

Peningkatan Literasi AI dan Pemanfaatan Prompting Artificial Intelligence Untuk Keterampilan dan Kreativitas Siswa SMK Negeri 3 Sigli

Tri Mulya Dharma^{1,*}

¹ Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Sains, Universitas Jabal Ghafur , Indrajaya, Pidie, Aceh, Indonesia 24171

Info Artikel	ABSTRAK
Histori Artikel: Diajukan: 13 Juli 2026 Direvisi: 21 Juli 2026 Diterima: 1 Agustus 2026	Perkembangan Artificial Intelligence (AI) mengharuskan siswa memiliki literasi AI yang baik. Namun, identifikasi awal pada 10 siswa kelas XI DKV SMK Negeri 3 Sigli menunjukkan keterbatasan penyusunan prompting dan belum adanya pembelajaran AI terstruktur karena metode desain selama ini masih manual. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) pada 13 Juli 2026 ini bertujuan meningkatkan literasi AI dan teknik prompting siswa dalam pembuatan konten produk. Metode yang digunakan adalah learning by doing berupa ceramah teoretis dan pendampingan praktis menggunakan Gemini AI. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test via Quizizz dengan indikator pemahaman konsep literasi AI serta kemampuan teknis menyusun prompting. Hasil evaluasi kuantitatif menunjukkan peningkatan pemahaman literasi AI siswa dari rata-rata 30% pada pre-test menjadi 80% pada post-test, sementara keterampilan praktis menyusun prompting meningkat dari 10% menjadi 65%. Program ini berhasil membekali siswa dengan keterampilan literasi AI dan teknik prompting yang kreatif, aman, serta bertanggung jawab
Kata kunci: Literasi Digital Artificial Intelligence Prompting Gemini AI SMK Negeri 3 Sigli	
Keywords: Digital Literacy Artificial Intelligence Prompting Gemini AI 3 Sigli Vocational School	<i>The rapid advancement of Artificial Intelligence (AI) requires students to possess digital literacy. However, initial identification of 10 11th-grade DKV students at SMK Negeri 3 Sigli revealed prompting-writing limitations and a lack of structured AI training due to manual design methods. This Community Service (PKM) program, conducted on July 13, 2026, aimed to enhance AI literacy and prompting techniques for product content creation. The learning by doing method combined theoretical lectures with practical mentoring using Gemini AI. Progress was evaluated via Quizizz pre-tests and post-tests, measuring AI literacy concepts and technical prompting formulation. Quantitative results showed students average AI literacy understanding increased from 30% to 80%, while prompting skills rose from 10% to 65%. This training successfully equipped students with creative, safe, and responsible AI prompting capabilities.</i>
Penulis Korespondensi: Tri Mulya Dharma Email: dtrimulya7@gmail.com	

Copyright © 2026 Author(s). All rights reserved

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang begitu pesat terutama pada teknologi Artificial Intelligence (AI) membawa perubahan yang nyata terutama dalam dunia pendidikan sebagai metode pembelajaran literasi AI sekolah. Kemampuan dalam memahami serta menggunakan teknologi AI bukan lagi sekedar nilai tambah, tetapi menjadi keterampilan penting yang harus dimiliki siswa di era digital saat ini (Fajriati, Wisroni, & Handrianto, 2024; Sahputra dkk., 2026). Secara akademik, Literasi AI menjadi kemampuan individu untuk memahami, mengevaluasi dan mengoperasikan teknologi AI secara terstruktur dan etis (Maleni dkk., 2025). Teknik prompting adalah salah satu pilar utama untuk menyusun instruksi AI yang mampu menghasilkan teks, gambar, maupun konten digital secara otomatis, sehingga memberikan peluang baru serta mendorong kreativitas siswa dan kemandirian belajar bagi siswa (Priastuty, Sugandi, & Srikandi, 2025).

