



Generative AI (ChatGPT dan Canva AI) untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas XII SMKN 3 Bandar Lampung

Riko Herwanto^{1,*}, Muhammad Galih Ramaputra²

¹Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Bandar Lampung, Indonesia

²Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit: 18 Maret 2026

Revisi: 07 April 2026

Diterima: 10 April 2026

Diterbitkan: 30 April 2026

Kata Kunci

Kecerdasan Buatan, ChatGPT, Canva AI, Literasi Digital, Pelatihan AI

Correspondence

E-mail: rikoherwanto@darmajaya.ac.id*

A B S T R A K

Pesatnya perkembangan kecerdasan buatan (AI) menuntut kesiapan generasi muda dalam menghadapi era digital, namun literasi AI di kalangan siswa kejuruan masih sangat terbatas. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan mengevaluasi efektivitas program pelatihan penggunaan AI bagi siswa kelas XII SMKN 3 Bandar Lampung, dengan fokus pada peningkatan pemahaman konsep dasar AI dan keterampilan praktis menggunakan alat berbasis AI seperti ChatGPT dan Canva AI. Metode yang digunakan adalah campuran (*mixed-methods*) meliputi *pre-test*, *post-test*, angket, observasi, dan wawancara terhadap 62 siswa. Hasil menunjukkan peningkatan nilai rata-rata yang signifikan dari 57,85 menjadi 85,2. Uji-t berpasangan mengonfirmasi peningkatan bermakna secara statistik ($t\text{-hitung} = 15,42 > t\text{-tabel} = 2,00$), sementara nilai *N-Gain* sebesar 0,65 menunjukkan efektivitas pada kategori sedang. Pelatihan ini terbukti mampu meningkatkan literasi digital siswa dan mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan Revolusi Industri 4.0.

Abstract

The rapid development of artificial intelligence (AI) demands digital readiness among young generations, yet AI literacy among vocational students remains limited. This community service study aims to evaluate the effectiveness of an AI training program for Grade XII students at SMKN 3 Bandar Lampung, focusing on improving basic AI concept understanding and practical skills using AI-based tools such as ChatGPT and Canva AI. A mixed-methods approach was employed, comprising *pre-test*, *post-test*, questionnaires, observations, and interviews with 62 students. Results showed a significant improvement in average scores from 57.85 to 85.2. A paired *t*-test confirmed statistically significant gains ($t\text{-count} = 15.42 > t\text{-table} = 2.00$), while an *N-Gain* score of 0.65 indicates moderate effectiveness. The training successfully enhanced students digital literacy and prepared them to face the demands of Industry Revolution 4.0.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pengenalan konsep kecerdasan buatan sejak dini, khususnya pada jenjang Pendidikan Menengah Kejuruan (PMK), menjadi krusial mengingat pesatnya perkembangan teknologi di era digital saat ini [1]. Integrasi kecerdasan buatan dalam kurikulum pendidikan menengah berpotensi signifikan dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan yang semakin didominasi teknologi [2]. Namun demikian, implementasi AI di lingkungan sekolah masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya literasi teknologi, keterbatasan infrastruktur, serta minimnya pelatihan yang terstruktur [3]. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan kompetensi di era digital dengan kesiapan peserta didik di tingkat pendidikan vokasi.

Dalam konteks tersebut, SMKN 3 Bandar Lampung sebagai institusi pendidikan vokasi yang memiliki program keahlian seperti Teknik Komputer dan Jaringan, Multimedia, serta Bisnis Daring dan Pemasaran, memiliki relevansi yang tinggi terhadap kebutuhan industri digital. Akan tetapi, berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan pihak sekolah, pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran maupun tugas siswa masih terbatas pada penggunaan dasar, tanpa pemahaman yang memadai terkait cara kerja, potensi, dan batasannya. Hal ini menunjukkan adanya mismatch antara kompetensi siswa dengan tuntutan dunia kerja yang *increasingly AI-driven*.

Adopsi kecerdasan buatan dalam sektor pendidikan menawarkan potensi besar untuk personalisasi pembelajaran, pengajaran adaptif, serta analisis data pendidikan guna meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan [8]. Selain itu, pemanfaatan AI juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual [21]. Di sisi lain, integrasi AI dalam pembelajaran juga berpotensi mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui sistem pembelajaran adaptif yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa [22].

Meskipun demikian, literatur menunjukkan bahwa implementasi AI dalam pendidikan masih menghadapi berbagai tantangan, termasuk keterbatasan literasi digital siswa serta kebutuhan pelatihan yang sistematis dan berkelanjutan [10][11]. Pelatihan komprehensif juga dinilai penting tidak hanya untuk guru tetapi juga untuk siswa agar mampu memahami dan memanfaatkan teknologi AI secara efektif [9][24]. Optimalisasi penggunaan AI bahkan memerlukan pendekatan yang mempertimbangkan dukungan bahasa, pengurangan beban kognitif, serta penguatan kemampuan reflektif pengguna [15].

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji implementasi AI dalam pendidikan, termasuk pengembangan media pembelajaran adaptif serta pelatihan penggunaan tools seperti ChatGPT dan Canva AI [4][25]. Studi-studi tersebut menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, meskipun masih ditemukan kendala dalam literasi teknologi dan kesiapan pengguna [29]. Selain itu, persepsi pengguna terhadap kemudahan dan kemanfaatan teknologi juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan adopsi AI di lingkungan pendidikan [30]. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada guru atau jenjang pendidikan dasar, sehingga kajian yang secara spesifik mengevaluasi efektivitas pelatihan AI berbasis praktik langsung pada siswa SMK masih terbatas.

Dalam konteks tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk mengatasi kesenjangan antara kebutuhan dan kesiapan tersebut melalui program pelatihan AI yang berfokus pada peningkatan pemahaman konsep dasar dan keterampilan praktis siswa dalam menggunakan tools berbasis *Generative AI*, seperti ChatGPT dan Canva AI [4][7]. Program ini menekankan pentingnya kemampuan dalam merancang prompt yang efektif serta memanfaatkan AI untuk menghasilkan *output* yang relevan dengan kebutuhan akademik maupun dunia kerja.

Selain itu, kegiatan ini juga berupaya mengeksplorasi efektivitas penggunaan AI dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa melalui pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif dan interaktif [14]. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa kelas XII yang telah memiliki kemampuan penalaran logis dan pemecahan masalah yang lebih matang, sehingga mampu berinteraksi secara lebih optimal dengan teknologi berbasis AI [27][28].

