

Peningkatan Kreativitas Pengurus dan Masyarakat melalui Pelatihan AI dan Literasi Digital di RT 07 Kelurahan Cikoko

Wulan Dari¹, Lusa Indah Prahartiwi², Ari Puspita^{3*}

^{1,2,3}Universitas Nusa Mandiri

Jl. Raya Jatiwaringin No.2, RW.13, Cipinang Melayu, Kec. Makasar, Kota Jakarta Timur,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13620

e-mail: ¹wulan.wld@nusamandiri.ac.id, ²lusa.lip@nusamandiri.ac.id, ^{3*}ari.arp@nusamandiri.ac.id

Diterima	Direvisi	Disetujui
23-07-2026	28-07-2026	31-07-2026

Abstrak - Perkembangan Artificial Intelligence (AI) memberikan peluang dalam meningkatkan kreativitas dan produktivitas digital. Namun, pemanfaatan AI pada masyarakat RT 07 Kelurahan Cikoko, Kecamatan Pancoran, Jakarta Selatan masih terbatas, khususnya dalam mendukung kreativitas. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan masyarakat dalam memahami serta memanfaatkan AI secara produktif, kreatif, dan etis. Metode kegiatan dilakukan secara luring melalui penyampaian materi, diskusi, demonstrasi, dan praktik penggunaan aplikasi AI. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta mengenai konsep dasar dan pemanfaatan AI dalam kehidupan sehari-hari. Peserta mampu menggunakan aplikasi AI untuk menghasilkan ide, menyusun teks, dan membuat konten digital sederhana. Selain itu, peserta memahami pentingnya verifikasi informasi, perlindungan privasi, dan penggunaan AI secara bertanggung jawab. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan literasi AI dapat meningkatkan kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi secara produktif dan kreatif serta mendukung peningkatan literasi digital masyarakat di lingkungan RT 07 Kelurahan Cikoko secara berkelanjutan melalui pemanfaatan teknologi digital yang tepat.

Kata kunci: Artificial Intelligence, Kreativitas Digital, Pengabdian kepada Masyarakat, Literasi Digital.

Abstract - The rapid advancement of Artificial Intelligence (AI) has significantly influenced various fields, including education and digital creativity. AI not only supports automation but also enhances creative processes through digital content creation, visual design, and interactive media. Therefore, AI literacy has become an essential competency, enabling individuals to use AI technologies productively, critically, and responsibly. The community of RT 07, Cikoko Village, Pancoran District, South Jakarta, demonstrates strong potential for human resource development through various community-based activities. However, the use of digital technology remains largely limited to consumptive purposes, while understanding of AI as a tool to foster creativity and productivity is still minimal. This condition forms the basis for implementing a Community Service Program (PkM) focused on improving AI literacy and promoting its application in digital creativity. The program aims to enhance participants' knowledge and practical skills in understanding fundamental AI concepts, using AI applications ethically, and creating meaningful and creative digital content. Through this training, participants are expected to utilize AI as a tool to support productivity, creativity, and innovation in their daily lives, thereby strengthening digital literacy within the RT 07 community of Cikoko Village.

Keywords: Artificial Intelligence, AI Literacy, Digital Creativity, Community Service, Digital Literacy.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi, khususnya **Artificial Intelligence (AI)**, telah mengubah cara masyarakat bekerja, berkomunikasi, dan mengelola informasi. AI mampu membantu berbagai aktivitas, seperti penyusunan dokumen, pembuatan konten digital, dan pengolahan data secara lebih cepat dan efisien (Pambudi et al., 2025). Namun, pemanfaatan teknologi tersebut harus didukung oleh kemampuan literasi digital agar masyarakat mampu menggunakan AI secara produktif, etis, dan aman (Pardede et al., 2024).

Hal tersebut sejalan dengan (Erlan Darmawan, 2026) yang menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan AI berbasis praktik dapat diarahkan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dan pemahaman masyarakat terhadap pemanfaatan teknologi. Kegiatan tersebut bertujuan “meningkatkan kemampuan literasi digital dan

pemahaman dasar mengenai Artificial Intelligence (AI) pada remaja desa melalui pelatihan berbasis praktik yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat” (Erlan Darmawan, 2026)

