



Pengenalan dan Pelatihan Aplikasi Papago Sebagai Alat Pembelajaran Berbasis Artificial Intelegent (AI) di Kelas

Raya Agni^{1✉}, Syech Zainal², Pahriadi³, Nur Rahma⁴

Universitas Tadulako, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail : raya.untad@gmail.com¹, syechzainal97mpd@gmail.com², fahriadi.amir@gmail.com³,
amirah_imutku@yahoo.com⁴

Abstrak

Dampak positif perkembangan kecerdasan buatan (AI) dalam aplikasi penerjemah Papago terhadap penyelesaian tugas pelajar. Papago membantu pelajar mengatasi hambatan bahasa dalam riset, pemahaman materi, dan kolaborasi internasional. Selain itu, aplikasi ini juga memberikan akses ke sumber daya pendidikan global yang beragam. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah membekali pelajar dengan pengetahuan tentang Papago dan penerapannya dalam pendidikan melalui pengenalan dan pelatihan. Kegiatan ini dilaksanakan selama lima hari dimulai dari observasi pada tanggal 12 juni, kegiatan pengenalan dan pelatihan aplikasi papago mulai tanggal 27-28 juni 2024 serta pengaplikasian dan evaluasi mulai tanggal 29-30 juni 2024. Dari hasil evaluasi menunjukkan kegiatan ini berhasil dilaksanakan dengan baik, dan Papago memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

Kata kunci : pengenalan, pelatihan, AI, papago, pelajar.

Abstract

The positive impact of artificial intelligence (AI) development in the Papago translation app on students' task completion. Papago helps students overcome language barriers in research, material comprehension, and international collaboration. Moreover, this application also provides access to diverse global educational resources. The objective of this community service activity is to equip students with knowledge about Papago and its application in education through introduction and training. This activity was carried out for five days starting from observation on June 12th, introduction and training on the Papago application from June 27th to 28th, 2024, and application and evaluation from June 29th to 30th, 2024. The evaluation results show that this activity was successfully implemented, and Papago has great potential to improve the effectiveness and quality of learning.

Keywords: *Introduction, Training, AI, Papago, Students.*

Copyright (c) 2024 Raya Agni, Syech Zainal, Pahriadi, Nur Rahma

✉ Corresponding author

Address : Pendidikan IPA-Universitas Tadulako, Indonesia

Email : raya.untad@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i5.1012>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara besar dengan keberagaman dan potensi yang luar biasa, serta telah mencapai kemajuan besar dalam penerapan teknologi (Marlin dkk., 2023). Dalam menghadapi era digital yang semakin dekat, masyarakat Indonesia menunjukkan sikap terbuka terhadap perubahan teknologi yang pesat. Peningkatan akses internet di seluruh wilayah Indonesia menjadi kunci utama dalam membangun masyarakat digital yang kokoh (Ahmadi & Ibda, 2019).

Perubahan masyarakat dari era ke masyarakat 5.0, menjadikan inovasi teknologi industri 4.0 bertransformasi mendalam dalam cara kita berinteraksi, bekerja, dan belajar. Dengan munculnya teknologi baru dan pergeseran dalam lanskap ekonomi global, globalisasi tidak hanya menciptakan kesempatan baru, tetapi juga menimbulkan tantangan yang kompleks bagi masyarakat yang terus berkembang. Kemajuan teknologi saat ini, keadaan dimana teknologi memiliki pengaruh yang sangat penting terkhusus di dunia pendidikan salah satu contoh akan kemajuan teknologi adalah diciptakannya teknologi *Internet Of Things (IoT)*, *Artificial Intelegence (AI)*, *big data*, dan robot (Maulana dkk., 2023); (Yahya dkk., 2023) & (Putri dkk., 2023).

Saat ini kecerdasan buatan (AI) menyebar dengan cepat dan digunakan di berbagai bidang seperti pendidikan. Untuk memanfaatkan AI dengan baik, nampaknya perlu diketahui manfaat AI dalam dunia pendidikan. Tujuan pengembangan AI ialah untuk menciptakan teknologi yang dapat

meniru kegiatan kognitif manusia, seperti *learning*, *reasoning*, *decision making*, dan *self corection* (Tahir & Syawal, 2024). Selain itu, menurut McCarthy (2007) kecerdasan buatan adalah ilmu dan teknologi untuk menciptakan mesin cerdas, khususnya program dan aplikasi komputer cerdas. Kecerdasan buatan adalah sebuah langkah menuju penciptaan komputer, robot, aplikasi, atau program yang berfungsi secara cerdas seperti manusia.

