

Pemanfaatan Generative AI untuk Optimalisasi Kegiatan Penyuluhan di Masyarakat Bojongsoang

**Fitriyani¹, Toufan Diansyah Tambunan², Asya Azhar Fathina³, Izzatul Ummah⁴,
Lazuardy Syahrul Darfiansa⁵, Fifinella Rahma⁶**

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Telkom, Indonesia

Received : 1 Juli 2026, Revised : 8 Juli 2026, Published : 15 Juli 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Izzatul Ummah

E-mail: izzatulummah@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Penggunaan Generative AI sudah lumrah digunakan pada kegiatan akademik dan pembelajaran. Mengenalkan generative AI kepada Masyarakat akan membantu efektifitas kegiatan kemasyarakatan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan kader komunitas, seperti pengurus RW/RT, posyandu, dan majelis ta'lim, dalam memanfaatkan teknologi Generative Artificial Intelligence untuk kegiatan penyuluhan. Permasalahan utama mitra meliputi keterbatasan kemampuan dalam menyusun materi edukasi yang menarik, efisien, dan adaptif terhadap kebutuhan masyarakat. Program ini menawarkan solusi berupa pelatihan berbasis praktik menggunakan aplikasi ChatGPT untuk pembuatan konten teks penyuluhan serta Canva untuk pengembangan materi visual dan audio yang komunikatif. Kegiatan pengabdian Masyarakat ini meliputi pelatihan dan praktik. Luaran yang diharapkan berupa modul pelatihan, template konten penyuluhan berbasis AI, serta peningkatan literasi digital peserta. Melalui kegiatan ini, diharapkan terciptanya penyuluhan masyarakat yang lebih efektif, kreatif, dan berbasis teknologi, sehingga mampu mendukung transformasi digital komunitas secara berkelanjutan.

Kata kunci – pelatihan, generative AI, penyuluhan

Abstract

The use of Generative AI is already commonplace in academic and learning activities. Introducing Generative AI to the community will help improve the effectiveness of community activities. This community service activity aims to improve the capabilities of community cadres, such as neighborhood association (RW/RT) administrators, integrated health posts (posyandu), and religious study groups (Majelis Ta'lim), in utilizing Generative Artificial Intelligence technology for outreach activities. The main problem for partners is limited ability to create educational materials that are engaging, efficient, and adaptive to community needs. This program offers a solution in the form of practice-based training using the ChatGPT application for creating outreach text content and Canva for developing communicative visual and audio materials. This community service activity includes training and practice. The expected outputs are training modules, AI-based outreach content templates, and increased digital literacy for participants. Through this activity, it is hoped that more effective, creative, and technology-based community outreach will be created, thereby supporting the sustainable digital transformation of the community.

Keywords – training, generative AI, coaching

How To Cite : Fitriyani, F., Tambunan, T. D., Fathina, A. A., Ummah, I., Darfiansa, L. S., & Rahma, F. (2026). Pemanfaatan Generative AI untuk Optimalisasi Kegiatan Penyuluhan di Masyarakat Bojongsoang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 4(5), 3459 - 3465. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v4i5.4744>

Copyright ©2026 Fitriyani Fitriyani, Toufan Diansyah Tambunan, Asya Azhar Fathina, Izzatul Ummah, Lazuardy Syahrul Darfiansa, Fifinella Rahma

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital, khususnya Generative AI, memberikan perubahan signifikan di berbagai bidang, termasuk pendidikan, komunikasi, dan pengelolaan informasi. Aplikasi berbasis Generative AI, seperti ChatGPT, Gemini, dan Canva, memungkinkan pengguna untuk menghasilkan konten teks, visual, dan audio secara cepat dan efisien tanpa memerlukan keahlian teknis yang kompleks (Darmansyah, 2025; Ummah et al., 2025).

Manalu dalam kegiatan pengabdian masyarakatnya menyimpulkan bahwa pemanfaatan ChatGPT merupakan langkah yang efektif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus membangun kemandirian belajar siswa. Keberhasilan program tidak hanya ditentukan oleh penguasaan teknologi, tetapi juga oleh penanaman etika penggunaan AI sehingga siswa mampu memanfaatkan ChatGPT secara bertanggung jawab sebagai pendukung proses belajar, bukan sebagai pengganti aktivitas berpikir kritis (Manalu et al., 2025).