Lebih lanjut, kegiatan ini juga mempertimbangkan pentingnya kesiapan infrastruktur, sumber daya, serta aspek etika dan privasi dalam implementasi AI di lingkungan pendidikan [12]. Pendekatan yang digunakan tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga pada pengembangan pemahaman kritis siswa terhadap pemanfaatan AI secara bertanggung jawab.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki kontribusi dalam mengisi celah kajian terkait implementasi pelatihan *Generative AI* berbasis praktik pada siswa SMK, serta memberikan bukti

empiris mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan dalam meningkatkan pemahaman dasar dan keterampilan praktis siswa kelas XII SMKN 3 Bandar Lampung dalam penggunaan alat berbasis AI, serta mengukur peningkatan kompetensi siswa dalam mengintegrasikan AI ke dalam pembelajaran [16][17]. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk menganalisis dampak pelatihan terhadap literasi digital dan kreativitas siswa serta mengevaluasi kesiapan sekolah dalam mengadopsi teknologi AI secara berkelanjutan [18].

Hasil kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi implementasi AI dalam pendidikan menengah kejuruan, serta menjadi dasar dalam penyusunan program pelatihan yang lebih sistematis dan berkelanjutan. Selain itu, temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi pemangku kepentingan dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam kurikulum secara efektif dan bertanggung jawab, sekaligus mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 [19][20][23][25].

2. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini mengadopsi pendekatan kualitatif-kuantitatif dengan metode campuran (*mixed-methods*), yang melibatkan studi kasus, survei, dan wawancara mendalam untuk mengumpulkan data komprehensif mengenai efektivitas pelatihan AI bagi siswa kelas XII SMKN 3 Bandar Lampung.

2.1. Jenis Pelatihan

Pendekatan campuran ini memungkinkan analisis mendalam terhadap dampak pelatihan AI dari berbagai perspektif, menggabungkan data numerik dari survei dengan wawasan kontekstual dari wawancara dan observasi studi kasus. Kegiatan pengabdian masyarakat dengan pendekatan campuran (*mixed methods*) ini dirancang untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif terkait strategi dan implementasi AI dalam pembelajaran [18][31]. Secara khusus, data kuantitatif akan dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa, sementara data kualitatif akan diperoleh melalui observasi partisipatif dan wawancara dengan siswa serta guru untuk mengeksplorasi persepsi dan pengalaman mereka [32]. Metode studi literatur juga digunakan untuk menelaah berbagai artikel dan jurnal akademik yang relevan, guna memperkuat landasan teoritis serta mengidentifikasi praktik terbaik dalam pelatihan AI [10][33].

2.2. Subjek dan Objek Pelatihan

Subjek kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri dari siswa kelas XII SMKN 3 Bandar Lampung, sedangkan objeknya mencakup modul pelatihan AI yang dirancang khusus serta implementasi dan evaluasi dampaknya terhadap literasi digital dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Fokus pada siswa kelas XII ini didasarkan pada tahap perkembangan kognitif mereka yang memungkinkan asimilasi konsep AI secara fundamental, sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi tantangan teknologi di jenjang pendidikan selanjutnya. Selain itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini juga akan menganalisis kesiapan pembelajaran AI pada jenjang pendidikan dasar, termasuk kesiapan siswa, guru, sarana prasarana, dan kurikulum [6].

2.3. Instrumen Pelatihan

Instrumen *pre-test* dan *post-test* yang digunakan dalam penelitian ini telah melalui proses validasi isi (*content validity*) oleh dua ahli di bidang teknologi pendidikan dan literasi digital. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir soal sesuai dengan indikator kompetensi yang diukur, yaitu pemahaman konsep dasar AI dan keterampilan praktis penggunaannya. Selain itu, uji reliabilitas sederhana dilakukan menggunakan koefisien Cronbach Alpha untuk memastikan konsistensi instrumen [34]. Untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai hubungan

antara instrumen dan target pengukuran, Tabel 1 menyajikan rancangan instrumen penelitian secara rinci.

Tabel 1. Rancangan Instrumen dan Indikator Penelitian

Instrumen	Target	Indikator yang Diukur	Jenis Data	Waktu Pengumpulan
<i>Pre-test</i>	Siswa Kelas XII	Pengetahuan awal tentang konsep dasar AI (definisi, contoh aplikasi), etika penggunaan AI.	Kuantitatif	Sebelum Pelatihan
<i>Post-test</i>	Siswa Kelas XII	Peningkatan pemahaman konsep AI dan kemampuan praktik menggunakan alat AI sederhana (misal: membuat prompt ChatGPT, mendesain dengan Canva AI).	Kuantitatif	Setelah Pelatihan
Angket	Siswa & Guru	Persepsi terhadap kemudahan penggunaan, kemanfaatan AI, motivasi belajar/mengajar, serta kendala yang dihadapi.	Kuantitatif	Setelah Pelatihan
Wawancara	Perwakilan Siswa & Guru	Pengalaman mendalam selama pelatihan, dampak terhadap cara belajar/mengajar, dan saran untuk pengembangan ke depan.	Kualitatif	Setelah Pelatihan
Observasi	Selama Sesi Pelatihan	Tingkat partisipasi, interaksi siswa dengan materi dan alat AI, antusiasme, serta dinamika kelompok.	Kualitatif	Selama Pelatihan

Pedoman observasi akan memfasilitasi pencatatan perilaku dan interaksi siswa selama sesi pelatihan, serta efektivitas implementasi materi yang diberikan, sedangkan panduan wawancara akan digunakan untuk mendapatkan informasi mendalam dari para partisipan mengenai pengalaman dan umpan balik mereka terhadap pelatihan [35][36].

Instrumen *pre-test* dan *post-test* dikembangkan berdasarkan indikator literasi AI yang mencakup pemahaman konsep dasar, etika penggunaan, serta kemampuan praktis dalam menggunakan tools AI. Validasi isi (*content validity*) dilakukan oleh dua ahli di bidang teknologi pendidikan untuk memastikan kesesuaian butir soal dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien Cronbach Alpha untuk memastikan konsistensi internal.

Untuk meminimalkan bias pengukuran, *pre-test* dan *post-test* menggunakan struktur soal yang setara (*equivalent form*), serta diberikan dalam kondisi lingkungan yang seragam. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa perbedaan skor mencerminkan efek intervensi pelatihan, bukan faktor eksternal.

Pihak mitra, yaitu SMKN 3 Bandar Lampung, berperan sebagai fasilitator utama dalam pelaksanaan kegiatan, meliputi penyediaan laboratorium komputer, akses internet, serta pengorganisasian peserta. Selain itu, guru pendamping turut berperan dalam observasi proses pembelajaran dan memberikan umpan balik terhadap implementasi pelatihan.