Perkembangan kecerdasan buatan (AI) telah meresap ke dalam berbagai aspek kehidupan manusia, dan salah satu domain yang terpengaruh secara signifikan adalah pendidikan. Dengan kemampuannya untuk memproses data secara cepat, mengidentifikasi pola, dan memberikan rekomendasi berdasarkan analisis, AI menjanjikan perubahan fundamental dalam cara kita belajar dan mengajar. Keberadaan kecerdasan buatan telah memberikan kontribusi yang besar terhadap perkembangan teknologi pendidikan sehingga memungkinkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan personal (Putri dkk., 2023).

Kemunculan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam dunia pendidikan semakin mendapat perhatian di kalangan akademisi karena merupakan bagian dari alat untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran, memberikan kesempatan yang sama bagi pengajar dan siswa, serta mendukung transformasi digital. Menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Pendidikan merupakan pilar terpenting dalam mempersiapkan generasi masa depan menghadapi tantangan dunia yang terus berkembang dan diatur oleh undang-undang dan kebijakan. Pendidikan selalu dikaitkan dengan peraturan dan kebijakan,

yang bertujuan untuk memahami, mengembangkan, meningkatkan pembelajaran dan memecahkan permasalahan teknologi pendidikan dalam pembelajaran, sehingga mengarah pada budaya inovasi. Transformasi digital yang didorong oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menyentuh berbagai sektor, termasuk mengubah lanskap pendidikan dan pendekatan pembelajaran (Belle & Munoz, 2023); (McGee & Kanter, 2011) & (Kisno dkk., 2023).

Pembalajaran saat ini menuntut pelajar mengalami perubahan secara signifikan sehingga menuntut mereka untuk bersaing memperdalam keterampilan digital, kretivitas, inovasi, keterampilan berpikir kritis, *life ling learning* dan masih banyak lainnya. banyaknya tuntutan tersebut mengwajibkan pelajar untuk mencari banyak referensi berskala nasional hingga internasional. namun, referensi berskala internasional yang menggunakan bahasa asing menjadi momok tersendiri bagi pelajar. Kesulitan pelajar dalam menerjemakan bahasa asing ke bahasa indonesia ataupun sebaliknya bervariasi tergantung pada berbagai faktor, termasuk tingkat kemahiran bahasa asing mereka, kompleksitas tugas, dan konteks penggunaan bahasa tersebut.

Penjabaran kalimat diatas di pertegas oleh pendapat Vaishnavi (2022) bahwa bahasa merupakan alat komunikasi utama yang digunakan diselur dunia. namun, perbedaan bahasa telah menjadi hambatan besar selama berabad-abad, dan manusia selalu berusaha menyediakan solusi untuk masalah penerjemahan bahasa. Selama dekade ini manusia telah mengembangkan berbagai cara menerjemahkan bahasa ke bahasa lain untuk

memecahkan masalah yang terkait dengannya perbedaan bahasa hal inilah yang memicu banyaknya muncul aplikasi penerjemah yang memberikan banyak kemudahan dalam menerjemahkan bahasa asing salah satu aplikasi yang saat ini banyak digunakan karena memiliki vitur yang hampir sempurna alaha aplikasi *papago* yang berasal dari korea selatan.

Aplikasi AI Papago adalah aplikasi penerjemah bahasa yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi Korea Selatan, Naver Corporation pertamakali pada tahun 2017 dan mengalami update terbaru pada tahun 2022 (SINDOnews, 2022). Papago menggunakan kecerdasan buatan (AI) untuk menerjemahkan teks dan ucapan antara berbagai bahasa, termasuk bahasa-bahasa populer seperti bahasa Inggris, bahasa Korea, bahasa Jepang, bahasa Mandarin, dan banyak lagi. Aplikasi ini sangat berguna bagi pengguna yang ingin berkomunikasi dengan orang-orang dari berbagai latar belakang bahasa atau ketika mereka bepergian ke negara dengan bahasa yang berbeda. Papago tidak hanya menerjemahkan teks, tetapi juga mampu menerjemahkan ucapan langsung melalui fitur pengenalan suara. Ini membuatnya menjadi alat yang sangat berguna dalam situasi di mana pengguna perlu berkomunikasi secara lisan (Greyssenly, 2023).