Namun, potensi besar ini sering terhambat oleh minimnya kemampuan siswa dalam memahami literasi AI dan memanfaatkan prompting AI secara terstruktur (Ichsan dkk., 2024). Tanpa dibekali pemahaman yang kuat terkait pemanfaatan literasi AI, justru menimbulkan pelanggaran dan dapat mematikan daya pikir siswa disebabkan ketergantungan pada hal yang instan (Chandra, Indriani, Afrisia, Masan, & Kartija, 2025). Masalah inilah yang ditemukan secara nyata pada mitra pengabdian, yaitu SMK Negeri 3 Sigli, khususnya pada jurusan keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV). Jurusan DKV yang berfokus pada elemen visual dan komunikasi grafis, menjadi salah satu kompetensi untuk menyampaikan pesan dan juga kompetensi utamanya menghasilkan konten promosi produk.

Berdasarkan hasil identifikasi awal melalui analisis kebutuhan mitra yang dilakukan pada Juni 2026 melalui observasi langsung serta wawancara terstruktur kepada 2 orang guru DKV dan beberapa siswa kelas XI DKV SMK Negeri 3 Sigli menggunakan instrumen kuesioner, ditemukan tiga permasalahan utama, yaitu: (1) Pembuatan desain dan konten produk masih dilakukan secara manual sehingga membutuhkan waktu yang lama (Sa'adah, Mulyati, Maghfirah, & Sara, 2025). (2) Sekolah belum mengintegrasikan materi AI ke dalam kurikulum praktikum DKV, dampaknya siswa tidak mengetahui cara memanfaatkan AI untuk mempercepat konsep desain. (3) Beberapa siswa mencoba secara mandiri, namun sering mengalami kegagalan karena tidak sesuai dalam menyusun prompting.

Meskipun (Ichsan dkk., 2024), (Saputra & Rizy, 2026) dan (Pebrianto dkk., 2025) sebelumnya telah melakukan pelatihan prompting AI secara umum meningkatkan kemandirian belajar siswa, PKM pada SMK Negeri 3 Sigli ini memiliki nilai tambah yang spesifik. PKM ini tidak hanya mengajarkan menulis prompting, namun memberikan nilai etis yang diintegrasikan pada luaran yang disesuaikan dengan kompetensi siswa DKV yaitu visualisasi konten produk menggunakan aplikasi Gemini AI. Selain itu, program ini sangat selaras dengan pemerintah (Kementerian Komunikasi dan Digital, 2026) dalam percepatan literasi AI untuk mencetak talenta AI yang aman, etis, dan bertanggung jawab (BPMP Provinsi Kepulauan Riau, 2026). Pemanfaatan AI membutuhkan kemampuan teknis sehingga dapat mengurangi beban kerja serta relevan, sehingga prompting yang kita tulis menghasilkan luaran yang relevan dan sesuai kebutuhan pengguna tanpa melanggar etika (Butsiarah, Alim, Fatoni, Saiful Alimshah, & Yani, 2025) (Safi'i & Wahdini, 2026).

Berdasarkan situasi tersebut, PKM ini dirancang secara terukur dan jelas sesuai kebutuhan mitra pengabdian, yaitu meningkatkan literasi AI dan keterampilan praktis prompting yang terstruktur bagi siswa kelas XI DKV SMK Negeri 3 Sigli. PKM ini dilakukan secara intensif yang menargetkan peningkatan pemahaman minimal 50% dan keterampilan menyusun prompting yang bisa menghasilkan konten produk secara mandiri dan etis.

II. METODE

Kegiatan PKM ini dilaksanakan SMK Negeri 3 Sigli yang berlokasi kompleks perkampungan pelajar Tijue, Blok Sawah, Kecamatan Kota Sigli, Kabupaten Pidie, Provinsi Aceh dilaksanakan pada tanggal 13 Juli 2026 yang berlokasi di Laboratorium Komputer. Peserta kegiatan berjumlah 10 orang siswa kelas XI jurusan DKV. Dasar pemilihan peserta didasarkan kebutuhan yang menuntut kemampuan tinggi dalam visualisasi dan pembuatan konten produk kreatif. Selain itu, pemilihan peserta juga yang sudah mendapatkan basis keahlian desain dasar namun belum pernah diperkenalkan pada integrasi teknologi AI di sekolah.