Pendekatan *mixed-methods* digunakan untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai efektivitas pelatihan, dengan mengombinasikan data kuantitatif (*pre-post test*, angket) dan data kualitatif (observasi dan wawancara). Pendekatan ini memungkinkan triangulasi data untuk meningkatkan validitas hasil penelitian.

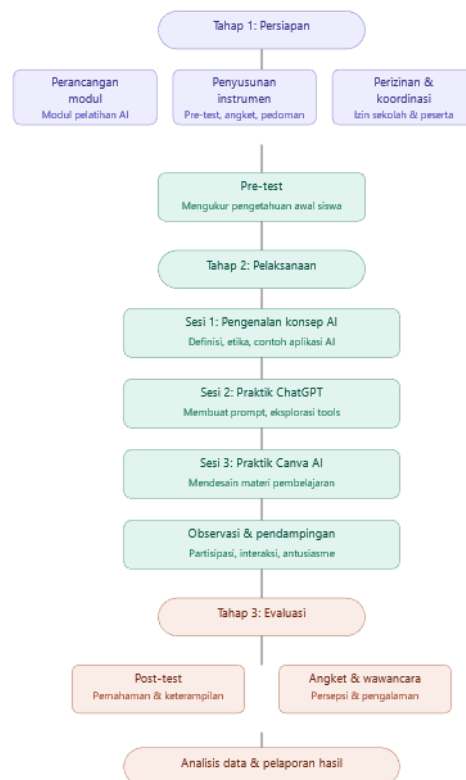
2.4. Prosedur Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis, dimulai dari tahap persiapan yang mencakup perancangan modul, penyusunan instrumen kegiatan pengabdian masyarakat, hingga perizinan. Selanjutnya, tahap pelaksanaan akan melibatkan serangkaian sesi pelatihan interaktif, sedangkan tahap evaluasi akan fokus pada analisis data yang terkumpul untuk menilai efektivitas program dan dampaknya terhadap literasi digital siswa [37]. Penelitian sejenis telah menunjukkan bahwa asesmen digital berbasis AI mampu memberikan

penilaian akurat terhadap literasi digital siswa, bahkan dengan tingkat kesesuaian yang tinggi terhadap penilaian manual guru [38].

Pada Gambar 1. dijelaskan Prosedur Pelaksanaan Pelatihan AI yang dibagi menjadi tiga tahap utama: Tahap 1 – Persiapan (*ungu*): mencakup tiga kegiatan paralel, yaitu perancangan modul pelatihan AI, penyusunan instrumen Kegiatan pengabdian masyarakat (*pre-test*, angket, pedoman observasi/wawancara), serta perizinan dan koordinasi dengan pihak sekolah. Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan *pre-test* untuk mengukur pengetahuan awal siswa. Tahap 2 – Pelaksanaan (*teal*): terdiri dari tiga sesi pelatihan interaktif secara berurutan – pengenalan konsep AI, praktik ChatGPT (membuat prompt), dan praktik Canva AI (mendesain materi). Selama sesi berlangsung, dilakukan observasi dan pendampingan untuk mencatat partisipasi serta antusiasme siswa. Tahap 3 – Evaluasi (*coral*): setelah pelatihan selesai, dilakukan *post-test* bersamaan dengan angket dan wawancara, lalu hasilnya dianalisis dan dilaporkan.

Pihak mitra, yaitu SMKN 3 Bandar Lampung, berperan aktif dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari: Fasilitasi peserta (penentuan kelas dan siswa), Penyediaan sarana dan prasarana (laboratorium komputer dan akses internet), Koordinasi jadwal pelatihan, Pendampingan selama pelaksanaan kegiatan, Evaluasi bersama terhadap hasil pelatihan. Kolaborasi ini memastikan bahwa program pelatihan berjalan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi nyata di sekolah.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan

2.5. Teknik Pengumpulan Data

Data akan dikumpulkan melalui observasi non-partisipatif yang didokumentasikan dengan lembar observasi [39], serta evaluasi hasil belajar menggunakan tes untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa terhadap materi yang diajarkan [40]. Hal ini akan dilengkapi dengan wawancara semi-terstruktur untuk mendapatkan perspektif mendalam dari peserta dan guru terkait efektifitas dan relevansi materi pelatihan [41]. Dalam konteks Kegiatan pengabdian masyarakat ini, observasi kelas dan wawancara terstruktur dengan guru serta siswa pada tahap awal juga akan dilakukan untuk mengidentifikasi akar permasalahan dan kebutuhan spesifik terkait kompetensi literasi digital

sebelum intervensi pelatihan diberikan [42]. Selain itu, peneliti akan melakukan perbandingan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan pada partisipan yang sama menggunakan alat ukur yang konsisten [43]. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat dan uji hipotesis untuk menguji signifikansi peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pelatihan [44]. Analisis data akan mencakup deskripsi statistik, seperti mean, median, dan standar deviasi, untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai tendensi sentral dan sebaran data literasi digital peserta didik [45].

2.6. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan *uji-t* dua pihak untuk membandingkan rata-rata hasil pretest dan posttest, serta mengukur signifikansi peningkatan kompetensi siswa [46]. Data yang terkumpul akan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif difokuskan pada data hasil *pre-test* dan *post-test*.

1. Langkah 1: Menghitung Rata-rata

Langkah awal adalah menghitung nilai rata-rata (*mean*) dari kedua tes untuk melihat gambaran umum peningkatan. Rata-rata dihitung dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \quad (1)$$

di mana $\bar{x}$ adalah nilai rata-rata, x_i adalah nilai siswa ke- i , dan n adalah jumlah siswa.

2. Langkah 2: Menguji Signifikansi dengan Uji-t Berpasangan

Untuk menentukan apakah peningkatan nilai dari *pre-test* ke *post-test* signifikan secara statistik, digunakan *uji-t* berpasangan (*Paired Sample T-Test*). Hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : Tidak ada perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*.

H_a : Ada perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*.

Rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{\bar{D}}{s_D \sqrt{n}} \quad (2)$$

di mana $\bar{D}$ adalah rata-rata dari selisih antara nilai *post-test* dan *pre-test* untuk setiap siswa ($D_i = \text{Post}_i - \text{Pre}_i$), dan s_D adalah simpangan baku (standar deviasi) dari selisih D_i .

