

Peningkatan Literasi Kecerdasan Buatan (AI) bagi Generasi Muda melalui Pengenalan Teknologi di Balik Game dan Media Sosial

Sudarno^{1*}, Ferhat Aziz², Maulana Fansyuri³.

^{1,2} Program Pascasarjana, Teknik Informatika S-2, Universitas Pamulang

³ Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika S-1, Universitas Pamulang

*E-mail: dosen00119@unpam.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah memberikan pengaruh terhadap berbagai teknologi digital yang digunakan oleh generasi muda, termasuk game dan media sosial. Meskipun siswa telah terbiasa menggunakan teknologi tersebut, pemahaman mengenai penerapan AI dan dampaknya masih perlu ditingkatkan. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai AI, mengenalkan penerapannya dalam game dan media sosial, serta meningkatkan literasi digital siswa dalam menggunakan teknologi secara kritis dan bertanggung jawab. Kegiatan dilaksanakan di SMP YPUI Parung, Kabupaten Bogor, pada 25 April 2026 dengan sasaran siswa SMP. Metode pelaksanaan menggunakan sosialisasi interaktif melalui penyampaian materi, diskusi, tanya jawab, dan kuis edukatif. Evaluasi dilakukan melalui observasi, tanya jawab, dan kuis untuk memperoleh gambaran tingkat pemahaman peserta. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta dapat memahami materi yang diberikan, dengan 45% berada pada kategori memahami dan 40% pada kategori sangat memahami. Sementara itu, 12% berada pada kategori cukup memahami dan 3% pada kategori kurang memahami. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengenalan AI dengan menggunakan contoh yang dekat dengan kehidupan siswa dapat membantu membangun pemahaman mengenai teknologi AI sekaligus meningkatkan kesadaran terhadap penggunaan teknologi digital secara bijak. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam membangun literasi AI dan digital bagi siswa sejak jenjang SMP.

Kata kunci: kecerdasan buatan, literasi AI, literasi digital, game, media sosial

ABSTRACT

The development of Artificial Intelligence (AI) has influenced various digital technologies used by young people, including games and social media. Although students are familiar with these technologies, their understanding of AI applications and their impacts still needs to be improved. This Community Service (PkM) activity aimed to provide students with a basic understanding of AI, introduce its applications in games and social media, and improve digital literacy in using technology critically and responsibly. The activity was conducted at SMP YPUI Parung, Bogor Regency, on April 25, 2026, targeting junior high school students. The activity employed an interactive socialization method through material delivery, discussions, question-and-answer sessions, and educational quizzes. Evaluation was conducted through observation, question-and-answer sessions, and quizzes to assess participants' level of understanding. The results showed that participants were able to understand the materials presented, with 45% classified as understanding and 40% as highly understanding. Meanwhile, 12% were categorized as having sufficient understanding and 3% as having limited understanding. These results indicate that introducing AI through examples closely related to students' daily lives can help develop their understanding of AI technology while increasing awareness of responsible digital technology use. This activity is expected to serve as an initial step in developing AI and digital literacy among students at the junior high school level.

Keywords: artificial intelligence, AI literacy, digital literacy, games, social media

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) ke berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, hiburan, komunikasi, dan layanan digital. AI memungkinkan sistem komputer melakukan berbagai tugas seperti mengenali

pola, memberikan rekomendasi, melakukan prediksi, dan menghasilkan informasi. Teknologi tersebut kini semakin dekat dengan kehidupan generasi muda melalui berbagai aplikasi dan platform digital.

Siswa sekolah menengah pertama (SMP) merupakan salah satu kelompok yang aktif menggunakan teknologi digital, khususnya game dan media sosial. Namun, tingginya penggunaan teknologi belum selalu diikuti dengan pemahaman mengenai teknologi yang bekerja di baliknya. Berbagai fitur seperti rekomendasi konten, personalisasi informasi, penyaringan konten, serta karakter dan sistem permainan pada game dapat memanfaatkan teknologi AI. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengenalan AI melalui contoh yang dekat dengan kehidupan siswa agar konsep yang bersifat abstrak dapat dipahami secara lebih konkret.

Literasi AI tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga pemahaman mengenai cara kerja, manfaat, risiko, dan dampaknya. Pemahaman tersebut penting untuk membangun kemampuan berpikir kritis, kesadaran terhadap informasi digital, serta perilaku penggunaan teknologi yang bijak dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, pengenalan AI sejak jenjang sekolah menjadi salah satu upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi perkembangan teknologi digital.

