

Workshop AI Generatif Sonauto.ai untuk Pengembangan Kreativitas Musikal dan Literasi Digital pada Siswa MTs AL-Ma'arif Rakit Banjarnegara

Firdaus Perdana¹, Lilik Riandita², Arditya Prayogi³, Rissa Shofiani⁴, Imam Prayogo Pujiono⁵, Sayla Salma Anzaini⁶, Risma Wati Agustina⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Islam Negeri KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia

Received : 5 September 2025, Revised : 16 September 2025, Published : 22 September 2025

Corresponding Author

Nama Penulis: Imam Prayogo Pujiono

E-mail: imam.prayogopujiono@uingusdur.ac.id

Abstrak

Perkembangan pesat teknologi menuntut adanya peningkatan literasi digital dan kreativitas sebagai kompetensi krusial bagi siswa di era Society 5.0. Namun, keterpaparan siswa tingkat menengah terhadap alat Kecerdasan Buatan (AI) generatif yang dapat menstimulasi kreativitas masih sangat terbatas. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan platform AI generatif Sonauto.ai guna meningkatkan kreativitas musik dan literasi digital siswa kelas 8 MTS AL-Ma'arif Rakit Banjarnegara. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk workshop pada tanggal 4 Agustus 2025, yang melibatkan 26 siswa. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif yang mengkombinasikan presentasi, praktikum langsung (hands-on), dan diskusi interaktif. Tingkat keberhasilan program diukur secara kuantitatif menggunakan instrumen pre-test dan post-test untuk mengevaluasi peningkatan pengetahuan dan persepsi keterampilan siswa. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan pada seluruh indikator. Pengetahuan spesifik siswa mengenai Sonauto.ai meningkat dari 7.7% pada pre-test menjadi 92.3% pada post-test. Lebih lanjut, pemahaman siswa mengenai cara menggunakan platform tersebut untuk menciptakan musik melonjak drastis dari 3.8% menjadi 84.6%. Hasil ini mengindikasikan efektivitas tinggi dari workshop dalam mentransfer pengetahuan konseptual dan keterampilan praktis. Berdasarkan temuan ini, direkomendasikan adanya integrasi alat AI generatif seperti Sonauto.ai ke dalam mata pelajaran Seni Budaya serta penyelenggaraan pelatihan lanjutan bagi para guru untuk memastikan keberlanjutan dan adopsi teknologi yang lebih luas dalam proses pembelajaran.

Kata kunci - AI Generatif, Kreativitas Musik, Literasi Digital, Sonauto.ai

Abstract

The rapid development of technology demands increased digital literacy and creativity as crucial competencies for students in the Society 5.0 era. However, the exposure of middle school students to generative Artificial Intelligence (AI) tools that can stimulate creativity remains very limited. This community service activity aims to introduce the generative AI platform Sonauto.ai to enhance the musical creativity and digital literacy of 8th-grade students at MTS AL-Ma'arif Rakit Banjarnegara. The activity was conducted as a workshop on August 4, 2025, involving 26 students. The method was a participatory approach combining presentations, hands-on practice, and interactive discussions. The program's success was quantitatively measured using pre-test and post-test instruments to evaluate student knowledge and perceived skills improvement. The data analysis showed a very significant increase across all indicators. Students' specific knowledge of Sonauto.ai increased from 7.7% in the pre-test to 92.3% in the post-test. Furthermore, students' understanding of using the platform to create music surged dramatically from 3.8% to 84.6%. These results indicate the workshop's high effectiveness in transferring conceptual knowledge and practical skills. Based on these findings, it is recommended to integrate generative AI tools like Sonauto.ai into the Arts and Culture subject and to

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

conduct further training for teachers to ensure sustainability and broader adoption of technology in the learning process.

