



## Sosialisasi Pemanfaatan Artificial Intelligence untuk Edukasi pada Siswa-Siswi MTs Negeri 3 Kota Jambi

Akhiyar Waladi

Program Studi Teknik Elektro Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia  
[akhiyar.waladi@unja.ac.id](mailto:akhiyar.waladi@unja.ac.id)

Nindy Raisa Hanum

Program Studi Teknik Elektro Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia  
[nindyraisanum01@unja.ac.id](mailto:nindyraisanum01@unja.ac.id)

Hasanatul Iftitah

Program Studi Teknik Elektro Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia  
[Hasanatul.iftitah@unja.ac.id](mailto:Hasanatul.iftitah@unja.ac.id)

Yogi Perdana

Program Studi Teknik Elektro Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia  
[yogi.perdana@unja.ac.id](mailto:yogi.perdana@unja.ac.id)

Rahmad Ashar

Program Studi Teknik Elektro Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia  
[rahmad.ashar@unja.ac.id](mailto:rahmad.ashar@unja.ac.id)

---

**Abstract:** *The rapid development of information technology in the era of the Industrial Revolution 4.0 demands a high level of digital literacy, particularly in understanding emerging technologies such as Artificial Intelligence (AI). However, studies indicate that digital literacy levels in Indonesia—especially among teachers and students—remain relatively low. Therefore, efforts are needed to enhance understanding of AI from an early age. This article reports on a community service activity aimed at introducing the utilization of AI in education to students of MTs Negeri 3 Kota Jambi. The activity was conducted using an interactive teaching method, which included the presentation of AI-related materials, interactive quizzes, and evaluations through pre-tests and post-tests. The evaluation results showed a 31% increase in the average score, from 27% in the pre-test to 58% in the post-test, indicating that the activity was highly effective in improving students' understanding of the application of AI in the educational context. This program is expected to enhance students' digital literacy and prepare them to face the challenges of the digital era and the Industrial Revolution 4.0.*

**Keywords:** *Education, Islamic School, Artificial Intelligence, Dissemination*

---

---

### Article History:

Received: 17 June 2025

Revised: 22 June 2025

Accepted: 26 June 2025

---

### Correspondent Author

Nindy Raisa Hanum  
Program Studi Teknik  
Elektro Fakultas Sains dan  
Teknologi, Universitas  
Jambi, Indonesia  
[nindyraisanum01@unja.ac.id](mailto:nindyraisanum01@unja.ac.id)

## Introduction

Perkembangan pesat teknologi informasi di era Revolusi Industri 4.0 menjadikan literasi digital sebagai kompetensi krusial bagi generasi muda. Penelitian oleh Afrina et al. mengungkap bahwa rendahnya literasi digital di Indonesia disebabkan oleh kurangnya infrastruktur digital dan minimnya fokus pendidikan terhadap literasi teknologi. Kondisi ini memperlihatkan kebutuhan pelatihan serta kampanye literasi secara lebih masif [1]. Selain itu, kemajuan teknologi menuntut pengenalan AI sejak dini. Siswa Sekolah Menengah Pertama perlu dibekali kemampuan memahami dan menggunakan teknologi digital, termasuk dasar-dasar kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*). Studi Siddiq et al. menekankan bahwa kemajuan teknologi global menegaskan pentingnya literasi AI bagi generasi muda, Program pengabdian masyarakat yang memperkenalkan AI secara interaktif pada siswa SMP dilaporkan berhasil meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep AI [2]. Barus et al. (2023) melaporkan hasil pengabdian yang menunjukkan bahwa pengenalan konsep AI secara interaktif kepada siswa SMP meningkatkan pemahaman dan minat mereka terhadap kecerdasan buatan [3]. Hasil ini konsisten dengan temuan kajian global yang menunjukkan pentingnya memulai pembelajaran AI di jenjang pendidikan awal untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk di negara berkembang [4].

