

PKM SOSIALISASI PEMANFAATAN AI GAMMA DALAM PEMBELAJARAN PADA TENAGA PENGAJAR SDN PAGELARAN 04 CIOMAS

Hermariyanti Kusumadewi¹, Herlina Lindaria Simanjuntak²

¹Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, hermariyanti@gmail.com

²Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, herlinalindaria12@gmail.com

Naskah diajukan: 24/06/2025
Naskah ditinjau: 09/07/2025
Naskah diterima: 12/07/2025

Abstrak

GAMMA, salah satu produk AI yang inovatif, dirancang untuk memfasilitasi berbagai tugas yang memerlukan *soft skill*. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang membantu pengguna dalam pembuatan presentasi yang efektif, pengelolaan catatan yang tersusun, pembuatan website yang mahir, serta pengelolaan media sosial yang menjadi pilihan. Dengan demikian, pengguna dapat memanfaatkan GAMMA untuk meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga dalam menyelesaikan tugas-tugas yang memerlukan *soft skill*, seperti pada pekerjaan seorang tenaga pengajar. Mengingat pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, penggunaan aplikasi GAMMA dapat menjadi salah satu solusi efektif untuk memudahkan pekerjaan tenaga pengajar. Tujuan kegiatan PKM ini adalah memberikan sosialisasi tentang penggunaan AI GAMMA dalam pengajaran. Sosialisasi ini diadakan secara *daring pada tenaga pengajar SDN pagelaran 04*. Melalui kegiatan ini, tenaga pengajar diharapkan dapat memperluas wawasan dan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat sosialisasi pemanfaatan AI GAMMA dalam pembelajaran pada tenaga pengajar SDN Pegelaran 04 Kecamatan Ciomas Kabupaten Bogor adalah peserta pelatihan yang merupakan Tenaga Pendidik SDN Pagelaran 04 dapat memahami konsep Penggunaan Aplikasi AI Gamma dan dapat mengoperasikan aplikasi tersebut untuk mendukung Pembelajaran. Luaran yang dihasilkan dari kegiatan ini adalah guru-guru dapat Membuat matei pembelajaran sesuai mata Pelajaran dalam bentuk slide pembelajaran dengan menggunakan AI Gamma.

Kata Kunci: AI GAMMA, Tenaga Pengajar, Sekolah Dasar

Abstract

GAMMA, one of AI's innovative products, is designed to facilitate various tasks that require soft skills. The application offers various features that assist users in creating effective presentations, organizing notes, creating proficient websites, and managing social media as an option. Thus, users can utilize GAMMA to increase the efficiency of time and effort in completing tasks that require soft skills, such as the work of a teacher. Given the importance of technology integration in the learning process, the use of GAMMA applications can be one of the effective solutions to facilitate the work of teaching staff. The purpose of this Community Service activity is to provide socialization about the use of AI GAMMA in teaching. This socialization was held online for the teaching staff of SDN Pagelaran 04. Through this activity, teachers are expected to broaden their horizons and abilities in using technology to improve the quality of learning. The results of the Community Service activities of socializing the use of AI GAMMA in learning for teachers of SDN Pegelaran 04 Ciomas District, Bogor Regency are training participants who are teachers of SDN Pagelaran 04 can understand the concept of using the AI Gamma application and can operate the application to support learning activity. The output resulting from this activity is that teachers can create learning materials according to subjects in the form of learning slides using AI Gamma.

Keywords: AI Gamma, Teachers, Elementary School

PENDAHULUAN

Dalam keadaan pasca pandemic Covid-19, dunia pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan kemajuan teknologi. Banyak manfaat dari teknologi yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan, sebagai contoh dengan mudahnya akses internet, guru ataupun tenaga pengajar dapat dengan mudah mencari materi pendukung pengajaran melalui internet, materi tersebut dapat berupa artikel online,

softcopy buku, video maupun audio pembelajaran. Sebagai media pendukung pengajaran, banyak sekali hal yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi tidak hanya sebagai media pendukung pembelajaran di dalam kelas tapi juga media pembelajaran yang dapat di akses di mana pun, kegiatan ini tidak lepas dari peran media internet, internet software, mobile application yang menjadi media utama agar KBM berjalan lancar. Senada dengan hal yang di ungkapkan oleh (Trisna et al., 2020) “Melalui teknologi, pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan banyak sumber, tidak hanya dari buku”.

