



Peningkatan Keterampilan Digital Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Google Sites Dan AI

Sari Febrianti ^{1)*}, Mita Domi Fella Henanggil ²⁾, Soeci Izzati Adlya ³⁾, Rafhi Febryan Putera ⁴⁾

¹Departemen Administrasi Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Padang, Indonesia.

²Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Padang. Padang Indonesia

³Departemen Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Padang. Padang, Indonesia

⁴Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Bengkulu. Bengkulu, Indonesia

Diterima: 03 November 2025

Direvisi: 21 Januari 2026

Disetujui: 30 Januari 2026

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk memiliki keterampilan dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dan adaptif. Namun, hasil Rapor Pendidikan SMA Muhammadiyah 3 Padang menunjukkan adanya penurunan sebesar 6,78% pada aspek penilaian praktik pembelajaran inovatif, adapun penurunan tersebut disebabkan oleh rendahnya keterampilan digital para guru. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital guru melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Google Sites dan kecerdasan buatan (AI). Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara luring dengan tahapan sosialisasi, pelatihan teknis, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan peserta, dengan 75% guru pada awalnya berada dalam kategori pemahaman rendah (skor <60%) dan berubah menjadi 90% peserta yang mencapai skor di atas 60% setelah pelatihan. Pelatihan ini dinilai sangat aplikatif dan relevan dengan kebutuhan guru di era digital. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah Google Sites dan AI terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis, literasi digital dan perilaku adaptif guru dengan teknologi yang mana sebelumnya tidak terlihat sehingga berdampak pada penurunan praktik pembelajaran inovatif di sekolah.

Kata kunci: google sites; kecerdasan buatan; keterampilan digital; media pembelajaran.

Enhancing Teachers' Digital Skills Through Training in the Creation of Innovative Learning Media Based on Google Sites and AI

Abstract

The rapid advancement of digital technology demands that teachers possess the skills to design innovative and adaptive learning media. However, data from the 2024 Education Report indicate a decline in the implementation of innovative learning practices at SMA Muhammadiyah 3 Padang at 6.78%, primarily due to the low level of teachers' digital competence. This community service program aimed to enhance teachers' digital skills through training on developing of learning media using Google Sites and artificial intelligence (AI). The program was conducted offline and comprised five stages: needs assessment, technical training, hands-on practice, mentoring, and evaluation. The results indicated a significant improvement in teachers' understanding and skills, with 75% of participants initially scoring below 60% on the pretest and 90% scoring above 60% in the posttest. Participants reported that the training was highly applicable and relevant to their teaching needs in the digital era. In conclusion, the integration of Google Sites and AI proved effective in enhancing teachers' digital literacy and encouraging more innovative teaching practices.

Keywords: google sites; artificial intelligence; digital skills; learning media.

* Korespondensi Penulis. E-mail: sarifebrianti@fip.ump.ac.id

Penerbit: FKIP Universitas Halu Oleo

PENDAHULUAN

Penguasaan teknologi menjadi sebuah keniscayaan bagi guru di era digital. Teknologi tidak hanya menjadi penunjang pembelajaran, tetapi juga alat untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, personal, dan interaktif (Shodiqin & Agnita, 2024). Guru sebagai fasilitator dituntut mampu memanfaatkan teknologi secara optimal dalam merancang proses belajar yang bermakna (Mustakim et al., 2024). Website merupakan salah satu bentuk teknologi yang mudah diterapkan sebagai media pembelajaran, termasuk untuk membangun komunikasi interaktif antara guru dan peserta didik (Ilhami & Sufarnap, 2023). Google Sites menjadi salah satu platform yang dapat dimanfaatkan guru karena tergolong *user-friendly* dan tidak memerlukan kemampuan pemrograman tinggi (Aminah et al., 2021). Selain itu juga dapat memungkinkan pembelajaran yang dapat dipersonalisasi, yang artinya siswa dapat belajar dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri (Fauzi et al., 2025; Mardliyah et al., 2023).