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi digital guru dan siswa MTs/SMP masih tergolong rendah. Astuti et al. melaporkan bahwa belum semua guru memiliki keterampilan dan literasi digital yang memadai dalam menggunakan media pembelajaran daring, sehingga proses belajar menjadi kurang efektif [5]. Ahyani et al. mengungkapkan adanya kesenjangan literasi digital antara guru dan siswa, di mana siswa seringkali lebih mahir teknologi dibanding gurunya [6]. Sebuah studi menemukan banyak guru dan siswa belum memanfaatkan internet sebagai sumber referensi belajar, sehingga literasi digital keduanya masih rendah [7]. Di samping itu, terdapat resistensi guru terhadap penggunaan teknologi: Alanoglu et al. menekankan bahwa guru sebaiknya mengembangkan literasi digital dan menerima perubahan teknologi tanpa resistensi [8]. Kurangnya pelatihan juga menjadi faktor krusial. Menurut Ahyani et al., pelatihan penggunaan teknologi digital dan pengembangan literasi digital perlu dijadikan bagian integral dari program pengembangan profesional guru. Integrasi teknologi canggih seperti AI ke dalam pembelajaran menambah tantangan tersendiri; diperlukan pelatihan intensif berkelanjutan bagi pendidik dan penyesuaian kurikulum untuk menyelaraskan dengan kemajuan teknologi [9].

Untuk mengatasi masalah di atas, diperlukan intervensi edukatif melalui program sosialisasi dan pelatihan berbasis pengabdian masyarakat. Program-program literasi digital dan pengenalan AI oleh akademisi dapat menjadi solusi efektif. Misalnya, pelatihan literasi digital berbasis AI pada siswa SMA menunjukkan bahwa 85% peserta mampu menjawab evaluasi dengan benar, mencerminkan peningkatan kompetensi digital yang signifikan [10]. Demikian pula, pendekatan edukatif interaktif dalam sosialisasi AI kepada siswa SMP mampu meningkatkan pemahaman konsep AI. Kegiatan sosialisasi berbasis pengabdian masyarakat ini relevan karena menggabungkan pengetahuan akademik dengan kebutuhan praktis sekolah.

Program tersebut tidak hanya meningkatkan literasi digital dan kesadaran teknologi, tetapi juga membuka ruang diskusi bagi siswa mengenai penerapan AI di berbagai bidang. Dengan demikian, pengenalan AI melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat menjadi langkah strategis mempersiapkan siswa MTs menghadapi tantangan era digital.

## Method

Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang berjudul *Pemanfaatan Artificial Intelligence untuk Edukasi* ini diselenggarakan pada hari Senin, 5 Mei 2025, di MTsN 3 Kota Jambi yang berjumlah 36 siswa dan siswi. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada siswa-siswi mengenai pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam dunia pendidikan, serta bagaimana teknologi ini dapat diterapkan untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengenalkan dasar-dasar pemrograman yang menjadi landasan bagi pemahaman tentang AI, sehingga siswa dapat memahami pentingnya teknologi ini dalam kehidupan sehari-hari serta prospek pengembangannya di masa depan.

Tahapan kegiatan pengabdian yang dilakukan dimulai dari mengidentifikasi kebutuhan dengan mengumpulkan informasi terkait kebutuhan pelajar MTsN 3 Kota Jambi terkait dengan bidang teknologi. Selanjutnya melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dengan menentukan waktu, lokasi dan materi yang akan disampaikan sesuai dengan kebutuhan pelajar. Dilanjutkan dengan penyusunan tim dan materi dengan memilih tim pelaksana yang kompeten di bidang *Artificial Intelligence* kemudian dilanjutkan dengan menyediakan alat seperti laptop, proyektor, dan koneksi internet yang diperlukan untuk memfasilitasi pelaksanaan sosialisasi.

Adapun rangkaian acara pengabdian masyarakat ini diawali dengan pembukaan oleh MC (*Master of Ceremony*) dengan memberikan pengenalan terhadap materi yang akan disampaikan dengan memberikan gambaran umum mengenai tujuan kegiatan dan penjelasan singkat mengenai konsep *Artificial Intelligence*. Setelah pengenalan materi, dilakukan *pre-test* untuk mengukur pengetahuan awal peserta tentang *Artificial Intelligence*. Dilanjutkan dengan sesi utama, yaitu pemaparan materi tentang Pemanfaatan *Artificial Intelligence* untuk Edukasi dan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Peserta diberikan *post-test* untuk mengukur pemahaman setelah mengikuti kegiatan. Sebagai bentuk apresiasi terhadap peserta, diberikan *reward* kepada peserta yang mendapat nilai paling tinggi dalam *post-test*.

