

Edukasi Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pelajar

Monika Budiman¹, Marini Anggie Putri Siregar¹, Lydia Kurniawan^{1*}, Swesti Mahardini¹, Aang Syahdina¹, Malik Hidayat¹

¹Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Y.A.I

*Email Korespondensi: lydiakurniawanstieyai@gmail.com

Info Artikel

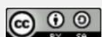
Diajukan: 22-10-2025

Diterima: 21-01-2026

Diterbitkan: 18-03-2026

Keywords: Artificial Intelligence, ChatGPT, Digital Literacy, Ethical Use of Technology, Learning.

Kata Kunci: ChatGPT, Etika Penggunaan Teknologi, Kecerdasan Buatan, Literasi Digital, Pembelajaran.



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2025 Monika Budiman, Marini Anggie Putri Siregar, Lydia Kurniawan, Swesti Mahardini, Aang Syahdina, Malik Hidayat.

Abstract

The advancement of Artificial Intelligence (AI) technology presents significant opportunities in the field of education, particularly in enhancing the effectiveness of teaching and learning processes. However, many educators and students still lack understanding of how to utilize AI optimally and ethically. This community service program aimed to improve teachers' and students' knowledge and skills in using AI technologies, especially language-based models such as ChatGPT, as tools to support interactive learning. The implementation method included socialization, training sessions, and direct mentoring to help participants understand the basic concepts of AI and how to integrate them into learning activities. The results showed an increase in participants' understanding of the functions and potential of AI in education, along with growing awareness of the importance of using this technology wisely and ethically. In conclusion, this program successfully enhanced digital literacy and encouraged the use of AI as an innovative learning approach aligned with the spirit of the Merdeka Belajar (Freedom to Learn) policy.

Abstrak

Kemajuan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) membawa peluang besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Namun, masih banyak pendidik dan pelajar yang belum memahami cara pemanfaatannya secara optimal dan etis. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan para pengajar serta siswa dalam menggunakan teknologi AI, terutama model berbasis bahasa seperti ChatGPT, sebagai sarana pendukung pembelajaran interaktif. Metode pelaksanaan dilakukan melalui sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan langsung agar peserta mampu memahami konsep dasar AI serta mengintegrasikannya dalam kegiatan belajar. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap fungsi dan potensi AI dalam pembelajaran, serta tumbuhnya kesadaran untuk memanfaatkan teknologi tersebut secara bijak dan sesuai etika digital. Kesimpulannya, kegiatan ini berhasil menumbuhkan literasi digital dan mendorong pemanfaatan AI sebagai inovasi pembelajaran yang selaras dengan semangat Merdeka Belajar.

Cara mensitasi artikel:

Monika Budiman, Marini Anggie Putri Siregar, Lydia Kurniawan, Swesti Mahardini, Aang Syahdina, Malik Hidayat. (2026). Edukasi Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pelajar. *Jurnal of Empowerment Community*, 8(1), 113–122. <https://doi.org/10.36423/jec.v8i1.2519>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya agar

memiliki keimanan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Juliwardi & Ganefri, 2021). Dalam era digital dan perkembangan teknologi yang pesat, pendidikan telah mengalami perubahan signifikan dalam metode pengajaran dan pembelajaran. Salah satu konsep yang kini menjadi fokus utama dalam peningkatan efektivitas pembelajaran adalah pembelajaran adaptif, yang menekankan individualisasi proses belajar sesuai kebutuhan, kemampuan, dan gaya belajar masing-masing siswa. Teknologi berperan penting dalam mendukung pembelajaran adaptif, salah satunya melalui penerapan model bahasa berbasis kecerdasan buatan (AI) seperti ChatGPT, yang mampu menghasilkan teks dengan konteks dan kualitas menyerupai bahasa manusia. Kecerdasan buatan (AI) sendiri mengalami perkembangan luar biasa setiap tahun (Hakim, 2022). Berbagai kajian menunjukkan bahwa AI memberikan manfaat di banyak bidang, mulai dari kesehatan, seni, otomotif, hingga pendidikan, karena kemampuannya membantu dan mempermudah pekerjaan manusia (Nugroho et al., 2023).