PKM ini dirancang secara sistematis melalui lima tahapan untuk memastikan keberhasilan dan keberlanjutan program, yaitu:

1. Melakukan observasi dan wawancara langsung bersama guru dan perwakilan siswa DKV untuk pemetaan kendala dan kebutuhan.
2. Mempersiapkan materi literasi AI, panduan prompting dan menyiapkan instrumen evaluasi pada platform *quizziz*.
3. Mengukur pemahaman siswa terkait literasi AI dan teknik prompting sebelum pelatihan,
4. Penjelasan materi dan dilanjutkan praktik langsung oleh siswa.
5. Menguji kembali pemahaman setelah akhir pelatihan untuk menganalisis kemampuan siswa.

Kegiatan pengabdian masyarakat (PKM) selain bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi juga upaya untuk membantu komunitas tertentu untuk memberi manfaat dan pengembangan serta kemajuan nyata (Risyda dkk., 2026). Di sisi lain, metode pelatihan intensif *learning by doing* diterapkan untuk meningkatkan keterampilan siswa dengan melibatkan secara langsung dalam pembelajaran (Sudharsono dkk., 2025). PKM ini siswa diberikan pemaparan materi mengenai literasi AI, etika dan regulasi penggunaan AI serta pentingnya memverifikasi informasi hasil keluaran AI. Selanjutnya dilakukan pembimbingan dan mendemonstrasikan langsung terkait penyusunan *prompting* yang menghasilkan luaran konten produk.

Tabel 1. Susunan Kegiatan

Waktu	Materi	Pelaksana
08.30 - 09.00	Pembukaan	Tri Mulya Dharma, S.Kom., M.T dan Mitra
09.00 - 09.30	Pre-Test (Quizziz)	Tri Mulya Dharma, S.Kom., M.T
09.30 -10.30	Materi: Literasi AI	Tri Mulya Dharma, S.Kom., M.T
10.30 -11.30	Pelatihan Prompting Gemini AI	Tri Mulya Dharma, S.Kom., M.T
11.30 - 12.00	Diskusi	Tri Mulya Dharma, S.Kom., M.T dan Mitra
12.00 - 12.30	Post-Test (Quizziz)	Tri Mulya Dharma, S.Kom., M.T
12:30 - 13.00	Penutupan, Dokumentasi	Tri Mulya Dharma, S.Kom., M.T dan Mitra

Evaluasi kemampuan siswa dilakukan melalui instrumen tes objektif berupa *pre-test* dan *post-test* yang diintegrasikan secara digital melalui platform *Quizziz*. Instrumen evaluasi ini berupa 10 butir soal pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban untuk mengukur capaian kognitif. Instrumen tersebut dibagi secara seimbang ke dalam 2 indikator utama, yaitu:

1. Indikator Pemahaman Konsep Literasi AI (Soal 1-5) yaitu meliputi pemahaman dasar AI, cara kerja AI, batasan etika, regulasi, dan teknik validasi informasi hasil keluaran AI. Setiap soal bernilai 10 poin, dengan skor maksimal indikator sebesar 50 poin.
2. Indikator Keterampilan Teknis *Prompting* (Soal 6-10) meliputi aspek penentuan kata kunci (*keywords*), penyusunan struktur *prompting* dan perbaikan *prompting* yang bias/*error*. Setiap soal bernilai 10 poin, dengan skor maksimal indikator sebesar 50 poin.

Sistem pemberian skor total dihitung dengan menjumlahkan skor kedua indikator dengan maksimal 100 poin, yang kemudian dirata-ratakan untuk seluruh peserta sehingga mendapatkan persentase capaian kuantitatif keberhasilan program.



