar guru memiliki dasar konseptual sebelum melakukan praktik pembuatan media.

Tahap ketiga adalah pelatihan praktik atau *hands-on training*. Pada tahap ini, guru dibimbing secara langsung untuk membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Genially. Kegiatan praktik dilakukan melalui demonstrasi langkah-langkah penggunaan platform, mulai dari pembuatan akun atau akses platform, pemilihan template, penyusunan struktur materi, pengaturan halaman, pemilihan desain tampilan, integrasi teks dan gambar, penambahan tombol navigasi, penyisipan video atau tautan, pembuatan elemen interaktif, serta pemanfaatan tools AI untuk membantu pengembangan konten pembelajaran. Peserta bekerja secara individual sesuai dengan mata pelajaran yang diampu, tetapi tetap diberi kesempatan untuk berdiskusi dan saling memberikan masukan dengan peserta lain. Model praktik langsung digunakan agar peserta memperoleh pengalaman konkret dalam menghasilkan produk pembelajaran.

Produk yang wajib dibuat oleh peserta adalah rancangan atau prototipe media pembelajaran interaktif menggunakan Genially. Produk minimal memuat identitas mata pelajaran, topik atau materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, sajian materi, elemen visual, tombol navigasi atau interaktivitas, serta bagian evaluasi sederhana berupa kuis, pertanyaan reflektif, atau latihan. Peserta juga didorong untuk menambahkan unsur multimedia seperti gambar, video, animasi, tautan sumber belajar, dan konten berbantuan AI sesuai kebutuhan materi. Dengan adanya produk wajib tersebut, keberhasilan pelatihan tidak hanya diukur dari kehadiran dan respons peserta, tetapi juga dari kemampuan peserta menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan atau dikembangkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran.

Tahap keempat adalah pendampingan dan implementasi. Pada tahap ini, tim pelaksana dan fasilitator mendampingi guru dalam menyempurnakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pendampingan dilakukan melalui konsultasi langsung, pemberian umpan balik, perbaikan desain tampilan, perbaikan alur materi, pengecekan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, serta penyempurnaan elemen interaktif. Peserta yang mengalami kendala teknis, seperti kesulitan menggunakan fitur Genially, mengatur navigasi, menyisipkan media, atau membagikan tautan produk, memperoleh pendampingan dari fasilitator. Guru juga diarahkan untuk menyiapkan media tersebut sebagai bahan ajar yang dapat diterapkan secara terbatas dalam pembelajaran di kelas.

Tahap kelima adalah evaluasi dan refleksi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan kegiatan, respons peserta, kualitas produk media yang dihasilkan, serta kendala yang muncul selama pelatihan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan tiga instrumen, yaitu angket respons peserta, lembar observasi keterlibatan peserta, dan rubrik penilaian produk media pembelajaran. Angket respons peserta diberikan melalui Google Form pada akhir kegiatan. Lembar observasi digunakan oleh tim pelaksana untuk mencatat keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung, sedangkan rubrik penilaian produk digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peserta. Refleksi dilakukan melalui diskusi terbuka untuk memperoleh data kualitatif mengenai pengalaman peserta, manfaat kegiatan, hambatan teknis, serta saran perbaikan untuk kegiatan serupa pada masa mendatang.

Produk media pembelajaran yang telah dibuat peserta dikumpulkan melalui tautan Google Drive atau tautan Genially yang dibagikan kepada tim pelaksana. Setiap peserta diminta mengunggah atau mengirimkan tautan produk yang telah dibuat pada akhir sesi

pelatihan. Produk yang terkumpul kemudian diperiksa oleh tim pelaksana PKM menggunakan rubrik penilaian produk. Penilaian dilakukan oleh narasumber utama bersama tim fasilitator/coach untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pelatihan. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, ketepatan isi materi, tampilan visual, interaktivitas, integrasi elemen AI atau multimedia, kemudahan penggunaan, dan potensi penerapan dalam proses pembelajaran.

Alat ukur keberhasilan kegiatan terdiri atas instrumen kuantitatif dan kualitatif. Instrumen kuantitatif berupa angket respons peserta menggunakan skala Likert 1–5, dengan kategori: 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = cukup setuju, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju. Aspek yang diukur meliputi relevansi materi pelatihan, kejelasan penyampaian materi, kemudahan penggunaan Genially, peningkatan pemahaman tentang AI, peningkatan keterampilan membuat media pembelajaran interaktif, manfaat pelatihan bagi pembelajaran, dan kesiapan peserta untuk menerapkan media berbantuan AI di kelas. Data angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Rumus persentase yang digunakan adalah sebagai berikut.