Keywords - Generative AI, Music Creativity, Digital Literacy, Sonauto.ai

How To Cite : Perdana, F., Riandita, L., Prayogi, A., Shofiani, R., Pujiono, I. P., Anzaini, S. S., & Agustina, R. W. (2025). Workshop AI Generatif Sonauto.ai untuk Pengembangan Kreativitas Musikal dan Literasi Digital pada Siswa MTs AL-Ma'arif Rakit Banjarnegara. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(1), 695–702. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i1.508>

Copyright ©2025 Firdaus Perdana, Lilik Riandita, Arditya Prayogi, Rissa Shofiani, Imam Prayogo Pujiono, Sayla Salma Anzaini, Risma Wati Agustina

PENDAHULUAN

Dunia saat ini tengah berada dalam transisi dari Revolusi Industri 4.0 menuju era Society 5.0, sebuah konsep masyarakat yang berpusat pada manusia (*human-centered*) dan berbasis teknologi (*technology-based*) (Islam dkk., 2025)(Hariyono dkk., 2024). Era ini menekankan pada integrasi yang harmonis antara ruang siber dan ruang fisik untuk menyelesaikan berbagai tantangan sosial, di mana kolaborasi antara manusia dan teknologi menjadi elemen sentral (Pujiono, Prayogi, Shofiani, dkk., 2024)(Pujiono dkk., 2025). Konsekuensinya, sistem pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan membekali generasi muda dengan serangkaian keterampilan baru yang relevan (Pujiono, Rachmawanto, & Hana, 2024). Kompetensi yang dibutuhkan tidak lagi terbatas pada kemampuan akademis konvensional, melainkan meluas hingga mencakup kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan terutama literasi digital (Pujiono, Prayogi, & Rohmah, 2024)(Chiva Long dkk., 2024).

Urgensi penguatan literasi digital menjadi sangat signifikan bagi siswa pada jenjang pendidikan menengah pertama (SMP/MTs) (Andika dkk., 2025). Pada fase ini, mereka merupakan generasi *digital native* yang secara intensif mengonsumsi konten digital, namun sering kali belum memiliki pemahaman yang mendalam untuk menjadi kreator yang bijak dan kritis (Arini dkk., 2023). Literasi digital di era Society 5.0 melampaui sekadar kemampuan teknis mengoperasikan gawai, namun mencakup pemahaman tentang etika digital, budaya digital (*digital culture*), serta kemampuan untuk mengevaluasi informasi secara kritis untuk menghindari misinformasi dan dampak negatif lainnya (Agung, 2024). Pembekalan literasi digital sejak dini merupakan fondasi esensial dalam pembentukan karakter dan mempersiapkan siswa untuk berpartisipasi secara bertanggung jawab di tengah masyarakat digital (Suswandari, 2023)(Hayati dkk., 2022).

Seiring dengan tuntutan tersebut, kemunculan Kecerdasan Buatan (AI) Generatif menjadi salah satu disrupsi teknologi terbesar yang menawarkan peluang sekaligus tantangan bagi dunia pendidikan (Pujiono, Kamal, dkk., 2024). AI Generatif adalah sub-bidang AI yang memiliki kapabilitas untuk menciptakan konten baru dan orisinal, seperti teks, gambar, audio, dan musik, berdasarkan data yang telah dilatihkan (Prayogo Pujiono dkk., 2024). Teknologi ini berpotensi besar untuk merevolusi metode pembelajaran dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih personal, interaktif, dan adaptif, serta mempersiapkan siswa untuk masa depan yang sarat dengan teknologi (Pujiono, Burhanuddin, Adiba, dkk., 2024)(Judijanto dkk., 2025).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di MTS AL-Ma'arif Rakit Banjarnegara, teridentifikasi sebuah kesenjangan yang signifikan. Di satu sisi, siswa kelas 8 menunjukkan minat yang tinggi terhadap musik dan teknologi, yang merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan remaja. Di sisi lain, keterpaparan dan pemanfaatan mereka terhadap alat-alat AI kreatif masih sangat rendah. Banyak siswa merasa tidak "musikal" atau tidak mampu menciptakan musik karena terhalang oleh hambatan tradisional, seperti keharusan menguasai instrumen musik atau teori musik yang kompleks, yang membutuhkan investasi waktu dan sumber daya yang tidak sedikit (Yang, 2025). Potensi kreativitas mereka dalam bidang musik menjadi tidak tergalang secara optimal. Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, kegiatan pengabdian ini menawarkan solusi berupa pengenalan platform AI generatif Sonauto.ai. Sonauto.ai adalah sebuah platform inovatif berbasis kecerdasan buatan (AI) yang mengubah prompt teks, lirik, atau melodi menjadi lagu lengkap dalam berbagai gaya musik, memungkinkan siapa saja untuk membuat musik dengan mudah. Platform ini secara efektif "mendemokratisasi" proses kreasi musik, menurunkan ambang batas teknis, dan memungkinkan siapa saja untuk mengekspresikan ide musikal mereka (Streich dkk., 2025). Kajian literatur internasional mendukung pendekatan ini, di mana AI generatif diakui memiliki potensi besar dalam pendidikan musik untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi kolaborasi kreatif, dan membuka jalan bagi