Menurut (Natsir et al., 2024) Kecerdasan Buatan (AI) adalah salah satu teknologi yang memiliki potensi besar untuk mengubah paradigma pembelajaran. AI memiliki banyak cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui personalisasi, interaktivitas, dan efektivitas yang lebih tinggi dalam proses belajar-mengajar. AI atau *Artificial Intelligence* merupakan teknologi hasil ciptaan manusia. Menurut (Sehan Rifky, 2024) , “AI adalah bidang ilmu computer yang bertujuan untuk menciptakan sistem yang mampu melakukan tugas-tugas yang memerlukan kecerdasan manusia”. AI berarti diciptakan melakukan tugas-tugas yang biasa dilakukan manusia atau mesin-mesin yang pernah ada. Menurut Oktavianus dalam (Nurchayani Yahya et al., 2024) “Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengalami kemajuan yang pesat, terutama dengan hadirnya Artificial Intelligence (AI) sebagai inovasi yang mampu memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia”. AI juga memiliki sistem yang teliti karena alat ini dirancang untuk memahami bahasa manusia baik secara struktur makna serta bentuk percakapan formal ataupun informal. Selanjutnya AI memiliki riwayat interaksi dalam bentuk data sehingga bisa melakukan tindakan lanjut. AI juga memiliki informasi dari berbagai sumber besar yang bisa menjawab kebutuhan penggunaannya. Dalam bentuk percakapan dengan penggunanya, AI diciptakan untuk memaksimalkan fungsinya untuk memberi jawaban akurat dan mendasar. Salah satu produk AI adalah GAMMA yang dirancang untuk memudahkan tugas.

Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh (Sandra, 2023) bahwa “secara garis besar, *artificial intelligence* bertujuan untuk meningkatkan kinerja, efisiensi, serta berinteraksi antara manusia dengan teknologi, serta memberikan kemampuan *kognitif* yang cerdas pada sebuah sistem komputer”. AI GAMMA merupakan sebuah aplikasi yang membantu berbagai pekerjaan *soft skill*. Hal yang dapat dilakukan AI GAMMA adalah membantu pembuatan presentasi, fitur catatan, pembuatan website, membantu dalam sosial media, dan gambar. Dengan pilihan yang dimiliki aplikasi ini, pengguna bisa memanfaatkannya untuk mempermudah pekerjaan sehingga memperoleh efisiensi waktu dan tenaga. (Osama, 2024) mengatakan bahwa Aplikasi ini dirancang untuk menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi dengan cara yang lebih mendalam dan menarik. Pemanfaatan Gamma dalam membuat presentasi berguna untuk menyederhanakan proses pembuatan presentasi dan mengoptimalkan hasilnya

Dengan adanya efisiensi waktu dan tenaga maka AI GAMMA merupakan aplikasi yang bisa dikatakan penting untuk dimiliki dan pelajari bagi jenis-jenis pekerjaan yang berhubungan dengan *soft skill* seperti pekerjaan yang berhubungan dengan perkantoran dan pendidikan. Di bidang pendidikan GAMMA bisa dijadikan sebagai alat untuk mempermudah seorang tenaga pengajar dalam mengembangkan materi ajar. Seperti dalam pembuatan materi presentasi. Menurut Nugraha dkk dalam (Yulianie et al., 2025) Saat ini, teknologi seperti Gamma AI telah menjadi salah satu inovasi yang signifikan di berbagai negara, termasuk Indonesia. AI GAMMA dengan sangat cepat memperoleh materi yang dibutuhkan hanya dengan menulis topik. Aplikasi ini menyajikan materi tersebut sesuai dengan pilihan pengguna termasuk jumlah slide yang dibutuhkan, bahasa yang digunakan, dan model halaman yang diinginkan. Di sini terlihat AI GAMMA mempermudah pembuatan materi presentasi yang sebenarnya selama ini dibuat bertahap dan membutuhkan pencarian secara manual. Hal ini senada dengan pernyataan (Anas, 2024) “Aplikasi Gamma bisa dimanfaatkan oleh guru dan tenaga pendidik, dosen untuk membuat bahan presentasi yang terotomatisasi tanpa perlu ribet memikirkan desain, tata letak, warna, gambar dan sekaligus konten dari tema dan ide yang akan dipresentasikan. Semuanya dikerjakan secara otomatis oleh Gamma”.