Persentase (%) = $(\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimum}) \times 100$

Hasil persentase kemudian dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Persentase Penilaian

Persentase Kategori	
81%–100%	Sangat baik
61%–80%	Baik
41%–60%	Cukup
21%–40%	Kurang
0%–20%	Sangat kurang

Selain angket, keberhasilan kegiatan juga diukur melalui rubrik penilaian produk media pembelajaran. Rubrik ini benar-benar digunakan untuk menilai kualitas media yang dikembangkan oleh peserta. Setiap produk dinilai menggunakan skala 1–4, yaitu 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, dan 4 = sangat baik. Nilai akhir produk dihitung dengan rumus berikut.

$$\text{Nilai Produk} = (\text{Total skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimum}) \times 100$$

Hasil penilaian produk kemudian dikategorikan menggunakan kriteria yang sama, yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Penilaian produk tidak hanya berfungsi untuk menentukan kualitas media yang dihasilkan, tetapi juga untuk melihat sejauh mana peserta mampu menerapkan materi pelatihan ke dalam produk nyata. Hasil penilaian rubrik produk selanjutnya disajikan pada bagian hasil dan pembahasan sebagai bukti ketercapaian luaran kegiatan.

Kegiatan dinyatakan berhasil apabila memenuhi indikator berikut: (1) minimal 75% peserta mengikuti kegiatan sampai selesai; (2) minimal 70% peserta memperoleh kategori baik atau sangat baik pada angket respons pelatihan; (3) minimal 70% peserta mampu menghasilkan rancangan atau prototipe media pembelajaran interaktif menggunakan Genially; dan (4) produk media yang dikembangkan memperoleh nilai minimal 70 berdasarkan rubrik penilaian. Data kualitatif dari observasi, wawancara singkat, dan refleksi peserta dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kualitatif digunakan untuk memperkuat hasil kuantitatif, terutama dalam menjelaskan pengalaman peserta, kendala teknis, respons terhadap penggunaan Genially, serta rekomendasi tindak lanjut.

Dengan desain metode tersebut, pelaksanaan PKM tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada peningkatan keterampilan nyata guru dalam merancang media pembelajaran interaktif berbantuan AI. Evaluasi dilakukan secara terukur melalui angket, observasi, dan penilaian produk, sehingga tingkat keberhasilan kegiatan dapat dijelaskan secara kuantitatif maupun kualitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan pada 27 Januari 2026 di SMA Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas. Kegiatan ini berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana yang telah disusun. Peserta kegiatan berjumlah 19 orang guru sebagai sasaran utama pelatihan. Fokus kegiatan diarahkan pada peningkatan kompetensi pedagogik dan literasi teknologi guru dalam merancang media pembelajaran interaktif berbantuan Artificial Intelligence (AI) menggunakan platform Genially. Pelatihan ini menjadi salah satu upaya penting dalam mendorong pengembangan pembelajaran inovatif, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

Secara umum, hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam mengenal konsep AI, deep learning, serta pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Hal ini sejalan dengan temuan Ramadhan et al. (2026) yang menyatakan bahwa pendekatan deep learning mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis, menemukan solusi, serta menghadapi berbagai tantangan abad ke-21. Pada sesi awal pelatihan, narasumber menjelaskan konsep AI, deep learning, manfaat teknologi AI dalam pembelajaran, serta relevansinya dalam transformasi pendidikan abad ke-21. Hasil diskusi awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum memahami secara komprehensif penggunaan AI dalam pengembangan media pembelajaran. Bahkan, seluruh peserta menyatakan belum pernah menggunakan platform Genially sebagai media pembelajaran interaktif.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan ini sesuai dengan kebutuhan peserta. Guru sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran perlu terus meningkatkan kompetensi profesionalnya agar mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi pendidikan. Guru merupakan faktor paling penting di lingkungan sekolah yang menentukan keberhasilan belajar peserta didik (OECD, 2024).

Dokumentasi berikut memperlihatkan suasana pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbantuan Artificial Intelligence (AI) di SMA Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas. Dokumentasi ini menunjukkan keterlibatan guru sebagai peserta dalam mengikuti pemaparan materi, diskusi, serta praktik penggunaan platform Genially untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif.