pendekatan pedagogis yang inovatif (Yun, 2024). Selain itu pemanfaatan AI dapat meningkatkan kreativitas siswa sekolah menengah dalam produksi audio-visual (Helmanto & Dayana, 2024).

Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam bentuk sebuah workshop interaktif. Tujuan umum dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kreativitas musik dan literasi digital siswa kelas 8 MTs AL-Ma'arif Rakit Banjarnegara melalui pemanfaatan teknologi AI generatif (Sonauto.ai). Secara lebih spesifik, kegiatan ini bertujuan untuk: (1) Meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep dasar AI generatif dan platform Sonauto.ai; (2) Meningkatkan keterampilan praktis siswa dalam menggunakan Sonauto.ai untuk menciptakan karya musik sederhana; dan (3) Meningkatkan minat serta kepercayaan diri siswa untuk berekspresi secara kreatif menggunakan teknologi digital.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan bagian dari program yang diselenggarakan oleh tim dosen dan mahasiswa dari UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Objek dari kegiatan ini adalah 26 siswa kelas 8 MTs AL-Ma'arif Rakit Banjarnegara. Pemilihan siswa kelas 8 didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka berada pada tahap perkembangan kognitif yang memadai untuk memahami konsep teknologi abstrak seperti AI, sekaligus berada dalam fase eksplorasi minat dan bakat yang sangat aktif. Kegiatan workshop dilaksanakan dalam satu hari, yaitu pada hari Senin, 4 Agustus 2025, bertempat di Ruang Kelas 8F MTs AL-Ma'arif Rakit Banjarnegara, yang memiliki fasilitas pendukung yang memadai untuk pelaksanaan kegiatan.

Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, workshop ini mengadopsi pendekatan pembelajaran partisipatif (*participatory learning*) yang mengkombinasikan tiga metode utama. Pendekatan ini dipilih karena terbukti efektif dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan teknologi kepada peserta didik usia remaja (Pujiono, Prayogi, & Firdausi, 2024). Metode-metode tersebut adalah: (1) Presentasi, digunakan untuk menyampaikan landasan konseptual mengenai AI, AI Generatif, pengenalan fitur-fitur Sonauto.ai, dan potensi pemanfaatannya dalam kreativitas musik; (2) Praktikum (*Hands-on*), yang merupakan metode inti dari workshop, di mana siswa secara langsung mempraktikkan pembuatan musik menggunakan platform Sonauto.ai dengan pendampingan intensif dari tim pengabdian; dan (3) Diskusi dan Tanya Jawab, sebuah sesi interaktif yang dirancang untuk memfasilitasi pemecahan masalah, berbagi pengalaman, dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

Pelaksanaan kegiatan ini dirancang melalui tiga tahapan yang sistematis untuk memastikan kelancaran dan efektivitas program. Tahap pertama adalah Tahap Persiapan, yang meliputi koordinasi dan perizinan dengan pihak sekolah, penyusunan modul materi dan slide presentasi yang dirancang agar menarik dan mudah dipahami oleh siswa MTs, serta penyiapan instrumen evaluasi berupa kuesioner *pre-test* dan *post-test*. Tahap kedua adalah Tahap Pelaksanaan, di mana seluruh rangkaian acara workshop dijalankan sesuai jadwal, mulai dari pembukaan, pengerjaan *pre-test*, penyampaian materi, sesi praktikum, sesi diskusi, pengerjaan *post-test*, hingga penutupan. Tahap terakhir adalah Tahap Evaluasi, yang mencakup analisis data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner serta catatan observasi kualitatif mengenai antusiasme dan partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung.