Pertumbuhan pesat teknologi AI telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang menarik perhatian adalah penggunaan model bahasa berbasis AI seperti ChatGPT (Maulana et al., 2023). ChatGPT merupakan model generatif bahasa yang dikembangkan oleh OpenAI (Setiawan & Luthfiyani, 2023) dan memiliki kemampuan memahami serta merespons teks secara interaktif layaknya komunikasi manusia. Dalam konteks pembelajaran, keberadaan AI khususnya ChatGPT membuka peluang baru untuk meningkatkan efektivitas proses belajar, terutama dalam interaksi antara guru dan siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta pemahaman konsep (Merentek et al., 2023). ChatGPT dapat menjadi salah satu sarana bagi siswa untuk belajar secara mandiri, berdiskusi secara interaktif, serta memperoleh bantuan pembelajaran yang lebih personal. Selain itu, kemampuan ChatGPT untuk merespons pertanyaan secara cepat dan akurat menjadikannya alat pendukung yang potensial dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.

Namun, di balik potensi positif tersebut, terdapat pula kekhawatiran terhadap dampak negatif yang mungkin muncul, seperti penurunan kemampuan berpikir kritis peserta didik akibat ketergantungan terhadap ChatGPT (Febriyani, 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan AI perlu dibarengi dengan literasi digital dan pemahaman etika penggunaan teknologi yang baik.

Sebagai alat pembelajaran yang adaptif, ChatGPT memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil dan efisiensi proses belajar. Melalui kemampuan menyesuaikan materi, gaya penyampaian, serta tingkat kesulitan berdasarkan input pengguna secara real-time, ChatGPT dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi pembelajaran mandiri, dan mempercepat pemahaman materi. Meskipun demikian, diperlukan penelitian dan pendampingan lebih lanjut untuk memahami efektivitasnya dalam berbagai konteks pendidikan, tantangan implementasi, serta potensi pengembangannya agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang kompleks.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan untuk mengkaji dan meningkatkan pemanfaatan ChatGPT di kalangan peserta didik di LBBP D'King Study. Program ini mencakup peserta dari berbagai jenjang, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Tujuan utama kegiatan adalah memperoleh gambaran empiris mengenai manfaat dan tantangan penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran dari perspektif peserta didik.

Selain itu, kegiatan ini juga memberikan dasar teoritis dan praktis bagi pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan AI sebagai alat bantu untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa di LBBP (Lembaga Bimbingan Belajar Pelajar) D'King Study, berlokasi di Jalan Kramat RT 06/RW 10 No. 10A, Kelurahan Kp. Tengah, Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur. Dalam kegiatan ini, para tenaga pengajar, staf, instruktur, serta siswa-siswi memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang relevan dengan penggunaan teknologi berbasis AI. Sebagai bagian dari program pengabdian berkelanjutan, LPPM STIE Y.A.I merencanakan kegiatan pelatihan dan penyuluhan di Gedung LBBP D'King Study, Kelurahan Kp. Tengah, Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur, dengan tema "Pengetahuan dan Pemanfaatan AI (*Artificial Intelligence*) di Kalangan Pelajar bagi Siswa/Siswi LBBP D'King Study".

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan metode pendidikan masyarakat melalui penyuluhan dan pelatihan interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai konsep serta pemanfaatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) di kalangan pelajar dan tenaga pengajar. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2025 di Lembaga Bimbingan Belajar Pelajar (LBBP) D'King Study, Kelurahan Tengah, Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur.

Kegiatan dimulai dengan sesi penyuluhan mengenai pengenalan dasar AI dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pengenalan teknologi ChatGPT sebagai salah satu contoh aplikasi AI yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Para tenaga pengajar diberikan materi dan pelatihan singkat mengenai cara menggunakan ChatGPT untuk mendukung proses belajar-mengajar, seperti dalam pembuatan soal latihan, ringkasan materi, dan diskusi kelas yang lebih interaktif.

Kelompok siswa terdiri dari peserta didik tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Siswa SD umumnya berusia 7–12 tahun dengan tingkat literasi digital dasar dan ketertarikan tinggi terhadap pembelajaran berbasis permainan. Siswa SMP berusia 13–15 tahun dengan kemampuan adaptasi teknologi yang lebih baik, namun masih terbatas pada penggunaan gadget untuk hiburan dan komunikasi. Sementara itu, siswa SMA berusia 16–18 tahun umumnya telah memiliki kemampuan literasi digital yang lebih matang dan mulai mengenal konsep AI melalui media sosial atau informasi populer di internet, namun masih membutuhkan arahan dalam pemanfaatannya secara etis dan produktif.

