

PENGUATAN LITERASI MASYARAKAT MELALUI EDUKASI KESEHATAN DAN HUKUM BERBASIS KOMUNITAS DI DESA SEMPU KECAMATAN NGEBEL KABUPATEN PONOROGO

Lina Nurhana¹⁾, Fara Aryanti Saputri²⁾, Galuh Rhenata Putri³⁾, Ryandita Aulia Dewi⁴⁾, Sherly Yunita Fernanda⁵⁾, Sita Nindita Salsabila⁶⁾, Septi Ayu Arum Yuspita Sari^{7)*}

¹ Ilmu Hukum, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia

² Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia

^{3,4}Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia

^{5,6}Manajemen, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia

⁷Fisioterapi, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia

*Corresponding Author: yuspitasari020993@umpo.ac.id

Article Info

Article History:

Received September 1, 2026

Revised September 25, 2026

Accepted September 29, 2026

Keywords:

community literacy,

health education,

legal literacy,

Posyandu,

Artificial Intelligence,

ABSTRAK

Masyarakat Desa Sempu, Kecamatan Ngebel, Kabupaten Ponorogo, menghadapi kebutuhan penguatan literasi pada aspek kesehatan dan hukum digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan edukasi kesehatan dan hukum digital berbasis komunitas yang kontekstual dengan kebutuhan masyarakat. Kegiatan dilaksanakan melalui dua program. Edukasi kesehatan dilaksanakan pada 8 Agustus 2026 melalui kegiatan Posyandu Keluarga dengan sasaran balita, ibu balita, dan lansia. Kegiatan meliputi pelayanan kesehatan, edukasi *Isi Piringku*, pencegahan hipertensi, serta aktivitas fisik melalui senam. Edukasi hukum digital dilaksanakan pada 10 Agustus 2026 di Balai Desa Sempu dengan sasaran ibu-ibu PKK, perangkat desa, dan peserta KKN. Kegiatan menggunakan metode penyuluhan tatap muka, penyampaian materi interaktif, diskusi, dan tanya jawab. Materi meliputi risiko penyalahgunaan *Artificial Intelligence* (AI) dan *deepfake*, keamanan data pribadi, risiko penipuan digital, serta mekanisme pengaduan dan akses bantuan hukum melalui Pos Bantuan Hukum (Posbankum). Hasil kegiatan menunjukkan partisipasi aktif masyarakat dalam edukasi kesehatan dan aktivitas fisik. Pada sesi diskusi, peserta juga mengajukan berbagai pertanyaan terkait hipertensi, pola makan, penipuan digital, keamanan transaksi, dan penggunaan konten AI. Temuan tersebut menunjukkan bahwa edukasi berbasis komunitas dapat menjadi sarana penyampaian informasi yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan masyarakat. Kegiatan ini juga memberikan ruang bagi masyarakat untuk mendiskusikan persoalan kesehatan dan hukum digital yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.

ABSTRACT

The community of Sempu Village, Ngebel District, Ponorogo Regency, faces a need to strengthen literacy in the areas of health and digital law. This community service program aimed to provide community-based health and digital legal education that was contextualized to the needs of the community. The program was implemented through two activities. Health education was conducted on August 8, 2026, through a Family Integrated Health Post (Posyandu Keluarga) targeting toddlers, mothers of toddlers, and older adults. The activities included health services, education on the *Isi Piringku* balanced nutrition guidelines, hypertension prevention, and physical activity through group exercise. Digital legal education was conducted on August 10, 2026, at the Sempu Village Hall, targeting members of the Family Welfare Empowerment group (PKK), village officials, and KKN participants. The activities employed face-to-face counseling, interactive presentations, discussions, and question-and-answer sessions. The topics covered the risks of misuse of Artificial Intelligence (AI) and deepfakes, personal data security, digital fraud risks, as well as mechanisms for reporting and accessing legal assistance through the Legal Aid Post (Pos Bantuan Hukum/Posbankum). The results showed active community participation in health education and physical activities, as well as various questions concerning hypertension, dietary patterns, digital fraud, transaction security, and AI-generated content. The activities demonstrate that community-based education can serve as a contextual and relevant means of delivering information in accordance with community needs.