Melihat pentingnya penggunaan aplikasi AI GAMMA dalam membantu memudahkan pekerjaan tenaga pengajar, penting bagi mereka untuk menggunakannya. Walaupun demikian, terkadang masih ada yang belum memanfaatkan kemudahan AI GAMMA tersebut. Adapun permasalahan yang muncul pada mitr pada kegiatan ini adalah bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan inovatif dengan memanfaatkan aplikasi AI GAMMA. Untuk itu diperlukan kegiatan sosialisai pemanfaatan AI GAMMA dalam pembelajaran pada tenaga pengajar SDN Pegelaran 04 Kecamatan Ciomas Kabupaten Bogor.

METODE

Materi sosialisasi yang digunakan dalam PkM sosialisasi pemanfaatan AI GAMMA dalam pembelajaran pada tenaga pengajar SDN Pegelaran 04 Kecamatan Ciomas Kabupaten Bogor adalah materi AI GAMMA secara umum dan bagaimana penggunaannya dalam pembelajaran. Beberapa prosedur pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut: (1) memberikan pandangan umum kepada tenaga pengajar tentang pentingnya teknologi agar dapat bermanfaat dalam pembelajaran di era digital ini; (2) memberikan sosialisasi berupa presentasi mengenai prosedur atau Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi AI GAMMA; (3) melakukan presentasi dan memberikan penjelasan mengenai klasifikasi capaian aspek yang ditekankan; (4) membimbing dan mendampingi para peserta sosialisasi dalam melakukan simulasi atau praktek membuat media pembelajaran dengan aplikasi AI GAMMA; (5) Melakukan sesi tanya-jawab berkenaan dengan kegiatan sosialisasi pengabdian kepada masyarakat bertemakan sosialisasi penggunaan aplikasi AI GAMMA untuk memberikan materi pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini berlangsung menggunakan aplikasi perangkat lunak video konferensi Google dalam rangka mmepermudah akses peserta untuk mengikuti kegiatan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Melihat pentingnya penggunaan AI GAMMA, diperlukannya memberikan sosialisasi pemanfaatan *AI GAMMA* dalam pembelajaran pada tenaga pengajar SDN Pegelaran 04 Kecamatan Ciomas Kabupaten Bogor. Sosialisai dilakukan secara Daring di SDN tersebut. Diharapkan tenaga pengajar mampu AI GAMMA dalam meningkatkan proses pembelajaran di kelas baik di luar jaringan maupun di dalam jaringan. Hal ini sebenarnya sesuai dengan perkembangan zaman, terutama di mulai 2020 saat pandemi hingga tahun 2025. Ini bisa berkembang terus hingga puluhan tahun ke depan. Untuk itu seorang tenaga pengajar perlu dibekali dengan pengetahuan tentang penggunaan teknologi dengan berbagai macam pegggunaan sesuai dengan aplikasinya.

Target yang ingin dicapai pada Sosialisasi Pemanfaatan AI GAMMA dalam Pembelajaran pada Tenaga Pengajar SDN Pegelaran 04 Kecamatan Ciomas Kabupaten Bogor adalah tenaga pengajar dapat membuat media pembelajaran dengan aplikasi *AI GAMMA*.