Tim pelaksana sosialisasi terdiri dari 5 (lima) orang dosen dengan tugas masing-masing sesuai dengan kepakaran dan penugasan, tugas anggota tim dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Tim Pelaksana Pengabdian

No.	Nama Tim Pelaksana	Tugas
1.	Nindy Raisa Hanum	Bertugas sebagai MC ( <i>Master of Ceremony</i> )
2.	Hasanatul Iftitah	Bertugas memandu <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>
3.	Akhiyar Waladi	Bertugas sebagai narasumber Pemanfaatan <i>Artificial Intelligence</i> untuk Edukasi
4.	Yogi Perdana	Bertugas sebagai operator
5.	Rahmad Ashar	Bertugas sebagai dokumentasi

## Result

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini merupakan bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang wajib dilaksanakan oleh dosen setiap semester. Proses pelaksanaan sosialisasi mengenai Penerapan *Artificial Intelligence* untuk Edukasi dimulai dengan tahap persiapan. Tahap awal ini dilakukan dengan pengurusan izin melalui penyampaian surat rencana pelaksanaan pengabdian kepada Kepala Sekolah MTs Negeri 3 Kota Jambi, lalu mengirimkan surat undangan dari pihak MTsN 3 Kota Jambi untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian melalui Dekanat Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Jambi. Setelah mendapatkan izin pelaksanaan dari pihak Dekanat yang diterbitkan dalam bentuk surat tugas, langkah berikutnya adalah menyusun materi sosialisasi yang akan disampaikan kepada para siswa dan siswi MTsN 3 Kota Jambi.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada hari Senin, 05 Mei 2025, bertempat di MTsN 3 Kota Jambi. Materi pelatihan yang disampaikan berfokus pada penjelasan tentang penerapan *Artificial Intelligence* di Era Digital, khususnya dalam konteks pendidikan. Pelatihan ini dilaksanakan dalam satu hari, dimulai pada pukul 10:00 WIB sampai dengan 12:00 WIB. Kegiatan pemaparan materi sosialisasi Pemanfaatan *Artificial Intelligence* untuk Edukasi dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Pemaparan Pemanfaatan *Artificial Intelligence* untuk Edukasi

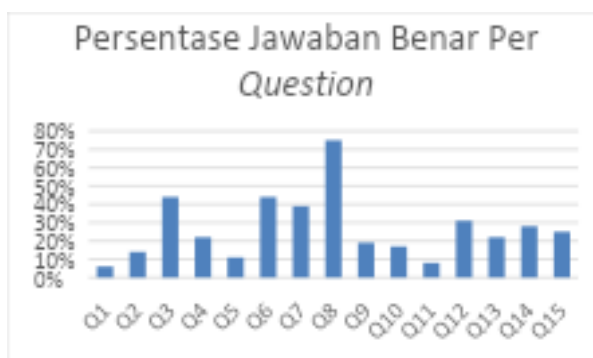
Pada sesi pemaparan Pemanfaatan AI, peserta diperkenalkan apa yang dimaksud dengan AI, cara memanfaatkan AI untuk mendukung edukasi, memberikan contoh-contoh aplikasi AI yang mendukung edukasi, dan menjelaskan konsep dasar AI.

Untuk membangun suasana interaktif, diadakan kuis terkait pengenalan AI dan teknologi digital. Peserta sangat antusias mengikuti kuis yang disusun dalam bentuk pertanyaan berbasis aplikasi interaktif. Hal ini bertujuan untuk menilai pemahaman awal sebelum dilakukan pemaparan terkait pemanfaatan AI (*pre-test*) dan pemahaman akhir setelah dilakukan pemaparan (*post-test*). Kuis dilaksanakan dengan platform Quizizz yang memuat 15 pertanyaan dasar mengenai pengenalan *Artificial Intelligence* di dunia pendidikan. Kegiatan pelaksanaan kuis dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Kegiatan *posttest* terkait dengan Pemanfaatan *Artificial Intelligence* untuk Edukasi

Hasil dari kegiatan sosialisasi pemanfaatan *Artificial Intelligence* untuk Edukasi pelajar MTs Negeri 3 Kota Jambi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan wawasan pemanfaatan AI. Peningkatan pemahaman dan wawasan peserta dapat dilihat pada grafik hasil *pre-test* dan *post-test* berikut yang dapat dilihat pada Gambar 3 dan Gambar 4.