Gambar 1. Pembukaan Pelatihan Oleh Bapak Yusra Edia Saputra, S.T (Kepala Lab)

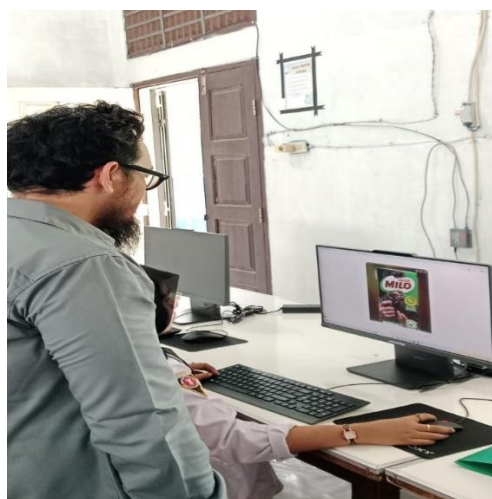
III. HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan Pengabdian Masyarakat Literasi AI dan *Prompting* bagi siswa SMK Negeri 3 Sigli jurusan DKV telah dilaksanakan sesuai perencanaan dan berjalan lancar selama satu hari penuh dengan durasi 4,5 jam. Pendekatan *learning by doing* mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa SMK Negeri 3 Sigli kelas XI jurusan DKV terhadap materi dan teknik *prompting*.

Pada sesi pertama, berfokus pada penyampaian materi literasi AI yang mencakup pemahaman pemahaman dasar AI, cara kerja AI, batasan etika dan regulasi serta pentingnya validasi informasi keluaran AI. Sesi kedua dilanjutkan dengan pelatihan intensif dengan melakukan praktik langsung, dimana setiap siswa diarahkan menyusun *prompting* yang terstruktur untuk menghasilkan konten produk. Pelatihan dilakukan dengan memberikan *prompting* yang salah dan umum, sehingga siswa dapat berpikir kritis dan merangsang kreativitas siswa untuk menghasilkan konten produk yang bagus.



(a)



(b)

Gambar 2. (a) Pemberian Materi Literasi AI (b) Pelatihan Prompting

Literasi AI dan teknik *prompting* menggunakan Gemini kepada oleh siswa sebagai upaya agar siswa DKV SMK Negeri 3 Sigli mendapatkan pengetahuan baru mengenai desain produk yang mudah digunakan dan menghasilkan desain yang bagus menggunakan *prompting*. Dengan adanya pengabdian kepada masyarakat mengenai literasi AI dan teknik *prompting* memberikan manfaat yang baik kepada siswa dalam memahami pentingnya literasi AI dan teknik *prompting* dalam mendesain sebuah produk. Gambar 2 merupakan hasil penerapan *prompting* produk yang dihasilkan oleh siswa. Gambar 3 perbandingan hasil evaluasi pengetahuan siswa.



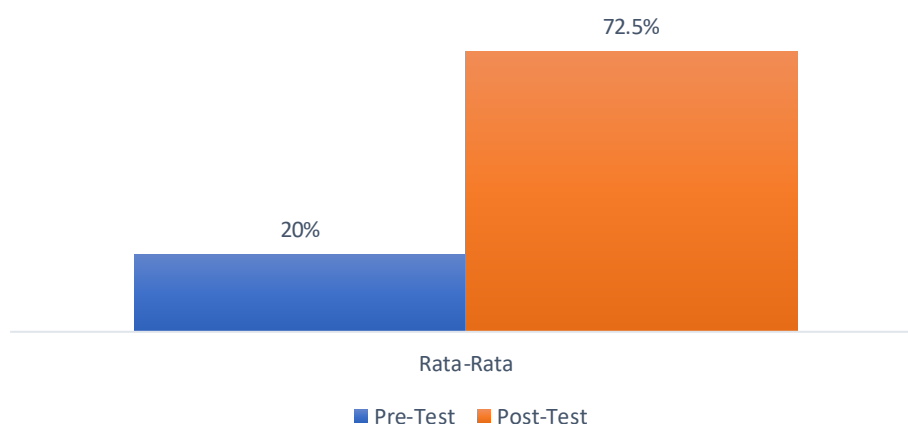
Gambar 3. Hasil Prompting Produk

Untuk memastikan hasil evaluasi kuantitatif, pengukuran dilakukan secara individual pada 10 orang siswa. Skor pre-test dan post-test diperoleh berdasarkan akurasi jawaban siswa terhadap 10 butir soal yang diujikan melalui platform Quizizz. Rincian data nilai individual, rata-rata, selisih peningkatan, serta interpretasi hasil disajikan secara lengkap pada Tabel 2