Masih dominannya pelajar prodi pendidikan IPA yang tidak memiliki kemampuan berbahasa inggris sehingga membuat mereka minim pengalaman. saat dosen memberikan tugas atau materi dengan menggunakan bahasa inggris mereka tidak memahami apa yang di jelaskan oleh

dosen. Namun untuk memecahkan masalah ini, pelajar masih menggunakan aplikasi penerjemah yang masih minim fitur, memiliki batas kata setiap menerjemahkan dan masih banyak kekurangan lainnya.

Berdasarkan akar permasalahan ini, kami menganggap perlunya melakukan kegiatan dengan tujuan memberikan informasi, pelatihan dan pendampingan dalam pengaplikasian aplikasi papago. Dengan memanfaatkan Papago secara bijak, pelajar di RT/RW 06/13 berpotensi mengubah cara mereka memandang pendidikan. Aplikasi ini membuka peluang untuk belajar secara lebih personal dan efektif, sehingga menciptakan pendidikan yang lebih inklusif dan inovatif.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk Pengenalan, pelatihan, pengaplikasian dan evaluasi Aplikasi Papago kepada pelajar di lingkup RT 06/RW 13. Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka dalam bentuk ceramah dan demonstrasi.

Langkah awal pelatihan ini meliputi identifikasi permasalahan/kendala mahasiswa dalam menyusun Belajar, persiapan dan sosialisasi, pelaksanaan pelatihan (pemberian materi secara singkat tentang AI), simulasi menyusun latar belakang menggunakan Papago), Tahap awal pelatihan ini melibatkan pemetaan tantangan yang dihadapi mahasiswa dalam belajar, dilanjutkan dengan persiapan dan Pengenalan aplikasi. Selanjutnya, pelatihan dilaksanakan dengan memberikan pengenalan singkat mengenai AI menggunakan Papago. Proses pelatihan, pengaplikasian dan valuasi pelatihan juga

dilakukan, termasuk penanganan kendala lain yang mungkin muncul. Tahapan secara berturut-turut adalah sebagai berikut:

1. Persiapan dan sosialisasi

Koordinasi awal dilakukan dengan mitra lokal (Ketua RT.006/RW.013) untuk menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan. Peserta yang berminat diinstruksikan untuk mendaftarkan diri melalui kontak yang telah disediakan.

2. Pelaksanaan Pengenalan dan Pelatihan

Pengenalan terhadap aplikasi Papago beserta fitur-fiturnya dilakukan. Pelatihan diberikan mengenai cara pemanfaatan aplikasi Papago untuk penerjemahan, percakapan, dan pembelajaran bahasa. Contoh-contoh penggunaan Papago dalam berbagai konteks pembelajaran disajikan.

3. Pengaplikasian dan Evaluasi

Peserta diberikan kesempatan untuk menerapkan penggunaan Papago dalam kegiatan pembelajaran mereka. Umpan balik dari peserta mengenai pengalaman mereka menggunakan Papago dikumpulkan. Efektivitas kegiatan pelatihan serta penggunaan Papago dalam konteks pembelajaran dievaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil dilaksanakan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Hasil pengamatan dan evaluasi selama kegiatan menunjukkan dampak positif terhadap pemahaman dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan aplikasi Papago sebagai alat pembelajaran berbasis AI. Kegiatan PKM ini

memilik tiga tahapan yaitu Observasi RT 06/RW 13, Kota Palu, 12 Juni 2024. Pada Tahap observasi Mendata Jumlah Pelajar yang ada di RT/RW 06/13 dan Berdiskusi dengan ketua RT tentang pelatihan yang pernah di dilaksanakan dilingkungan RT/RW dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

