

**ANALISIS PEMANFAATAN AI (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) DALAM
MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU KELAS VI DI SD NEGERI 05
PALEMBANG**

Azra Karinta Putri¹, Farizal Imansyah², Nofroza Yelli³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang
¹azrakarinta@gmail.com, ²farizal@univpgri-palembang.ac.id,
³nofrozayelli@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This study was conducted to analyze the use of Artificial Intelligence (AI) in enhancing the creativity of sixth-grade teachers at SD Negeri 05 Palembang. The primary focus of this study is to examine the extent to which this technology can serve as a catalyst for teachers to develop more flexible and engaging learning innovations for elementary school students. This study employed a descriptive qualitative method using a case study approach. Data were collected through direct observation, in-depth interviews with sixth-grade teachers, and documentation of learning products that utilized AI tools. Subsequently, the collected data were analyzed using the Miles and Huberman analytical model. The findings indicate that the implementation of AI-based tools, such as Canva Magic Design and other automated content-creation platforms, has proven to help teachers work more efficiently in developing creative teaching materials. In addition, this technology also enables more diverse visual exploration tailored to students' characteristics. Nonetheless, this study also identified barriers in the form of uneven levels of teachers' digital literacy and limited supporting facilities at the school. Overall, AI has proven effective in supporting teachers' pedagogical creativity; however, ongoing technical support is needed to ensure its optimal and equitable use.

Keywords: Artificial Intelligence, teacher creativity, learning innovation.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam meningkatkan kreativitas guru kelas VI di SD Negeri 05 Palembang. Fokus utama penelitian ini adalah mengkaji sejauh mana teknologi tersebut dapat menjadi pemicu bagi guru untuk melahirkan inovasi pembelajaran yang lebih fleksibel dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Penelitian ini menerapkan metode kualitatif deskriptif melalui pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara mendalam dengan guru kelas VI, serta dokumentasi hasil karya pembelajaran yang memanfaatkan perangkat AI. Selanjutnya, data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis model Miles dan Huberman.

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa implementasi alat bantu berbasis AI, seperti *Canva Magic Design* dan platform pembuat materi otomatis lainnya, terbukti membantu guru bekerja secara lebih efisien dalam menyusun bahan ajar yang kreatif. Selain itu, teknologi ini juga memungkinkan eksplorasi visual yang lebih beragam sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini menemukan adanya hambatan berupa tingkat literasi digital guru yang belum merata serta fasilitas pendukung yang masih terbatas di sekolah. Secara garis besar, AI terbukti efektif dalam mendukung kreativitas pedagogis guru, Namun diperlukan pendampingan teknis yang berkelanjutan agar pemanfaatannya dapat dilakukan secara optimal dan merata.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence*, kreativitas guru, inovasi pembelajaran.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu inovasi yang berkembang pesat saat ini adalah *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan. Secara garis besar Russell (2021) menjelaskan, bahwa kecerdasan buatan (AI) tidak hanya sebatas mesin yang menjalankan perintah, tetapi lebih pada pengembangan sistem cerdas yang mampu beradaptasi dalam berbagai kondisi.

Penerapan AI dalam proses pembelajaran menjadi terobosan yang mampu mendukung efektivitas dan inovasi pendidikan. *Survei Education Week* (2025) menunjukkan bahwa lebih dari 48% distrik sekolah di Amerika Serikat berencana

menyediakan pelatihan pemanfaatan AI bagi guru, yang menunjukkan semakin besarnya perhatian terhadap integrasi AI dalam pendidikan. UNESCO (2024) melalui *AI Competency Framework for Teachers* menegaskan bahwa kompetensi AI perlu dimiliki oleh pendidik agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan personal, namun tetap menempatkan kreativitas manusia sebagai unsur utama dalam proses pembelajaran.