3. Langkah 3: Mengukur Tingkat Efektivitas dengan *N-Gain*

Selain signifikansi, penting juga untuk mengukur seberapa besar efektivitas peningkatan yang terjadi. Ukuran ini disebut *N-Gain* (*Normalized Gain*), yang dirumuskan sebagai:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Post} - \text{test} - \text{Skor Pre} - \text{test}}{\text{testSkor Maksimum Ideal} - \text{Skor Pre} - \text{test}N} \quad (3)$$

Kriteria Efektivitas *N-Gain*:

- Tinggi: $N\text{-Gain} > 0.7$
- Sedang: $0.3 \leq N\text{-Gain} \leq 0.7$
- Rendah: $N\text{-Gain} < 0.3$

Sementara itu, data kualitatif dari observasi dan wawancara akan dianalisis menggunakan metode tematik untuk mengidentifikasi pola-pola utama, pandangan, serta pengalaman peserta terkait implementasi AI dalam pembelajaran [47][48]. Proses ini melibatkan pengodean data, pengkategorian tema, dan identifikasi hubungan antar tema untuk mendapatkan pemahaman yang

mendalam mengenai dampak pelatihan AI pada literasi digital siswa [49]. Metode analisis data ini akan memungkinkan penarikan kesimpulan yang valid mengenai efektivitas pelatihan AI dalam meningkatkan literasi digital siswa, sekaligus memberikan rekomendasi berbasis bukti untuk pengembangan program serupa di masa mendatang.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Gambaran Umum Lokasi Pelatihan

Bagian ini akan menyajikan deskripsi komprehensif mengenai lingkungan fisik dan sosial SMKN 3 Bandar Lampung, termasuk fasilitas pendukung yang relevan dengan pelaksanaan pelatihan kecerdasan buatan. Informasi ini penting untuk memberikan konteks terhadap kondisi objektif di mana pelatihan berlangsung, serta untuk mengidentifikasi potensi kendala atau keunggulan yang mungkin memengaruhi efektivitas intervensi. Penjelasan mengenai demografi siswa, latar belakang pendidikan guru, serta ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak yang relevan dengan AI akan turut disertakan untuk melengkapi gambaran umum lokasi pelatihan. Kemudian, hasil dan pembahasan akan menganalisis data secara sistematis, dimulai dengan menguji hipotesis awal untuk menentukan pengaruh signifikan penggunaan metode drill terhadap kemampuan siswa [50].



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan

3.2. Proses Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan akan diuraikan secara rinci, mencakup tahapan pra-pelatihan, saat pelatihan, dan pasca-pelatihan, serta respons siswa dan guru terhadap materi dan metode yang digunakan [20]. Studi pendahuluan juga dilakukan untuk mengidentifikasi tujuan serta menganalisis proses pembelajaran dan konteksnya, guna merumuskan tujuan khusus pelatihan [51]. Langkah selanjutnya adalah menyajikan data yang telah terkumpul secara deskriptif, kemudian mengambil kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan [52]. Proses ini selaras dengan pendekatan analisis konten, di mana peneliti akan melakukan pengodean tematik untuk mengidentifikasi konsep-konsep kunci dan menarik kesimpulan komprehensif [53][54]. Pembahasan yang disajikan akan mengintegrasikan hasil temuan dari berbagai metode pengumpulan data, termasuk analisis komparatif dari *weekly tests* dan *memorizing vocabularies* harian, serta evaluasi angket kepuasan siswa terhadap layanan pelatihan [55].

3.3. Hasil Evaluasi Pelatihan

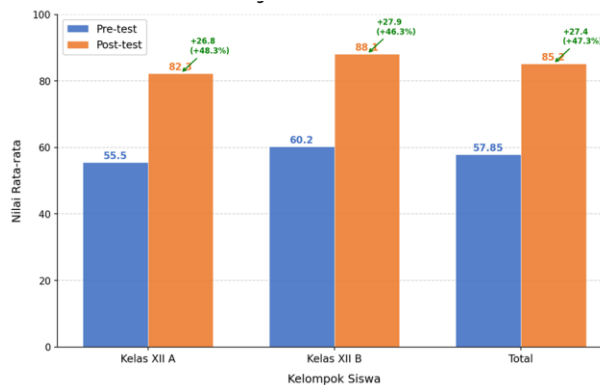
Evaluasi ini akan berfokus pada efektivitas program dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa kelas XII SMKN 3 Bandar Lampung dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan, sesuai dengan tujuan pelatihan. Data kuantitatif utama diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oleh 62 orang siswa. Tabel 2 menyajikan rekapitulasi hasil tes tersebut, yang menunjukkan adanya peningkatan nilai yang cukup berarti.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil *pre-test* dan *post-test* siswa

Kelompok	Jumlah Siswa (N)	Rata-rata Pre-test (μ_1)	Rata-rata Post-test (μ_2)	Selisih (Gain)	Peningkatan (%)
Kelas XII A	30	55.5	82.3	26.8	48.3%
Kelas XII B	32	60.2	88.1	27.9	46.3%
Total	62	57.85	85.2	27.35	47.3%

Hasil evaluasi akan mencakup analisis kuantitatif dan kualitatif untuk mengukur peningkatan literasi digital siswa, serta dampak pelatihan terhadap motivasi dan sikap mereka terhadap teknologi AI [56]. Analisis data akan mencakup evaluasi terhadap tingkat penguasaan konsep dasar AI, kemampuan aplikasi tools AI sederhana, serta persepsi siswa terhadap potensi AI dalam pembelajaran, yang semuanya akan dinilai melalui instrumen pra dan pasca-pelatihan.

Peningkatan yang konsisten di kedua kelas dapat divisualisasikan melalui Gambar 3. Grafik batang di bawah ini dengan jelas memperlihatkan lonjakan nilai rata-rata siswa setelah mengikuti rangkaian pelatihan AI.



Gambar 3. Perbandingan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*

Untuk menguji apakah peningkatan ini signifikan secara statistik, dilakukan *uji-t* berpasangan. Dengan menggunakan data pada Tabel 2, diperoleh nilai *t*-hitung sebesar 15,42. Nilai ini jauh lebih besar dibandingkan *t*-tabel pada derajat kebebasan (*df*) = 61 dan tingkat signifikansi 0,05 yaitu 2,00. Oleh karena itu, hipotesis nol (*H*₀) ditolak. Hal ini membuktikan bahwa pelatihan memberikan peningkatan pemahaman yang signifikan terhadap literasi AI siswa.