Dibandingkan dengan platform pengembangan web atau media pembelajaran lain yang telah banyak digunakan sebelumnya, seperti *Learning Management System* (LMS) berbasis Moodle, website statis berbasis HTML, maupun aplikasi presentasi digital, Google Sites memiliki keunggulan dari sisi praktikal atau kemudahan penggunaan, fleksibilitas akses, dan integrasi ekosistem Google. Platform LMS konvensional umumnya memerlukan pengelolaan teknis yang lebih kompleks dan keterampilan digital yang relatif tinggi, sehingga kurang ramah bagi guru dengan latar belakang non-TIK. Sementara itu, media presentasi digital cenderung bersifat satu arah dan kurang mendukung interaksi berkelanjutan antara guru dan peserta didik. Google Sites menawarkan solusi yang lebih sederhana, adaptif, dan kolaboratif karena dapat diintegrasikan langsung dengan Google Drive, Google Classroom, Google Docs, serta berbagai media visual seperti gambar, video, dan dokumen secara real time (Sabariah et al., 2024). Namun, penggunaan Google Sites ini akan semakin optimal apabila didukung oleh pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) (Ruwaidah et al., 2024). Teknologi AI, seperti Perplexity, Gamma, Descript, hingga Canva dapat membantu guru dalam menyusun konten ajar yang kontekstual dan menarik dengan lebih cepat dan efisien (Sundari et al., 2024) (Desyanti et al., 2024) (Surya et al., 2024). AI memungkinkan pengembangan motivasi intrinsik siswa dalam rangka memenuhi prioritas pendidikan (Jumanazarovna, 2025). Pemanfaatan AI dalam pendidikan saat ini menjadi terobosan penting dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih fleksibel, efektif, dan adaptif terhadap gaya belajar peserta didik generasi Z (Susilo, 2024).

Kenyataan di lapangan menunjukkan masih banyak guru yang belum familiar dengan pemanfaatan teknologi tersebut. Berdasarkan Rapor Pendidikan Sumatera Barat tahun 2024, SMA Muhammadiyah 3 Padang menunjukkan penurunan skor 6,78% dalam indikator praktik pembelajaran inovatif. Hal ini disebabkan rendahnya literasi digital guru, terbatasnya pelatihan, serta keterbatasan akses terhadap teknologi mutakhir, khususnya bagi guru di sekolah swasta (Aji et al., 2024) (Ng et al., 2023). Mayoritas guru di sekolah tersebut berasal dari generasi X dan Y, yang secara umum tidak tumbuh dalam budaya digital sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran teknologi yang sederhana, aplikatif, dan tidak membebani.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan tujuan untuk (1) meningkatkan keterampilan dan literasi digital guru, (2) membekali guru dengan kemampuan merancang media pembelajaran inovatif berbasis website dan AI, serta (3) mendorong perubahan praktik pembelajaran ke arah yang lebih adaptif, interaktif, dan berkelanjutan. (Rachbauer et al., 2025). Kegiatan ini juga merupakan bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang mendukung

pencapaian IKU 2 (mahasiswa berkegiatan di luar kampus), IKU 3 (dosen berkegiatan di luar kampus), dan IKU 5 (hasil kerja dosen digunakan oleh masyarakat). Pelatihan ini juga merupakan kelanjutan dari riset sebelumnya yang telah menunjukkan bahwa Google Sites dan AI sangat efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran (Kurniawan et al., 2024; Suryana et al., 2023). Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital guru melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Google Sites dan kecerdasan buatan (AI).

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini terdiri atas lima tahapan utama: sosialisasi, pelatihan, praktik, pendampingan, dan evaluasi. Kegiatan dilaksanakan secara luring di SMA Muhammadiyah 3 Padang yang terdiri dari pertemuan luring pada kegiatan pemberian materi dan pendampingan pelatihan, serta daring dalam proses penyelesaian tugas. Tahap sosialisasi dimulai dengan observasi dan wawancara kepada kepala sekolah dan guru untuk mengidentifikasi kendala utama dalam pemanfaatan teknologi. Berdasarkan hasil identifikasi, tim menyusun rancangan pelatihan berbasis kebutuhan.