Karakteristik beragam dari ketiga jenjang pendidikan ini menjadi pertimbangan penting dalam menentukan pendekatan pembelajaran dan desain pelatihan yang disesuaikan dengan tingkat usia, kebutuhan, serta kemampuan peserta. Bagi siswa-siswi SD, kegiatan difokuskan pada pengenalan konsep AI melalui pendekatan *game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan. Pendekatan ini dilakukan dengan menggunakan permainan sederhana seperti "tebak gambar" berbasis algoritma pengenalan pola untuk menumbuhkan pemahaman dasar mengenai cara kerja AI. Sementara itu, untuk siswa tingkat SMP dan SMA, diberikan pelatihan dasar penggunaan ChatGPT sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif.

Sebagai bagian dari evaluasi kegiatan, tim pelaksana memberikan kuesioner kepada peserta, baik kepada tenaga pengajar maupun siswa, untuk memperoleh masukan terkait tingkat

pemahaman, antusiasme, dan relevansi materi dengan kebutuhan pembelajaran mereka. Hasil dari kuesioner ini digunakan sebagai dasar refleksi dan pengembangan program pengabdian di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di LBBP D'King Study, Kelurahan Kp. Tengah, Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur, bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa/siswi dalam memahami dan memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI), khususnya ChatGPT, serta menanamkan etika digital yang bertanggung jawab. Kegiatan ini dilaksanakan secara luring dengan partisipasi 21 siswa/i dan tenaga pengajar, serta dibagi ke dalam tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan penutup.



Gambar 1. Selayang Pandang LBBP D'King Study lokasi PKM 18 Oktober 2025

Tahap awal kegiatan meliputi survei dan koordinasi dengan pihak LBBP D'King Study untuk memastikan kesiapan peserta dan lingkungan belajar. Survei awal menunjukkan bahwa seluruh 21 siswa/i terdaftar dan bersedia mengikuti kegiatan, sehingga target partisipasi tercapai sepenuhnya. Keikutsertaan aktif peserta mencerminkan antusiasme yang tinggi terhadap materi yang akan disampaikan.



Gambar 2. Pembukaan PKM 18 Oktober 2025

Pelaksanaan penyuluhan difokuskan pada dua aspek utama: pemahaman tentang ChatGPT dan etika penggunaan teknologi. Materi mengenai ChatGPT meliputi definisi, mekanisme kerja, serta aplikasinya dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan agar peserta memahami konsep AI generatif dan cara memanfaatkannya sebagai alat bantu belajar. Selama sesi penyuluhan, peserta terlibat aktif dalam diskusi dan tanya jawab, menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai definisi ChatGPT, fungsi AI dalam pembelajaran, serta kesadaran akan pentingnya verifikasi informasi yang diberikan oleh AI. Hasil ini konsisten dengan teori pembelajaran adaptif yang menekankan pemanfaatan teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan pemahaman konsep kompleks (Pontjowulan, 2023).



Gambar 3. Foto Bersama Dosen Adimas dan Sebagian Peserta PKM 18 Oktober 2025

Materi kedua mengenai etika digital menekankan pentingnya bersikap sopan, bertanggung jawab, dan bijak dalam menggunakan teknologi. Peserta diberikan pemahaman bahwa AI sebaiknya digunakan sebagai alat bantu belajar, bukan pengganti usaha pribadi, serta diajarkan untuk menghindari penyebaran informasi salah, plagiarisme, dan konten negatif. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta mampu menginternalisasi nilai etika digital dan menunjukkan kesadaran untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab.



Gambar 4. Pemberian Materi Tentang Pengenalan Chat GPT dan Etika Teknologi Digital

Selain itu, kegiatan meliputi pelatihan praktik penggunaan ChatGPT dan simulasi permainan sederhana untuk memahami konsep dasar AI. Kegiatan ini meningkatkan keterampilan peserta dalam mengoperasikan ChatGPT serta pemahaman mengenai algoritma dan pengenalan pola secara interaktif. Sebagian besar peserta mampu menggunakan ChatGPT untuk latihan sederhana dan memahami konsep AI dasar melalui simulasi, menandakan keberhasilan program dalam membekali peserta dengan keterampilan praktis. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya praktik berbasis teknologi dalam meningkatkan keterampilan dan kemampuan analisis peserta (Alimuddin, 2023).



Gambar 5. Simulasi Penggunaan ChatGPT dipandu Tim dan Moderator

Kegiatan PKM juga menunjukkan perubahan perilaku positif peserta. Mereka lebih antusias dalam berdiskusi, menyadari bahwa AI merupakan alat bantu belajar, serta mampu berkolaborasi dengan baik antara sesama siswa, tenaga pengajar, dan tim pengabdian. Perubahan sikap ini mendukung temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penyuluhan berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar dan kesadaran etika digital di kalangan pelajar (Rahmawati et al., 2023).



