

Peningkatan Literasi Teknologi Di Kampung Belajar Masjid Babussalam Melalui Edukasi Sistem Pakar Dan AI

Ines Heidiani Ikasari^{1*}, Perani Rosyani^{1*}, Derysa Maulana Putra Setya¹, Putri Reyvioleta Fazza¹

¹Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

Email: ^{1*}dosen01374@unpam.ac.id, ^{2*}dosen00837@unpam.ac.id,
(* : coresponding author)

Abstrak – Rendahnya literasi teknologi dan pemahaman mengenai *Artificial Intelligence* (AI) pada lingkungan pendidikan nonformal menyebabkan masyarakat belum mampu memanfaatkan teknologi secara optimal sebagai media pembelajaran dan pemecahan masalah. Kondisi tersebut juga ditemukan pada peserta Kampung Belajar Masjid Babussalam yang sebagian besar telah menggunakan perangkat digital, tetapi belum memahami konsep dasar *Artificial Intelligence* maupun sistem pakar. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan literasi teknologi masyarakat melalui edukasi sistem pakar dan *Artificial Intelligence*. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi, penyuluhan, demonstrasi, praktik langsung, diskusi interaktif, serta evaluasi menggunakan pre-test, post-test, dan kuesioner. Kegiatan dilaksanakan kepada 27 peserta yang terdiri atas siswa SD, SMP, dan SMA di Kampung Belajar Masjid Babussalam, Pamulang. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta sebesar 19,09%, ditunjukkan oleh kenaikan skor dari 110 pada pre-test menjadi 131 pada post-test. Selain itu, tingkat kepuasan peserta mencapai 96,39%, menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik mampu meningkatkan pemahaman konsep *Artificial Intelligence*, sistem pakar, serta mendorong pemanfaatan teknologi secara lebih produktif, kreatif, dan bertanggung jawab.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence*, Literasi Teknologi, Pengabdian Kepada Masyarakat, Pendidikan Nonformal, Sistem Pakar

Abstract – Limited technological literacy and inadequate understanding of *Artificial Intelligence* (AI) in non-formal education hinder communities from utilizing digital technologies effectively for learning and problem-solving. This condition was identified among participants of Kampung Belajar Masjid Babussalam, where most participants were familiar with digital devices but lacked fundamental knowledge of AI and expert systems. This community service program aimed to improve technological literacy through expert system and *Artificial Intelligence* education. The program employed socialization, educational counseling, demonstrations, hands-on practice, interactive discussions, and evaluation using pre-tests, post-tests, and participant questionnaires. The activity involved 27 elementary, junior high, and senior high school students at Kampung Belajar Masjid Babussalam, Pamulang. The results indicated a 19.09% increase in participants' understanding, reflected by an improvement in total scores from 110 in the pre-test to 131 in the post-test. Participant satisfaction reached 96.39%, indicating that the practice-based learning approach effectively enhanced participants' understanding of *Artificial Intelligence* and expert systems while encouraging more productive, creative, and responsible use of digital technology.

Keywords: *Artificial Intelligence, Community Service, Expert System, Non-Formal Education, Technological Literacy*

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari sekadar pemanfaatan perangkat digital menuju kemampuan memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan teknologi secara produktif (Jihadillah, 2025). AI kini telah bertransformasi dari sekadar instrumen riset menjadi elemen integral dalam ekosistem digital sehari-hari yang menuntut kecakapan literasi teknologi tingkat lanjut bagi seluruh lapisan masyarakat (Setiana et al., 2026). Penguatan literasi AI menjadi krusial sebagai fondasi dalam membangun sumber daya manusia yang adaptif, inovatif, dan kompetitif di tengah persaingan ekonomi digital global (Tantowi, 2025). Upaya ini sejalan dengan urgensi integrasi pembelajaran kecerdasan artifisial dan coding ke dalam kurikulum guna membekali generasi muda dengan keterampilan berpikir komputasional serta etika penggunaan teknologi (Yosiana et al., 2025).