Tahap kedua adalah pelatihan dengan materi yang meliputi urgensi keterampilan digital di era *society* 5.0, pengenalan Google Sites sebagai platform pembelajaran interaktif, serta pengenalan berbagai aplikasi AI untuk mendukung pembuatan materi ajar, seperti Gamma, Perplexity, Canva, Descript, dan Airtable. Pelatihan disampaikan dalam format presentasi interaktif dan simulasi. Pada tahap praktik, peserta dilatih untuk membuat media ajar langsung dengan Google Sites dan didampingi dalam proses integrasi konten berbasis AI (Hodovaniuk et al., 2024) (Hidayat & Agung, 2024). Tim pengabdian memberikan bimbingan secara teknis maupun pedagogis agar media ajar yang dihasilkan sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif dan inovatif.

Evaluasi dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* yang berisi sejumlah pertanyaan atau soal objektif terkait dengan materi Google Sites dan AI yang diberikan oleh 2 narasumber untuk mengetahui perubahan pemahaman guru sebelum dan sesudah pelatihan melalui bantuan Google Form. Selain itu, kuesioner kepuasan juga disebarluaskan kepada peserta untuk menilai efektivitas pelaksanaan kegiatan. Pasca pelatihan, dilakukan tindak lanjut melalui grup diskusi WhatsApp untuk mentoring lanjutan dan saling berbagi pengalaman antar peserta. Dari hasil evaluasi tersebut maka tim pengabdi memperoleh nilai riil terkait pemahaman guru sebelum dan setelah kegiatan berlangsung. Kegiatan ini melibatkan 4 dosen dari bidang ilmu berbeda (Administrasi Pendidikan, Pendidikan Bahasa, Bimbingan Konseling, dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar) serta dua mahasiswa dari Departemen Administrasi Pendidikan. Mahasiswa memperoleh rekognisi kegiatan setara 4 SKS melalui integrasi program ini dengan mata kuliah Manajemen Diklat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan upaya untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni secara langsung kepada masyarakat demi mendorong perubahan perilaku, kebijakan, maupun peningkatan kapasitas institusi. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan menjawab persoalan teknis semata, tetapi juga berperan strategis dalam membangun budaya inovatif dan meningkatkan kompetensi individu secara berkelanjutan. Dalam kegiatan pelatihan di SMA Muhammadiyah 3 Padang, pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis Google Sites dan AI terbukti memberikan dampak langsung

kepada peserta, terutama dalam aspek pengetahuan dan keterampilan digital. Guru memperoleh pengetahuan baru mengenai desain media ajar berbasis web dan pemanfaatan AI sebagai pendukung pembuatan konten ajar, yang sebelumnya belum pernah mereka praktikkan. Secara jangka pendek, kegiatan ini menghasilkan perubahan positif pada tingkat literasi digital guru. Jangka panjangnya, pelatihan ini diharapkan dapat mendorong transformasi budaya pembelajaran di lingkungan sekolah ke arah yang lebih terbuka terhadap pemanfaatan teknologi.

Efektivitas pelatihan ini sejalan dengan hasil pengabdian yang dilakukan oleh (Mardliyah et al., 2023), yang melaporkan bahwa pelatihan pembuatan website menggunakan Google Sites mampu meningkatkan keterampilan guru dalam menyediakan sumber belajar berbasis web secara mandiri. Namun demikian, kegiatan pengabdian di SMA Muhammadiyah 3 Padang menunjukkan nilai tambah yang lebih kuat melalui integrasi kecerdasan buatan (AI) dalam proses pengembangan media pembelajaran. Jika pada penelitian sebelumnya guru masih menghadapi tantangan dalam pengisian konten dan pengembangan materi ajar secara mandiri, maka pada kegiatan ini hambatan tersebut dapat diminimalkan dengan bantuan AI yang berperan sebagai *content generator* dan *instructional assistant*.