Pembahasan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan terprogram, seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut

Tabel 1. Rincian Kegiatan

Pertemuan	Rincian Kegiatan
I	Sosialisasi program
	Materi, diskusi dan tanya jawab seputar karya tulis ilmiah

Pertemuan	Rincian Kegiatan
	Penggalian konsep-konsep tentang karya tulis ilmiah
	Pelatihan sosialisasi penulisan karya ilmiah yang dibimbing langsung oleh pemateri.
	Evaluasi program yang dilakukan di akhir kegiatan

Aktivitas–aktivitas yang terjadi pada sosialisasi pemanfaatan AI GAMMA dalam pembelajaran pada tenaga pengajar SDN Pegelaran 04 Kecamatan Ciomas Kabupaten Bogor adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Susunan acara kegiatan pelatihan

Waktu	Hari/tanggal	Acara	Keterangan
08.00 - 08.05	Selasa, 17 Juni 2025	Pembukaan	Bpk. Ocad Sudrajad Kepsek SDN Pagelaran 04
08.05 - 08.10	Selasa, 17 Juni 2025	Menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya	Herlina Lindaria, SS, M. Hum
08.10 - 08.15	Selasa, 17 Juni 2025	Sambutan oleh Kepala SDN Pagelaran 04	Ocad Sudrajad, S. Pd
08.15 - 08.20	Selasa, 17 Juni 2025	Sambutan oleh ketua abdimas	Hermariyanti Kusumadewi, M. Pd
08.20 - 08.30	Selasa, 17 Juni 2025	Pelatihan sesi I: Presentasi mengenai teori dan konsep Media Pembelajaran	Hermariyanti Kusumadewi, M. Pd
08.30 - 08.40	Selasa, 17 Juni 2025	Presentasi mengenai penggunaan AI dalam Pembelajaran	Herlina Lindaria, SS, M. Hum
08.40 - 09.00	Selasa, 17 Juni 2025	Kelompok abdimas menjelaskan mengenai bagaimana cara Penggunaan Aplikasi AI Gamma	TIM abdimas
09.00 - 09.30	Selasa, 17 Juni 2025	Peserta pelatihan mengikuti arahan tim abdimas mengenai cara menggunakan aplikasi AI Gamma	TIM abdimas
09.30 - 09.45	Selasa, 17 Juni 2025	Tim abdimas menjelaskan secara detail kegunaan dari aplikasi AI dalam Pembelajaran.	TIM abdimas
09.45 - 10.00	Selasa, 17 Juni 2025	Peserta pelatihan melakukan tanya jawab mengenai aplikasi AI/AI GAMMA dalam Pembelajaran	Hermariyanti Kusumadewi, M. Pd
10.00 - 10.30	Selasa, 17 Juni 2025	Doa dan penutup	Herlina Lindaria, SS, M. Hum

Pada tahap awal kegiatan, peserta dikenalkan pada teori dan konsep media pembelajaran, setelah itu diberikan pengertian mengenai konsep media aplikasi AI yang dapat mendukung pembelajaran. Setelah mereka siap untuk mendapatkan materi mengenai penggunaan aplikasi AI gamma, kami selaku pemateri menyajikan *slide* materi Sosialisasi Penggunaan Aplikasi AI Gamma. Peserta menyimak dengan serius dan memperhatikan secara seksama materi yang di sampaikan.

Setelah menjelaskan definisi dan teori-teori mengenai media dan teknologi dalam pembelajaran, Tim abdimas mulai menjelaskan kegunaan dan langkah-langkah penggunaan aplikasi AI Gamma. Pada sesi praktek, setiap peserta membuka laptop/gadget/smartphone masing-masing.

Berikut langkah-langkah penggunaan AI GAMMA.