Pengurus Rukun Tetangga (RT) memiliki peran penting dalam pengelolaan administrasi, penyebaran informasi, dan pelaksanaan kegiatan masyarakat. Berdasarkan hasil observasi di RT 07 Kelurahan Cikoko, pemanfaatan AI dan teknologi digital dalam mendukung administrasi maupun publikasi kegiatan masih belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan proses administrasi dan penyampaian informasi masih dilakukan secara manual sehingga kurang efisien serta belum mampu mendorong kreativitas pengurus dan masyarakat.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital yang dipadukan dengan pemanfaatan AI mampu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas peserta dalam menghasilkan konten digital serta mendukung penyelesaian pekerjaan secara lebih efektif (Sahputra et al., 2026). Selain itu, penerapan AI pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat terbukti dapat meningkatkan kompetensi digital masyarakat dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung aktivitas organisasi dan pelayanan kepada masyarakat (Alviadi et al., 2026). (Haerani et al. 2023) melaksanakan pelatihan perancangan AI berupa chatbot bagi guru sekolah dasar untuk mendukung pembuatan media pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 84,8% peserta mampu membuat media pembelajaran chatbot setelah mengikuti pelatihan (Ningrum et al. 2024).

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pelatihan AI dapat meningkatkan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi, tetapi penerapannya masih berfokus pada bidang pendidikan, khususnya pengembangan media pembelajaran. Penelitian (Widiyanti, 2025) menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung dan pendampingan dapat meningkatkan keterampilan teknis peserta sekaligus mendorong sikap yang lebih terbuka terhadap teknologi. Hasil kegiatan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang bersifat praktis dan aplikatif dapat membantu peserta mengintegrasikan teknologi ke dalam aktivitas sehari-hari. Berbeda dengan kegiatan tersebut, kebaruan kegiatan PkM ini terletak pada penerapan AI yang diarahkan pada kebutuhan pengurus dan masyarakat di tingkat RT, khususnya untuk mendukung administrasi, pembuatan konten publikasi, dan pengelolaan informasi masyarakat (Ahmad Rohman, 2024). Dengan pendekatan tersebut, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai AI, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam memanfaatkan AI untuk menyelesaikan kebutuhan nyata di lingkungan masyarakat (Simanjuntak, 2026).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital mampu meningkatkan kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi. (Arsyad et al. 2023) menunjukkan bahwa pelatihan komputer dan media sosial memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital masyarakat serta membantu peserta memanfaatkan teknologi untuk kebutuhan individu maupun bisnis. Sementara itu, (Fakhri et al., 2024) menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital yang disertai pengenalan etika Artificial Intelligence (AI) dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pelatihan teknologi telah memberikan manfaat dalam meningkatkan literasi digital, tetapi masih berfokus pada penggunaan komputer secara umum dan penerapan AI dalam konteks pendidikan. (Yudiansyah et al., 2024) menunjukkan bahwa sosialisasi AI dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta dalam pemanfaatan teknologi, dengan tingkat kepuasan peserta mencapai 75% pada kategori puas dan 20% sangat puas.

Aspek etika juga menjadi bagian penting dalam pelatihan AI. (Hindra Kurniawan, 2024) Darmawan et al. (2026) memasukkan materi “manfaat dan risiko penggunaan AI, etika pemanfaatan teknologi” dalam kegiatan pelatihannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan dalam menggunakan AI perlu diikuti dengan pemahaman mengenai risiko dan etika agar teknologi dapat dimanfaatkan secara bertanggung jawab

Berdasarkan kondisi tersebut, kebaruan kegiatan PkM ini terletak pada penggabungan literasi digital dan pemanfaatan AI yang diarahkan secara kontekstual pada kebutuhan pengurus dan masyarakat di tingkat RT. AI tidak hanya diperkenalkan sebagai teknologi, tetapi dipraktikkan untuk mendukung penyusunan administrasi, pembuatan konten publikasi, dan pengelolaan informasi masyarakat. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta dalam memanfaatkan AI secara produktif, kreatif, etis, dan bertanggung jawab sesuai kebutuhan nyata di lingkungan RT 07 Kelurahan Cikoko.

Pendekatan tersebut dipadukan dengan literasi etika, keamanan, dan verifikasi informasi sehingga peserta tidak hanya mampu menggunakan AI, tetapi juga memahami penggunaan teknologi secara bertanggung jawab (Bambang Riadi1), 2024). Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kemampuan peserta dalam memanfaatkan AI secara bertanggung jawab untuk mendukung administrasi, pembuatan konten publikasi, serta pengelolaan informasi di lingkungan RT sehingga tercipta masyarakat yang lebih kreatif, produktif, dan adaptif terhadap transformasi digital.