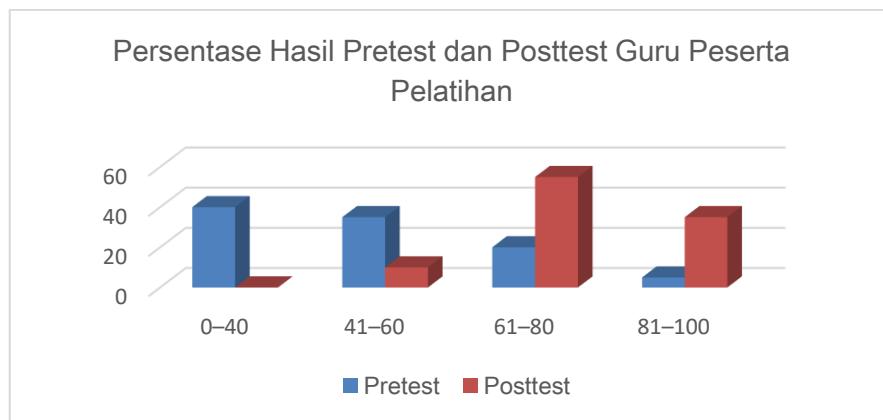
Temuan ini juga memperluas hasil pengabdian lainnya yang dilaksanakan oleh (Sundari et al., 2024) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran digital secara lebih efisien. Titik bedanya ialah, kegiatan PkM di Padang ini mengombinasikan AI secara langsung dengan platform Google Sites, sehingga guru tidak hanya mampu menghasilkan konten ajar berbasis AI, tetapi juga dapat langsung mengintegrasikannya ke dalam sebuah media pembelajaran berbasis website yang terstruktur. Dengan demikian, Google Sites berfungsi sebagai wadah pembelajaran, sementara AI berperan sebagai pendukung utama dalam pengembangan isi, sehingga tercipta ekosistem pembelajaran digital yang lebih utuh dan mudah diimplementasikan.

Integrasi AI terbukti mempermudah guru dalam mengisi dan mengembangkan konten pada Google Sites karena AI mampu membantu proses penyusunan modul ajar, perumusan tujuan pembelajaran, penyederhanaan materi, hingga pembuatan media visual dan narasi pembelajaran secara cepat dan kontekstual. Guru yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam menuangkan ide pembelajaran ke dalam bentuk digital dapat terbantu melalui penggunaan prompt yang sederhana, sehingga beban kognitif dan teknis dapat dikurangi. Kondisi ini sangat relevan bagi guru dengan latar belakang non-TIK dan generasi *non-digital native*, yang membutuhkan teknologi yang bersifat asistif, bukan kompleks.

Untuk mengukur capaian tersebut, digunakan dua indikator utama yaitu peningkatan skor pemahaman guru (melalui *pretest* dan *posttest*) dari soal objektif yang dibuat oleh para narasumber, serta keterlibatan aktif dalam praktik mandiri pembuatan media ajar. Berikut disajikan hasil evaluasi pembelajaran berdasarkan *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Guru Peserta Pelatihan

Rentang Skor/Nilai	Kategori Pemahaman	<i>Pretest (%)</i>	<i>Posttest (%)</i>
0 – 40	Sangat Rendah	40% atau 8 peserta	0% atau 0 peserta
41 – 60	Rendah	35% atau 7 peserta	10% atau 2 peserta
61 – 80	Sedang	20% atau 4 peserta	55% atau 11 peserta
81 – 100	Tinggi	5% atau 1 peserta	35% atau 7 peserta



Gambar 1. Presentase Hasil *Pretest* dan *Posttest* Guru Peserta Pelatihan

Tabel dan gambar tersebut menunjukkan adanya peningkatan signifikan tingkat pemahaman guru setelah mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Google Sites dan kecerdasan buatan (AI). Pada tahap *pretest*, mayoritas peserta berada pada kategori pemahaman sangat rendah dan rendah, dengan total 75% peserta (15 dari 20 guru) memperoleh skor di bawah 60. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebelum pelatihan, sebagian besar guru belum memiliki pemahaman yang memadai terkait pemanfaatan Google Sites dan AI dalam pembelajaran.