Transformasi digital juga menjadi salah satu prioritas dalam pengembangan pendidikan di Indonesia. Syahril (2022) menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi secara bijak dan efektif guna menjawab tantangan pendidikan abad ke-21. Rachmadika (2022) menjelaskan bahwa teknologi digital berperan penting dalam

membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kreativitas guru menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran karena mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan melibatkan siswa secara aktif.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 05 Palembang menunjukkan bahwa pemanfaatan AI oleh guru kelas VI belum berlangsung secara merata. Guru kelas VI.A telah menggunakan AI untuk mendukung kegiatan pembelajaran, sedangkan guru kelas VI.B masih mengandalkan pendekatan pembelajaran yang lebih konvensional. Perbedaan praktik pembelajaran tersebut menunjukkan adanya variasi dalam pemanfaatan teknologi yang berpotensi memengaruhi kreativitas guru dalam merancang pembelajaran.

Secara konseptual, AI memiliki potensi besar dalam mendukung kreativitas guru. Malay *et al.* (2025) mengemukakan bahwa teknologi AI seperti *ChatGPT* dapat berfungsi sebagai asisten pembelajaran yang membantu guru memberikan respons secara cepat, menyediakan umpan balik, serta menghasilkan berbagai ide

kreatif dalam proses pembelajaran. AI juga memungkinkan guru memperoleh alternatif strategi pembelajaran yang lebih beragam sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Robbins dan Judge (2022), keberhasilan inovasi bergantung pada kemampuan individu dan dukungan organisasi.

Berbagai penelitian telah menunjukkan kontribusi AI terhadap peningkatan kreativitas guru. Pemanfaatan AI membantu guru menghasilkan ide pembelajaran yang lebih beragam, mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, serta meningkatkan efisiensi dalam penyusunan perangkat pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Maulid, Maulana, dan Isrok'atun (2024) menemukan bahwa pemanfaatan fitur AI pada aplikasi Canva, seperti *Magic Write*, *Magic Design*, dan *Magic Media*, mampu meningkatkan kualitas bahan ajar digital yang dibuat oleh guru sehingga memperoleh ide pembelajaran dengan lebih cepat, mempercepat proses penyusunan bahan ajar, serta menghasilkan media pembelajaran yang lebih interaktif.

Penelitian Relmasira, Lai, dan Donaldson (2023) menemukan bahwa guru sekolah dasar yang memiliki

literasi AI yang baik menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan pemahaman AI mendorong guru untuk lebih aktif melakukan inovasi pembelajaran dan mengeksplorasi berbagai strategi pembelajaran kreatif di kelas.

Kajian literatur yang dilakukan oleh Sarmita, Aryani, Yulimarta, dan Efendi (2025) menunjukkan bahwa AI membantu guru menciptakan bahan ajar yang lebih kreatif, merencanakan pembelajaran secara lebih efektif, mempersonalisasi pengalaman belajar siswa, serta melaksanakan evaluasi berbasis data melalui berbagai platform seperti *ChatGPT*, *Canva AI*, *MagicSchool AI*, dan *Quillionz*. Hasil kajian menyimpulkan bahwa AI berperan sebagai pendamping guru yang mendukung kreativitas sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berbagai penelitian telah mengungkap manfaat AI dalam mendukung kreativitas dan inovasi pembelajaran. Kajian yang secara khusus menelaah pemanfaatan AI dalam meningkatkan kreativitas guru kelas VI sekolah dasar masih relatif terbatas, terutama pada konteks SD

Negeri 05 Palembang. Hasil observasi awal menunjukkan perbedaan pemanfaatan AI antara guru kelas VI.A dan VI.B, sehingga diperlukan penelitian untuk mengkaji pemanfaatan AI dalam meningkatkan kreativitas guru.