Metode

Metode pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif, edukatif, dan praktik langsung (*hands-on training*) untuk meningkatkan literasi digital dan pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) pada pengurus dan masyarakat di lingkungan RT 07 Kelurahan Cikoko. Metode ini dirancang dalam beberapa tahapan

yang sistematis agar dapat direplikasi oleh pelaksana lain serta mampu menjawab permasalahan mitra secara efektif.

Pelaksanaan kegiatan terdiri dari empat tahapan utama, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Tahap ini meliputi koordinasi dengan pengurus RT 07 terkait pelaksanaan kegiatan, identifikasi kebutuhan peserta, penyusunan materi pelatihan literasi digital dan AI, persiapan sarana dan prasarana (laptop, proyektor, koneksi internet)

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan secara offline dengan kombinasi metode ceramah interaktif digunakan untuk menyampaikan konsep dasar literasi digital dan AI. Metode ini efektif untuk (Pardede et al., 2024) Tanya jawab dan diskusi digunakan untuk memperdalam pemahaman peserta serta menggali pengalaman peserta dalam penggunaan teknologi. Demonstrasi dengan pemateri memperagakan penggunaan tools AI (misalnya pembuatan konten digital) secara langsung. Simulasi dan studi kasus, peserta diberikan contoh kasus sederhana untuk memahami penerapan AI dalam kehidupan sehari-hari. Praktik langsung (*Hands-on Training*) peserta membuat karya digital menggunakan AI seperti poster, caption, atau desain sederhana. Metode ini terbukti meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta (Pardede et al., 2024)

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan kegiatan melalui penilaian hasil karya dengan mengukur kemampuan peserta dalam menghasilkan produk kreatif berbasis AI. Kuesioner kepuasan peserta untuk mengetahui respon dan tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan.

4. Tahap Pelaporan

Tahap ini meliputi penyusunan laporan kegiatan pengabdian dan dokumentasi kegiatan dengan mempublikasikan hasil pengabdian dalam jurnal ilmiah.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Hasil dan Pembahasan

Setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan, pengurus dan masyarakat RT 07 Kelurahan Cikoko merasakan peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) secara produktif. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta hanya mengenal AI sebagai aplikasi untuk menjawab pertanyaan atau membuat gambar, serta menggunakan media digital sebatas untuk media sosial dan hiburan. Setelah mengikuti pelatihan, peserta mampu memahami konsep dasar AI, menyusun prompt yang efektif, serta memanfaatkan AI untuk membuat konten digital, menyusun dokumen, dan menghasilkan digital storytelling yang dapat digunakan untuk publikasi kegiatan RT.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi peserta, khususnya pengurus RT dan masyarakat RT 07 Kelurahan Cikoko. Selain memperoleh pemahaman mengenai konsep dasar *Artificial Intelligence* (AI), peserta juga mampu memanfaatkan berbagai aplikasi AI untuk mendukung aktivitas sehari-hari. Pengurus RT memperoleh manfaat nyata berupa peningkatan kemampuan dalam menyusun media informasi dan publikasi kegiatan warga, seperti pembuatan

poster, pengumuman, dokumentasi, serta materi komunikasi secara lebih menarik, efektif, dan efisien. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan AI tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga mendukung efektivitas penyampaian informasi kepada masyarakat.

Luaran kegiatan juga diperkuat dengan publikasi melalui media massa pada tanggal 11 Mei 2026 dengan judul "Universitas Nusa Mandiri Dorong Kreativitas Masyarakat melalui Pelatihan AI dan Literasi Digital di Kelurahan Cikoko" yang dapat diakses pada link <https://lppm.nusamandiri.ac.id/universitas-nusa-mandiri-dorong-kreativitas-masyarakat-melalui-pelatihan-ai-dan-literasi-digital-di-kelurahan-cikoko/>.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada 15 peserta. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan dan penerimaan yang sangat baik terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Adapun hasilnya sebagai berikut:

1. Manfaat kegiatan

Sebanyak 80 % peserta menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan ini memberikan manfaat yang sangat signifikan. Dapat dilihat pada Tabel1:

Tabel 1. Respon Peserta Terhadap Manfaat dari Kegiatan

F3-1. Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	1	7%
4. Setuju	2	13%
5. Sangat Setuju	12	80%
Jumlah respon	15	100%
Skor rata-rata	4,73	

2. Wawasan

Sebanyak 67% peserta sangat setuju bahwa kegiatan ini dapat menambah wawasan mengenai tema yang disampaikan. Dapat dilihat pada Tabel 2:

Tabel 2. Respon Peserta Terhadap Wawasan dari Kegiatan

F3-2. kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan)	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	1	7%
4. Setuju	4	27%
5. Sangat Setuju	10	67%
Jumlah respon	15	100%
Skor rata-rata	4,60	