Pengukuran keberhasilan kegiatan ini difokuskan pada analisis kuantitatif dengan membandingkan hasil *pre-test* yang diberikan sebelum sesi materi dimulai dengan hasil *post-test* yang diberikan setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai. Penggunaan desain *pre-test* dan *post-test* merupakan sebuah pilihan metodologis yang strategis, karena metode ini merupakan standar yang valid dalam penelitian intervensi untuk menyediakan bukti empiris dan terukur mengenai dampak sebuah pelatihan atau program (Ahmad & Shah, 2022). Kuesioner terdiri dari lima pertanyaan tertutup dengan format jawaban sederhana (Ya/Tidak, Paham/Tidak Paham). Format ini dipilih secara sengaja untuk meminimalkan beban kognitif siswa dan memastikan tingkat penyelesaian yang tinggi serta perolehan data yang reliabel dalam konteks workshop berdurasi singkat. Analisis data difokuskan pada perbandingan persentase jawaban positif antara *pre-test* dan *post-test* untuk setiap indikator yang diukur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan "Workshop Sonauto.ai untuk Meningkatkan Kreativitas Musik dan Literasi Digital" berjalan dengan lancar dan kondusif. Sebanyak 26 siswa kelas 8 MTs AL-Ma'arif Rakit

Banjarnegara berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian acara, dokumentasi peserta workshop dapat dilihat pada Gambar 1. Antusiasme peserta terlihat sangat tinggi, terutama selama sesi praktikum. Pada sesi ini, tercipta suasana belajar yang dinamis di mana para siswa tidak hanya fokus pada perangkat mereka masing-masing, tetapi juga saling berinteraksi, menunjukkan hasil karya musik perdana mereka, dan berbagi ide *prompt* kreatif. Keingintahuan dan semangat untuk mencoba hal baru ini menjadi indikator kualitatif awal dari keberhasilan workshop dalam menarik minat siswa.



Gambar 1. Dokumentasi Peserta Workshop

Materi workshop disampaikan secara terstruktur dan bertahap untuk membangun pemahaman siswa dari konsep yang paling mendasar hingga aplikasi praktis. Sesi pertama, bertajuk "Dari Imajinasi ke Melodi: Pengantar AI Generatif", dimulai dengan penjelasan sederhana mengenai konsep Kecerdasan Buatan (AI), membedakan antara AI konvensional yang bertugas menjalankan perintah dengan AI generatif yang mampu menciptakan sesuatu yang baru. Untuk membangun relevansi, diberikan contoh-contoh aplikasi AI generatif populer yang mungkin sudah dikenal siswa, seperti ChatGPT untuk teks dan Midjourney untuk gambar. Sesi kedua, "Menenal Sonauto.ai: Studio Musik di Ujung Jari", berfokus pada pengenalan antarmuka platform Sonauto.ai, penjelasan fitur-fitur utamanya seperti *Custom Mode* untuk memasukkan lirik sendiri dan *Style of Music* untuk menentukan genre, serta panduan praktis membuat akun gratis. Puncak dari kegiatan ini adalah sesi ketiga, "Praktikum: Menjadi Komposer dalam 60 Menit", di mana siswa dibimbing langkah demi langkah dalam proses kreatif: mulai dari merumuskan ide lagu, belajar menulis *prompt* yang efektif (misalnya, "lagu pop ceria tentang persahabatan di sekolah dengan tempo upbeat dan vokal wanita"), menghasilkan beberapa versi lagu, hingga melakukan iterasi atau perbaikan pada *prompt* untuk mendapatkan hasil yang lebih sesuai. Dokumentasi penyampaian materi workshop dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Dokumentasi Penyampaian Materi

Untuk mengukur dampak workshop secara objektif, data kuantitatif dikumpulkan melalui kuesioner *pre-test* dan *post-test* dari 26 responden. Hasil dari kedua kuesioner tersebut disajikan secara komparatif pada Tabel 1 dan Tabel 2. Sedangkan dokumentasi pengisian *Pre-Test* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Dokumentasi *Pre-test*