Fokus penelitian diarahkan pada analisis pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* dalam meningkatkan kreativitas guru kelas VI di SD Negeri 05 Palembang. Penelitian bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bentuk pemanfaatan AI dalam mendukung kreativitas guru pada proses perencanaan, pelaksanaan, dan pengembangan pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai pemanfaatan AI dalam pendidikan, menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan kebijakan integrasi teknologi, serta membantu guru mengoptimalkan penggunaan AI untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memperoleh

pemahaman yang mendalam mengenai pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam meningkatkan kreativitas guru kelas VI di SD Negeri 05 Palembang. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 05 Palembang dengan subjek penelitian terdiri atas guru kelas VI.A dan guru kelas VI.B. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive karena kedua guru memiliki tingkat pemanfaatan AI yang berbeda dalam proses pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung pemanfaatan AI dalam kegiatan pembelajaran. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, pemahaman, manfaat, serta kendala yang dihadapi dalam penggunaan AI. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa perangkat ajar, media pembelajaran, hasil kerja guru, dan dokumen pendukung lainnya yang berkaitan dengan pemanfaatan AI.

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data,

penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Langkah tersebut dilakukan untuk memastikan kredibilitas data sehingga hasil penelitian dapat menggambarkan pemanfaatan AI dalam meningkatkan kreativitas guru kelas VI secara lebih akurat dan mendalam.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui kontribusi pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap peningkatan kreativitas guru kelas VI.A SD Negeri 05 Palembang. Berdasarkan proses pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta analisis yang telah dilakukan sesuai tahapan yang dijelaskan sebelumnya, diperoleh temuan dan pembahasan sebagai berikut.

Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tahap pengolahan informasi yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk

menjawab rumusan masalah penelitian.

Menurut Rahmani (2025), analisis data kualitatif adalah proses sistematis yang mencakup langkah-langkah seperti pengumpulan data, pengurangan data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan berdasarkan konteks dan pandangan peserta penelitian. Metode ini menekankan betapa pentingnya interpretasi mendalam yang mempertimbangkan detail pengalaman guru saat menggunakan AI untuk mengajar.

Data dianalisis secara interaktif menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña (2020) yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi sebagai berikut.

1. Reduksi Data

Reduksi data meliputi kegiatan memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan, dan mengabstraksikan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian. Data yang tidak berkaitan dengan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dan indikator kreativitas guru dieliminasi, sedangkan informasi yang

relevan dikelompokkan ke dalam kategori yang terstruktur.

Reduksi data dilakukan melalui proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, dan pengelompokan hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi terkait pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam meningkatkan kreativitas guru kelas VI di SD Negeri 05 Palembang. Hasil pengelompokan menunjukkan pemanfaatan AI berperan dalam memperkaya variasi metode, media, dan penyampaian materi pembelajaran.

2. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa AI dimanfaatkan untuk mencari referensi, mengembangkan ide pembelajaran, menyusun kuis interaktif, dan membuat media pembelajaran.

Penggunaan AI membantu guru menghasilkan variasi pembelajaran serta menyesuaikan materi dengan karakteristik dan tingkat pemahaman peserta didik. Penggunaan kuis interaktif dan media

pembelajaran berbasis teknologi menciptakan suasana belajar lebih menarik, meningkatkan antusiasme, serta mendorong partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Hasil observasi memperlihatkan penggunaan materi dan media pembelajaran lebih bervariasi pada kelas VI.A dibandingkan kelas VI.B. Kendala utama penelitian meliputi keterbatasan kuota internet, jaringan tidak stabil, dan akses Wi-Fi sekolah yang belum optimal.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Penafsiran makna dari data yang telah disajikan, di mana kesimpulan ditarik berdasarkan bukti empiris dan dilakukan verifikasi melalui teknik triangulasi sumber serta metode untuk memastikan keabsahan dan konsistensi hasil temuan. Penarikan kesimpulan dilakukan melalui interpretasi terhadap data hasil reduksi dan penyajian. Analisis menunjukkan pemanfaatan AI berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas guru melalui pengembangan ide pembelajaran, inovasi metode dan media, penyesuaian strategi sesuai kebutuhan peserta didik, serta penyusunan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. AI berfungsi sebagai sumber referensi, alternatif

solusi, dan inspirasi dalam mendukung pengembangan kreativitas guru. Kendala berupa keterbatasan fasilitas pendukung dan akses internet masih memengaruhi optimalisasi penggunaannya dalam pembelajaran.