Pemanfaatan teknologi ini tidak hanya terbatas pada lingkungan akademik dan profesional, tetapi juga memiliki potensi besar untuk mendukung kegiatan sosial kemasyarakatan, terutama dalam penyampaian informasi dan penyuluhan kepada warga (Firdaus et al., 2025; Kuswoyo et al., 2022; Sahputra et al., 2026). Salah satu contoh keberhasilan program pengabdian masyarakat yang terkait tema pengenalan dan pemanfaatan AI di masyarakat adalah kegiatan abdimas untuk masyarakat Samo Gane Barat, di Kabupaten Halmahera Selatan (Kapita et al., 2025), di mana kegiatan ini difokuskan pada masyarakat yang mayoritas bekerja sebagai nelayan, petani, dan pelaku usaha mikro (UMKM). Contoh lain yang mendukung keberhasilan pemanfaatan AI adalah Chosokabe yang melakukan studi pengguna untuk mengevaluasi cara penggunaan ChatGPT yang efektif dalam diskusi kelompok kecil yang berfokus pada pengembangan ide (Chosokabe et al., 2024). Dalam studi lainnya, Quan melakukan penelitian yang menyimpulkan bahwa integrasi ChatGPT ke dalam *participatory planning support systems* (PPSS) mampu meningkatkan efektivitas komunikasi antar pemangku kepentingan serta memberdayakan masyarakat untuk berkontribusi secara lebih aktif, inklusif, kreatif, dan komprehensif dalam menghasilkan solusi pembangunan perkotaan yang berkelanjutan (Quan & Lee, 2025).

Dalam konteks masyarakat lokal di Indonesia di tingkat komunitas, peran pengurus RW/RT, kader posyandu, serta majelis ta'lim sangat penting dalam menyampaikan edukasi terkait kesehatan, sosial, dan kegiatan kemasyarakatan lainnya. Namun, dalam praktiknya, penyusunan materi penyuluhan seringkali masih dilakukan secara manual dengan keterbatasan sumber daya, waktu, serta kemampuan desain dan penulisan yang variatif. Hal ini berdampak pada kurang optimalnya penyampaian pesan kepada masyarakat, baik dari segi kualitas konten maupun daya tarik visual. Selain itu, literasi digital masyarakat yang belum merata menjadi tantangan tersendiri dalam mengadopsi teknologi yang dapat meningkatkan efektivitas kegiatan penyuluhan.

Generative AI menawarkan peluang untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui penyediaan alat bantu yang mudah digunakan dan dapat diakses melalui perangkat mobile. ChatGPT dapat membantu kader masyarakat dalam menyusun materi edukasi, teks pengumuman, maupun skrip penyuluhan secara sistematis dan komunikatif. Sementara itu, Canva menyediakan fitur desain berbasis template yang memungkinkan pengguna membuat poster, infografik, serta konten audio-visual yang menarik tanpa memerlukan keterampilan desain profesional. Integrasi kedua aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas dan efisiensi pembuatan materi penyuluhan di tingkat komunitas (Firdaus et al., 2025; Kuswoyo et al., 2022; Manullang & Nduru, 2024).

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada peningkatan kemampuan kader komunitas dalam memanfaatkan Generative AI secara bijak dan produktif. Pelatihan berbasis praktik menjadi pendekatan yang relevan untuk memperkenalkan teknologi ini secara sederhana, aplikatif, dan sesuai dengan kebutuhan nyata masyarakat. Melalui kegiatan ini, diharapkan peserta tidak hanya memahami konsep dasar Generative AI, tetapi juga mampu menghasilkan konten penyuluhan yang kreatif, informatif, dan adaptif terhadap dinamika sosial.

Telkom University, memegang peranan penting dalam pengembangan dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Program pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mendorong transformasi digital di Masyarakat dan meningkatkan kualitas penyuluhan.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini akan dilakukan di RW 18 Desa Lengkong, Kecamatan Bojongsoang, Kab. Bandung. Lokasi ini merupakan Desa yang berbatasan langsung dengan Telkom University. RW 18 Desa Lengkong, Kecamatan Bojongsoang, terdiri dari 4 RT dan 700 KK. Dengan pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan pengurus RW/RT setempat sehingga pengelolaan data kependudukan dan administrasi warga dapat dilakukan dengan lebih baik. Dengan demikian, melalui kegiatan Pengabdian Masyarakat ini, diharapkan Telkom University dapat memberikan dampak positif secara langsung kepada masyarakat di sekitar kampus. Masyarakat di sekitar kampus merasakan manfaat kehadiran Telkom University.