Gambar 6. Peserta PKM di LBBP D'King Study

Sebagai luaran fisik, kegiatan menghasilkan modul penggunaan ChatGPT dan etika AI dalam format digital yang mudah diakses melalui komputer atau smartphone. Modul ini dikembangkan dengan konten interaktif dan simulasi sederhana, sehingga mudah dipahami dan menarik bagi peserta. Keunggulan modul terletak pada kemampuannya mendukung pembelajaran adaptif dan literasi digital, sementara kelemahannya adalah perlunya pembaruan berkala untuk menyesuaikan perkembangan teknologi AI. Modul ini diharapkan menjadi bahan ajar tambahan yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh LBBP D'King Study.



Gambar 7. Penutupan kegiatan PKM di LBBP D'King Study

Kegiatan PKM dinyatakan selesai sesuai kesepakatan bersama, namun tetap membuka peluang tindak lanjut, seperti integrasi penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran rutin, pelatihan lanjutan bagi siswa dan tenaga pengajar, serta kolaborasi berkelanjutan antara akademisi dan mitra. Secara keseluruhan, kegiatan PKM berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan, yaitu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa/i dalam memanfaatkan teknologi AI, serta menanamkan etika digital yang bertanggung jawab.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat bertema “Pengetahuan dan Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) di Kalangan Pelajar” bagi siswa-siswi LBBP D'King Study, Kelurahan Kp. Tengah, Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur, telah terlaksana dengan baik dan mendapat antusiasme tinggi dari para peserta. Pemaparan materi mengenai konsep dasar dan penerapan AI, khususnya melalui simulasi penggunaan ChatGPT, mendorong partisipasi aktif baik dari siswa maupun tenaga pengajar. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta terhadap konsep kecerdasan buatan sebagai bagian dari pembelajaran yang adaptif dan berbasis teknologi digital.

Meskipun memberikan manfaat yang signifikan, pengenalan AI di tingkat pelajar masih menghadapi tantangan, terutama terkait keterbatasan pemahaman guru mengenai konsep AI dan pemanfaatannya dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan serupa disarankan untuk dilakukan secara berkelanjutan dan diperluas ke berbagai lembaga pendidikan, disertai dengan pelatihan

intensif bagi tenaga pengajar. Pendekatan sederhana dengan memanfaatkan sumber daya yang ada dapat menjadi alternatif efektif dalam memperkenalkan dasar-dasar AI tanpa bergantung pada teknologi canggih. Dengan pengenalan yang tepat, pelajar di tingkat dasar dan menengah dapat memahami konsep AI sejak dini, sehingga terbentuk generasi yang lebih siap menghadapi perkembangan teknologi dan tantangan era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajiyanto, A. B. N., & Faridah, H. N. (2025). Eskalasi Mutu Pendidikan Indonesia Dalam FOMO Perkembangan Kecerdasan Buatan: *Escalation of the Quality of Indonesian Education in the FOMO of Artificial Intelligence Development*. *AI-Absah: Jurnal Adab, Bahasa, Sastra, dan Sejarah*, 1(1), 59–69.
- Alimuddin, J. (2023). Implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 4(02), 67–75.
- Daulay, M. I., & Daulay, D. H. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 5(1), 158–167.
- Destari, D. (2023). Pendidikan Global Di Era Digital: Transformasi Dalam Skala Internasional. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(8), 538–553. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.602>
- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, 4(2), 59–65.
- Febriyani, T. U. (2023). Dampak dari Penggunaan Chat GPT bagi Mahasiswa dalam Proses Pembelajaran. Kompasiana.
- Firdaus, J. A., Ummah, R. I., Aprialini, R. R., Fithriyyah, A., Mahsusi, M., & Faizin, A. (2025). Ketergantungan Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) Pada Tugas Akademik Mahasiswa Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 1203–1214.
- Hakim, L. (2022). Peranan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Pendidikan. Ppg.Kemendikdasmen.<https://ppg.kemendikdasmen.go.id/news/peranan-kecerdasan-buatan-artificial-intelligence-dalam-pendidikan>
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- Junaedi, I. (2019). Proses Pembelajaran Yang Efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19–25.
- Juliwardi, I., & Ganefri, G. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning pada Sekolah Menengah Kejuruan. *VOCATECH: Vocational Education and Technology Journal*, 3(1), 27–34. <https://doi.org/10.38038/vocatech.v3i1.65>
- Kurniawan, L., Budiman, M., Haryanto, P., Arifin, Z., Hidayat, M., & Yulandari, S. (2022). Kartini Milenial Yang Menguasai Manajemen dan Teknologi Komputerisasi Bagi Santri Panti Yauma