Copyright © 2026, The Author(s).
This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Nurhana, L., Saputri, F. A., Putri, G. R., Dewi, R. A., Fernanda, S. Y., Salsabila, S. N., & Sari, S. A. A. Y. (2026). PENGUATAN LITERASI MASYARAKAT MELALUI EDUKASI KESEHATAN DAN HUKUM BERBASIS KOMUNITAS DI DESA SEMPU KECAMATAN NGEHEL KABUPATEN PONOROGO. *Devote: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 5(3), 525–531. <https://doi.org/10.55681/devote.v5i3.7228>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran kini menjadi kebutuhan utama untuk menciptakan proses belajar yang efektif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Kehadiran Artificial Intelligence (AI) memberikan peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga mampu meningkatkan partisipasi peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung (Suryadi, 2021). Oleh karena itu, kemampuan menguasai teknologi AI menjadi kompetensi penting bagi calon pendidik di era digital saat ini.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki karakteristik yang menitikberatkan pada praktik gerak, demonstrasi keterampilan, serta pemahaman konsep kesehatan dan olahraga. Dalam proses pembelajaran, mata pelajaran PJOK membutuhkan media yang dapat menampilkan visualisasi gerakan secara jelas agar peserta didik lebih mudah memahami materi. Namun, pembelajaran PJOK masih sering dilakukan dengan metode konvensional yang kurang mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik (Setiawan & Nugroho, 2020). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi digital yang lebih menarik dan efektif.

Penggunaan multimedia interaktif dinilai mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media ini mengintegrasikan unsur teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga materi lebih mudah dipahami dan lebih menarik bagi peserta didik. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar, multimedia interaktif juga membantu guru dalam menjelaskan materi praktik secara lebih efektif, terutama pada pembelajaran PJOK yang membutuhkan demonstrasi gerakan secara visual (Arsyad, 2021). Dengan demikian, multimedia interaktif menjadi salah satu media pembelajaran yang relevan diterapkan pada era digital.

Perkembangan Artificial Intelligence (AI) dalam dunia pendidikan berlangsung sangat pesat dan mulai dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Beragam platform AI dapat membantu pendidik membuat media pembelajaran secara cepat, kreatif, dan efisien (Butsiarah, 2025b). Teknologi ini memungkinkan pengguna menghasilkan presentasi, video pembelajaran, desain ilustrasi, hingga kuis interaktif secara otomatis sesuai kebutuhan pembelajaran (Rahman, 2022). Kemudahan tersebut membuka peluang bagi calon guru untuk menciptakan media pembelajaran inovatif tanpa harus memiliki kemampuan teknis yang rumit.

Mahasiswa sebagai calon guru PJOK dituntut memiliki kompetensi digital untuk menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21. Kemampuan memanfaatkan teknologi digital, termasuk AI, menjadi keterampilan penting yang perlu dikuasai. Akan tetapi, masih banyak mahasiswa yang belum memahami secara optimal penggunaan platform AI dalam mendukung pengembangan media pembelajaran (Pratama & Wibowo, 2021). Keterbatasan ini dapat menghambat terciptanya pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih menggunakan media pembelajaran sederhana berupa presentasi konvensional dan bahan ajar berbasis teks. Media tersebut dianggap kurang interaktif dan belum mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, mahasiswa juga mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran digital yang kreatif akibat keterbatasan keterampilan teknologi dan pengalaman dalam desain media pembelajaran (Hidayat, 2020). Oleh sebab itu, diperlukan pelatihan yang dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi AI untuk mengembangkan media ajar.

Workshop menjadi salah satu bentuk pelatihan yang efektif karena mengombinasikan teori dan praktik secara langsung. Melalui metode workshop, peserta dapat terlibat aktif dalam proses pelatihan sehingga materi lebih mudah dipahami dan diterapkan. Dalam konteks pendidikan, workshop pemanfaatan AI dapat menjadi sarana yang tepat untuk memperkenalkan teknologi digital kepada mahasiswa calon guru

PJOK (Susanto, 2021). Dengan praktik langsung, peserta diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif secara mandiri.

Pelaksanaan workshop ini difokuskan pada pengenalan dan penggunaan berbagai platform AI yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran PJOK. Peserta diberikan pelatihan mengenai pembuatan presentasi interaktif, video pembelajaran, desain visual, dan kuis digital berbasis AI. Selain itu, peserta juga mendapatkan pendampingan dalam menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi PJOK sehingga media yang dihasilkan lebih efektif digunakan dalam pembelajaran (Wijaya, 2022). Pendekatan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Pemanfaatan AI dalam pengembangan media pembelajaran memberikan berbagai keuntungan, seperti efisiensi waktu, kemudahan proses pembuatan media, dan peningkatan kualitas hasil pembelajaran (Butsiarah, 2025a). Dengan bantuan AI, mahasiswa dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan interaktif sesuai kebutuhan peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran PJOK (Kurniawan, 2021). Oleh karena itu, integrasi AI dalam pendidikan menjadi langkah penting dalam mendukung transformasi pembelajaran digital.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui workshop ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kompetensi digital mahasiswa sebagai calon guru PJOK. Selain meningkatkan keterampilan teknis dalam penggunaan platform AI, kegiatan ini juga bertujuan membangun kesadaran mahasiswa mengenai pentingnya inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital. Kompetensi tersebut diharapkan mampu membantu mahasiswa menjadi pendidik yang kreatif, inovatif, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi pendidikan (Nurhayati, 2020).