Gambar 1. Suasana Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AI bagi Guru SMAN 3 Teluk Keramat

Gambar 1 menunjukkan suasana pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis AI yang diikuti oleh guru SMA Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas. Guru tampak aktif mengikuti kegiatan dengan menggunakan perangkat laptop. Hal ini menunjukkan adanya keterlibatan langsung peserta dalam praktik pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Situasi kelas yang kondusif dan fokus peserta mencerminkan antusiasme guru dalam meningkatkan kompetensi pedagogik dan literasi teknologi, khususnya dalam pemanfaatan AI untuk mendukung proses pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. Pada sesi pengenalan media pembelajaran interaktif berbasis AI serta pengenalan berbagai platform dan tools AI, peserta memperoleh wawasan baru mengenai aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan secara pedagogis. Teknologi memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, namun agar pemanfaatannya optimal guru perlu memperoleh pelatihan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi digital dan pedagogisnya, serta kemampuan guru dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi menjadi faktor yang sangat menentukan kualitas pembelajaran yang dihasilkan (Lase et al., 2025).

Selama pelatihan, salah satu temuan penting adalah pengakuan guru bahwa mereka belum pernah menggunakan aplikasi Genially sebagai media pembelajaran interaktif. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan literasi digital, khususnya dalam pemanfaatan tools interaktif berbasis AI. Memasuki sesi praktik pembuatan media, antusiasme peserta terlihat meningkat. Guru secara aktif mengikuti arahan narasumber dan didampingi oleh tim coach yang membimbing secara teknis. Keterlibatan langsung ini menjadi faktor pendukung keberhasilan pelatihan karena peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga mempraktikkannya secara langsung.

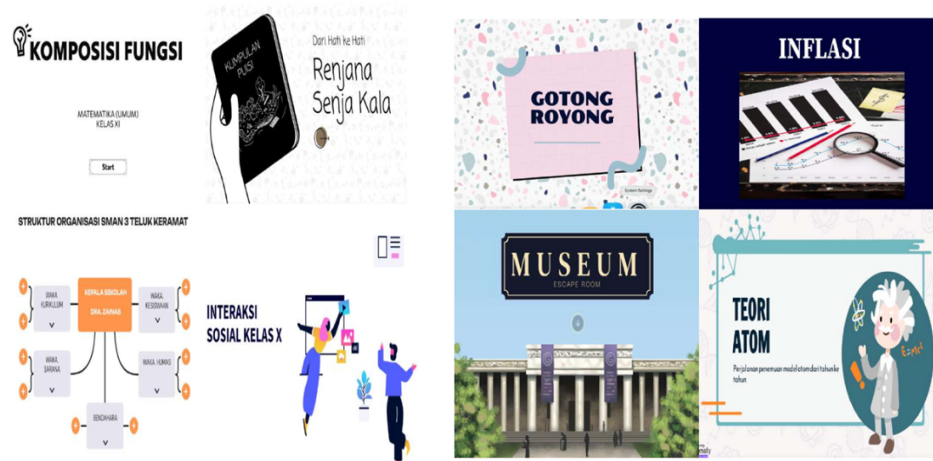


Gambar 2. Aktivitas Interaktif Guru dalam Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AI

Gambar 2 memperlihatkan suasana interaksi dan kolaborasi antar guru selama pelaksanaan pelatihan. Para peserta tampak aktif berdiskusi, bertukar gagasan, serta membangun komunikasi profesional dalam suasana yang dinamis dan partisipatif. Aktivitas ini mencerminkan pendekatan pembelajaran orang dewasa yang menekankan keterlibatan aktif, kerja sama, dan refleksi bersama. Dalam kegiatan ini, peserta tidak hanya diarahkan untuk memahami konsep media pembelajaran interaktif, tetapi juga menghasilkan rancangan media yang sesuai dengan mata pelajaran masing-masing.