- (1) Membuat Akun dan Masuk
Untuk menggunakan AI GAMMA, langkah pertama yang perlu dilakukan adalah membuat akun. Ikuti langkah berikut ini untuk memulai: Buka Gamma.app di [browser](#) atau peramban, Klik tombol “*Sign Up*” atau “*Get Started*” untuk memulai pendaftaran. Pengguna bisa mendaftar menggunakan *email* atau akun Google, Setelah pendaftaran selesai, masuk ke akun menggunakan *email* dan kata sandi yang telah didaftarkan.
- (2) Memulai Proyek Baru
Setelah berhasil masuk, pengguna dapat memulai proyek baru untuk membuat presentasi. Ikuti langkah berikut ini mengawalinya. Setelah masuk, pengguna akan melihat tampilan *dashboard* utama. Pilih tombol “*Create New*” untuk membuat proyek baru, tentukan jenis presentasi yang ingin dibuat, seperti presentasi bisnis, pendidikan, atau presentasi pribadi tik topik presentasi yang ingin dibuat pada kotak yang tersedia, lalu klik “*Generate Outline*” untuk membuat kerangka presentasi secara otomatis.
- (3) Menggunakan Templat
Gamma menyediakan berbagai templat profesional untuk membantu pengguna membuat presentasi yang menarik. Berikut cara menggunakan templat di Gamma. Setelah kerangka presentasi selesai, pengguna dapat memilih templat yang sesuai dengan kebutuhan. Gunakan fitur seret-lepas (*drag-and-drop*) untuk menyesuaikan elemen-elemen dalam salindia (*slide*) sesuai preferensi masing-masing, sehingga presentasi terlihat lebih menarik dan rapi.
- (4) Menambahkan Konten Interaktif
Gamma memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi yang lebih dinamis dengan menambah konten interaktif. Untuk membuat isi presentasi jauh lebih menarik, ikuti langkah berikut ini: klik ikon “*Insert*”, pilih jenis konten yang ingin ditambahkan, seperti video, animasi, atau tautan langsung ke halaman web. Tunggu beberapa saat, konten akan segera ditambahkan. Konten interaktif ini akan membantu membuat presentasi lebih menarik.
- (5) Menyimpan dan Mempresentasikan
Setelah selesai dengan konten, pengguna dapat menyimpan atau langsung mempresentasikan presentasi. Gamma memberikan pilihan untuk menyimpan presentasi dalam berbagai format, seperti PDF atau *PowerPoint*. Klik tombol “*Share*” dan pilih “*Export*” untuk mengunduh presentasi. Pengguna juga bisa mempresentasikan langsung dari aplikasi jika dibutuhkan. Hal ini memungkinkan pengguna untuk menampilkan presentasi di mana saja.
- (6) Membagikan Salindia dan Berkolaborasi
Jika ingin berkolaborasi atau membagikan presentasi, Gamma memiliki fitur berbagi yang memudahkan. Klik “*Share*” untuk mendapatkan tautan yang dapat dibagikan. Pengguna juga bisa mengundang kolaborator melalui *email* untuk melihat dan memberikan komentar secara *real-time*. Berikut ini adalah tabel sesi tanya jawab seputar sosialisasi tersebut.

Tabel 3. Daftar pertanyaan peserta pelatihan

Nama Penanya (Guru)	Guru Mata pelajaran	Pertanyaan	Jawaban
Sinta	Guru Kelas 4	Apa itu aplikasi AI dalam pembelajaran?	Aplikasi AI (<i>Artificial Intelligence</i>) adalah program atau sistem yang menggunakan kecerdasan buatan untuk membantu proses pembelajaran, seperti memberikan penjelasan materi, membuat soal otomatis, atau menilai jawaban siswa.
Karsih	Guru Kelas 3	Apa manfaat AI dalam pendidikan?	<ol style="list-style-type: none"> Memberi akses belajar 24 jam. Menyesuaikan materi dengan kemampuan siswa. Membantu guru membuat soal, materi, dan penilaian. Meningkatkan motivasi belajar melalui fitur interaktif.
Delia	Guru Kelas 5	Apakah AI bisa menggantikan guru?	Tidak. AI hanya sebagai alat bantu. Guru tetap penting dalam memberikan bimbingan moral, sosial, dan mendampingi proses belajar siswa.
Adi	Guru Kelas 2	Bagaimana cara guru menggunakan AI secara efektif?	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan AI untuk membuat soal dan materi. Mengajak siswa berdiskusi dari hasil interaksi mereka dengan AI. Memastikan penggunaan AI tidak membuat siswa jadi berhenti untuk mengungkapkan idenya. Memeriksa kembali hasil dari AI agar akurat dan relevan.
Ratih	Guru Kelas 6	Apa risiko penggunaan AI di kelas?	<ol style="list-style-type: none"> Ketergantungan pada teknologi. Potensi plagiarisme. Informasi tidak selalu benar. Kesenjangan akses teknologi bagi siswa.
Aisyah	Guru MP Agama	Bagaimana AI membantu siswa belajar mandiri?	AI bisa memberikan penjelasan, umpan balik, dan latihan soal secara langsung sehingga siswa bisa belajar sesuai waktu dan kemampuan mereka sendiri.