Tahap pelaksanaan Pengenalan dan Pelatihan tanggal 27-28 Juni 2024 yang di laksanakan di dilaksanakan di Aula Serbaguna Huntap 1 Tondo (Belakang kampus Untad) ialah Narasumber memperkenalkan aplikasi Papago dan fitur-fiturnya. Memberikan pelatihan tentang cara penggunaan aplikasi Papago untuk penerjemahan, percakapan, dan pembelajaran bahasa. Memberikan contoh penggunaan Papago dalam berbagai konteks pembelajaran. Adapun kegiatan dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Pengenalan dan Pelatihan Aplikasi Papago

Pengaplikasian dan Evaluasi tanggal 29-30 Juni 2024, merupakan kegiatan memberikan kesempatan kepada pelajar dan mahasiswa untuk mencoba menggunakan Papago dalam kegiatan pembelajaran. Mengumpulkan umpan balik dari pelajar dan mahasiswa tentang pengalaman mereka menggunakan Papago. Mengevaluasi efektivitas kegiatan pelatihan dan penggunaan Papago dalam

pembelajaran. Adapun kegiatan dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini:



Gambar 2: Pengaplikasian dan Evaluasi

Diakhir kegiatan kami menyebarkan angket yang terdiri dari angket Proses Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan PKM dan angket Manfaat Pelatihan PKM. Adapunn kedua angket tersebut dapat dilihat pada tabel 4.1 dan 4.2 di bawah ini:

Tabel 1 Hasil Angket Proses Pelaksanaan Kegiatan PKM

No	Responden	Total Jawaban	Jawaban %
1	R1	39	97,50
2	R2	38	95,00
3	R3	39	97,50
4	R4	34	85,00
5	R5	39	97,50
6	R6	34	85,00
7	R7	37	92,50
8	R8	39	97,50
9	R9	36	90,00
10	R10	36	90,00
11	R11	37	92,50
12	R12	37	92,50
13	R13	39	97,50
14	R14	34	85,00
15	R15	37	92,50
16	R16	39	97,50
17	R17	36	90,00
18	R18	36	90,00
19	R19	37	92,50
20	R20	37	92,50
Rata-Rata			92,50

Sumber: Hasil Olah Data 2024

Tabel 1 menyajikan hasil angket kepuasan peserta terhadap proses pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Data menunjukkan bahwa secara keseluruhan, peserta memberikan penilaian yang sangat positif. Rata-rata persentase jawaban positif sangat tinggi: Rata-rata persentase jawaban positif mencapai 92,50% dalam kategori sangat baik. Ini mengindikasikan bahwa mayoritas peserta merasa sangat puas dengan proses pelaksanaan kegiatan PKM.

Dominasi penilaian positif: Dari 20 responden, 14 responden (70%) memberikan total jawaban 39 atau 38. Artinya, mereka sangat setuju atau setuju dengan hampir semua pernyataan dalam angket. Responden dengan penilaian kurang positif sedikit: Hanya 3 responden (15%) memberikan total jawaban 34, menunjukkan adanya beberapa aspek yang mungkin perlu ditingkatkan, meski secara keseluruhan tetap positif.

Tabel 2. Hasil Angket Manfaat Pelatihan PKM

No	Responden	Total Jawaban	Jawaban %
1	R1	20	100,00
2	R2	18	90,00
3	R3	20	100,00
4	R4	15	75,00
5	R5	20	100,00
6	R6	16	80,00
7	R7	18	90,00
8	R8	18	90,00
9	R9	15	75,00
10	R10	18	90,00
11	R11	18	90,00
12	R12	19	95,00
13	R13	18	90,00
14	R14	16	80,00
15	R15	18	90,00
16	R16	19	95,00
17	R17	16	80,00
18	R18	18	90,00

19	R19	18	90,00
20	R20	19	95,00
Rata-Rata			89,25

Sumber: Hasil Olah Data 2024

Peserta mendapatkan pemahaman yang baik tentang aplikasi Papago dan fitur-fiturnya. Peserta mampu menggunakan Papago untuk penerjemahan, percakapan, dan pembelajaran bahasa. Evaluasi melalui angket menunjukkan hasil yang sangat positif: Angket Proses Pelaksanaan Kegiatan PKM: Nilai rata-rata 92.50 (Sangat Baik). Angket Manfaat Pelatihan PKM: Nilai rata-rata 89.25 (Sangat Baik).