Selanjutnya, untuk mengukur tingkat efektivitas pelatihan, digunakan rumus *N-Gain*. Dengan nilai rata-rata *pre-test* 57,85 dan *post-test* 85,2, serta nilai maksimum ideal 100, maka:

$$N - Gain = \frac{85.2 - 57.85}{100 - 57.85} = \frac{27.35}{42.15} = 0.65 \quad (4)$$

Nilai *N-Gain* sebesar 0,65 ini berada pada rentang 0,3 - 0,7, yang termasuk dalam kategori "Sedang". Hasil ini mengindikasikan bahwa intervensi pelatihan cukup efektif dalam meningkatkan kompetensi siswa, meskipun masih terdapat ruang untuk optimalisasi lebih lanjut, terutama pada aspek praktik yang lebih mendalam.

3.4. Pembahasan

Bagian ini akan menganalisis secara mendalam temuan-temuan dari hasil evaluasi pelatihan, menginterpretasikan signifikansi statistik dan relevansi praktis dari peningkatan literasi digital siswa, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan atau keterbatasan program. Pembahasan akan mengaitkan hasil evaluasi dengan kerangka teoritis literasi digital dan pendidikan berbasis teknologi, serta membandingkan temuan dengan penelitian sebelumnya untuk mengontekstualisasikan kontribusi studi ini [56]. Analisis ini juga akan mengeksplorasi potensi dan tantangan yang mungkin dihadapi dalam penerapan AI untuk peningkatan proses evaluasi pembelajaran [13]. Studi ini akan mempertimbangkan bagaimana sistem evaluasi berbasis AI dapat mengakomodasi personalisasi asesmen guna memberikan umpan balik yang adaptif, sekaligus mengatasi isu validitas dan bias data dalam konteks literasi digital [38]. Penelitian ini menggunakan sintesis kualitatif untuk menggabungkan temuan-temuan dari berbagai sumber demi mendapatkan kesimpulan komprehensif terkait topik yang diteliti [13]. Selanjutnya, analisis deskriptif kuantitatif akan digunakan untuk mengukur persepsi peserta terhadap efektivitas kegiatan, kualitas

penyampaian materi, tingkat pemahaman, dan kompetensi teknis yang diperoleh setelah mengikuti pelatihan [57].

Hasil kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa dari 57,85 menjadi 85,2, yang diperkuat oleh hasil *uji-t* berpasangan. Nilai *N-Gain* sebesar 0,65 mengindikasikan bahwa pelatihan berada pada kategori efektivitas sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa intervensi pelatihan berbasis praktik memiliki dampak nyata terhadap peningkatan literasi AI siswa. Temuan ini juga mendukung gagasan bahwa pengenalan teknologi baru seperti AI dapat meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi belajar siswa, seperti yang diungkapkan dalam wawancara: "Saya jadi tahu kalau AI itu tidak hanya ChatGPT, tapi bisa juga untuk bikin desain. Lumayan seru dan ngebantu tugas sekolah" (Wawancara, Siswa 5).

Kategori efektivitas "Sedang" berdasarkan nilai *N-Gain* memberikan perspektif yang lebih bernuansa. Meskipun peningkatannya signifikan, hasil ini menyiratkan bahwa tidak semua siswa menyerap materi dengan tingkat pemahaman yang sama sempurna. Data kualitatif dari observasi menguatkan hal ini, di mana beberapa siswa masih terlihat kesulitan saat diminta membuat prompt yang lebih kompleks di ChatGPT atau menggunakan fitur magic edit di Canva. Hal ini mengindikasikan perlunya pendalaman materi pada sesi praktik lanjutan, misalnya dengan studi kasus yang lebih variatif. Namun, nilai *N-Gain* yang berada pada kategori sedang juga mengindikasikan bahwa proses internalisasi konsep belum terjadi secara merata pada seluruh peserta. Hal ini diperkuat oleh temuan kualitatif yang menunjukkan variasi kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan AI.

Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa 85% siswa merasa pelatihan ini bermanfaat dan meningkatkan minat mereka terhadap teknologi AI. Persepsi positif ini merupakan modal penting untuk mendorong eksplorasi mandiri di luar jam pelajaran. Tantangan ke depan adalah bagaimana sekolah dapat menyediakan infrastruktur dan program berkelanjutan untuk memfasilitasi minat tersebut, serta memastikan guru dapat terus mendampingi siswa dengan kompetensi pedagogis yang telah ditingkatkan melalui pelatihan serupa untuk para pendidik.

Secara khusus, peningkatan kompetensi siswa paling terlihat pada aspek praktik, terutama dalam: 1) Penyusunan prompt di ChatGPT. Siswa mulai memahami bahwa AI bukan sekadar alat pencari jawaban, melainkan sistem yang memerlukan input terstruktur. Perkembangan ini terlihat dari perubahan pola prompt siswa dari yang bersifat umum menjadi lebih spesifik, kontekstual, dan instruktif. 2) Pemanfaatan Canva AI untuk desain. Siswa menunjukkan peningkatan kreativitas dalam menghasilkan konten visual. Fitur AI membantu mereka mempercepat proses desain, sekaligus meningkatkan kualitas *output* dibandingkan metode manual. Dari sisi pedagogis, temuan ini menegaskan bahwa pendekatan experiential learning (belajar melalui praktik langsung) lebih efektif dibandingkan pendekatan konvensional dalam pembelajaran teknologi baru. Siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks nyata.

Selain itu, wawancara menunjukkan adanya perubahan persepsi siswa terhadap AI, dari sekadar alat bantu menjadi alat produktivitas. Perubahan mindset ini merupakan indikator penting dalam pengembangan literasi digital tingkat lanjut. Namun demikian, beberapa kendala masih ditemukan, seperti keterbatasan kemampuan siswa dalam menyusun prompt kompleks serta eksplorasi fitur AI yang belum optimal. Hal ini menunjukkan perlunya program lanjutan yang lebih terstruktur dan berkelanjutan.