Tabel 1. Hasil Kuesioner *Pre-Test* Peserta (N=26)

Pertanyaan Kuesioner	Menjawab Ya/Paham/Tertarik	
	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
1. Apakah Anda pernah mendengar istilah Kecerdasan Buatan (AI)?	15	57.7%
2. Apakah Anda tahu apa itu Sonauto.ai (platform pembuat musik AI)?	2	7.7%
3. Menurut Anda, bisakah AI digunakan untuk membuat sebuah lagu utuh?	8	30.8%
4. Apakah Anda memahami cara menggunakan Sonauto.ai untuk membuat lagu?	1	3.8%
5. Apakah Anda tertarik belajar membuat musik dengan bantuan AI?	14	53.8%

Tabel 2. Hasil Kuesioner *Post-Test* Peserta (N=26)

Pertanyaan Kuesioner	Menjawab Ya/Paham/Tertarik	
	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
1. Apakah Anda pernah mendengar istilah Kecerdasan Buatan (AI)?	26	100%
2. Apakah Anda tahu apa itu Sonauto.ai (platform pembuat musik AI)?	24	92.3%
3. Menurut Anda, bisakah AI digunakan untuk membuat sebuah lagu utuh?	25	96.2%
4. Apakah Anda memahami cara menggunakan Sonauto.ai untuk membuat lagu?	22	84.6%
5. Apakah Anda tertarik belajar membuat musik dengan bantuan AI?	25	96.2%

Data kuantitatif yang disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan persepsi keterampilan yang sangat signifikan setelah pelaksanaan workshop. Data *pre-test* (Tabel 1) secara efektif mengonfirmasi permasalahan awal, di mana pengetahuan spesifik mengenai Sonauto.ai (7.7%) dan pemahaman praktis penggunaannya (3.8%) berada pada tingkat yang sangat rendah. Hal ini memvalidasi urgensi dari intervensi yang dilakukan. Setelah workshop, data *post-test* (Tabel 2) menunjukkan lonjakan dramatis. Peningkatan paling menonjol terjadi pada

pengetahuan spesifik tentang Sonauto.ai yang naik menjadi 92.3% dan pemahaman praktis cara menggunakannya yang meroket hingga 84.6%. Peningkatan drastis pada indikator-indikator yang spesifik ini membuktikan bahwa metode praktikum *hands-on* yang diterapkan sangat efektif dalam mentransfer keterampilan teknis dan membangun pemahaman konseptual dalam waktu singkat.

Lebih dari sekadar angka, hasil ini merefleksikan pencapaian tujuan kegiatan yang lebih luas, yaitu peningkatan literasi digital dan kreativitas. Workshop ini berhasil mengubah paradigma siswa dari sekadar konsumen pasif teknologi menjadi kreator aktif. Dengan memberikan pengalaman langsung, siswa tidak hanya belajar cara menggunakan sebuah aplikasi, tetapi juga mulai memahami potensi AI generatif sebagai alat bantu ekspresi diri. Hal ini secara langsung menjawab tantangan "kesenjangan kepercayaan diri kreatif" yang diidentifikasi sebelumnya. Platform Sonauto.ai bertindak sebagai fasilitator yang memungkinkan siswa yang tidak memiliki latar belakang musik formal untuk mewujudkan ide musik mereka. Proses ini membantu membangun kembali persepsi diri mereka sebagai individu yang kreatif, sebuah dampak psikologis yang fundamental. Dengan demikian, AI tidak dilihat sebagai pengganti kreativitas manusia, melainkan sebagai kolaborator yang dapat memperluas dan mendemokratisasi akses terhadap ekspresi kreatif, sejalan dengan pandangan akademis modern mengenai peran AI dalam pendidikan seni.