Analisis Hasil Data

Berdasarkan proses analisis yang telah dilakukan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas guru kelas VI.A SD Negeri 05 Palembang. Kontribusi tersebut terlihat dari kemampuan guru dalam menghasilkan gagasan pembelajaran yang lebih beragam, mengembangkan inovasi pembelajaran, menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa, serta mengembangkan perangkat pembelajaran secara lebih rinci. Pemanfaatan AI tidak hanya membantu penyelesaian tugas guru secara lebih cepat, tetapi membuka peluang untuk mengeksplorasi berbagai alternatif pembelajaran yang sebelumnya sulit dilakukan karena keterbatasan waktu dan sumber referensi. Peningkatan kreativitas guru tampak pada aspek fluency atau kelancaran menghasilkan gagasan.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa AI membantu guru memperoleh berbagai alternatif ide pembelajaran dalam waktu yang relatif singkat. Guru mampu menyusun beberapa pilihan kegiatan belajar, seperti diskusi kelompok, kuis interaktif, dan aktivitas berbasis media visual dalam satu kali proses perencanaan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa AI memperluas sumber inspirasi pembelajaran bagi guru.

Kemampuan menghasilkan banyak gagasan mencerminkan meningkatnya kelancaran berpikir kreatif karena guru tidak lagi terpaku pada satu sumber atau satu metode pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Zakiyah et al. (2024) yang menyatakan bahwa AI memudahkan pendidik memperoleh referensi sehingga penyusunan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

AI mempercepat eksplorasi ide sehingga kreativitas guru berkembang lebih optimal. Aspek originality terlihat dari kemampuan guru menghasilkan gagasan pembelajaran yang memiliki unsur kebaruan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pemanfaatan AI mendorong guru mencoba AI mendorong inovasi pembelajaran

melalui penyediaan berbagai ide dan solusi yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Guru tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menyeleksi dan mengombinasikan gagasan menjadi pembelajaran yang lebih menarik. Hal ini sejalan dengan temuan Relmasira, Lai, dan Donaldson (2023) yang menyatakan bahwa AI mendukung pengembangan konten dan personalisasi pembelajaran.

Peningkatan kreativitas guru terlihat pada aspek flexibility atau kemampuan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kondisi siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru memanfaatkan berbagai alternatif soal, metode, dan aktivitas pembelajaran yang diperoleh dari AI, lalu menyesuaikannya dengan kemampuan siswa di kelas. Guru dapat mengubah tingkat kesulitan soal, memilih metode yang lebih sesuai, serta mengganti aktivitas pembelajaran apabila kondisi kelas memerlukan pendekatan yang berbeda. Analisis terhadap temuan menunjukkan bahwa fleksibilitas tidak muncul karena keberadaan teknologi semata, tetapi karena kemampuan guru memanfaatkan berbagai pilihan yang tersedia untuk mengambil

keputusan pembelajaran secara tepat. AI memperluas pilihan strategi sehingga guru lebih mudah menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Hal ini didukung oleh Idawati *et al.* (2025) yang menegaskan bahwa efektivitas penggunaan AI tetap bergantung pada kemampuan guru dalam mengadaptasi hasil yang diperoleh ke dalam praktik pembelajaran.

Aspek elaboration terlihat dari kemampuan guru mengembangkan gagasan awal menjadi perangkat pembelajaran yang lebih rinci dan terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi, soal, dan aktivitas yang dihasilkan AI tidak digunakan secara langsung. Guru menyesuaikan bahasa, mengadaptasi materi, dan menyusun aktivitas belajar secara lebih sistematis.