**Gambar 3.** Hasil *Pre-Test* peserta sosialisasi Pemanfaatan *Artificial Intelligence* untuk Edukasi

Evaluasi *post-test* yang diikuti oleh seluruh 35 peserta menggunakan platform Quizizz menunjukkan variasi pencapaian pemahaman tentang AI. Dengan skor rata-rata 57,91%, hasil ini mengindikasikan bahwa sosialisasi telah memberikan dasar pemahaman yang memadai,

namun masih terdapat ruang signifikan untuk perbaikan, khususnya pada konsep-konsep kompleks seperti machine learning.

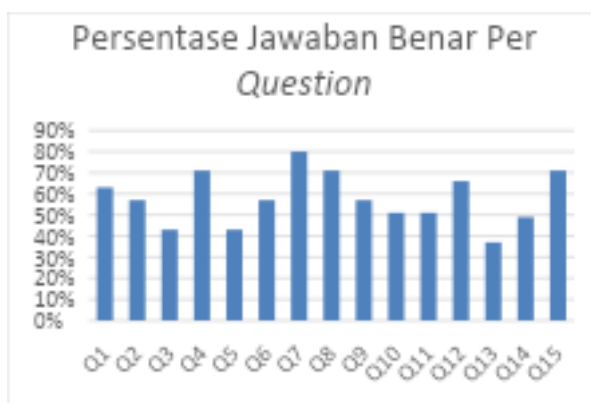
Distribusi hasil posttest menunjukkan:

- Pemahaman Sangat Baik (80-100%): 8 siswa (22,9%)
- Pemahaman Baik (60-79%): 12 siswa (34,3%)
- Pemahaman Cukup (40-59%): 11 siswa (31,4%)
- Pemahaman Kurang (20-39%): 3 siswa (8,6%)
- Pemahaman Sangat Kurang (0-19%): 1 siswa (2,9%)

Data ini menunjukkan bahwa meskipun mayoritas siswa (57,2%) berada pada kategori baik hingga sangat baik, masih terdapat 42,8% siswa yang memerlukan penguatan pemahaman lebih lanjut. Hal ini mengindikasikan perlunya evaluasi dan penyesuaian metodologi pembelajaran untuk program serupa di masa mendatang.

Analisis per soal mengungkapkan bahwa meskipun telah dilakukan sosialisasi, beberapa konsep AI masih menantang bagi siswa yaitu soal dengan tingkat kesulitan tinggi pada (1) Konsep Machine Learning (43% akurasi): "Bagaimana cara mesin atau komputer 'belajar' dalam konteks AI?" - menunjukkan bahwa konsep pembelajaran mesin masih abstrak bagi siswa MTs. (2) Komponen AI (57% akurasi): "Manakah yang BUKAN termasuk bagian dari 5 ide besar AI?" - mengindikasikan perlunya penguatan pemahaman komprehensif tentang elemen-elemen AI (3) Definisi AI (63% akurasi): "Apa yang dimaksud dengan Artificial Intelligence?" - meskipun lebih baik, masih memerlukan pendalaman

Temuan ini menunjukkan bahwa durasi sosialisasi 2 jam belum optimal untuk transformasi pemahaman mendalam, terutama untuk konsep-konsep yang *inherently complex* seperti *machine learning* dan arsitektur AI. Hasil ini sejalan dengan rekomendasi Walter [11] yang menekankan perlunya *scaffolding approach* dan *hands-on experience* dalam pembelajaran AI untuk tingkat menengah, khususnya untuk konsep-konsep abstrak seperti *machine learning* yang memerlukan *concrete* manipulation untuk pemahaman yang mendalam.