Tabel 2. Evaluasi Siswa

Peserta	Literasi AI		Teknik Prompting		Rata-Rata Akhir Capaian		Total Peningkatan
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-Test	
Siswa 1	30	80	10	60	20	70	50
Siswa 2	20	70	0	50	10	60	50
Siswa 3	40	90	20	70	30	80	50
Siswa 4	30	80	10	60	20	70	50
Siswa 5	40	90	20	70	30	80	50
Siswa 6	10	80	10	60	10	70	60
Siswa 7	30	90	10	70	20	80	60
Siswa 8	40	80	0	60	20	70	50
Siswa 9	20	70	20	50	20	60	40
Siswa 10	40	70	0	100	20	85	65
Rata-rata	30%	80%	10%	65%	20%	72,5%	52,5%

Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada *pre-test* hanya 30% dan mengalami peningkatan pengetahuan pada *post-test* dengan nilai 80%. Pada teknik *prompting* pada saat *pre-test* hanya 10% dan mengalami peningkatan yang signifikan mencapai 65% pada *post-test*. Rata-rata capaian akhir yang diraih siswa untuk *pre-test* 20% dan mengalami peningkatan sebesar 72,5% pada *post-test* dan peningkatan keseluruhan mencapai 52,5% dari 10 butir soal yang diberikan. Perbandingan Hasil Evaluasi Pengetahuan siswa berdasarkan pengujian *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan berdasarkan indikator, seperti pada Gambar 4.

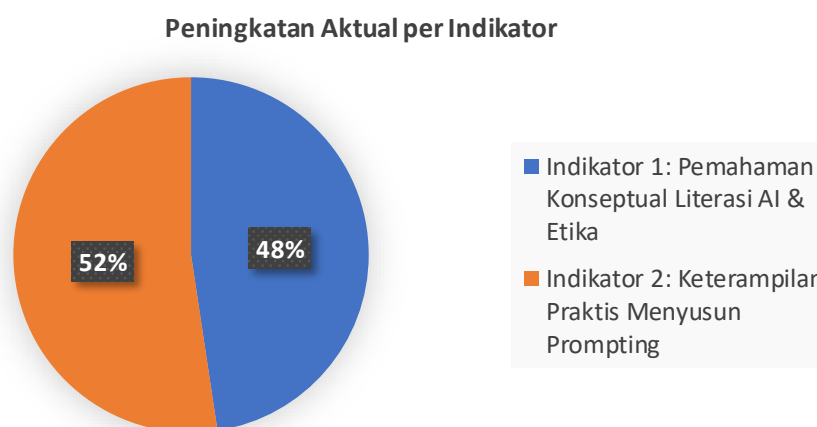


Gambar 4 Perbandingan Hasil Evaluasi Pengetahuan Siswa

Berdasarkan data pada Gambar 4, terlihat adanya pergeseran pemahaman yang sangat positif pada kedua indikator yang diukur. Indikator pertama pada tahap *pre-test*, rata-rata skor siswa hanya memahami 20%, hal ini menunjukkan bahwa siswa belum terlalu memahami materi mengenai pemahaman literasi AI, etika dan regulasi dan teknik *prompting*. Setelah dilakukan pelatihan melalui *post-test*, skor siswa meningkat menjadi 72,5% dengan peningkatan mencapai 52,5%. Hal ini

menunjukkan metode *learning by doing* ini memberikan hal positif untuk peningkatan memahami literasi AI dan keterampilan kreativitas siswa terkait teknik *prompting*.

Peserta pelatihan dari jurusan DKV SMK Negeri 3 Sigli kini mampu mengeksekusi perintah dan mengeksplorasi gaya visual terkait pembuatan konten produk meskipun masih memerlukan keberlanjutan dalam melakukan pelatihan. Keterbatasan waktu pelatihan yang hanya 4,5 jam menjadi salah satu faktor utama mengapa skor belum bisa mencapai batas maksimal. Namun demikian, PKM ini telah berhasil mencapai target luaran untuk membekali siswa sebagai talenta AI yang selaras dengan program pemerintah.