3. Keterampilan

Sebanyak 60% peserta sangat setuju bahwa kegiatan ini dapat menambah keterampilan sesuai dengan tema yang disampaikan. Dapat dilihat pada Tabel 3 :

Tabel 3. Respon Peserta Terhadap Keterampilan dari Kegiatan

F3-3. Kegiatan ini menambah keterampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan (Widiyanti, 2025)	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	1	7%
4. Setuju	5	33%
5. Sangat Setuju	9	60%
Jumlah respon	15	100%
Skor rata-rata	4,53	

4. Solusi Permasalahan

Tabel 4. Respon Peserta Terhadap Solusi Permasalahan

F3.6. Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	0	0%
4. Setuju	7	47%
5. Sangat Setuju	8	53%
Jumlah respon	15	100%
Skor rata-rata	4,53	

RINGKASAN HASIL RESPON PESERTA

(N = 15 PESERTA)

Skala Penilaian: 1 = Sangat Tidak Setuju | 2 = Tidak Setuju | 3 = Cukup Setuju | 4 = Setuju | 5 = Sangat Setuju



Gambar 2. Ringkasan Hasil Evaluasi Kegiatan

Pada aspek manfaat kegiatan, sebanyak 80% peserta menyatakan sangat setuju dan 13% menyatakan setuju bahwa kegiatan memberikan manfaat bagi peserta, dengan skor rata-rata sebesar 4,73 dari skala 5. Tidak adanya respon negatif menunjukkan bahwa materi dan metode pelatihan telah sesuai dengan kebutuhan peserta. Nilai rata-rata yang mendekati skor maksimum mengindikasikan bahwa pelatihan berhasil memberikan manfaat yang nyata bagi masyarakat.

Pada aspek peningkatan wawasan, sebanyak 67% peserta menyatakan sangat setuju dan 27% menyatakan setuju bahwa kegiatan mampu menambah pengetahuan mengenai pemanfaatan AI dan literasi digital, dengan skor rata-rata 4,60. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai konsep dasar AI, peluang pemanfaatannya, serta pentingnya penggunaan teknologi secara bertanggung jawab.

Pada aspek peningkatan keterampilan, sebanyak 60% peserta menyatakan sangat setuju dan 33% menyatakan setuju bahwa kegiatan berhasil meningkatkan keterampilan sesuai dengan tema pelatihan. Skor rata-rata sebesar 4,53 menunjukkan bahwa praktik langsung penggunaan aplikasi AI mampu meningkatkan kemampuan peserta dalam menghasilkan ide, menyusun teks, serta membuat konten digital sederhana yang dapat diterapkan dalam berbagai aktivitas masyarakat maupun administrasi lingkungan.

Selanjutnya, pada aspek hasil kegiatan sebagai solusi atas permasalahan peserta, seluruh responden memberikan penilaian positif, dengan 53% menyatakan sangat setuju dan 47% setuju. Skor rata-rata sebesar 4,53 mengindikasikan bahwa materi dan praktik yang diberikan dinilai mampu menjawab kebutuhan peserta dalam memanfaatkan teknologi AI untuk mendukung produktivitas, kreativitas, dan penyebaran informasi di lingkungan RT. Tidak adanya respon yang menunjukkan ketidaksetujuan memperlihatkan bahwa pelatihan telah sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan masyarakat sasaran.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tingginya skor pada seluruh indikator (4,53–4,73) mencerminkan bahwa pelatihan AI dan literasi digital diterima dengan sangat baik oleh peserta serta memberikan dampak positif

terhadap peningkatan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan kemampuan peserta dalam memanfaatkan teknologi digital. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik (hands-on training) merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan literasi AI masyarakat dan dapat dijadikan model pelatihan berkelanjutan untuk mendukung transformasi digital di tingkat komunitas.

Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di RT 07 Kelurahan Cikoko, Kecamatan Pancoran, Jakarta Selatan telah mencapai tujuan yang ditetapkan, yaitu meningkatkan literasi Artificial Intelligence (AI), mengembangkan kreativitas masyarakat melalui pemanfaatan teknologi digital, serta mendorong penggunaan AI secara produktif, kreatif, dan etis. Melalui pelatihan yang diberikan, peserta memperoleh pemahaman mengenai konsep dasar AI beserta penerapannya dalam pembuatan konten digital dan digital storytelling. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh diharapkan dapat dimanfaatkan untuk mendukung penyebaran informasi, meningkatkan kualitas komunikasi di lingkungan masyarakat, serta memperkuat budaya literasi digital yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Keberlanjutan hasil kegiatan ini memerlukan komitmen dari berbagai pihak. Peserta diharapkan terus mengembangkan kemampuan yang telah diperoleh melalui praktik dan eksplorasi berbagai aplikasi AI secara bertanggung jawab. Pengurus RT diharapkan mengintegrasikan pemanfaatan AI dalam kegiatan administrasi, publikasi, dan layanan informasi kepada masyarakat. Perguruan tinggi bersama tim pengabdian perlu melaksanakan pendampingan dan pelatihan lanjutan dengan materi yang mengikuti perkembangan teknologi, sedangkan pemerintah dan pemangku kepentingan diharapkan memberikan dukungan melalui kolaborasi, penyediaan sarana, serta program penguatan literasi AI secara berkelanjutan agar manfaat kegiatan dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif bagi masyarakat..

Daftar Pustaka

- Alviadi, Andi, Nur Risal, Febriyansyah Ramadhan, Clara Diva, Fera Damayanti, and Putra Edi. 2026. "Meningkatkan Kapasitas Ekonomi Dan Administrasi Masyarakat Desa." 5(1):83–93.
- Ahmad Rohman, M. A. (2024). Literasi Digital: Revitalisasi Inovasi Teknologi . *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT* , 6-9.
- Andi Asy'hary J. Arsyad1, Lilik Sulisty2, Winanjar Rahayu3, Endang Fatmawati4. 2023. "Upaya Peningkatan Literasi Digital Masyarakat Melalui Program Pelatihan Komputer." 4(1):654–61.
- Bambang Riadi, Riyan Hidayatullah. 2024. "Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Buatan (Ai) Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru." 3(2):208–17.
- Erlan Darmawan, N. R. (2026).. *Jurnal Abdi Inovatif (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1-18. Pelatihan Artificial Intelligence Untuk Peningkatan Literasi Digital Remaja Pedesaan: Studi Pengabdian Berbasis Intervensi
- Fakhri, M. Miftach, Andika Isma, Wahyu Hidayat M, Ansari Saleh Ahmar, and Dewi Fatmarani. 2024. "Digital Literacy Training and Introduction to Artificial Intelligence Ethics to Realize Digital Literate Teachers Pelatihan Literasi Digital Dan Pengenalan Etika Kecerdasan Buatan Untuk Mewujudkan Guru Melek Digital." 5(1).
- Hindra Kurniawan, A. S. (2024). Potensi AI dalam Meningkatkan Kreativitas dan Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia . *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 8-15.
- Ningrum, Tia Ayu, Universitas Negeri Surabaya, and Media Pembelajaran. 2024. "Peningkatan Kompetensi Literasi Digital Guru Melalui Bimtek." 4:77–83.
- Pambudi, Dhidhi, Laila Fitriana, and Getut Pramesti. 2025. "Penguatan Literasi Digital Di Era Artificial Intelligence Untuk Mendukung Sustainable Development Goals." 4(4):979–87. doi: 10.60004/komunita.v4i4.313.
- Pardede, Hilman F., Dwiza Riana, Ferda Ernawan, Jufriadif Na, and Laela Kurniawati. 2024. "PENINGKATAN LITERASI DIGITAL." 4(2):26–35.
- Rosita Putri Rahmi Haerani1. 2023. "Pelatihan Perancangan Artificial Intelligence : Chatbot Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Tantangan Era Digitalisasi." 7(3):1368–80.
- Sahputra, Ilham, T. Iqbal Faridiansyah. 2026. "Pengabdian Kepada Masyarakat: Implementasi Artificial Intelligence Generatif Sebagai Upaya Peningkatan Literasi Digital Di Sekolah." 3(11):6351–56.
- Simanjuntak, P. (2026). Pelatihan Pemanfaatan Generative Artificial Intelligence Untuk Literasi Digital Mahasiswa Stidki Al-Aziz Batam. *Jurnal PUAN Indonesia*, 23-34.
- Widiyanti, N. N. (2025). Transformasi Literasi Digital Guru Sekolah Dasar melalui Program Upskilling Penggunaan Canva for Education dan Gemini AI . *Jurnal Pengabdian Masyarakat I-Com: Indonesian Community Journal* , 1104-1113.
- Yudiansyah, Pratama, Bintang Panjaitan, and Rifqi Al-muzaky. 2024. "Sosialisasi Peran Artificial Intelligence Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Di Universitas Pelita Bangsa." 3(1).