Berdasarkan uraian tersebut, workshop pemanfaatan platform AI untuk membuat media ajar PJOK berbasis multimedia interaktif merupakan kegiatan yang penting untuk dilaksanakan. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa calon guru PJOK dalam memanfaatkan teknologi AI untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Melalui kegiatan ini diharapkan lahir calon pendidik yang mampu mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan PJOK pada era digital (Sari & Putra, 2022).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk workshop pemanfaatan platform Artificial Intelligence (AI) untuk membuat media ajar PJOK berbasis multimedia interaktif. Kegiatan menggunakan metode pelatihan partisipatif yang memadukan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan kepada peserta. Pendekatan ini dipilih agar peserta tidak hanya memahami konsep penggunaan AI dalam pembelajaran, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara langsung dalam pembuatan media ajar.

Khalayak sasaran dalam kegiatan ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang dipersiapkan sebagai calon guru PJOK. Pemilihan peserta dilakukan secara purposive sampling dengan mempertimbangkan mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah media pembelajaran dan memiliki kemampuan dasar penggunaan teknologi digital. Peserta workshop berjumlah sekitar 20–30 mahasiswa yang memiliki minat dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan identifikasi kebutuhan peserta, penyusunan materi workshop, serta penyiapan perangkat dan platform AI yang akan digunakan. Tahap pelaksanaan meliputi pemberian materi mengenai konsep Artificial Intelligence dalam pendidikan, pengenalan berbagai platform AI, demonstrasi penggunaan aplikasi, serta praktik pembuatan media ajar multimedia interaktif. Selanjutnya, tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti workshop.

Bahan dan alat yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi laptop atau komputer, LCD proyektor, jaringan internet, modul pelatihan, serta beberapa platform AI seperti Canva AI, ChatGPT, Gamma AI, dan

aplikasi pendukung multimedia lainnya. Perangkat tersebut digunakan untuk membantu peserta dalam membuat media pembelajaran berupa presentasi interaktif, video pembelajaran, desain visual, dan kuis digital yang sesuai dengan materi PJOK.

Desain pelatihan dirancang secara interaktif dengan menekankan praktik langsung agar peserta mampu menghasilkan produk media ajar secara mandiri. Dalam kegiatan ini, peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mempermudah proses pendampingan. Setiap kelompok diberikan tugas membuat media ajar PJOK berbasis multimedia interaktif menggunakan platform AI yang telah diperkenalkan. Kinerja kegiatan diukur berdasarkan kemampuan peserta dalam menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran PJOK.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung. Angket diberikan sebelum dan sesudah workshop untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta terkait penggunaan AI dalam pengembangan media pembelajaran. Dokumentasi dilakukan dalam bentuk foto kegiatan, hasil karya peserta, serta catatan proses pelaksanaan workshop.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil angket dianalisis secara kuantitatif menggunakan persentase untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman peserta. Sementara itu, data hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara kualitatif untuk menggambarkan proses pelaksanaan kegiatan, respons peserta, serta hasil media pembelajaran yang dihasilkan selama workshop berlangsung. Dengan metode tersebut, diharapkan kegiatan pengabdian ini dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas workshop dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa sebagai calon guru PJOK dalam memanfaatkan platform AI untuk pengembangan media ajar berbasis multimedia interaktif.