Gambar 5 Peningkatan Aktual Indikator

Dibandingkan dengan program PKM serupa yang dilakukan oleh Ichsan dkk. (2024) mengenai pelatihan prompting AI pada siswa menengah yang berfokus pada aspek umum, ataupun pelatihan oleh Pebrianto dkk. (2025) yang menargetkan kemandirian belajar tanpa spesifikasi produk luaran, kegiatan PKM di SMK Negeri 3 Sigli ini memiliki keunggulan luaran selain peningkatan literasi AI, PKM ini juga melatih ketrampilan kreativitas siswa untuk luaran konten produk. Keunggulan tersebut terletak pada integrasi langsung materi prompting dengan keahlian spesifik visualisasi komersial siswa DKV menggunakan Gemini AI, sehingga luaran kegiatan dapat diaplikasikan langsung dalam portofolio tugas sekolah mereka. Selaras dengan kajian Saputra dan Rizy. (2026), keterlibatan aktif siswa dalam memanipulasi parameter kata kunci visual pada model generatif mampu menstimulasi logika berpikir terstruktur secara lebih cepat.

Meskipun skor rata-rata kognitif siswa mengalami peningkatan setelah pelatihan, program PKM ini masih memiliki keterbatasan yang perlu diakui. Durasi pelaksanaan intervensi yang relatif singkat membatasi kesempatan siswa untuk mengeksplorasi variasi prompting secara mendalam. Selain itu, keterbatasan jumlah peserta yang hanya melibatkan 10 orang siswa kelas XI DKV disebabkan adanya agenda internal sekolah yang berjalan bersamaan, sehingga belum mampu menjangkau lebih luas populasi siswa.

Keberlanjutan dari keterbatasan tersebut, pengabdian merekomendasikan adanya program kemitraan lanjutan berbasis proyek pendampingan berkala project-based learning. Program berikutnya disarankan untuk mendesain konten promosi digital bagi pelaku UMKM lokal di wilayah Pidie, memperpanjang durasi waktu pelatihan, melibatkan lebih banyak peserta dan melibatkan integrasi guru-guru agar pemanfaatan teknologi prompting ini dapat teradopsi secara masif ke dalam kurikulum pembelajaran sekolah yang berkelanjutan.

IV. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di SMK Negeri 3 Sigli pada siswa kelas XI jurusan DKV telah berjalan dengan lancar dan mencapai sasaran yang diharapkan. Metode ceramah dan *learning by doing* dapat meningkatkan keberhasilan siswa dalam memahami materi dan mampu mendemonstrasikan teknik prompting dalam pembuatan konten produk. Secara keseluruhan, PKM ini telah berhasil meningkatkan kemampuan adaptasi teknologi siswa dari pemahaman yang sangat kurang menjadi baik dengan capaian peningkatan rata-rata **52,5%**.

PKM ini memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya durasi pelatihan yang singkat sehingga siswa belum cukup untuk mengeksplorasi perintah prompting. Keterbatasan selanjutnya adalah pelatihan hanya diikuti oleh 10 orang siswa kelas XI DKV karena adanya agenda sekolah lain yang bersamaan. Untuk rekomendasi keberlanjutan program ini, perlu diadakan program lanjutan berbasis proyek, seperti membuat desain konten UMKM. Selanjutnya durasi waktu dan melibatkan banyak siswa maupun guru agar teknologi AI dapat berjalan lebih masif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih Atas dukungan semua pihak yang telah memberikan kepercayaan kepada kami untuk pelaksanaan kegiatan mengenai peningkatan literasi AI dan pemanfaatan Prompting Artificial Intelligence untuk Keterampilan dan kreativitas siswa pada SMK Negeri 3 Sigli khususnya jurusan DKV.