Kampung Belajar Masjid Babussalam merupakan salah satu komunitas pendidikan nonformal di Kota Tangerang Selatan yang secara rutin memberikan layanan belajar bagi siswa jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Berdasarkan hasil observasi dan diskusi bersama pengelola, ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi mitra, yaitu: (1) peserta belum memahami konsep dasar *Artificial Intelligence* dan sistem pakar; (2) penggunaan telepon pintar masih didominasi untuk media sosial dan hiburan dibandingkan sebagai media belajar; (3) belum tersedia materi literasi teknologi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada lingkungan pendidikan nonformal; (4) pengelola dan relawan belum memiliki media pembelajaran untuk mengenalkan AI secara sederhana; serta (5) peserta belum memahami etika penggunaan *Artificial Intelligence* dalam mendukung proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pemanfaatan teknologi belum mampu memberikan nilai tambah terhadap peningkatan kompetensi digital peserta, sehingga diperlukan program edukasi yang sistematis untuk meningkatkan literasi teknologi masyarakat.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penguatan literasi AI berfungsi sebagai pilar utama dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa dalam menghadapi kompleksitas serta risiko etis sistem cerdas di abad ke-21 (Maleni et al., 2025). (Sinaga et al., 2025) menunjukkan bahwa penguatan literasi digital melalui pengenalan AI yang interaktif menjadi krusial untuk menjembatani kesenjangan kompetensi teknologi pada generasi muda, terutama di lingkungan pendidikan nonformal. Peningkatan kapasitas ini diharapkan mampu mengubah orientasi pengguna dari sekadar konsumen pasif menjadi kreator yang cakap dalam memanfaatkan alat bantu cerdas untuk menunjang efektivitas proses pembelajaran (Salma & Kurniawan, 2026). Selain itu diperlukan Langkah nyata melalui program pendampingan yang terstruktur guna mentransformasi perilaku digital peserta dari sekadar hiburan menjadi aktivitas produktif (Putri, 2025). Melalui metode edukasi partisipatif dan demonstrasi aplikatif, kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman etis serta keterampilan teknis siswa dalam mengeksplorasi potensi kecerdasan buatan secara bertanggung jawab (Kasih et al., 2025).

Di Indonesia, peningkatan literasi digital dan kecerdasan buatan juga menjadi perhatian pemerintah sebagai bagian dari transformasi digital nasional. Kementerian Komunikasi dan Digital bersama berbagai pemangku kepentingan terus mendorong peningkatan kompetensi digital masyarakat melalui program literasi digital sebagai upaya membentuk masyarakat yang mampu memanfaatkan teknologi secara aman, produktif, dan bertanggung jawab. Sejalan dengan kebijakan tersebut, UNESCO (2021) juga menegaskan bahwa implementasi *Artificial Intelligence* di bidang pendidikan harus diikuti dengan penguatan kompetensi AI *literacy* agar peserta didik tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga memahami manfaat, keterbatasan, serta implikasi etis dari penggunaannya. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa edukasi *Artificial Intelligence* pada komunitas pendidikan nonformal menjadi salah satu kebutuhan yang relevan untuk mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia di era digital.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat menawarkan solusi melalui program Peningkatan Literasi Teknologi Masyarakat Kampung Belajar Masjid Babussalam melalui Edukasi Sistem Pakar dan *Artificial Intelligence*. Program dilaksanakan menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif melalui penyuluhan, demonstrasi, praktik langsung, diskusi interaktif, serta evaluasi menggunakan *pre-test*, *post-test*, dan kuesioner. Keunikan program ini terletak pada pemanfaatan konsep sistem pakar (*expert system*) sebagai media untuk memperkenalkan cara kerja *Artificial Intelligence* secara sederhana melalui logika IF-THEN dan studi kasus diagnosis penyakit buah mangga. Setelah memahami konsep dasar tersebut, peserta dikenalkan pada pemanfaatan *Generative Artificial Intelligence* sebagai media pembelajaran sehingga peserta tidak hanya mampu menggunakan AI, tetapi juga memahami bagaimana teknologi tersebut bekerja dalam membantu proses pengambilan keputusan.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi teknologi masyarakat Kampung Belajar Masjid Babussalam melalui edukasi sistem pakar dan *Artificial Intelligence*. Luaran yang diharapkan meliputi meningkatnya pemahaman peserta mengenai konsep dasar *Artificial Intelligence* dan sistem pakar, meningkatnya kemampuan memanfaatkan AI sebagai media pembelajaran secara produktif, serta tumbuhnya

kesadaran mengenai penggunaan *Artificial Intelligence* yang etis dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Khalayak Sasaran, Lokasi, dan Waktu