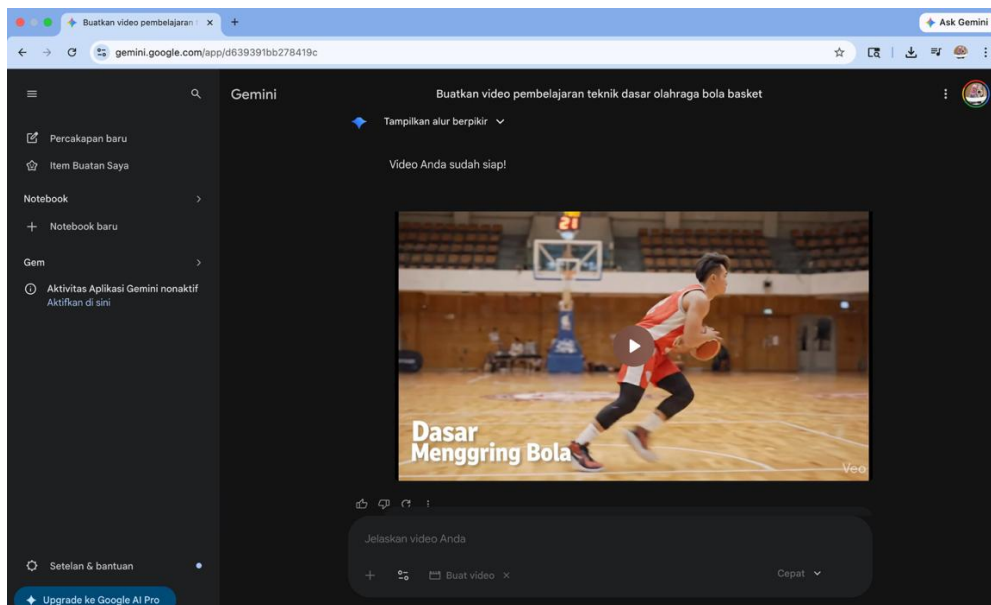
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di kelas Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi dalam bentuk workshop pemanfaatan platform Artificial Intelligence (AI) untuk membuat media ajar PJOK berbasis multimedia interaktif. Kegiatan ini menampilkan praktik pembuatan dan demonstrasi media pembelajaran PJOK menggunakan berbagai platform AI untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Workshop dihadiri oleh mahasiswa sebagai calon guru PJOK yang berperan sebagai responden dalam kegiatan ini. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Dokumentasi pelaksanaan workshop pemanfaatan platform Artificial Intelligence

Selanjutnya, tampilan platform AI untuk membuat media ajar PJOK berbasis multimedia interaktif dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan platform AI untuk membuat media ajar PJOK

Pada gambar 2. membuat video pembelajaran menggunakan AI Gemini dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan fitur pembuatan video langsung. Selanjutnya, untuk membuat media ajar PJOK berbasis multimedia interaktif dengan bantuan Gemini AI, dapat memulai dengan memanfaatkan kemampuannya dalam menyusun rancangan instruksional yang terstruktur, mulai dari penentuan tujuan pembelajaran hingga pembagian modul materi seperti teknik dasar olahraga atau edukasi kesehatan. Gemini dapat bertindak sebagai asisten kreatif untuk menyusun narasi materi yang menarik, skrip video instruksional yang detail, hingga pembuatan soal-soal kuis interaktif yang menantang logika berpikir siswa.

Tabel 1. Hasil Pretest Pemanfaatan Platform AI

No	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata Kategori	
1	Pemahaman penggunaan AI	60,5	Sedang
2	Kemampuan membuat media interaktif	63,1	Sedang
3	Kreativitas pengembangan media	64,0	Sedang
4	Pemanfaatan multimedia dalam PJOK	62,0	Sedang
5	Penguasaan platform digital AI	62,5	Sedang
Rata-rata		62,4	Sedang

Berdasarkan tabel 1, hasil pretest pemanfaatan platform AI untuk membuat media ajar PJOK berbasis multimedia interaktif, diketahui bahwa kemampuan awal peserta masih berada pada kategori sedang dengan rata-rata nilai sebesar 62,4. Aspek pemahaman penggunaan AI memperoleh skor rata-rata 60,5, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum memahami secara optimal penggunaan teknologi

AI dalam pembelajaran. Pada aspek kemampuan membuat media interaktif diperoleh nilai 63,1, sedangkan kreativitas pengembangan media mencapai 64,0. Selain itu, aspek pemanfaatan multimedia dalam PJOK memperoleh skor 62,0 dan penguasaan platform digital AI sebesar 62,5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum pelatihan dilaksanakan, peserta masih memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan platform AI sebagai sarana pengembangan media ajar PJOK berbasis multimedia interaktif sehingga diperlukan pelatihan untuk meningkatkan kompetensi teknologi pembelajaran peserta.