Keberhasilan workshop ini dapat diatribusikan pada beberapa faktor pendukung utama. Pertama, pemilihan topik yang sangat relevan dan menarik bagi dunia remaja, yaitu perpaduan antara musik dan teknologi. Kedua, pendekatan metode yang interaktif dan berpusat pada peserta, di mana penekanan utama diberikan pada sesi praktikum (*learning by doing*). Ketiga, kemudahan penggunaan platform Sonauto.ai itu sendiri, yang memiliki antarmuka intuitif dan menurunkan ambang batas teknis secara signifikan. Keempat, peran krusial tim pelaksana, khususnya para mahasiswa yang bertindak sebagai fasilitator pendamping, memastikan setiap siswa mendapatkan perhatian dan bantuan personal selama sesi praktikum, sehingga tidak ada peserta yang merasa tertinggal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa "Workshop Sonauto.ai" telah berhasil dilaksanakan dan secara efektif mencapai seluruh tujuan yang telah ditetapkan. Keberhasilan ini dibuktikan secara empiris melalui analisis data *pre-test* dan *post-test*, yang menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh indikator pemahaman konseptual dan keterampilan praktis siswa mengenai pemanfaatan AI generatif untuk kreasi musik. Kegiatan ini secara langsung menjawab permasalahan awal mengenai rendahnya paparan dan pemanfaatan teknologi AI kreatif di kalangan siswa, serta berhasil menjembatani kesenjangan kepercayaan diri kreatif mereka. Kelebihan utama program ini terletak pada metode pelaksanaan partisipatif yang berpusat pada pengalaman langsung siswa, relevansi topik yang tinggi bagi audiens remaja, serta kemudahan akses dan penggunaan platform Sonauto.ai. Namun, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diakui, seperti durasi workshop yang relatif singkat sehingga hanya mampu mencakup pengenalan tingkat dasar, serta adanya isu kesenjangan akses terhadap perangkat pribadi dan koneksi internet yang stabil yang dapat menghambat eksplorasi mandiri siswa di luar jam sekolah. Secara praktis, kegiatan ini telah memberikan fondasi literasi digital kreatif yang berharga bagi siswa dan membuka wawasan baru bagi pihak sekolah mengenai potensi integrasi teknologi AI dalam pembelajaran seni. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar pihak MTS AL-Ma'arif Rakit Banjarnegara mempertimbangkan untuk mengintegrasikan alat AI kreatif seperti Sonauto.ai ke dalam mata pelajaran Seni Budaya atau sebagai program kegiatan ekstrakurikuler. Untuk pengembangan kegiatan serupa di masa depan, disarankan untuk menyelenggarakan seri workshop lanjutan dengan materi yang lebih mendalam atau program pelatihan bagi para guru (*training-of-trainers*) agar dampak positif dari kegiatan ini dapat berkelanjutan dan meluas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan atas dukungan pendanaan dan fasilitas yang telah diberikan. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Kepala Sekolah, dewan guru, dan seluruh siswa kelas 8 MTS AL-Ma'arif Rakit Banjarnegara atas kerja sama, antusiasme, dan partisipasi aktifnya, sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat berjalan dengan sukses dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, F. C. W. (2024). Pemantapan Literasi Digital oleh Pendidik dan Peserta Didik dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 4(1), 23–31.
- Ahmad, H., & Shah, S. R. (2022). Teacher agency and professional development: A study on Cambridge English teacher program in the Arabian Gulf. *Cogent Education*, 9(1), 2080352.
- Andika, A. N. A., Adnan, A., & Jamaluddin, A. Bin. (2025). Improving the Digital Literacy Skills of Junior High School Students through Blended Learning. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 26(1), 412–428.
- Arini, D. P., Pramudito, A. A., Riyanto, R., & Sukarman, S. (2023). Peningkatan Literasi Digital untuk Menangkal Hoaks pada Siswa SMP. *Indonesian Journal for Social Responsibility*, 5(02), 129–139.
- Chiva Long, R. S., Ny, C., Chhang, C., Ren, R., Ngork, C., Sorn, R., Sorn, M., & Sor, C. (2024). *The Impact of Assessment for 21st Century Skills in Higher Education Institutions: A Narrative Literature Review*.