Hasil produk yang dikumpulkan melalui tautan Google Drive menunjukkan bahwa seluruh peserta berhasil membuat rancangan atau prototipe media pembelajaran interaktif menggunakan Genially. Dari 19 peserta, sebanyak 19 orang atau 100% berhasil menghasilkan produk awal media pembelajaran interaktif. Produk yang dihasilkan memiliki tingkat kompleksitas yang beragam, mulai dari media sederhana yang berisi

teks, gambar, dan tombol navigasi, hingga media yang memuat unsur multimedia seperti video, animasi, tautan interaktif, dan integrasi konten berbantuan AI. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan mampu meningkatkan keterampilan dasar guru dalam mendesain media pembelajaran digital interaktif. Beberapa contoh output yang dihasilkan peserta sebagai berikut:



Gambar 3. Output Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially

Berdasarkan Gambar 3, output pelatihan menunjukkan bahwa peserta mampu menerapkan materi yang diperoleh ke dalam bentuk produk media pembelajaran. Keberhasilan peserta dalam menghasilkan produk menjadi indikator bahwa pelatihan tidak hanya berdampak pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga pada keterampilan praktis. Hal ini diperkuat oleh hasil evaluasi kegiatan melalui Google Form yang diisi oleh 19 peserta. Evaluasi dilakukan menggunakan skala Likert 1–5, dengan kategori 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = cukup setuju, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju. Tabel berikut menyajikan hasil evaluasi peserta terhadap pelaksanaan pelatihan.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Google Form Peserta Pelatihan

No.	Aspek Evaluasi	Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Rata-rata Skor	Persentase Capaian	Kategori
1	Materi pelatihan relevan dengan kebutuhan pembelajaran	15 peserta	4 peserta	0 peserta	4,79	95,8%	Sangat baik
2	Penjelasan narasumber jelas dan sistematis	14 peserta	5 peserta	0 peserta	4,74	94,7%	Sangat baik
3	Platform Genially mudah dipahami dan digunakan	10 peserta	7 peserta	2 peserta	4,42	88,4%	Sangat baik
4	Pelatihan meningkatkan pemahaman tentang AI dalam pembelajaran	13 peserta	5 peserta	1 peserta	4,63	92,6%	Sangat baik
5	Pelatihan meningkatkan keterampilan membuat media interaktif	12 peserta	6 peserta	1 peserta	4,58	91,6%	Sangat baik

6	Pelatihan bermanfaat untuk mendukung proses mengajar	14 peserta	5 peserta	0 peserta	4,74	94,7%	Sangat baik
7	Peserta siap menerapkan media berbantuan AI dalam pembelajaran	11 peserta	7 peserta	1 peserta	4,53	90,5%	Sangat baik

Berdasarkan Tabel 1, tingkat kepuasan dan respons peserta terhadap kegiatan pelatihan berada pada kategori sangat baik. Pada aspek relevansi materi, sebanyak 15 peserta atau 78,9% menyatakan sangat setuju dan 4 peserta atau 21,1% menyatakan setuju bahwa materi pelatihan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Rata-rata skor pada aspek ini mencapai 4,79 dari skala 5 atau setara dengan 95,8%. Hal ini menunjukkan bahwa materi mengenai AI, deep learning, dan media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan guru dalam menghadapi digitalisasi pendidikan.

Pada aspek kejelasan penyampaian narasumber, sebanyak 14 peserta atau 73,7% menyatakan sangat setuju dan 5 peserta atau 26,3% menyatakan setuju bahwa materi disampaikan secara jelas dan sistematis. Rata-rata skor aspek ini mencapai 4,74 atau 94,7%, sehingga termasuk kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa metode penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik langsung membantu peserta memahami langkah-langkah penggunaan Genially dan pemanfaatan AI dalam pembelajaran.

Pada aspek kemudahan penggunaan Genially, sebanyak 10 peserta atau 52,6% menyatakan sangat setuju, 7 peserta atau 36,8% menyatakan setuju, dan 2 peserta atau 10,5% menyatakan cukup setuju. Rata-rata skor aspek ini adalah 4,42 atau 88,4%. Meskipun masih terdapat peserta yang membutuhkan pendampingan teknis, hasil ini tetap menunjukkan bahwa sebagian besar guru dapat memahami penggunaan Genially setelah mengikuti pelatihan. Hal ini penting karena sebelum pelatihan seluruh peserta belum pernah menggunakan Genially sebagai media pembelajaran interaktif.