METODE

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan mitra untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan dan menentukan materi yang relevan. Tim pelaksana menyusun modul pelatihan berbasis ChatGPT dan Canva, menyiapkan perangkat evaluasi, serta melakukan sosialisasi awal kepada peserta.
2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan Tahap ini merupakan inti kegiatan yang terdiri atas beberapa sesi, yaitu: a. Pengenalan Generative AI untuk kegiatan penyuluhan masyarakat. b. Praktik penggunaan ChatGPT dalam pembuatan teks edukasi, pengumuman warga, dan naskah penyuluhan. c. Praktik penggunaan Canva untuk pembuatan poster, infografik, serta konten audio sederhana. d. Diskusi interaktif terkait etika penggunaan AI dan validasi informasi.
3. Tahap Monitoring dan Evaluasi Tim pelaksana melakukan evaluasi terhadap capaian kegiatan berdasarkan peningkatan literasi digital peserta dan kualitas produk yang dihasilkan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyusunan laporan akhir serta rekomendasi keberlanjutan program.

Adapun untuk *delivery* materi pelatihannya menggunakan metode pelatihan dan praktik yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam memanfaatkan teknologi Generative AI. Dengan pendekatan ini, peserta diharapkan tidak hanya memahami konsep dasar, tetapi juga mampu menghasilkan produk berupa konten penyuluhan berbasis teks, visual, dan audio. Metode pelatihan yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 1, yang meliputi:

1. Penyampaian Materi: Pengenalan dan Pemanfaatan Generative AI Memberikan pemahaman awal mengenai konsep Generative AI serta manfaatnya dalam kegiatan penyuluhan Masyarakat, dan memberikan pengenalan aplikasi Generative AI berupa ChatGPT untuk pembuatan materi teks penyuluhan dan Canva untuk desain konten visual serta audio
2. Praktik Terbimbing Peserta melakukan praktik langsung menggunakan perangkat mobile dengan pendampingan fasilitator dan asisten mahasiswa. Studi kasus yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan RW/RT, posyandu, dan majelis ta'lim.
3. Evaluasi dan Refleksi Pengukuran pemahaman peserta dilakukan melalui pre-test dan post-test serta kuesioner kepuasan kegiatan.



Gambar 1.
Tahapan pelaksanaan kegiatan abdimas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan abdimas diselenggarakan pada tanggal 30 Juni 2026 pukul 09.00-11.30, bertempat di ruang aula masjid Al-Multazam. Kegiatan ini dihadiri oleh 21 orang ibu-ibu PKK (Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga) RW 18 Desa Lengkong serta ibu-ibu Majelis Ta'lim Al Multazam.

Acara dibagi dalam 5 rangkaian yaitu:

1. Pembukaan: pengenalan dan ice breaking.
2. Sesi pertama: penyampaian materi pengenalan AI yang meliputi pengenalan Gemini dan ChatGPT, cara membuka aplikasi, cara menggunakan aplikasi, dsb.
3. Sesi kedua: penyampaian materi tentang pembuatan konten, misalnya membuat pengumuman untuk acara-acara pengajian atau posyandu, membuat caption whatsapp, dsb.
4. Sesi ketiga: penyampaian materi tentang mengedit poster menggunakan teks AI dan template Canva untuk menghasilkan poster yang menarik.
5. Penutupan: evaluasi kegiatan dan pengisian kuesioner.

Di setiap akhir penyampaian materi di sesi pertama, kedua, dan ketiga, peserta diberi kesempatan untuk melakukan praktek secara langsung menggunakan smartphone masing-masing, dan diberi kesempatan bertanya kepada panitia jika mengalami kendala atau kesulitan.



Gambar 2.
Foto dokumentasi pelaksanaan kegiatan abdimas

Hasil dari pengisian kuesioner oleh responden dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1.

Hasil kuesioner abdimas

No	Pernyataan	STS (%)	TS (%)	N (%)	S (%)	SS (%)
1	Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan masyarakat	0	0	0	7,69	92,31
2	Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup	0	0	15,4	38,46	46,15
3	Materi atau kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami	0	0	0	7,69	92,31
4	Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan	0	0	0	0	100,00
5	Masyarakat menerima dan berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang	0	0	0	0	100,00
Rerata		0	0	3,08	10,77	86,15

Berdasarkan Tabel 1, hasil kuesioner menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat memperoleh tingkat kepuasan yang sangat tinggi dari peserta. Secara keseluruhan, tidak terdapat responden yang memilih kategori Sangat Tidak Setuju (STS) maupun Tidak Setuju (TS) pada seluruh butir pernyataan. Hal ini mengindikasikan bahwa pelaksanaan kegiatan telah diterima dengan sangat baik oleh masyarakat sasaran. Rata-rata hasil penilaian juga memperlihatkan dominasi kategori Sangat Setuju (SS) sebesar 86,15%, diikuti kategori Setuju (S) sebesar 10,77%, sedangkan kategori Netral (N) hanya sebesar 3,08%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta memberikan penilaian yang sangat positif terhadap seluruh aspek kegiatan.