4. Kesimpulan

Pelatihan *Generative AI* yang diberikan kepada siswa kelas XII SMKN 3 Bandar Lampung terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital, baik dari aspek pemahaman konseptual maupun keterampilan praktis. Peningkatan nilai rata-rata dari 57,85 menjadi 85,2 serta nilai *N-Gain* sebesar 0,65 menunjukkan bahwa program memberikan dampak positif yang signifikan, meskipun masih

berada pada kategori efektivitas sedang. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pendekatan berbasis praktik, khususnya melalui aktivitas penyusunan prompt di ChatGPT dan desain menggunakan Canva AI, berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Selain itu, terjadi perubahan persepsi siswa terhadap AI sebagai alat yang produktif dan relevan untuk kebutuhan akademik maupun profesional. Meskipun demikian, variasi tingkat pemahaman antar siswa menunjukkan bahwa pelatihan satu kali belum cukup untuk mencapai penguasaan yang optimal. Oleh karena itu, keberlanjutan program menjadi aspek krusial. Disarankan agar pihak sekolah mengintegrasikan penggunaan AI secara sistematis dalam kurikulum, baik melalui pembelajaran berbasis proyek, tugas terstruktur, maupun pelatihan lanjutan. Pendekatan ini diharapkan dapat memastikan bahwa literasi AI tidak hanya bersifat sementara, tetapi berkembang menjadi kompetensi yang berkelanjutan dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Daftar Pustaka

- [1] M. Munsarif, S. Raharjo, and M. Sam'an, "Pelatihan Kecerdasan Artifisial (KA) kepada Guru SD di Kabupaten Blora Jawa Tengah untuk Peningkatan Kemampuan di Bidang Digital," *Jurnal Surya Masyarakat*, vol. 5, no. 1, p. 101, Nov. 2022, doi: 10.26714/jsm.5.1.2022.101-105.
- [2] S. Suharyo, S. Subyantoro, and R. Pristiwati, "Kecerdasan Buatan dalam Konteks Kurikulum Merdeka pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah: Membangun Keterampilan Menuju Indonesia Emas 2045," *HUMANIKA*, vol. 30, no. 2, p. 208, Jan. 2024, doi: 10.14710/humanika.v30i2.60563.
- [3] A. P. Setiawi, E. N. S. Patty, and S. R. M. Making, "Dampak Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas," *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, vol. 5, no. 1, p. 680, Jan. 2024, doi: 10.54373/imeij.v5i1.826.
- [4] A. B. Kaswar, N. Nurjannah, M. Arsyad, D. F. Surianto, and R. R. Rosidah, "Membangun Keterampilan Pendidik Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence," *Vokatek Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 3, p. 293, Oct. 2023, doi: 10.61255/vokatekjp.v1i3.248.
- [5] R. Setiawan and N. Sukmana, "Kebijakan Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar," *Kalam Cendekia Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 13, no. 2, Jun. 2025, doi: 10.20961/jkc.v13i2.102104.
- [6] L. Klarisa, A. A. Setiyanti, H. D. Purnomo, and A. J. Gundo, "Analisis Kesiapan Pembelajaran Artificial Intelligence di Tingkat Pendidikan Dasar (Studi Kasus di SMP Negeri 1 Salatiga)," *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 5, no. 3, p. 1543, Jul. 2023, doi: 10.31004/edukatif.v5i3.5271.
- [7] R. S. I. Dewi et al., "Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Berbasis Project Based Learning Melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence di SD Laboratorium UM Kota Malang," *Jurnal ABDINUS Jurnal Pengabdian Nusantara*, vol. 9, no. 3, p. 913, Sep. 2025, doi: 10.29407/ja.v9i3.27037.
- [8] D. R. Rochmawati, I. Arya, and A. Zakariyya, "Manfaat Kecerdasan Buatan Untuk Pendidikan," *Jurnal Teknologi Komputer dan Informatika*, vol. 2, no. 1, p. 124, Sep. 2023, doi: 10.59820/tekomin.v2i1.163.
- [9] B. P. Alam et al., "Meningkatkan Kompetensi Guru SD Dengan Teknologi Artificial Intelligence AI untuk Pendidikan Masa Depan," *TRIDHARMADIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Jayakarta*, vol. 4, no. 2, p. 52, Dec. 2024, doi: 10.52362/tridharmadimas.v4i2.1745.
- [10] I. S. BUDI, I. B. Putrayasa, N. M. R. Wisudariani, and I. N. Sudiana, "Peran Dan Tantangan Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Inovasi Pengembangan Kurikulum Pembelajaran Bahasa Indonesia Masa Depan," *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 4, p. 1188, Dec. 2024, doi: 10.51878/learning.v4i4.3767.
- [11] M. Marsuki, F. M. Torano, and H. Hidayah, "Pelatihan Pembuatan Xiideo Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (Ai) Bagi Guru Penjas," *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 5, no. 2, p. 570, Oct. 2025, doi: 10.51878/community.v5i2.7319.
- [12] R. M. Ahmad, "Efektivitas Pelatihan Integrasi Canva dan Chat GPT sebagai Media Pembelajaran bagi Pendidik di kota Kupang," *Journal of Education Research*, vol. 5, no. 2, p. 1081, Apr. 2024, doi: 10.37985/jer.v5i2.953.