- Hariyono, H., Candra, I. A., Mauliansyah, F., Wahyudin, Y., & Rizal, M. (2024). *Transformasi Digital: Teori dan Implementasi pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hayati, F., Pratiwi, H., & Hanifah, H. (2022). Literasi Digital Pada Praktik Pendidikan Anak Usia Dini: Edpuzzle sebagai Media digital untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 6, 219–226.
- Helmanto, F., & Dayana, Y. F. (2024). The development of musicalization poetry assisted by artificial intelligence. *Foremost Journal*, 5(2), 119–126.
- Islam, M. T., Sepanloo, K., Woo, S., Woo, S. H., & Son, Y.-J. (2025). A Review of the Industry 4.0 to 5.0 Transition: Exploring the Intersection, Challenges, and Opportunities of Technology and Human–Machine Collaboration. *Machines*.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:277310786>
- Judijanto, L., Wiliyanti, V., Sahusilawane, W., & Agus, M. (2025). *Teknologi Pembelajaran:: Inovasi Pembelajaran di Masa Depan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Prayogo Pujiono, I., Sopiah, S., Hikmah Sofyan, N., & Arifin, J. (2024). Workshop Google Gemini Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa-Siswi Di Smp Negeri 1 Kandangserang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Polmanbabel*, 4(02), 129 – 135. <https://doi.org/10.33504/dulang.v4i02.372>
- Pujiono, I. P., Burhanuddin, A., Adiba, N., Rizqina, K. A., Apriani, A. N., Ulya, F., & Sofiana, S. (2024). *Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Penerbit NEM.
- Pujiono, I. P., Kamal, M. R., Prayogi, A., Sari, C. A., & Ikhsanuddin, R. M. (2025). Algoritma Counting Sort Vs Algoritma Pengurutan Modern: Analisis Efisiensi Memori Dan Waktu Komputasi. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 13(3).
- Pujiono, I. P., Kamal, M. R., & Premana, A. (2024). Chatgpt-4o Dan Kecurangan Online: Analisis Kasus Dalam Sertifikasi Pemrograman. *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, 29(3), 342–355. <https://doi.org/10.35760/ik.2024.v29i3.12037>
- Pujiono, I. P., Prayogi, A., & Firdausi, M. I. (2024). Workshop Google Gemini Untuk Membuat Artikel Dengan Teknik Seo Bagi Anggota Koperasi Mahasiswa Uin K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. *Dharma Pengabdian Perguruan Tinggi (DEPATI)*, 4(1), 45–53. <https://doi.org/10.33019/depati.v4i1.5225>
- Pujiono, I. P., Prayogi, A., & Rohmah, S. (2024). Pelatihan ChatGPT Sebagai Alat Bantu Belajar Mandiri Bagi Pelajar di Desa Kandangserang Kabupaten Pekalongan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat IPTEK*, 4(2), 104–112.
- Pujiono, I. P., Prayogi, A., Shofiani, R., Yuliyanti, T., & Iskarim, M. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence untuk Mendukung Tugas Guru di SMA Negeri 1 Bodeh. *Jurnal Parameter Vol*, 36(1), 77.
- Pujiono, I. P., Rachmawanto, E. H., & Hana, F. M. (2024). Pengaruh Asisten Virtual Berbasis Artificial Intelligence Terhadap Integritas Sertifikasi Kompetensi Pemrograman secara Online. *JURNAL KRIDATAMA SAINS DAN TEKNOLOGI*, 6(01), 34–46. <https://doi.org/10.53863/kst.v6i01.1052>
- Streich, G., Lanzendörfer, L. A., Grötschla, F., & Wattenhofer, R. (2025). Generating Vocals from Lyrics and Musical Accompaniment. *ICASSP 2025-2025 IEEE International Conference on Acoustics, Speech and Signal Processing (ICASSP)*, 1–5.
- Suswandari, A. F. (2023). The Effect of Using STEM Learning Models for Students to Improve Digital

- Literacy Skills in Elementary Schools. *Research and Innovation in Social Science Education Journal (RISSEJ)*, 1(1), 11–18.
- Yang, H. (2025). Peculiarities of the Development of Students' Musical Skills Under the Influence of Modern Software. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 26(1), 118–134.
- Yun, G. K. (2024). A study on teaching plans for music creation applying generative AI based on 'Text to Music'to group investigation model. *Korean Journal of Research in Music Education*, 53(1), 143–164.