**Gambar 4.** Hasil *Post-Test* peserta sosialisasi pemanfaatan AI untuk Edukasi

Untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas kegiatan tersebut, Tabel 2 menyajikan perbandingan persentase rata-rata jawaban benar antara *pre-test* dan *post-test* yang diikuti oleh para peserta.

**Tabel 2.** Penilaian Persentase Rata-Rata Jawaban Benar pada *Pre-Test* dan *Post-Test*

<i>Question Ke-</i>	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	6%	63%
2	14%	57%
3	44%	43%
4	22%	71%
5	11%	43%
6	44%	57%
7	39%	80%
8	75%	71%
9	19%	57%
10	17%	51%
11	8%	51%
12	31%	66%
13	22%	37%
14	28%	49%
15	25%	71%
<b>Rata-Rata</b>	<b>27%</b>	<b>58%</b>

Tanggapan peserta dalam pelaksanaan kegiatan ini para siswa siswi MTs Negeri 3 Kota Jambi sangat antusias untuk menambah wawasan dan pengetahuan terkait Pemanfaatan *Artificial Intelligence* yang memberikan manfaat (1) meningkatkan pemahaman teknologi yang menjadi bagian dari era digital yang semakin maju (2) meningkatkan kemampuan berpikir logis dan sistematis (3) meningkatkan minat terhadap dunia teknologi (4) mempersiapkan generasi tangguh di era industri 4.0.



**Gambar 5.** Foto bersama peserta sosialisasi Pemanfaatan *Artificial Intelligence* untuk Edukasi

Proses evaluasi dalam kegiatan sosialisasi pemanfaatan *Artificial Intelligence* untuk Edukasi dilakukan melalui observasi langsung selama sesi berlangsung, pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*, serta diskusi. Di akhir kegiatan sosialisasi, peserta yang aktif dalam kegiatan ini diberikan *reward* untuk memotivasi peserta agar lebih tertarik dalam mempelajari hal-hal baru, khususnya dalam konteks teknologi dan AI. Gambar pemberian *reward* dapat dilihat pada Gambar 6.



**Gambar 6.** Pemberian *Reward* kepada Peserta yang Aktif

Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengukur tingkat partisipasi aktif peserta selama kegiatan berlangsung, menilai pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan, serta mengevaluasi sejauh mana kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta mengenai pemanfaatan AI dalam bidang edukasi dan peningkatan literasi digital. Hasil dari evaluasi ini juga akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan pada kegiatan serupa di masa mendatang, baik dalam hal penyampaian materi, waktu pelaksanaan, maupun metode pembelajaran yang diterapkan.



**Gambar 7.** Foto Bersama Kepala Sekolah MTs Negeri 3 Kota Jambi

## Conclusion

Kegiatan sosialisasi Pemanfaatan *Artificial Intelligence* untuk Edukasi berhasil dilaksanakan dengan baik di MTsN 3 Kota Jambi. Program ini bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan praktis tentang pemanfaatan teknologi AI dalam sektor pendidikan di era digital. Melalui penyampaian materi dan diskusi, para peserta menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan, terlihat dari hasil pre-test sebesar 27% yang naik menjadi 58% pada post-test, dengan metode evaluasi interaktif menggunakan Quizizz. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan ini efektif dalam meningkatkan wawasan siswa mengenai penerapan AI dalam dunia pendidikan. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membuka wawasan bagi siswa tentang pentingnya literasi digital. Kedepannya, kegiatan serupa dapat dijadikan referensi untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan berbasis teknologi di sekolah-sekolah, dengan memperhatikan hasil evaluasi untuk penyempurnaan metode pelaksanaan.

Berdasarkan hasil *post-test* 57,91%, program lanjutan perlu fokus pada tiga area prioritas: (1) penguatan konsep machine learning melalui "AI Learning Lab" dengan aktivitas hands-on menggunakan Teachable Machine dan role-play neural network; (2) workshop "AI in Daily Life" untuk mengeksplorasi komponen AI melalui analisis aplikasi smartphone siswa; dan (3) "AI Ethics & Future Café" untuk mendalami definisi dan dampak AI melalui diskusi dan proyek mini. Program disarankan dilaksanakan dalam format 6-8 jam terbagi 3 sesi dengan target peningkatan pemahaman menjadi 75-80%, sehingga dapat memberikan foundation yang lebih solid bagi literasi digital siswa MTs dalam menghadapi perkembangan teknologi AI di masa mendatang.