Nama Penanya (Guru)	Guru Mata pelajaran	Pertanyaan	Jawaban
Medi	Guru Kelas 4	Contoh aplikasi AI untuk Pendidikan?	<p>a. ChatGPT: Menjawab pertanyaan dan menjelaskan materi.</p> <p>b. Canva, Gamma AI: Membuat desain materi ajar.</p> <p>c. Khanmigo: Asisten belajar dari Khan Academy.</p> <p>d. Quillionz: Membuat soal dari teks pelajaran.</p> <p>e. Grammarly: Membantu menulis dengan benar.</p>

PENUTUP

Kegiatan sosialisasi pemanfaatan AI GAMMA dalam pembelajaran pada tenaga pengajar SDN Pegelaran 04 Kecamatan Ciomas Kabupaten Bogor telah berhasil memberikan pemahaman konsep pemanfaatan AI GAMMA dalam mengembangkan bahan ajar. Guru dapat mengikuti kegiatan sosialisasi dengan baik. Diharapkan setelah mengikuti sosialisasi ini, guru bisa mengembangkan secara mandiri ataupun bersama-sama guru yang lain untuk mempraktikkan apa yang telah diberikan dalam sosialisasi tersebut. Selanjutnya diperlukan pelatihan berkala terhadap untuk monitor perkembangan guru tersebut dalam pengembangan bahan ajar dalam menggunakan AI GAMMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Asari, Andi dkk. (2023). *Media Pembelajaran Era Digital*. Tim Istana Agency.
- Paggara, Hamzah dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Anas, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Gamma bagi Guru dalam Membuat Presentasi yang Menarik dan Otomatis. *Journal of Information System and Education Development*, 2(1), 39–43. <https://doi.org/10.62386/jised.v2i1.52>
- Natsir, M. S., Alam, S., Syam, A., Zulkarnain, A., & Gading, G. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Artificial Intelligence (AI) sebagai Media Pembelajaran pada SMA Rahmatul Asri Enrekang. *Jurnal SOLMA*, 13(3), 2338–2348. <https://doi.org/10.22236/solma.v13i3.15788>
- Nurchayani Yahya, S., Aurelia, A., Rahmatillah, F., Waruwu, S. Y., & Amelia, N. (2024). Pemanfaatan AI sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Disrupsi Bisnis*, 7(6), 823–830.
- Osama, G. (2024). *Strategi guru dalam penggunaan gamma app sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama islam di sdn kalideres 05 pagi*.
- Sehan Rifky. (2024). *Teori dan Penerapan AI di Berbagai Bidang* (Issue June).
- Trisna, P., Permana, H., Luh, N., Ning, P., Astawa, S. P., & Kunci, K. (2020). Artificial Intelligence dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(3), 687–692. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Yulianie, P., Anjani, M., Dotrimensi, D., & Triyani, T. (2025). Dampak Penggunaan Gamma AI dalam Pengembangan Soft Skills Mahasiswa di Program Studi PPKn Universitas Palangka Raya. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 4150–4160. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7632>