Pada aspek kesesuaian materi dengan kebutuhan masyarakat sasaran, sebanyak 92,31% responden menyatakan Sangat Setuju, sedangkan 7,69% menyatakan Setuju. Tidak terdapat responden yang memberikan penilaian netral maupun negatif. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan telah berhasil menjawab kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi masyarakat sasaran. Dengan demikian, proses identifikasi kebutuhan sebelum pelaksanaan kegiatan dapat dikatakan telah dilakukan dengan baik sehingga materi yang diberikan relevan dengan kondisi peserta.

Aspek kesesuaian waktu pelaksanaan kegiatan memperoleh hasil yang sedikit lebih beragam dibandingkan aspek lainnya. Sebanyak 46,15% responden menyatakan Sangat Setuju, 38,46% menyatakan Setuju, dan 15,40% memberikan penilaian Netral. Meskipun tidak ada responden yang menyatakan tidak setuju, munculnya persentase netral menunjukkan bahwa sebagian peserta menilai waktu pelaksanaan masih dapat ditingkatkan agar lebih sesuai dengan jadwal atau aktivitas masyarakat. Oleh karena itu, penentuan waktu kegiatan pada pelaksanaan berikutnya dapat mempertimbangkan masukan dari peserta agar tingkat kepuasan dapat semakin meningkat. Di sisi lain, responden juga menyatakan bahwa mereka sebetulnya menginginkan agar waktu pelaksanaan abdimas ini ditambah, supaya materi pelatihan yang bisa diberikan oleh tim abdimas menjadi lebih banyak dan detail.

Selanjutnya, pada aspek kejelasan dan kemudahan pemahaman materi, hasil penilaian menunjukkan bahwa 92,31% responden menyatakan Sangat Setuju dan 7,69% menyatakan Setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa metode penyampaian materi, media yang digunakan, serta kemampuan narasumber dalam menjelaskan materi dinilai sangat baik oleh peserta. Tingginya tingkat persetujuan ini mengindikasikan bahwa peserta mampu memahami materi yang diberikan dengan baik sehingga tujuan kegiatan dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat dapat tercapai.

Aspek pelayanan panitia selama kegiatan memperoleh penilaian yang paling tinggi. Seluruh responden (100%) menyatakan Sangat Setuju bahwa panitia telah memberikan pelayanan yang baik selama pelaksanaan kegiatan. Tidak terdapat responden yang memilih kategori setuju, netral, maupun tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa aspek pelayanan, koordinasi, komunikasi, dan pendampingan peserta selama kegiatan berlangsung telah dilaksanakan secara profesional sehingga memberikan pengalaman yang sangat memuaskan bagi seluruh peserta.

Demikian pula pada aspek harapan agar kegiatan serupa dilaksanakan kembali di masa mendatang, seluruh responden (100%) menyatakan Sangat Setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian memberikan manfaat yang nyata bagi masyarakat sehingga peserta berharap program serupa dapat terus dilanjutkan. Tingginya antusiasme tersebut menjadi indikator bahwa kegiatan tidak hanya mampu meningkatkan pengetahuan peserta, tetapi juga berhasil membangun kepercayaan masyarakat terhadap program pengabdian yang dilaksanakan.