- Yatim dan Dhuafa Paseban-Jakarta Pusat. *Pengmasku*, 2(1), 66–75. <https://jurnalku.org/index.php/pengmasku/article/view/195>.
- Kurniawan, L., Handari, H., Sitanggang, T., Hidayat, M., Yulius, Y., Syahdina, A., & Mahardini, S. (2024). Digital Education For Students Of LBBP D'King Study, Kramat Jati, East Jakarta. *Journal of Community Service and Empowerment*, 5(3), 668–678.
- Maulana, M. S., Widiyanto, S. R., Safitri, S. D. A., & Maulana, R. (2023). Pelatihan ChatGPT Sebagai Alat Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Di Kelas. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Jotika*, 3(1), 16–19. <https://doi.org/10.56445/jppmj.v3i1.103>
- Merentek, T. C., Sumual, T. E., Usuh, E. J., & Kampilong, J. K. (2023). Perencanaan Sumber Daya Manusia dalam Pendidikan Masa Depan. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(1), 29–35. <https://doi.org/10.19109/elidare.v9i1.16516>
- Natanael, E., Laksono, N. S., Kuntjoro, A., Putra, M. T. A., Kho, G. K. W. W., Miguel, D., & Nathanael, B. (n.d.). *Mudah Membuat Video Dengan AI Video Generator*. SIEGA Publisher.
- Nugroho, W., Mambu, J. G. Z., Pitra, D. H., Rizki, A., Ilmi, M., Leuwol, N. V, Muh, A., & Saputra, A. (2023). Pemanfaatan teknologi artificial intelligence (AI) dalam menghadapi tantangan mengajar guru di era digital. *Journal on Education*, 06(01), 2689–2698.
- Nurhayati, N., Suliyem, M., Hanafi, I., & Susanto, T. T. D. (2024). Integrasi AI Dalam Collaborative Learning Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Academy of Education Journal*, 15(1), 1063–1071.
- Pontjowulan, H. I. A. (2023). *Buku Referensi: Inovasi Pembelajaran Digital Dalam Kurikulum Merdeka*.
- Rahmawati, S. N. E., Hasanah, M., Rohmah, A., Pratama, R. A. P., & Anshori, M. I. (2023). Privasi Dan Etika Dalam Manajemen Sumber Daya Manusia Digital. *Lokawati : Jurnal Penelitian Manajemen Dan Inovasi Riset*, 1(6), 01–23. <https://doi.org/10.61132/lokawati.v1i6.328>
- Setiawan, A., & Luthfiyani, U. K. (2023). Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan Di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis. *Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(1), 49–58.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78*.
- Zein, A. (2023). Dampak Penggunaan ChatGPT Pada Dunia Pendidikan. *JITU: Jurnal Informatika Utama*, 1(2). <https://doi.org/10.55903/jitu.v1i2.151>
- Zen Munawar, Z., Soerjono, H., Putri, N. I., Hernawati, H., & Dwijayanti, A. (2023). Manfaat Kecerdasan Buatan ChatGPT Untuk Membantu Penulisan Ilmiah. *TEMATIK*, 10(1), 54–60. <https://doi.org/10.38204/tematik.v10i1.1291>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Peranan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Dalam Pendidikan*. Retrieved from <https://ppg.kemendikdasmen.go.id/news/peranan-kecerdasan-buatan-artificial-intelligence-dalam-pendidikan>

- AICI UMG. (n.d.). *Pelatihan Guru Coding dan AI*. Retrieved from <https://aici-umg.com/article/pelatihan-guru-coding-dan-ai>
- AICI UMG. (n.d.). *Aplikasi AI Dalam Pendidikan*. Retrieved from <https://aici-umg.com/article/aplikasi-ai-dalam-pendidikan>
- Universitas Negeri Surabaya. (n.d.). *Pengenalan Teknologi AI Kepada Siswa SD Melalui Media Edukasi Yang Menarik*. Retrieved from <https://s2dikdas.fip.unesa.ac.id/post/pengenalan-teknologi-ai-kepada-siswa-sd-melalui-media-edukasi-yang-menarik>.