Setelah pelatihan, terjadi pergeseran distribusi skor yang jelas ke kategori yang lebih tinggi. Tidak ada lagi peserta yang berada pada kategori sangat rendah, sementara kategori rendah menurun drastis menjadi hanya 10% (2 peserta). Sebaliknya, kategori pemahaman sedang dan tinggi meningkat secara signifikan, dengan 55% peserta (11 guru) berada pada kategori sedang dan 35% peserta (7 guru) mencapai kategori tinggi. Secara keseluruhan, sebanyak 90% peserta memperoleh skor di atas 60 pada *posttest*, yang menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan digital guru.

Perubahan distribusi skor tersebut menegaskan bahwa pendekatan pelatihan yang bersifat praktik langsung, aplikatif, dan disertai pendampingan mampu meningkatkan literasi digital guru secara nyata. Hasil ini juga mengindikasikan bahwa integrasi Google Sites dan AI merupakan solusi yang relevan dan mudah diadopsi, khususnya bagi guru dengan latar belakang *non-digital native*, sehingga berpotensi mendorong penerapan praktik pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif di sekolah.

Kegiatan pelatihan ini juga disambut dengan antusiasme tinggi dari peserta. Mereka menyatakan bahwa materi sangat aplikatif dan mudah dipahami, bahkan bagi guru yang sebelumnya merasa kesulitan dalam menggunakan teknologi. Salah satu peserta menyampaikan bahwa pelatihan ini menjadi “angin segar” bagi guru yang ingin berinovasi namun terkendala oleh keterbatasan teknis.

Namun demikian, pelaksanaan kegiatan juga menghadapi tantangan seperti keterbatasan waktu, variasi kemampuan awal peserta, dan kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil. Tim pengabdian mengatasi hal ini dengan menyediakan bahan ajar yang bisa diakses secara *offline* serta membuka forum diskusi lanjutan melalui WhatsApp Group. Keunggulan dari pelatihan ini adalah fleksibilitas tools yang digunakan dan kemudahan integrasi antar platform (Google Sites, Canva, Gamma, Perplexity), yang cocok digunakan oleh guru dengan latar belakang non-TIK. Sebagai bagian dari dokumentasi kegiatan, berikut ditampilkan dua gambar yang merepresentasikan suasana pelatihan:



Gambar 2. Suasana Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif menggunakan AI

Gambar 2 diatas memperlihatkan salah satu sesi pelatihan di mana narasumber sedang memandu peserta dalam praktik langsung membuat halaman pembelajaran digital terkait penggunaan Gemini AI, salah satu kegiatan yang dijelaskan adalah pembuatan *prompt* yang benar untuk memperoleh informasi dari teknologi kecerdasan buatan terkait modul ajar, konten materi ajar yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru. Terlihat partisipasi aktif peserta dengan menggunakan laptop masing-masing dan berdiskusi dengan narasumber yang juga dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Antusiasme dari Peserta dalam Kegiatan Pelatihan