DAFTAR PUSTAKA

- BPMP Provinsi Kepulauan Riau. (2026, Maret 16). Pemanfaatan AI di Sekolah Resmi Diatur, Ini Pedoman Baru dari Pemerintah.
- Butsiarah, Alim, B., Fatoni, Saiful Alimshah, A., & Yani, A. (2025). Pemanfaatan AI melalui Teknik Prompting untuk Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Bina Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 154–165.
- Chandra, M. H., Indriani, M. N., Afrisia, H., Masan, F., & Kartija, M. A. (2025). Analisis Penggunaan Artificial Intelligence (AI) di Kalangan Pelajar SMK Negeri 3 Maumere. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 4326–4332. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.4217>
- Fajriati, A., Wisroni, W., & Handrianto, C. (2024). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (Ai) Dalam Pembelajaran Berbasis Peserta Didik Di Era Digital. *WAHANA PEDAGOGIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 71–85. <https://doi.org/10.52166/wp.v6i2.7890>
- Risyda, F., Gardenia, Y., Rehatalanit, Y. L. R., Awaludin, M., Sumitra, T., & Mantik, H. (2026). Peningkatan Literasi Digital dan Pelatihan Dasar Penggunaan Aplikasi Microsoft Office Anggota TP PKK Kelurahan Sukmajaya. *Jurnal Bakti Dirgantara*, 3(1), 44–50. <https://doi.org/10.35968/rmknw153>
- Ichsan, I., Hibatullah, J., Indria, L., Noviana, W., Yanto, W., & Febriantoni, R. (2024). Pelatihan Pembuatan Prompt Ai Untuk Siswa Smp N 47 Merangin. *AbdiMasya*, 2(2), 60–64.
- Kementerian Komunikasi dan Digital. (2026). Dukung Pembelajaran di 178 Sekolah Rakyat, Komdigi dan Universitas Brawijaya Kembangkan Solusi AI. Diambil 1 Juli 2026, dari <https://www.komdigi.go.id/berita/siaran-pers/detail/dukung-pembelajaran-di-178-sekolah-rakyat-komdigi-dan-universitas-brawijaya-kembangkan-solusi-ai>
- 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>
- Pebrianto, F., Beny, Yani, H., Rahim, A., Siswanto, A., Alam Jusia, P., & Paramitha, C. (2025). Pelatihan A.I Prompting Untuk Peningkatan Kemampuan Belajar Mandiri Pada Siswa-Siswi Sma Negeri 4 Muaro Jambi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNAMA*, 4(1), 102–107. <https://doi.org/10.33998/jpmu.2025.4.1.2157>
- Priastuty, C. W., Sugandi, M. S., & Srikandi, M. B. (2025). Prompt Engineering Dan Etika Komunikasi Dalam Era Kecerdasan Buatan: Tantangan Dan Peluang. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 9(2), 267–268. <https://doi.org/10.38043/jids.v9i2.6882>
- Sa'adah, N., Mulyati, D., Maghfirah, G., & Sara, T. (2025). Peran Artificial Inteligence Pada Perkembangan Penerapan Multimedia Dalam Berbagai Bidang: Systematic Literature Review. *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi*, 3(1), 15–28. <https://doi.org/10.70248/jrsit.v3i1.2899>

- Safi'i, I., & Wahdini, L. (2026). Integrasi Artificial Intelligence (AI) sebagai Media Pembelajaran Menulis Ilmiah: Analisis Persepsi dan Hasil Pembelajaran Mahasiswa. *ESTETIK : Jurnal Bahasa Indonesia*, 9(1), 412–427. <https://doi.org/10.29240/estetik.v9i1.14227>
- Sahputra, I., Fadasrsyah, F., Bustami, B., Fauzan, F., Faridiansyah, T. I., & Irwansyah, D. (2026). Pengabdian Kepada Masyarakat: Implementasi Artificial Intelligence Generatif sebagai Upaya Peningkatan Literasi Digital di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(11), 6351–6356. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v3i11.3766>
- Saputra, A. S., & Rizy, D. A. (2026). Pelatihan Pembuatan Prompt Dan Generasi Gambar Ai Berbasis Gambar Tangan Untuk Siswa Sekolah Peradaban Seri Kembangan. *GANESHA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 622–626. <https://doi.org/10.36728/ganesha.v6i2.6303>
- Sudharsono, M., Putri, A., Zakiyah, A., Anatasya Salsabila, D., Sari, K., & Wafa Rifqia, M. (2025). Penerapan Metode Learning By Doing Dalam Pembelajaran Ips Kelas V Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 334–341.