Data yang di paparkan di bagian hasil kegiatan menunjukkan bahwa laporan ini menegaskan keberhasilan kegiatan dalam memperkenalkan dan melatih peserta tentang aplikasi Papago. Hasil evaluasi yang sangat positif menunjukkan bahwa kegiatan ini diterima dengan baik dan memberikan manfaat nyata bagi peserta. Hal ini menjadi dasar yang kuat untuk melanjutkan kegiatan serupa di masa depan, bahkan mengembangkannya lebih lanjut dengan melibatkan lebih banyak peserta dan mengeksplorasi lebih banyak potensi aplikasi Papago dalam pembelajaran.

Selain itu, hasil evaluasi juga memberikan gambaran tentang aspek-aspek kegiatan yang berjalan dengan baik dan aspek-aspek yang mungkin perlu ditingkatkan. Informasi ini sangat berharga untuk perbaikan dan pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang. Dengan terus melakukan evaluasi dan perbaikan, diharapkan kegiatan-kegiatan selanjutnya dapat memberikan manfaat yang lebih besar lagi bagi peserta dan

dunia pendidikan secara keseluruhan. Pada akhirnya, laporan ini tidak hanya menjadi dokumentasi kegiatan, tetapi juga menjadi bukti nyata tentang potensi teknologi AI dalam mendukung proses pembelajaran. Semoga semangat inovasi dan pembelajaran terus berkembang, sehingga generasi mendatang dapat memanfaatkan teknologi secara optimal untuk mencapai potensi terbaik mereka.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini, yang berfokus pada pengenalan dan pelatihan aplikasi Papago sebagai alat pembelajaran berbasis AI, memiliki keterkaitan yang erat dengan gagasan-gagasan yang dikemukakan dalam buku dan artikel yang disebutkan. Pengabdian ini cukup membuktikan bahwa potensi dan implikasi penggunaan AI dalam pendidikan. Kegiatan pengabdian ini secara langsung merealisasikan salah satu potensi AI, yaitu sebagai alat bantu pembelajaran. Dengan memperkenalkan Papago, peserta diajak untuk melihat bagaimana AI dapat membantu dalam penerjemahan, percakapan, dan pembelajaran bahasa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran mereka. Selain itu, kegiatan ini juga secara tidak langsung menyentuh aspek implikasi penggunaan AI, seperti bagaimana teknologi ini dapat mengubah cara kita belajar dan mengajar. Selain itu pengabdian ini juga mengeksplorasi bagaimana AI dapat memberikan dampak positif pada pendidikan, seperti personalisasi pembelajaran dan umpan balik yang lebih baik. Kegiatan pengabdian ini sejalan dengan gagasan tersebut, karena Papago dapat digunakan untuk membantu peserta belajar sesuai dengan kebutuhan

dan kecepatan mereka masing-masing. Selain itu, umpan balik yang diberikan oleh Papago, misalnya dalam bentuk koreksi tata bahasa atau saran kosakata, dapat membantu peserta belajar lebih efektif. Serta diharapkan bagi pembaca kusunya pendidik juga dapat memberikan panduan praktis tentang cara mengintegrasikan AI ke dalam kurikulum. Kegiatan pengabdian ini dapat dilihat sebagai salah satu contoh konkret dari penerapan AI dalam pembelajaran. Dengan memperkenalkan dan melatih peserta tentang penggunaan Papago, kegiatan ini membuka pintu bagi eksplorasi lebih lanjut tentang bagaimana AI dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan menarik ((Holmes dkk., 2019); (Zimmerman, 2018); & (Rahayu, 2023)).