- [13] I. Cahyanto and N. S. Sonjaya, "Memanfaatkan Kecerdasan Buatan untuk Meningkatkan Proses Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Menengah Suatu Tinjauan Terhadap Potensi Dan Tantangannya," *Edum Journal*, vol. 7, no. 1, p. 110, Aug. 2024, doi: 10.31943/edumjournal.v7i1.180.
- [14] M. Nasir, "Inovasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah," *Jurnal Ilmiah Jendela Pendidikan*, vol. 14, no. 2, p. 49, Oct. 2025, doi: 10.55129/jp.v14i2.3161.
- [15] A. Izzah, S. Aji, and N. R. Dewi, "Systematic Literature Review: Tren Pemanfaatan AI Terhadap Kompetensi Profesionalisme Mahasiswa Calon Guru," *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, vol. 6, no. 1, p. 160, Feb. 2026, doi: 10.51878/science.v6i1.9367.
- [16] J. Lademann, J. Henze, N. Honke, C. Wollny, and S. Becker-Genschow, "Teacher training in the age of AI: Impact on AI Literacy and Teachers' Attitudes," *arXiv (Cornell University)*, Jul. 2025, Accessed: Oct. 2025. [Online]. Available: <http://arxiv.org/abs/2507.03011>
- [17] J. Lademann, J. Henze, N. Honke, C. Wollny, and S. Becker-Genschow, "Teacher training in the age of AI: impact on AI literacy and teachers' attitudes," *Frontiers in Education*, vol. 10, Jan. 2026, doi: 10.3389/educ.2025.1671306.
- [18] Q. A. MARYAM, A. Arief, and A. Ghofur, "Peningkatan Literasi Digital dan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran PAI Menggunakan Media Chromebook Berbasis Aplikasi Canva," *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 1, p. 336, Jan. 2026, doi: 10.51878/learning.v6i1.9198.
- [19] C. Bura and P. K. Myakala, "Advancing Transformative Education: Generative AI as a Catalyst for Equity and Innovation," *arXiv (Cornell University)*, Nov. 2024, doi: 10.48550/arxiv.2411.15971.
- [20] I. Ikhsan, P. Artasoma, E. Karlani, and A. Sunarno, "Etika Dalam Pemanfaatan Kecerdasan Buatan di Kelas IX SMP." Feb. 2025.
- [21] R. Rachmadtullah, M. J. Tanod, R. Rasmitadila, N. Irawan, A. S. McNeilly, and S. Suharni, "Elementary School Teachers' Perspectives on Utilizing Artificial Intelligence for Developing Learning Media," *Journal of Integrated Elementary Education*, vol. 4, no. 1, p. 71, Jul. 2024, doi: 10.21580/jieed.v4i1.21994.
- [22] F. A. Yusuf, "Trends, opportunities, and challenges of artificial intelligence in elementary education - A systematic literature review," *Journal of Integrated Elementary Education*, vol. 5, no. 1, p. 109, Mar. 2025, doi: 10.21580/jieed.v5i1.25594.
- [23] L. M. Silitonga, S. Suciati, M. Novita, and E. F. Prastikawati, "Pelatihan Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi Guru MGMP Bahasa Inggris SMP Kota Semarang," *E-Dimas Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 16, no. 3, p. 674, Sep. 2025, doi: 10.26877/e-dimas.v16i3.23696.
- [24] M. A. P. Luon, T. B. I. Sogen, D. R. Kabu, W. B. N. Dosinaeng, Y. O. Jagom, and Y. D. Nai, "Persepsi Guru Matematika terhadap Penggunaan Artificial Intelligence Sebagai Alat Bantu dalam Penyusunan Perangkat Pembelajaran," *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, vol. 5, no. 3, p. 1447, Aug. 2025, doi: 10.51878/science.v5i3.6080.
- [25] Y. Gagaramusu et al., "Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam Menyusun Modul Ajar Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Pengembangan dan Pengabdian Masyarakat Multikultural*, vol. 3, no. 1, p. 8, Apr. 2025, doi: 10.57152/batik.v3i1.1815.
- [26] R. G. Siringoringo and M. Y. Alfaridzi, "Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital," *Jurnal Yudistira Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, vol. 2, no. 3, p. 66, May 2024, doi: 10.61132/yudistira.v2i3.854.
- [27] K. Kisno, N. Fatmawati, R. Rizqiyani, S. Kurniasih, and E. Ratnasari, "Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligences (Ai) Sebagai Respon Positif Mahasiswa Piauud Dalam Kreativitas Pembelajaran Dan Transformasi Digital," *IJIGAEd Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, vol. 4, no. 1, p. 44, Dec. 2023, doi: 10.32332/ijigaed.v4i1.7878.
- [28] Y. Rachmawati et al., "Penguatan Kecerdasan Emosional Anak Usia Awal Sekolah Dasar melalui Alat Permainan Edukatif di SDN 1 Lancar," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, vol. 8, no. 4, p. 722, Oct. 2025, doi: 10.30591/japhb.v8i4.8830.

- [29] N. Sahnir, J. Jamilah, and H. Yatim, "Pengenalan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Meningkatkan Pengalaman Belajar Seni di Era Digitalisasi Pendidikan," *SEMINAR NASIONAL DIES NATALIS 62*, vol. 1, p. 245, Jul. 2023, doi: 10.59562/semnasdies.v1i1.811.
- [30] A. R. Afandi and H. Kurnia, "Revolusi Teknologi: Masa Depan Kecerdasan Buatan (AI) dan Dampaknya Terhadap Masyarakat," *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, vol. 3, no. 1, p. 9, Jun. 2023, doi: 10.47200/aossagcj.v3i1.1837.
- [31] D. F. Asidiqi and D. K. Adiputra, "Persepsi Mahasiswa PGSD terhadap Implementasi Quizizz sebagai Media Kuis Interaktif Berbasis Artificial Intelligence," *Jurnal Basicedu*, vol. 8, no. 1, p. 568, Feb. 2024, doi: 10.31004/basicedu.v8i1.7168.
- [32] M. G. Z. Arana, A. P. B. Párraga, O. A. R. Cires, E. G. C. Tenemaza, and A. P. S. Mero, "Impulsando el Aprendizaje en el Aula: El Rol de las Aplicaciones de Aprendizaje Adaptativo Impulsadas por Inteligencia Artificial en la Educación Básica," *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, vol. 8, no. 3, p. 4301, Jun. 2024, doi: 10.37811/cl_rcm.v8i3.11645.
- [33] N. Nurtaqiya, M. Naim, M. R. Prasetya, D. Anugrah, Pajriani, and Nurmila, "PENGUNAAN AI BERBASIS CHATGPT DAN PAPERPAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GURU DALAM PENYUSUNAN MODUL DAN MATERI AJAR," *Pedagogy Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 10, no. 3, p. 1109, Sep. 2025, doi: 10.30605/pedagogy.v10i3.6926.
- [34] S. Maskar, N. D. Puspaningtyas, C. Fatimah, and I. Mauliya, "Catatan Daring Matematika: Pelatihan Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Daring," *Community Development Journal Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 2, p. 487, Jun. 2021, doi: 10.31004/cdj.v2i2.1979.
- [35] T. J. C. G. Kraf and E. Simbolon, "Strategi Guru Agama Katolik dalam Penggunaan Artificial Intelligence Pada Pembelajaran Agama Katolik Sekolah Menengah Atas," *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 3, p. 1425, Aug. 2025, doi: 10.51878/learning.v5i3.6128.
- [36] B. Vadivel, A. A. Shaban, Z. A. Ahmed, and B. Saravanan, "Unlocking English Proficiency: Assessing the Influence of AI-Powered Language Learning Apps on Young Learners' Language Acquisition," *International Journal of English Language Education and Literature Studies (IJEEL)*, vol. 2, no. 6, p. 55, Jan. 2023, doi: 10.22161/ijeel.2.6.7.
- [37] D. C. P. Sinaga, M. Sitorus, E. A. P. Marpaung, R. H. Lubisndra, and D. N. Amalliaendra, "Penguatan Literasi Digital Melalui Pengenalan Kecerdasan Buatan Di Kalangan Pelajar," *Community Development Journal Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 6, no. 3, p. 4752, Jun. 2025, doi: 10.31004/cdj.v6i3.47107.
- [38] Sarmila and Rukli, "Eksplorasi Akurasi Asesmen Digital Berbasis AI dalam Evaluasi Literasi Digital," *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, vol. 3, no. 4, p. 4707, Jun. 2025, doi: 10.31004/jerkin.v3i4.1075.
- [39] Z. Razilu and B. Iskandar, "PELATIHAN PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DI MADRASAH IBTIDAIYAH," *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 5, no. 2, p. 348, Oct. 2025, doi: 10.51878/community.v5i2.7007.
- [40] Z. Abidin, N. N. Sholihah, and F. Rasyid, "Implementasi Model Pembelajaran Mind Mapping dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Materi Menerima Qadha dan Qadar di SD Negeri 005 Malinau Kota," *Allimna Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, vol. 3, no. 1, p. 62, May 2024, doi: 10.30762/allimna.v3i01.2711.
- [41] G. I. Sari, S. Winasis, I. Pratiwi, U. W. Nuryanto, and B. Basrowi, "Strengthening digital literacy in Indonesia: Collaboration, innovation, and sustainability education," *Social Sciences & Humanities Open*, vol. 10, p. 101100, Jan. 2024, doi: 10.1016/j.ssaho.2024.101100.
- [42] R. Martallata, I. Nurbudiyani, and A. F. Noor, "Digitalisasi Pengembangan Huma Gantung Dan Pemanfaatan Equalizer Dalam Asesmen Awal Kesiapan Belajar Siswa SMKN-2 KASONGAN," *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 1, p. 248, Jan. 2026, doi: 10.51878/learning.v6i1.8719.
- [43] G. Erlianti and Marlini, "Membangun Literasi Digital Siswa Era New Normal," *Vokal Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia*, p. 10, Jun. 2022, doi: 10.33830/vokal.v1i1.3190.