Dampak kegiatan juga terlihat dari peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta. Sebanyak 18 peserta atau 94,7% menyatakan bahwa pelatihan membantu meningkatkan pemahaman mereka tentang pemanfaatan AI dalam pembelajaran. Selain itu, sebanyak 18 peserta atau 94,7% menyatakan keterampilan mereka dalam membuat media pembelajaran interaktif meningkat setelah mengikuti pelatihan. Data ini menunjukkan bahwa kegiatan PKM memberikan dampak nyata terhadap peningkatan literasi digital dan keterampilan pedagogis guru. Untuk memperjelas dampak kegiatan, dilakukan pemetaan kondisi peserta sebelum dan sesudah pelatihan berdasarkan hasil survei dan refleksi peserta. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Perbandingan Kondisi Peserta Sebelum dan Sesudah Pelatihan

No.	Indikator Dampak	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan	Peningkatan
1	Guru memahami konsep dasar AI dalam pembelajaran	4 peserta atau 21,1%	17 peserta atau 89,5%	68,4%
2	Guru pernah menggunakan Genially	0 peserta atau 0%	19 peserta atau 100%	100%
3	Guru mampu membuat media pembelajaran interaktif	3 peserta atau 15,8%	18 peserta atau 94,7%	78,9%
4	Guru percaya diri menggunakan media digital interaktif	5 peserta atau 26,3%	18 peserta atau 94,7%	68,4%

5	Guru siap menerapkan media berbantuan AI di kelas	5 peserta atau 26,3%	18 peserta atau 94,7%	68,4%
---	---	----------------------	-----------------------	-------

Berdasarkan Tabel 2, pelatihan memberikan dampak yang cukup kuat terhadap peningkatan pemahaman, keterampilan, dan kesiapan guru. Sebelum kegiatan, hanya 4 peserta atau 21,1% yang menyatakan memahami konsep dasar AI dalam pembelajaran. Setelah kegiatan, jumlah tersebut meningkat menjadi 17 peserta atau 89,5%. Pada indikator penggunaan Genially, sebelum kegiatan tidak ada peserta yang pernah menggunakan platform tersebut. Setelah pelatihan, seluruh peserta atau 100% telah mencoba menggunakan Genially dan menghasilkan media pembelajaran interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil memperkenalkan dan melatih guru menggunakan platform baru yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran digital. Peningkatan juga terlihat pada keterampilan membuat media pembelajaran interaktif. Sebelum pelatihan, hanya 3 peserta atau 15,8% yang menyatakan memiliki keterampilan membuat media interaktif. Setelah pelatihan, sebanyak 18 peserta atau 94,7% menyatakan mampu membuat media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 78,9%. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan praktik langsung dan pendampingan teknis efektif dalam membantu guru mengembangkan keterampilan aplikatif.

Tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan juga tergolong tinggi. Berdasarkan hasil Google Form, sebanyak 14 peserta atau 73,7% menyatakan sangat puas dan 5 peserta atau 26,3% menyatakan puas terhadap pelaksanaan kegiatan. Tidak terdapat peserta yang menyatakan cukup puas, kurang puas, atau tidak puas. Dengan demikian, tingkat kepuasan peserta mencapai 100% pada kategori puas dan sangat puas, dengan rata-rata skor kepuasan sebesar 4,74 dari skala 5 atau setara dengan 94,7%.

Tabel 3. Tingkat Kepuasan Peserta terhadap Pelaksanaan Pelatihan

Kategori Kepuasan	Jumlah Peserta	Persentase
Sangat puas	14 peserta	73,7%
Puas	5 peserta	26,3%
Cukup puas	0 peserta	0%
Kurang puas	0 peserta	0%
Tidak puas	0 peserta	0%
Total	19 peserta	100%

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa pelaksanaan pelatihan memperoleh respons sangat positif dari peserta. Tingkat kepuasan yang tinggi dipengaruhi oleh relevansi materi, kejelasan penyampaian narasumber, adanya praktik langsung, serta pendampingan teknis selama kegiatan. Peserta merasa memperoleh manfaat langsung karena dapat menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses mengajar. Hasil ini memperkuat bahwa kegiatan PKM tidak hanya bersifat sosialisasi, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi guru.

Secara kualitatif, peserta menyampaikan bahwa pelatihan ini membantu mereka mengenal penggunaan AI secara lebih praktis dalam pembelajaran. Peserta juga menilai bahwa Genially dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik karena mampu memadukan teks, gambar, animasi, video, dan tautan interaktif dalam satu media. Selain itu, praktik langsung membuat peserta lebih mudah memahami langkah-langkah pembuatan media dibandingkan hanya melalui penjelasan teoritis. Beberapa peserta masih memerlukan pendampingan lanjutan, terutama dalam mengembangkan desain media yang lebih kompleks dan mengintegrasikan elemen AI secara lebih optimal.