Kegiatan dilaksanakan pada hari Minggu, 12 April 2026 pukul 08.00 hingga selesai di Kampung Belajar Masjid Babussalam, Lembah Pinus. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten. Sasaran kegiatan adalah peserta didik yang mengikuti pembelajaran di Kampung Belajar Masjid Babussalam. Sebanyak 27 peserta mengikuti rangkaian kegiatan secara penuh, mulai dari *pre-test*, penyampaian materi, demonstrasi, praktik, *post-test*, hingga pengisian kuesioner. Peserta berasal dari jenjang SD, SMP, dan SMA. Seluruh peserta telah memiliki pengalaman menggunakan *Smartphone* dan *Internet*, tetapi sebagian besar belum pernah memperoleh pembelajaran khusus mengenai AI dan sistem pakar.

2.2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif dengan prinsip *learning by doing*. Tahapan kegiatan disusun berdasarkan permasalahan mitra agar setiap aktivitas memiliki keterkaitan langsung dengan kebutuhan peserta. Alur pelaksanaan ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

2.3. Materi dan Metode Kegiatan

Tabel 1. Komponen Materi dan Metode Pelaksanaan

No	Komponen	Metode	Materi/Kegiatan
1	Edukasi Konsep AI	Ceramah interaktif	Konsep dasar, perkembangan dan penerapan AI dalam kehidupan
2	Pengenalan Sistem Pakar	Penyuluhan dan demonstrasi	<i>Knowledge base</i> , aturan *IF-THEN*, dan proses penalaran sederhana

3	Pemanfaatan AI	Demonstrasi dan praktik	ChatGPT, Gemini, Canva AI, dan SUNO
4	Etika AI	Diskusi dan penyuluhan	Data pribadi, plagiarisme, verifikasi informasi, dan integritas akademik
5	Evaluasi	<i>Pre-test, post-test, kuesioner</i>	Pengukuran perubahan pemahaman dan respons peserta

2.4. Teknik Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara deskriptif kuantitatif. *Pre-test* diberikan sebelum materi untuk memperoleh gambaran pemahaman awal, sedangkan *post-test* diberikan setelah seluruh rangkaian edukasi selesai. Instrumen pengetahuan menghasilkan skor total dengan skor maksimum 135. Persentase pemahaman dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimum. Persentase peningkatan relatif dihitung berdasarkan perubahan skor *pre-test* terhadap skor awal. Selain itu, kuesioner digunakan untuk memperoleh respons peserta terhadap materi, metode, manfaat, praktik AI, dan pentingnya penggunaan AI secara etis dan bertanggung jawab. Data kuesioner dilaporkan sebagai persentase respons pada kategori setuju dan sangat setuju.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan diawali dengan koordinasi bersama pengelola Kampung Belajar Masjid Babussalam terkait kebutuhan mitra, jadwal, sarana, dan materi. Sebelum materi diberikan, 27 peserta mengikuti *pre-test*. Hasil awal menunjukkan bahwa peserta telah mengenal istilah *Artificial Intelligence* melalui penggunaan berbagai layanan digital, tetapi pemahaman mengenai konsep, cara kerja, pemanfaatan untuk pembelajaran, dan aspek etika masih perlu diperkuat.

Pada sesi pertama, tim menjelaskan perkembangan teknologi digital dan konsep dasar AI menggunakan bahasa yang disesuaikan dengan peserta SD, SMP, dan SMA. Materi dikaitkan dengan contoh yang dekat dengan kehidupan peserta agar istilah AI tidak dipahami sebagai teknologi yang abstrak. Sesi berikutnya memperkenalkan sistem pakar sebagai salah satu pendekatan untuk memahami proses pengambilan keputusan berbasis pengetahuan. Peserta dikenalkan pada konsep *knowledge base* dan aturan IF-THEN melalui ilustrasi sederhana. Pendekatan tersebut digunakan untuk menunjukkan bahwa keluaran sistem cerdas berkaitan dengan data, pengetahuan, dan proses penalaran.