Tabel 2. Hasil Posttest Pemanfaatan Platform AI

No	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata Kategori	
1	Pemahaman penggunaan AI	85,2	Tinggi
2	Kemampuan membuat media interaktif	87,4	Tinggi
3	Kreativitas pengembangan media	88,1	Tinggi
4	Pemanfaatan multimedia dalam PJOK	86,0	Tinggi
5	Penguasaan platform digital AI	86,8	Tinggi
Rata-rata		86,7	Tinggi

Berdasarkan tabel hasil posttest pemanfaatan platform AI untuk membuat media ajar PJOK berbasis multimedia interaktif, terlihat adanya peningkatan kemampuan peserta setelah mengikuti pelatihan. Rata-rata nilai peserta meningkat menjadi 86,7 dan berada pada kategori tinggi. Aspek pemahaman penggunaan AI memperoleh skor 85,2 yang menunjukkan bahwa peserta telah mampu memahami penggunaan teknologi AI dalam mendukung pembelajaran PJOK. Selain itu, kemampuan membuat media interaktif juga mengalami peningkatan dengan nilai 87,4, sehingga peserta dinilai lebih terampil dalam menyusun media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern.

Pada aspek kreativitas pengembangan media, peserta memperoleh skor tertinggi yaitu 88,1 yang menunjukkan bahwa pelatihan berhasil mendorong peserta untuk lebih inovatif dalam merancang media ajar berbasis multimedia interaktif. Sementara itu, aspek pemanfaatan multimedia dalam PJOK memperoleh skor 86,0 dan penguasaan platform digital AI sebesar 86,8. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan efektif dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas peserta dalam memanfaatkan platform AI untuk mengembangkan media ajar PJOK yang lebih inovatif, interaktif, dan mendukung proses pembelajaran di era digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan workshop pemanfaatan platform AI untuk membuat media ajar PJOK berbasis multimedia interaktif telah berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa sebagai calon pendidik PJOK dalam memanfaatkan teknologi digital pada proses pembelajaran. Melalui kegiatan ini, mahasiswa mampu memahami penggunaan berbagai platform AI untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan inovatif. Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta setelah mengikuti workshop, baik dalam aspek pemahaman penggunaan AI, kreativitas pengembangan media, maupun penguasaan multimedia interaktif. Dengan demikian, workshop ini memberikan kontribusi positif terhadap kesiapan profesional mahasiswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

Sebagai tindak lanjut, mahasiswa diharapkan dapat terus mengembangkan kemampuan penggunaan platform AI secara mandiri dan menerapkannya secara nyata dalam kegiatan praktik mengajar maupun pembelajaran di sekolah. Selain itu, institusi pendidikan perlu mendukung penguatan kompetensi digital

melalui integrasi literasi teknologi dan AI ke dalam kurikulum pembelajaran PJOK. Dukungan tersebut penting agar calon guru mampu menciptakan proses pembelajaran olahraga yang lebih modern, efektif, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi, tanpa mengabaikan nilai-nilai etika akademik dalam penggunaan kecerdasan buatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dan memberi dukungan dalam pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Butsiarah. (2025a). Analyzing the Application of Artificial Intelligence in Monitoring Students Physical Activity within Technology-Enhanced Physical. In *Journal Physical Health Recreation (JPHR)* (Vol. 6). <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JPHR>
- Butsiarah. (2025b). Integrasi Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *JOMLAI: Journal of Machine Learning and Artificial Intelligence*, 4(4), 2828–9099. <https://doi.org/10.55123/jomlai.v4i4.6734>
- Hidayat, T. (2020). Analisis hambatan mahasiswa dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 45–58.
- Kurniawan, A. (2021). Efektivitas multimedia interaktif berbasis AI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 9(1), 112–125.
- Nurhayati, S. (2020). Membangun kesadaran inovasi bagi calon pendidik di era digital. *Jurnal Pengembangan Profesi Guru*, 4(3), 201–215.
- Pratama, R., & Wibowo, A. (2021). Kompetensi literasi digital mahasiswa calon guru dalam penggunaan platform AI. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 88–102.
- Rahman, M. (2022). Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam transformasi media pembelajaran di era modern. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 15(1), 30–45.
- Sari, D. P., & Putra, R. (2022). Integrasi teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pendidikan PJOK. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan*, 10(2), 150–165.
- Setiawan, B., & Nugroho, S. (2020). Tantangan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PJOK di masa transisi digital. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(4), 210–224.
- Suryadi, E. (2021). Peran Artificial Intelligence (AI) dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 77–89.
- Susanto, H. (2021). Metode workshop sebagai sarana peningkatan keterampilan teknologi bagi mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 22–35.
- Wijaya, K. (2022). Pendampingan penyusunan media ajar interaktif berbasis AI untuk guru dan mahasiswa. *Jurnal Pemberdayaan Pendidikan*, 11(3), 134–148.