Analisis terhadap temuan menunjukkan bahwa kreativitas guru menemukan ide serta proses pengembangan ide menjadi bentuk yang lebih aplikatif. Kemampuan mengelaborasi gagasan menunjukkan bahwa guru memiliki peran aktif dalam mengolah hasil keluaran AI menjadi pembelajaran yang sesuai dengan konteks kelas. Kualitas pembelajaran tetap dipengaruhi oleh kompetensi

guru dalam menggunakan teknologi sesuai kebutuhan pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh Prasetya *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa pemanfaatan AI dalam pendidikan memerlukan keterlibatan manusia agar hasil yang diperoleh dapat digunakan secara optimal.

Analisis menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas guru tidak hanya dipengaruhi oleh keberadaan AI, serta kemampuan guru dalam memanfaatkannya sebagai pendukung proses berpikir kreatif. AI menyediakan berbagai referensi, alternatif solusi, dan ide pembelajaran, sementara guru berperan memilih, mengadaptasi, mengembangkan, serta menerapkan hasil yang diperoleh sesuai kebutuhan siswa. Dengan demikian, pemanfaatan AI berkontribusi positif terhadap pengembangan aspek *fluency*, *originality*, *flexibility*, dan *elaboration* dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas guru kelas VI di SD Negeri 05 Palembang.

Kontribusi tersebut terlihat melalui kemampuan guru dalam mengembangkan ide pembelajaran, menciptakan inovasi, menyesuaikan strategi sesuai kebutuhan peserta didik, serta menyusun perangkat ajar secara lebih sistematis. Pemanfaatan AI mendukung pengembangan aspek *fluency*, *originality*, *flexibility*, dan *elaboration* melalui penyediaan referensi, alternatif solusi, dan inspirasi pembelajaran. Kehadiran AI membantu guru menghasilkan variasi metode, media, dan aktivitas pembelajaran yang lebih menarik sehingga meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar.

Optimalisasi penggunaan AI masih menghadapi kendala berupa keterbatasan kuota internet, jaringan yang kurang stabil, serta akses Wi-Fi sekolah yang belum memadai. Oleh karena itu, dukungan kompetensi digital guru dan ketersediaan sarana pendukung menjadi faktor penting dalam memaksimalkan pemanfaatan AI untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Idawati, N., Susanto, A., & Wibowo, H. (2025). Adaptasi dan pemanfaatan kecerdasan buatan dalam perencanaan pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 45–58.
- Malay, A., Hartono, B., & Sari, R. (2025). Peran kecerdasan buatan sebagai asisten pembelajaran dalam mendukung kreativitas pendidik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 112–125.
- Maulid, A., Maulana, M., & Isrok'atun. (2024). Pemanfaatan fitur kecerdasan buatan pada aplikasi Canva untuk meningkatkan kualitas bahan ajar guru sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 34–47.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (Edisi ke-4). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Prasetya, B., Hidayat, R., & Sari, P. (2025). Peran pendidik dalam mengoptimalkan keluaran kecerdasan buatan untuk pembelajaran. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 12(2), 112–125.
- Rachmadika, S. (2022). Transformasi digital dalam pembelajaran: Peluang dan tantangan bagi pendidik. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(1), 22–35.
- Rahmani, D.A. (2025). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 13037-13048.
- Relmasira, S., Lai, M., & Donaldson, J. (2023). Artificial intelligence support for personalized learning and content development. *International Journal of Educational Technology*, 6(3), 78–92.

- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2022). *Organizational behavior* (Edisi ke-18). New York: Pearson Education.
- Russell, S. J. (2021). *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. Pearson.
- Sarmita, D., Aryani, F., Yulimarta, R., & Efendi, M. (2025). Pemanfaatan platform berbasis kecerdasan buatan dalam mendukung kreativitas guru. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 10(1), 89–104.
- Syahril. (2022). Pendidikan di era transformasi digital: Menjawab tantangan abad ke-21. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 17(2), 145–158.
- UNESCO. (2024). *AI competency framework for teachers*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Zakiyah, A., Mahmud, Z., & Suryani, D. (2024). Efektivitas kecerdasan buatan dalam menyederhanakan penyusunan perangkat pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 89–102.