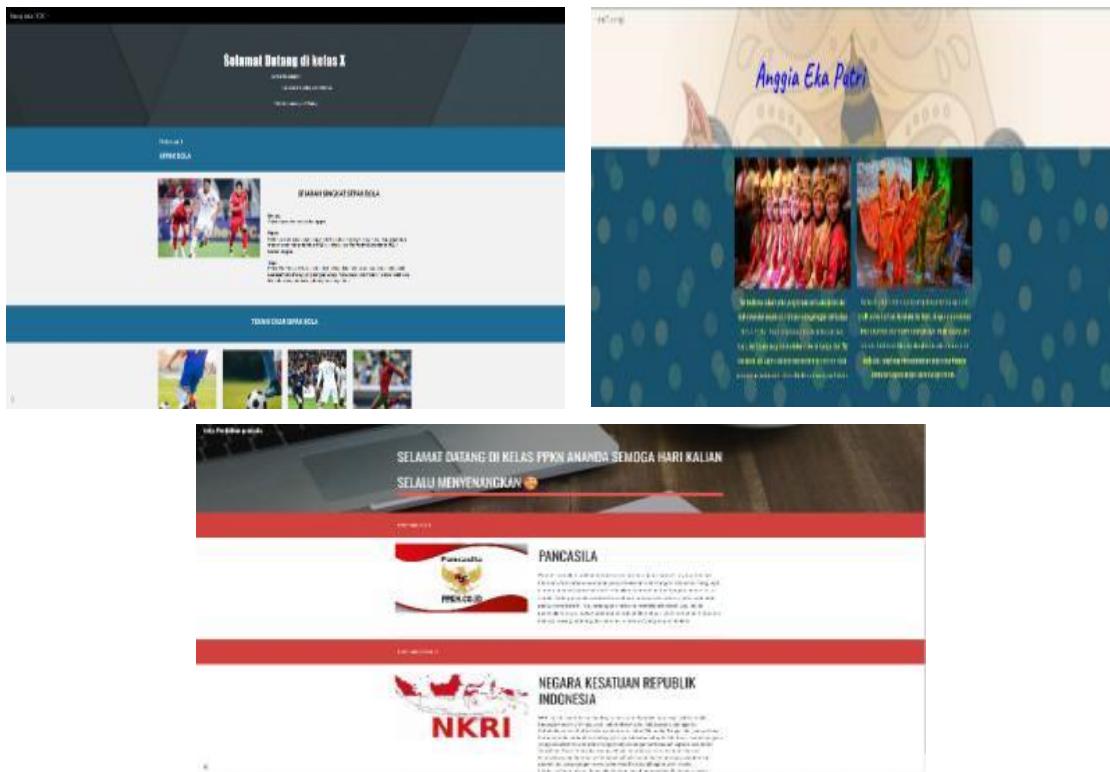
Setelah narasumber pertama menyelesaikan penjelasan materi serta pendampingan, kemudian dilanjutkan dengan materi mengenai pemanfaatan google sites dari hasil pelatihan pembuatan materi dan modul ajar sebelumnya. Para peserta diminta untuk memasukkan materi ajar dan modul aja pada sebuah website sederhana yang juga bisa mereka gunakan sebagai LMS (*Learning Monitoring System*) untuk proses pembelajaran, yaitu Google Sites. Pada tahap ini peserta diajak untuk mendesain google sites mereka masing-masing yang merepresentasikan pembelajaran yang diampu dengan memaksimalkan fitur yang ada, contohnya menu halaman muka yang bisa dikembangkan menjadi menu beranda, modul ajar, konten ajar, foto dan video pembelajaran dsb., yang nantinya dapat menarik hati para peserta

didik dalam belajar dan meningkatkan interaksi pembelajaran lewat google sites karena dianggap aksesibel dan mudah digunakan. Lebih lanjut, guru memasukkan hasil materi dan modul aja yang telah dibuat ke dalam google sites.



Gambar 4. Suasana Pelatihan Pembuatan Google Sites

Peserta setelah mendapatkan pendampingan baik dari narasumber 1 dan 2, diberikan keleluasaan untuk mengeksplor kreativitas sendiri untuk membuat dan mengintegrasikan kedua materi tersebut dalam bentuk karya nyata yaitu modul ajar dan website mata pelajaran. Namun, peran dari kedua narasumber tidak terlepas dari proses yang dilakukan oleh para guru dalam menyelesaikan tugas yang harus dituntaskan. Para peserta diberikan waktu 2 hari untuk menyelesaikan produk pelatihan mereka masing-masing. Berikut gambar yang menunjukkan peningkatan keterampilan digital guru dalam pemanfaatan AI dan Google Sites.