- [44] W. T. Sari and S. Prawijaya, "Ngaruh Media Ular Tangga Berbasis Digital terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 9 Subtema 1 di Kelas V," *JS (JURNAL SEKOLAH)*, vol. 7, no. 4, p. 587, Sep. 2023, doi: 10.24114/js.v7i4.47434.
- [45] N. N. L. Handayani, "Peningkatan Literasi Digital Dan Karakter Peserta Didik Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka," *LAMPUHYANG*, vol. 14, no. 2, p. 144, Jul. 2023, doi: 10.47730/jurnallampuhyang.v14i2.354.
- [46] M. Sobri and M. Syazali, "Implementasi Modul Belajar Sebagai Upaya Peningkatan Literasi Siswa di Sekolah Dasar Negeri 3 Pejanggik," *JGK (Jurnal Guru Kita)*, vol. 7, no. 4, p. 744, Sep. 2023, doi: 10.24114/jgk.v7i4.50158.
- [47] P. M. Setiadi, D. Alia, and D. Nugraha, "Pengembangan Bahan Ajar Digital dalam Blended Learning Model untuk Meningkatkan Literasi Digital Mahasiswa," *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 4, no. 3, p. 3353, Apr. 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i3.2727.
- [48] I. Irnawati, D. A. Uswatun, and I. K. Nurmeta, "Penerapan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemula Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 8, no. 5, p. 3960, Sep. 2024, doi: 10.31004/basicedu.v8i5.8699.
- [49] Y. Zhu, H. Zuo, and Y. Chen, "Digital Transformation in Vocational Education: Challenges, Strategies, and an Experimental Proposal," in *Atlantis Highlights in Computer Sciences/Atlantis highlights in computer sciences*, Atlantis Press, 2023, p. 643. doi: 10.2991/978-94-6463-242-2_79.
- [50] S. Dewi, B. Hermansah, and P. Ayurachmawati, "Pengaruh Metode Drill Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa di SD Negeri 81 Palembang," *ANTHOR Education and Learning Journal*, vol. 1, no. 2, p. 57, Mar. 2022, doi: 10.31004/anthor.v1i2.9.
- [51] I. Mustika, R. D. Puspita, D. S. Wardani, and A. Satrio, "Pemanfaatan Cyberlink PowerDirector Pada Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi (Utilization of Cyberlink PowerDirector in Learning to Write Text Observation Reports)," *Indonesian Language Education and Literature*, vol. 8, no. 2, p. 333, Feb. 2023, doi: 10.24235/ileal.v8i2.11346.
- [52] A. M. Ahyar and E. Zumrotun, "Upaya Meningkatkan Budaya Literasi di Sekola Dasar Melalui Implementasi Progam Kampus Mengajar," *Attadrib Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 2, p. 291, Sep. 2023, doi: 10.54069/attadrib.v6i2.586.
- [53] R. Rumahorbo, D. Kuswandi, and A. Wedi, "Emansipasi dan Humanisasi Pendidikan Kartini di Era Kecerdasan Buatan," *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, vol. 5, no. 4, p. 1709, Dec. 2025, doi: 10.51878/social.v5i4.8224.
- [54] M. F. Sari, Koderi, R. Sagala, and A. N. Mizan, "Literature Rexiiew: Penggunaan Teknologi Media Artificial Intellingence Chatgpt Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah." May 2025.
- [55] L. A. Ficayuma, "Pelatihan Decoding Texts untuk Mengembangkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dan Kemampuan Penerjemahan Siswa," *Pamasa Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, vol. 1, no. 1, p. 25, Jun. 2023, doi: 10.20884/1.pamasa.2023.1.1.8817.
- [56] F. Fitriani, M. Aryani, R. Wibawa, and W. Kurniawati, "Optimalisasi Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Mahasiswa Melalui Pelatihan Bantuan AI," *Masyarakat Jurnal Pengabdian*, vol. 2, no. 4, p. 576, Nov. 2025, doi: 10.58740/m-jp.v2i4.649.
- [57] M. Mahmud et al., "Implementasi Pelatihan Penggunaan Mendelay Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa," *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 5, no. 2, p. 418, Oct. 2025, doi: 10.51878/community.v5i2.7166.
- [58] S. Ronsumbre, T. Rukmawati, A. Sumarsono, and R. S. Warembra, "Pembelajaran Digital Dengan Kecerdasan Buatan (AI): Korelasi AI Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, vol. 9, no. 3, p. 1464, Sep. 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i3.5761.
- [59] M. A. Irawan, M. Suhardi, H. D. Ikawati, Z. Anwar, and A. Jayadi, "PELATIHAN MANAJEMEN LITERASI DIGITAL DI SEKOLAH," *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 2, p. 243, Jan. 2025, doi: 10.51878/community.v4i2.4184.

- [60] I. W. SUMARJAYA, M. Joni, J. Sibarani, and I. G. A. Wibawa, "Peningkatan Kompetensi Literasi Siswa Paket B dan Paket C di Pkbm Mentari Fajar Melalui Pelatihan Literasi Digital," *Buletin Udayana Mengabdi*, vol. 21, no. 3, p. 280, Dec. 2022, doi: 10.24843/bum.2022.v21.i03.p14.