Setelah sesi konseptual, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi dan praktik penggunaan ChatGPT, Gemini, Canva AI, dan SUNO. Peserta mempraktikkan penyusunan *prompt*, mencari dan mengembangkan ide belajar, membuat desain sederhana, serta mencoba menghasilkan karya kreatif. Tim memberikan pendampingan selama praktik sehingga peserta dapat mencoba langsung perangkat yang tersedia pada *smartphone* masing-masing. Sesi diskusi digunakan untuk membahas pengalaman peserta dan mengevaluasi hasil keluaran AI.

Materi etika diberikan sebagai bagian dari rangkaian praktik. Peserta diarahkan untuk tidak memasukkan data pribadi secara sembarangan, melakukan verifikasi terhadap informasi yang dihasilkan AI, menghindari plagiarisme, dan menggunakan AI sebagai alat bantu belajar. Setelah seluruh materi dan praktik selesai, peserta mengerjakan *post-test* dan mengisi kuesioner kepuasan. Dokumentasi kegiatan menunjukkan adanya sesi pemaparan materi, praktik penggunaan AI secara berkelompok, serta pendampingan peserta selama kegiatan.



Gambar 2. Penyampaian Materi Edukasi *Artificial Intelligence* dan Sistem Pakar



Gambar 3. Praktik Penggunaan Aplikasi AI Oleh Peserta



Gambar 4. Pendampingan dan Interaksi Peserta Selama Kegiatan

3.2 Hasil Evaluasi Pemahaman

Hasil evaluasi menunjukkan perubahan yang jelas pada skor pengetahuan peserta. Total skor *pre-test* sebesar 110 dan meningkat menjadi 131 pada *post-test*, dengan skor maksimum 135. Dengan demikian, persentase capaian meningkat dari 81,48% menjadi 97,04%. Selisih skor sebesar 21 poin menunjukkan peningkatan absolut sebesar 15,56 poin persentase terhadap skor maksimum, sedangkan jika dibandingkan dengan skor awal, peningkatan relatif mencapai 19,09%.

Tabel 2. Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Tahap	Total Skor	Skor Maksimum	Capaian
<i>Pre-test</i>	110	135	81,48%
<i>Post-test</i>	131	135	97,04%
Perubahan	+21	-	+15,56 poin persentase
Peningkatan relative	-	-	19,09%

Perubahan tersebut menunjukkan bahwa materi dan metode yang digunakan mampu meningkatkan penguasaan peserta terhadap materi yang dievaluasi. Peningkatan tidak hanya berkaitan dengan pengenalan nama aplikasi, tetapi juga dengan materi yang diberikan selama kegiatan, yaitu konsep AI, sistem pakar, pemanfaatan AI untuk pembelajaran, dan etika penggunaan AI. Temuan ini mendukung pendekatan AI *literacy* yang menempatkan pengetahuan konseptual, kemampuan penggunaan, evaluasi, dan etika sebagai kompetensi yang saling berkaitan (Ng et al., 2021; Chiu et al., 2024).

3.3 Respons Peserta terhadap Kegiatan

Selain tes pengetahuan, evaluasi dilakukan melalui kuesioner kepuasan. Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa 96,39% respons peserta berada pada kategori setuju dan sangat setuju terhadap aspek yang dinilai, meliputi materi, metode penyampaian, manfaat kegiatan, praktik penggunaan AI, serta pentingnya penggunaan AI secara etis dan bertanggung jawab. Angka tersebut menunjukkan penerimaan peserta yang tinggi terhadap pendekatan edukatif-partisipatif yang digunakan.

3.4 Pembahasan

Peningkatan skor evaluasi dari 110 menjadi 131 memperlihatkan bahwa kegiatan memiliki kontribusi positif terhadap pemahaman peserta. Salah satu faktor yang mendukung hasil tersebut adalah kombinasi metode ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, dan diskusi. Peserta memperoleh kesempatan untuk menghubungkan konsep yang dijelaskan dengan penggunaan teknologi yang mereka temui sehari-hari. Pendekatan seperti ini sesuai dengan temuan Casal-Otero et al. (2023) bahwa pembelajaran AI pada jenjang K-12 membutuhkan pengalaman belajar yang sesuai konteks dan tidak hanya berorientasi pada penyampaian teori.