Gambar 5. Produk Hasil Pelatihan Google Sites dan AI Para Guru

Gambar 5 diatas menunjukkan dokumentasi akhir kegiatan yang telah sukses dilaksanakan dan membawa hasil yaitu keterampilan guru yang dibuktikan oleh produk dari pelatihan. Kegiatan ini telah melibatkan total 20 guru dan berlangsung dalam suasana kondusif, interaktif dan kolaboratif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memperlihatkan adanya semangat kebersamaan, kekompakkan dan antusiasme dan komitmen guru SMA Muhammadiyah 3 dalam meningkatkan *digital skill* mereka untuk perkembangan dunia pendidikan dan penyediaan kualitas pembelajaran yang lebih baik untuk anak didik mereka.

KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis Google Sites dan AI di SMA Muhammadiyah 3 Padang telah memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan keterampilan digital guru di sekolah tersebut. Kegiatan ini berhasil mencapai tujuan dengan indikator keberhasilan berupa peningkatan skor pemahaman peserta, keterlibatan aktif dalam praktik pembuatan media ajar, serta keberlanjutan komunikasi melalui forum daring pascapelatihan. Metode pelatihan yang bersifat partisipatif, aplikatif, dan berbasis praktik terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital guru, khususnya bagi mereka yang berasal dari generasi *non-digital native*. Dampak jangka pendek dari kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman guru tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Sementara dampak jangka panjangnya diharapkan dapat membentuk budaya inovasi dalam pembelajaran dan mendorong guru untuk terus mengembangkan media ajar secara mandiri dan berkelanjutan. Meskipun terdapat beberapa tantangan seperti variasi kemampuan peserta dan keterbatasan teknis, kegiatan ini tetap berjalan dengan baik berkat dukungan dari pihak sekolah dan kesiapan tim pelaksana. Ke depan, program serupa dapat diperluas ke sekolah lain dengan kondisi serupa, serta diintegrasikan dalam program pelatihan berkelanjutan berbasis komunitas guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Padang (LPPM UNP) yang telah memberikan dukungan pendanaan dan fasilitasi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melalui skema Program Multidisiplin Kemitraan Masyarakat (PMKM) tahun 2025. Bantuan ini sangat berarti dalam mendorong kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah mitra serta mendukung peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, P. T., Nasuha, A., Irmawati, D., Sofyan, M. A. H., & Musaddid, A. T. (2024). Teacher Competence in the Use of ChatGPT for Developing Learning Media in Vocational High Schools. *International Journal of Community Service Learning*, 8(4), 407-414. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v8i4.85397>
- Aminah, N., Amami, S., Wahyuni, I., & Rosita, C. D. (2021). Pemanfaatan Teknologi Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Google Site bagi Guru MGMP Matematika SMP Kabupaten Cirebon. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 23–29. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v1i1.35>