Berdasarkan hasil pelaksanaan, evaluasi Google Form, dan produk yang dihasilkan peserta, kegiatan PKM ini dapat dinyatakan berhasil. Indikator keberhasilan tersebut terlihat dari: (1) kehadiran dan partisipasi aktif peserta selama kegiatan; (2) seluruh peserta berhasil mencoba menggunakan Genially; (3) 100% peserta menghasilkan produk awal media pembelajaran interaktif; (4) 94,7% peserta menyatakan keterampilan mereka meningkat; dan (5) tingkat kepuasan peserta mencapai 100% pada kategori puas dan sangat puas. Dengan demikian, pelatihan ini berdampak positif terhadap peningkatan literasi digital, keterampilan pedagogis, dan kesiapan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan AI. Antusiasme peserta tampak sejak awal hingga akhir kegiatan, mulai dari sesi pembukaan, penyampaian materi, praktik, hingga evaluasi. Hal ini menunjukkan bahwa topik AI, deep learning, dan media pembelajaran interaktif merupakan kebutuhan nyata bagi guru dalam menghadapi digitalisasi pendidikan. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga keterampilan praktis serta motivasi guru dalam berinovasi menggunakan teknologi pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di SMA Negeri 3 Teluk Keramat Kabupaten Sambas, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbantuan Artificial Intelligence (AI) berhasil dilaksanakan dengan baik dan memberikan manfaat yang nyata bagi peserta. Melalui penyampaian materi, praktik langsung, dan pendampingan menggunakan platform Genially, guru memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai konsep AI, deep learning, serta pemanfaatannya dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Seluruh peserta berhasil menghasilkan produk awal media pembelajaran sebagai luaran kegiatan, yang menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan praktis guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Hasil evaluasi menunjukkan respons yang sangat positif terhadap relevansi materi, kualitas penyampaian narasumber, serta manfaat pelatihan dalam mendukung proses pembelajaran. Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital, kompetensi pedagogik, dan kesiapan guru dalam mengimplementasikan teknologi AI untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, efektif, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, kegiatan ini dapat menjadi model pelatihan yang dapat direplikasi di sekolah lain guna mendukung transformasi pendidikan berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiastuti, A. (2021). Pembelajaran Daring: Depresi dan Kecemasan Pada Mahasiswa Selama Pandemi COVID-19. *Kampurui Jurnal Kesehatan Masyarakat (The Journal of Public Health)*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.55340/KJKM.V3I1.356>
- Caffarella, R. S. ., & Daffron, S. Ratcliff. (2013). *Planning programs for adult learners : a practical guide*. Jossey-Bass, a Wiley Imprint. https://books.google.com/books/about/Planning_Programs_for_Adult_Learners.html?hl=id&id=5L6LEhxrh0EC
- Crompton, H., & Luccock, H. E. (2025). Un enfoque sistémico para la integración de tecnología: El marco SETI. *Revista Española de Pedagogía*, 83(292), 511–531. <https://doi.org/10.9781/REP.2025.412>
- Dinata, F. R., Kuswadi, A., & Novianti, D. (2024). Karakter Islam Refleksi Untuk Pendidikan (Karakter Yang Harus Dimiliki Oleh Seorang Guru). *Al-I'tibar : Jurnal Pendidikan Islam*, 11(3), 218–226. <https://doi.org/10.30599/JPIA.V11I3.3843>