Pengenalan sistem pakar memberikan fungsi penting dalam kegiatan karena menjadi jembatan antara konsep AI dan pengalaman belajar peserta. Melalui aturan **IF-THEN**, peserta dapat melihat hubungan sederhana antara fakta atau kondisi dan keputusan yang dihasilkan sistem. Dengan cara tersebut, AI tidak diperkenalkan hanya sebagai aplikasi yang memberikan jawaban, tetapi sebagai teknologi yang memiliki proses dan aturan tertentu. Pendekatan ini membantu menggeser pemahaman peserta dari sekadar pengguna menjadi pengguna yang lebih sadar terhadap proses dan keterbatasan teknologi.

Praktik ChatGPT, Gemini, Canva AI, dan SUNO kemudian memperluas pengalaman peserta pada bentuk AI yang lebih dekat dengan aktivitas sehari-hari. Peserta belajar menyusun **prompt**, mencoba keluaran AI, dan menilai hasilnya. Aktivitas tersebut relevan dengan kompetensi AI *literacy* yang menekankan kemampuan menggunakan AI sekaligus mengevaluasi hasilnya (Ng et al., 2021). Chiu et al. (2024) juga menekankan bahwa AI *literacy* mencakup kompetensi

pengetahuan, penggunaan, evaluasi kritis, dan etika. Dengan demikian, struktur kegiatan yang menggabungkan konsep, praktik, dan refleksi etis telah sesuai dengan kebutuhan literasi AI.

Aspek etika menjadi penting karena peningkatan kemampuan menggunakan AI tanpa pemahaman mengenai privasi dan integritas dapat menimbulkan risiko baru. Dalam kegiatan ini, peserta diberi pemahaman mengenai perlindungan data pribadi, verifikasi informasi, plagiarisme, dan posisi AI sebagai alat bantu belajar. Materi tersebut sejalan dengan Akgun dan Greenhow (2022) yang mengidentifikasi tantangan etika AI dalam pendidikan K-12, serta dengan panduan UNESCO (2021) yang menekankan penggunaan AI dalam pendidikan secara berpusat pada manusia. Dengan memasukkan aspek etika ke dalam praktik, kegiatan tidak berhenti pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga membangun sikap penggunaan teknologi yang lebih bertanggung jawab.

Tingkat respons positif sebesar 96,39% memperkuat temuan bahwa metode yang diterapkan dapat diterima oleh peserta. Tingginya respons terhadap materi dan praktik menunjukkan bahwa penggunaan contoh konkret dan aktivitas langsung sesuai dengan karakteristik peserta dari berbagai jenjang. Meskipun demikian, hasil kegiatan perlu dipahami sebagai peningkatan pemahaman jangka pendek karena evaluasi dilakukan pada saat kegiatan berlangsung. Laporan kegiatan belum menyediakan data tindak lanjut untuk mengukur retensi pengetahuan atau perubahan perilaku peserta dalam jangka panjang. Oleh sebab itu, program lanjutan perlu menggunakan evaluasi berkala dan aktivitas proyek yang lebih mendalam.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa edukasi sistem pakar dan AI dapat digunakan sebagai salah satu pendekatan untuk memperkuat literasi teknologi pada komunitas pendidikan nonformal. Model kegiatan yang menggabungkan penjelasan konseptual, demonstrasi, praktik, diskusi, dan etika dapat direplikasi dengan penyesuaian materi berdasarkan usia peserta. Keberlanjutan program juga penting agar peningkatan pemahaman tidak berhenti pada satu kali kegiatan, tetapi berkembang menjadi kemampuan menggunakan AI secara produktif, kritis, aman, dan bertanggung jawab.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di Kampung Belajar Masjid Babussalam berhasil meningkatkan pemahaman peserta mengenai *Artificial Intelligence* dan sistem pakar melalui pendekatan edukatif-partisipatif. Kegiatan melibatkan 27 peserta jenjang SD, SMP, dan SMA dengan metode ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, serta evaluasi pre-test, post-test, dan kuesioner. Hasil evaluasi menunjukkan kenaikan total skor dari 110 menjadi 131 dari skor maksimum 135. Persentase capaian meningkat dari 81,48% menjadi 97,04%, dengan peningkatan relatif sebesar 19,09%. Respons peserta juga menunjukkan 96,39% berada pada kategori setuju dan sangat setuju terhadap keseluruhan aspek kegiatan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa edukasi yang menggabungkan konsep sistem pakar, praktik aplikasi AI, dan etika penggunaan dapat menjadi pendekatan yang relevan untuk meningkatkan literasi teknologi pada lingkungan pendidikan nonformal.