- Desyanti, Sari, F., & Suarlin, J. (2024). Digitalisasi Bahan Ajar Guru Melalui Pelatihan Canva Pada SDN 002 Bagan Besar. *Mayarakat Berdaya Dan Inovasi*, 5(2), 38–43.
- Fauzi, Moch., Likasari, G. A., Ayuningtyas, T., & Halim, F. A. (2025). Training and Mentoring in Creating Website-Based Student Learning Spaces Using Google Sites. *Socious Journal*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.62872/h21gs367>
- Hidayat, S., & Agung, S. R. (2024). Training On Creating Lms Google Sites As An Innovative Learning Media For Elementary School Teachers In West Sumbawa Regency. *Jupe: Jurnal Pendidikan Mandala Учредителi: Lembaga Penelitian dan Pendidikan (LPP) Mandala*, 9(2), 402. <https://doi.org/10.58258/jupe.v9i2.7013>
- Hodovaniuk, T. L., Makhometa, T. M., Tiahai, I. M., Medvedieva, M. O., & Pryshchepa, S. M. (2024). Developing digital competence of secondary school teachers through training sessions. *CTE Workshop Proceedings*, 11, 120–133. <https://doi.org/10.55056/cte.690>
- Ilhami, M., & Sufarnap, E. (2023). *Pengembangan Website Untuk Pesantren Darul Munawwarah Al-Madani di Kabupaten Deli Serdang*. 7.
- Jumanazarovna, J. M. (2025). Using artificial intelligence to improve the quality of teaching. *European International Journal of Multidisciplinary Research and Management Studies*, 5(1), 95–97. <https://doi.org/10.55640/eijmrms-05-01-23>
- Kurniawan, B. R., Ramadani, C. I., Latifah, E., Kurniawan, R., Kholifah, M. N., & Cahyo, D. N. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Di Era Digital: Pelatihan Google Sites Dan Teknologi Ai Di Sma Negeri 1 Turen. *E-Amal: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1125-1130. <https://ejournal.stpmataram.ac.id/Amal>
- Mardliyah, S., Pratama, A. A., & Wijayatiningsih, T. D. (2023). Pelatihan Pembuatan Website pada Guru-Guru SMA Muhammadiyah Sumowono: Peningkatan Kualitas Sekolah Berbasis Teknologi. *Madaniya*, 4(2), 492-504. <https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/418>
- Mustakim, R., Ansar, F., & Amri, A. (2024). *Pelatihan Pembuatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Website pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam* (Vol. 5, Issue 3). <https://madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/879>
- Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Su, J., Ng, R. C. W., & Chu, S. K. W. (2023). Teachers' AI digital competencies and twenty-first century skills in the post-pandemic world. *Educational Technology Research and Development*, 71(1), 137–161. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10203-6>
- Rachbauer, T., Graup, J., & Rutter, E. (2025). Digital literacy and artificial intelligence literacy in teacher training. *Forum for Education Studies*, 3(1), 1842. <https://doi.org/10.59400/fes1842>
- Ruwaiddah, Megawati, B., Ritonga, M., Aditiya, R., Habin, A. S., & Azhar, W. R. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Artificial Intelligence/AI untuk Meningkatkan Keterampilan Pembelajaran. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 4(2), 205–214.
- Sabariah, S., Rufi'i, R., & Rusmawati, R. D. (2024). Google Site Training Assistance for Rich and Renewable Learning Resources for SMAN 1 Driyorejo Gresik. *Amalee:*

Indonesian Journal of Community Research and Engagement, 5(2), 565–578.
<https://doi.org/10.37680/amalee.v5i2.5632>

Shodiqin, A., & Agnita, P. S. (2024). Pelatihan Media Pembelajaran dan Artificial Intelligence Bagi Guru Matematika untuk Membantu Kinerja Guru di MGMP Matematika SMA Kabupaten Demak. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(9), 1219–1229.
<https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps>

Sundari, Erang, D., Sumarnie, Saputra, A., & Girsang, T. (2024). Pendampingan Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Memanfaatkan Artificial Intelligence Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama. *TAAWUN*, 4(02), 413–425.
<https://doi.org/10.37850/taawun.v4i02.690>

Surya, I., Syaliman, K. U., & Hidayat, E. (2024). Pelatihan dan Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Guru Bidang Studi Pada SMAN 5 Pekanbaru Berbasis AI. *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 25–30. <https://doi.org/10.33372/j-pemas.v5i1.1104>

Suryana, E., Prahasti, P., & Iskandar, A. P. (2023). Pemanfaatan google site sebagai media pembelajaran siswa pada SMKN 3 Kota Bengkulu. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 2(1), 85-88.

Susilo, T. (2024). The Role of Artificial Intelligence in Personalizing Learning for Each Student. *Journal International of Lingua and Technology*, 3(2), 229–242.
<https://doi.org/10.55849/jiltech.v3i2.632>