SIMPULAN

- 1 Kegiatan pengenalan dan pelatihan aplikasi Papago berhasil dilaksanakan dengan sangat baik berdasarkan evaluasi peserta.
- 2 Aplikasi Papago memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Dekan FKIP Universitas Tadulako, Pimpinan LPPM Universitas Tadulako, Ketua Jurusan P. MIPA, dan Ketua RT/RW 06/13 serta Peserta kegiatan PKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2019). *Konsep Dan Aplikasi Literasi Baru Di Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0*. (Dian Marta Wijayanti, Ed.). Semarang: Cv Pilar Nusantarara.
- Belle, C., & Munoz, G. (2023). Models Of Regulation, Education Policies, And Changes In The Education System: A Long-Term Analysis Of The Chilean Case. *Journal Of Educational Change*, 24(1), 49–76.
<https://doi.org/10.1007/S10833-02109435-1>
- Greyssenly. (2023). *Papago: Menerobos Batas Bahasa Dengan Teknologi Penerjemahan Otomatis Yang Canggih*. Pt Metafora Indonesia Teknologi. Jogja. Diambil Dari <https://idmetafora.com/news/read/3709/papago-menerobos-batas-bahasa-dengan-teknologi-penerjemahan-otomatis-yang-canggih.html>
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial Intelligence In Education: Promise And Implications*. Boston: The Center For Curriculum Redesign.
- Kisno, Fatmawati, N., Rizkiyanti, R., Kurniasih, S., & Ratnasari, E. M. (2023). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligences (Ai) Sebagai Respon Positif Mahasiswa Piaud Dalam Kreativitas Pembelajaran Dan Transformasi Digital. *Ijigaed*, 04(1), 44–56.
- Marlin, K., Tantrisna, E., Mardikawati, B., Anggraini, R., Susilawati, E., & Yunus Batusangkar, M. (2023). Manfaat Dan Tantangan Penggunaan Artificial Intelligences (Ai) Chat Gpt Terhadap Proses Pendidikan Etika Dan Kompetensi Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 5192–5201.
- Maulana, M. S., Nurmalasari, Rheno Widiyanto, S., Dewi Ayu Safitri, S., & Maulan, R. (2023). Pelatihan Chatgpt Sebagai Alat Pembelajaran Berbasis Artificial Intellegence Di Kelas. *Jotika: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 16–19. Diambil Dari <https://jurnal.alahliyah.sch.id/index.php/almurabbijurnalpendidikanislam/article/view/167/60>
- Mccarthy, J. (2007). From Here To Human-Level Ai. *Artificial Intelligence*, 171(18), 1174–1182.
<https://doi.org/10.1016/j.artint.2007.10.009>
- Mcgee, J. B., & Kanter, S. L. (2011). How We Develop And Sustain Innovation In Medical Education Technology: Keys To Success. *Medical Teacher*, 33(4), 279–285.
<https://doi.org/10.3109/0142159x.2011.540264>, 285.
- Putri, R., Haerani, R., Suhartini, E., Tsuraya, J., Rannie, P., & Dewi, P. S. (2023). Pelatihan Perancangan Artificial Intelligence : Chatbot Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Tantangan Era Digitalisasi. *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 1368–1380.
- Rahayu, S. (2023). The Impact Of Artificial Intelligence On Education : Opportunities And Challenges, 9(4), 2132–2140.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6110>
- Sindonews. (2022, Agustus 11). Mengenal Aplikasi Papago Yang Unik, Bisa Terjemahkan Gambar Dan Suara. *Pt. Sindonews Portal Indonesia (Spi)*. Diambil Dari <https://tekno.sindonews.com/read/853133/207/mengenal-aplikasi-papago-yang-unik-bisa-terjemahkan-gambar-dan-suara-1660208893>
- Tahir, M. A., & Syawal, S. (2024). Pengenalan Aplikasi Artificial Intelligence Dalam Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Dan Implementasinya Bagi Guru Sd Negeri 60 Panincong. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Unipol (Abdimas Unipol)*, 2, 37–40.
- Vaishnavi, M., Datta, H. R. D., Vemuri, V., & Jahnavi, L. (2022). Language Translator Application. *Isra Journal Impact Factor*, 10(Vii), 1312–1317.
<https://doi.org/10.22214/ijraset.2022.45484>

527 *Pengenalan dan Pelatihan Aplikasi Papago Sebagai Alat Pembelajaran Berbasis Artificial Intelegent (AI) di Kelas – Raya Agni, Syech Zainal, Pahriadi, Nur Rahma*
DOI: <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i5.1012>

Yahya, M., Wahyudi, & Hidayat, A. (2023). Implementasi Artificial Intelligence (Ai) Di Bidang Pendidikan Kejuruan Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Dies Natalis* 62, 1, 190–199. <https://doi.org/10.59562/Semnasdies.V1i1.794>

Zimmerman, M. (2018). *Teaching Ai: Exploring New Frontiers For Learning*. Usa: International Society For Technology In Education.