Untuk keberlanjutan, Kampung Belajar Masjid Babussalam disarankan mengembangkan kegiatan literasi AI secara berkala dengan materi bertahap sesuai jenjang peserta. Evaluasi berikutnya sebaiknya menambahkan pengukuran keterampilan praktik dan evaluasi tindak lanjut agar dampak jangka panjang terhadap perilaku penggunaan teknologi dapat diketahui.

REFERENCES

- Akgun, S., & Greenhow, C. (2022). *Artificial Intelligence* in education: Addressing ethical challenges in K–12 settings. **AI and Ethics*, 2*(3), 431–440. <https://doi.org/10.1007/s43681-021-00096-7>
- Casal-Otero, L., Catala, A., Fernández-Morante, C., & Cebreiro, B. (2023). AI literacy in K–12: A systematic literature review. **International Journal of STEM Education*, 10*(1), 62. <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00418-7>
- Chiu, T. K. F., Ahmad, Z., & Sanusi, I. T. (2024). What are *Artificial Intelligence* literacy and competency? A comprehensive framework to support them. **Computers and Education Open*, 6*, 100171. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100171>
- Kasih, F., Nora, B., Putri, D., & Febriani, R. D. (2025). *Edukasi Pemanfaatan Artificial Intelligence untuk*

Meningkatkan Literasi Digital Siswa SMA. 8(2).

- Maleni, L., Pardini, A. S., Kristian, D., Iswandi, W., Yudisman, A., Hidayat, T., & Rifa'i, R. (2025). Mempersiapkan Siswa Untuk Masa Depan: Literasi AI Sebagai Keterampilan Abad 21. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(2), 6375–6379. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i2.1587>
- Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). Conceptualizing AI literacy: An exploratory review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2*, 100041. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041>
- Putri, M. shalaty. (2025). Pengenalan Dan Peningkatan Literasi Teknologi Ai (Artificial Intelegence) Bagi Siswa Sma Negeri 7 Bekasi. *Indonesian Community Service and Empowerment Journal (IComSE)*, 6(2), 760–768. <https://doi.org/10.34010/icomse.v6i2.13532>
- Salma, T. D., & Kurniawan, M. F. (2026). *Literasi Kecerdasan Buatan dan Etika Penggunaan Teknologi AI melalui Workshop Interaktif di Madrasah Aliyah*. 5(1), 662–668.
- Setiana, E., Pirdaus, D. I., Teknologi, F., & Informatika, U. (2026). *Peningkatan Literasi Digital dan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan : Strategi Edukasi Inovatif bagi Masyarakat*. 6(1), 4–9.
- Sinaga, D. C. P., Sitorus, M., Marpaung, E. A. P., Lubisndra, R. H., & Amalliaendra, D. N. (2025). Penguatan Literasi Digital Melalui Pengenalan Kecerdasan Buatan Di Kalangan Pelajar. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(3), 4752–4758. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i3.47107>
- Tantowi, A. A. (2025). Literasi Kecerdasan Buatan: Dampak Ai Terhadap Kemajuan Pendidikan Di Indonesia. *Journal of Computer Science and Information Technology*, 2(4), 488–493. <https://doi.org/10.70248/jcsit.v2i4.3038>
- Yosiana, V. M., Zainal, V. R., & Hakim, A. (2025). Peran Transformasi Pendidikan Digital sebagai Upaya Meningkatkan Kinerja Guru dan Tenaga Kependidikan di Sekretariat Direktorat Jenderal Guru, Tenaga Kependidikan, dan Pendidikan Guru Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 7(1), 188–198. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v7i1.6776>