## Acknowledgements

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak MTsN 3 Kota Jambi yang telah memberikan izin serta dukungan penuh dalam pelaksanaan sosialisasi ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para guru pendamping dan semua siswa-siswi yang telah berpartisipasi aktif sepanjang kegiatan. Selain itu, apresiasi juga diberikan kepada tim pelaksana dan rekan-rekan yang telah berkontribusi dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan ini. Diharapkan, kegiatan ini memberikan manfaat yang besar dan menjadi langkah awal dalam pengembangan literasi digital di lingkungan sekolah.

## References

- [1] C. Afrina, S. R. Zulaikha, dan J. Jumila, "The Low Level of Digital Literacy in Indonesia: An Analysis of Online Media Content," *Record and Library Journal*, vol. 10, no. 2, hlm. 374–387, Des 2024, doi: 10.20473/rlj.V10-I2.2024.374-387.
- [2] M Mahfudz Siddiq, Karel Kholis Aditya, Angga Pratama, Resko Ardiyansyah, dan Umi Sahara, "Mengenal Kecerdasan Buatan : Edukasi Artificial Intelligence untuk Siswa SMP di Desa Sinar Bhakti," *Sejahtera: Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri*, vol. 4, no. 1, hlm. 172–180, Jan 2025, doi: 10.58192/sejahtera.v4i1.3014.

- [3] O. P. Barus, J. J. Pangaribuan, R. Romindo, A. Anggara, dan W. William, “Penyuluhan Mengenai Artificial Intelligence Untuk Siswa-Siswi SMP dan SMA Sekolah Lentera Harapan Medan,” *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*, vol. 2, no. 4, hlm. 486–494, Nov 2023, doi: 10.55123/abdikan.v2i4.2281.
- [4] K. Sperling, L. Stenliden, L. Mannila, J. Hallström, C. Nordlöf, dan F. Heintz, “Perspectives on AI literacy in Middle School Classrooms: An Integrative Review,” *Postdigital Science and Education*, Jun 2025, doi: 10.1007/s42438-025-00560-1.
- [5] N. Wayan Widi Astuti, K. Suryadi Artawan, J. Seroja Tonja, dan B. Indonesia, “Pentingnya Meningkatkan Literasi Digital Guru Untuk Menjawab Tantangan Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19,” 2023.
- [6] N. Ahyani, H. Fitria, B. Lian, dan H. S. Nugroho, “PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP KINERJA GURU,” *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, vol. 11, no. 3, Mei 2024, doi: 10.47668/edusaintek.v11i3.1283.
- [7] F. Amdhi Yul *dkk.*, “PENGUATAN LITERASI DIGITAL BAGI SISWA DAN GURU SMPN 02 BENGKULU TENGAH,” 2024. [Daring]. Tersedia pada: [www.ejournal.unib.ac.id/index.php/abdireksa](http://www.ejournal.unib.ac.id/index.php/abdireksa)
- [8] M. Alanoglu, S. Aslan, dan S. Karabatak, “Do teachers’ educational philosophies affect their digital literacy? The mediating effect of resistance to change,” *Educ Inf Technol (Dordr)*, vol. 27, no. 3, hlm. 3447–3466, Apr 2022, doi: 10.1007/s10639-021-10753-3.
- [9] S. Ahyani, R. Putra, dan L. Mulyani, “Pelatihan penggunaan teknologi digital dan pengembangan literasi digital dalam program pengembangan profesional guru,” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 10, no. 2, pp. 123–135, 2023.
- [10] N. Putu, N. Kusuma, N. Wayan, N. Suaryani, T. Putri, dan J. M. Suhendro, “SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan Literasi digital berbasis AI: program peningkatan keterampilan teknologi untuk siswa SMAN 6 Denpasar,” 2025.
- [11] Y. Walter, “Embracing the future of Artificial Intelligence in the classroom: the relevance of AI literacy, prompt engineering, and critical thinking in modern education,” *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, vol. 21, no. 1, hlm. 15, Feb 2024, doi: 10.1186/s41239-024-00448-3.