Adapun kendala secara umum pada pelaksanaan kegiatan abdimas ini antara lain yaitu usia peserta yang beragam, sehingga memunculkan adanya perbedaan kecepatan belajar dalam mengikuti materi yang disampaikan. Kendala lainnya adalah fasilitas yang digunakan oleh peserta adalah handphone masing-masing sehingga kurang optimal saat melakukan praktek. Sebagai solusi tindak lanjut dari kendala-kendala ini, jumlah asisten (mahasiswa) yang dilibatkan perlu ditambah supaya lebih dapat membantu para peserta jika mengalami kendala dalam praktek, serta disarankan menggunakan laboratorium kampus Telkom University untuk kegiatan praktek.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi kuesioner menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah terlaksana dengan sangat baik. Tingginya persentase pada kategori Sangat Setuju di hampir seluruh indikator mencerminkan bahwa materi, metode penyampaian, pelayanan panitia, serta manfaat kegiatan telah memenuhi bahkan melampaui harapan peserta. Meskipun demikian, aspek penentuan waktu pelaksanaan masih memiliki ruang untuk penyempurnaan karena terdapat sebagian kecil responden yang memberikan penilaian netral. Dengan melakukan evaluasi terhadap aspek tersebut, diharapkan pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masa mendatang dapat memberikan tingkat kepuasan yang lebih optimal.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat bertema pemanfaatan generative AI untuk optimalisasi kegiatan penyuluhan di RW 18 Desa Lengkong, Kecamatan Bojongsoang, Kab. Bandung, telah terlaksana dengan baik serta mendapatkan respons positif dari masyarakat sasaran. Tingginya persentase pada kategori Sangat Setuju di hampir seluruh indikator mencerminkan bahwa materi, metode penyampaian, pelayanan panitia, serta manfaat kegiatan telah memenuhi bahkan melampaui harapan peserta. Sebagai saran untuk kelanjutan kegiatan abdimas ini, materi yang disampaikan dan durasi kegiatan perlu ditambah, dan pelaksanaan kegiatan perlu dilakukan di lab komputer Telkom University agar kegiatan menjadi lebih efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim abdimas mengucapkan terimakasih kepada Telkom University yang telah memberikan dukungan dana atas penyelenggaraan abdimas ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Chosokabe, M., Koie, S., & Oyamada, Y. (2024). Examining the Effect of ChatGPT on Small Group Ideation Discussions. *Human-Centric Decision and Negotiation Support for Societal Transitions*, 142–153.
- Darmansyah, S. (2025). *AI dalam Pengabdian Masyarakat: Menjadikan Kegiatan Dosen Lebih Berdampak*. <https://pusdastra.uma.ac.id/2025/10/06/ai-dalam-pengabdian-masyarakat-menjadikan-kegiatan-dosen-lebih-berdampak/>

- Firdaus, E. A., Vernando, D., Hanan, R. A., & Sinaga, R. F. (2025). Penerapan Teknologi Generative AI Untuk Pembelajaran Kreatif Di SMP & SMK NU Bogor. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nauli*, 3(2), 48–57. <https://ejournal.marqchainstitute.or.id/index.php/Nauli/article/view/178/155>
- Kapita, S. N., Khairan, A., & Usman, A. A. Hi. (2025). Sosialisasi Pengenalan dan Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk Memberdayakan Masyarakat Samo Gane Barat, Kabupaten Halmahera Selatan. *Natural: Jurnal Pelaksanaan Pengabdian Bergerak Bersama Masyarakat.*, 3(3), 243–251. <https://doi.org/10.61132/natural.v3i3.1718>
- Kuswoyo, H., Budiman, A., Pranoto, B. E., Rido, A., Dewi, C., Sodikin, S., & Mulia, M. R. (2022). Optimalisasi Pemanfaatan Google Apps untuk Peningkatan Kinerja Perangkat Desa Margosari, Kecamatan Metro Kibang, Lampung Timur. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.31004/jh.v2i2.47>
- Manalu, E. R., Ida, R. I., Laoli, M. F., Sopha, D. W., Kristina, S. H., Sembiring, N. M. B., Rina, Sinaga, R. V., Prima, Y. A., Nainggolan, P., Gurning, L., & Siregar, E. Y. (2025). Pelatihan Pemanfaatan AI Berbasis Chatgpt untuk Meningkatkan Efektivitas dan Kemandirian Belajar Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 27 Batam: Pengabdian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2), 12590–12595. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3784>
- Manullang, J., & Nduru, S. (2024). EduAI: Program Pengabdian Masyarakat untuk Pengenalan Teknologi Kecerdasan Buatan di Kalangan Siswa SMA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nauli*, 2(2), 49–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.35335/nauli.v2i2.139>
- Quan, S. J., & Lee, S. (2025). Enhancing participatory planning with ChatGPT-assisted planning support systems: a hypothetical case study in Seoul. *International Journal of Urban Sciences*, 29(1), 89–122. <https://doi.org/10.1080/12265934.2025.2462823>
- Sahputra, I., Agusniar, C., Ikhwanus, M., Fadliani, Malasyi, S., & Muhammad. (2026). Pendampingan dan Pemanfaatan Artificial Intelligence Generative untuk Literasi Digital Masyarakat Desa. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 5(1), 84–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.29103/jmm.v5i1.25195>
- Ummah, I., Fitriyani, & Ikhsan, N. (2025). Pembangunan Sistem Generative Artificial Intelligence (AI) dan Pemanfaatannya Dalam Bidang Pendidikan di SMAN 8 Bandung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(12), 5614–5620. <https://doi.org/https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i12.1925>