- Fathurrohman, R., Ulfah, M., & Ramadhan, I. (2026). Analisis Implementasi Project Based Learning Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas X-I SMA Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Education And Development*, 14(1), 308–317. <https://doi.org/10.37081/ED.V14I1.7739>
- Guskey, T. R. (2002). Does It Make a Difference? Evaluating Professional Development. *Ascd*, 59. https://www.ascd.org/el/articles/does-it-make-a-difference-evaluating-professional-development?utm_source=chatgpt.com
- Hadi, R. L. B., Asriati, N., & Ramadhan, I. (2026). Pengembangan Media Berbasis Focusky Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI MA Khulafaur Rasyidin. *Jurnal Education And Development*, 14.
- Knowles, M. S., Holton, E. F. , I., & Swanson, R. A. (2015). *The adult learner: The definitive classic in adult education and human resource development : 8th ed.*
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2007). What Is Technological Pedagogical Content Knowledge? – CITE Journal. *Cite Journal*. https://citejournal.org/volume-9/issue-1-09/general/what-is-technological-pedagogicalcontent-knowledge/?utm_source=chatgpt.com
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall. Prentice-Hall.
- Lase, R. S., Zega, J. H. K., Laowo, E. N., Telaumbanua, V. H., & Waruwu, Y. (2025). Inovasi Pembelajaran: Mengintegrasikan Teknologi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal Education And Development*, 13(1), 505–512. <https://doi.org/10.37081/ED.V13I1.6682>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/J.1467-9620.2006.00684.X;WGROU:STRING:PUBLICATION>
- Morisca, G., Ramadhan, I., Astari, Z., Imran, I., & Utami, P. R. (2026). Analisis Peran Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di Kelas XA SMA Negeri 1 Kuala Behe. *Jurnal Education And Development*, 14(1), 439–443. <https://doi.org/10.37081/ED.V14I1.7703>
- OECD. (2024). Education Policy Outlook 2024: Reshaping Teaching into a Thriving Profession from ABCs to AI. *Education Policy Outlook, Education Policy Outlook, 2024*. <https://doi.org/10.1787/DD5140E4-EN>
- Peliza, R. (2024). Penerapan Teknologi Artificial Intelligence (Ai) Terhadap Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa. *Prosiding Fakultas Ushulludin Adab Dan Dakwah*, 2(1), 82–95. <https://ejournal.iainkerinci.ac.id/index.php/pik/article/view/3774>
- Pertiwi, P. I., Agustini, S., & Nurhakim, Y. F. (2022). Analisis Pengaruh Inovasi Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Pembelajaran Di Sekolah Dasar Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2), 818–823. <https://doi.org/10.26418/J-PSH.V13I2.54637>
- Ramadhan, D. D., & Atno, A. (2026). Implementasi Deep Learning dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 13 Semarang. *Pattingalloang: Jurnal Pemikiran Pendidikan Dan Penelitian Kesejarahan*, 13(1), 15–27. <https://doi.org/10.26858/PATTINGALLOANG.V13I1.83773>
- Ramadhan, I., Imran, I., Prancisca, S., Astari, Z., Zatalini, A., Wahyuni, F. S., Utami, P. R., & Imanulyaqin, M. N. (2026). Pelatihan Teknis Pendekatan Pembelajaran Deep Learning bagi Guru-Guru di Kecamatan Entikong, Kawasan Perbatasan Indonesia-Malaysia. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 56–68. <https://doi.org/10.46576/RJPKM.V7I1.6519>

- Ramadhan, I., Thoharudin, M., Wiyono, H., Sabirin, S., & Suriyanisa, S. (2024). Enhancing Students' Learning Interest and Conceptual Understanding in Sociology: Using the Analogy Method and Canva Infographic Media. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(4). <https://doi.org/10.35445/ALISHLAH.V16I4.6385>
- Raup, A., Ridwan, W., Khoeriyah, Y., Supiana, S., & Zaqiah, Q. Y. (2022). Deep Learning dan Penerapannya dalam Pembelajaran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3258–3267. <https://doi.org/10.54371/JIIP.V5I9.805>
- Suriyanisa, S., Syamsuri, S., Ramadhan, I., & Wijaya, T. (2024). Implementasi Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Padlet Pada Pembelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Kerja Sama Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 1 Pontianak. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2 Mei), 2227–2240. <https://doi.org/10.58230/27454312.558>
- Tyara, A., & Ramadhan, I. (2026). Penggunaan Media Nyalagames Berbasis Pembelajaran Sosio-Kultural Pada Mata Pelajaran Sosiologi SMA Negeri 1 Pontianak. *Jurnal Education And Development*, 14(1), 258–264. <https://doi.org/10.37081/ED.V14I1.7649>
- Utami, P. R., Bahari, Y., & Zakso, A. (2021). Pengaruh Pembelajaran Online Dan Iklim Kelas Terhadap Kohesivitas Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di SMA Gembala Baik Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10(12). <https://doi.org/10.26418/JPPK.V10I12.51419>
- Wahyuni, F. S., Utami, P. R., & Imanulyaqin, M. N. (2025a). Penerapan Metode Appreciative Inquiry Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Dalam Pelatihan Kewirausahaan. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 491–501. <https://doi.org/10.61104/JQ.V3I2.924>
- Wahyuni, F. S., Utami, P. R., & Imanulyaqin, M. N. (2025b). Penerapan Metode Appreciative Inquiry Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Dalam Pelatihan Kewirausahaan. 491–501.