Berdasarkan hasil observasi dan komunikasi dengan pihak SMP YPUI Parung, siswa memiliki minat yang tinggi terhadap game dan media sosial, tetapi pemahaman mengenai penerapan AI pada teknologi tersebut masih terbatas. Selain itu, kebijakan sekolah yang membatasi penggunaan telepon genggam menjadi salah satu tantangan dalam pelaksanaan edukasi berbasis teknologi secara langsung. Kondisi tersebut memerlukan pendekatan pembelajaran yang sederhana dan interaktif melalui penjelasan konseptual, ilustrasi, contoh kasus, diskusi, dan tanya jawab tanpa bergantung pada penggunaan perangkat oleh peserta.

Melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), perguruan tinggi dapat memberikan edukasi teknologi sesuai dengan kebutuhan masyarakat sasaran. Kegiatan dengan tema “Literasi Kecerdasan Buatan (AI) bagi Generasi Muda, Pengenalan Teknologi di Balik Game dan Media Sosial” dilaksanakan untuk memperkenalkan konsep dasar AI dan penerapannya dalam game serta media sosial kepada siswa SMP YPUI Parung. Kegiatan ini juga diarahkan untuk meningkatkan kesadaran terhadap manfaat dan dampak teknologi serta mendorong penggunaan teknologi secara kritis dan bertanggung jawab.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan PkM ini bertujuan meningkatkan literasi AI dan literasi digital siswa SMP YPUI Parung melalui pengenalan konsep dasar AI serta penerapannya dalam game dan media sosial. Secara khusus, kegiatan bertujuan memberikan pemahaman mengenai AI dalam kehidupan sehari-hari, meningkatkan kesadaran terhadap manfaat dan dampaknya, serta mendorong kemampuan berpikir kritis dalam menggunakan teknologi digital secara bijak dan produktif.

METODE

2.1 Jenis dan Pendekatan Pengabdian

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) menggunakan metode sosialisasi interaktif dengan pendekatan edukatif dan partisipatif. Kegiatan melibatkan peserta melalui penyampaian materi, diskusi, tanya jawab, studi kasus sederhana, dan kuis edukatif. Metode disesuaikan dengan kondisi mitra yang membatasi penggunaan telepon genggam di lingkungan sekolah, sehingga materi disampaikan melalui presentasi dan ilustrasi visual tanpa praktik langsung menggunakan perangkat digital. Materi meliputi konsep dasar AI, penerapan AI dalam game dan media sosial, serta dampak positif dan negatif teknologi berbasis AI. Penyampaian menggunakan bahasa sederhana dan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa agar materi mudah dipahami.

2.2 Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan PKM dilaksanakan di SMP YPUI Parung, Kabupaten Bogor, Jawa Barat, pada Sabtu, 25 April 2026. Kegiatan dilaksanakan berdasarkan jadwal yang telah disepakati antara tim pelaksana dengan pihak sekolah dan diikuti oleh siswa-siswi SMP YPUI Parung sebagai peserta kegiatan.

2.3 Populasi, Khalayak Sasaran, dan Teknik Sampling

Populasi dalam kegiatan ini adalah siswa-siswi SMP YPUI Parung. Khalayak sasaran dipilih karena siswa SMP merupakan bagian dari generasi muda yang memiliki intensitas interaksi cukup tinggi dengan teknologi digital, khususnya game dan media sosial, namun masih membutuhkan pemahaman mengenai teknologi yang mendasari berbagai platform tersebut.

Pemilihan peserta dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah berdasarkan kesesuaian sasaran kegiatan dengan permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap observasi. Dengan demikian, teknik pemilihan peserta dalam kegiatan ini menggunakan purposive sampling, yaitu penentuan peserta berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan kegiatan, yaitu siswa SMP sebagai kelompok sasaran edukasi literasi AI dan literasi digital.

2.4 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahapan utama, yaitu observasi, perancangan kegiatan, pelaksanaan sosialisasi, serta monitoring dan evaluasi.

a. Observasi

Tahap observasi dilakukan melalui komunikasi dan koordinasi dengan pihak SMP YPUI Parung untuk mengetahui kondisi sekolah, karakteristik peserta, serta kebutuhan edukasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa cukup aktif menggunakan media sosial dan game, tetapi

pemahaman mereka mengenai teknologi AI masih terbatas. Selain itu, adanya kebijakan pembatasan penggunaan telepon genggam menjadi pertimbangan dalam merancang kegiatan yang tidak bergantung pada praktik langsung menggunakan perangkat digital.

b. Perancangan Kegiatan

Berdasarkan hasil observasi, tim menyusun materi, media presentasi, jadwal, dan metode penyampaian kegiatan. Materi yang diberikan meliputi konsep dasar AI, penerapannya dalam game dan media sosial, dampak penggunaan teknologi berbasis AI, serta pentingnya literasi digital. Penyampaian materi didukung slide presentasi yang dilengkapi gambar, ilustrasi, dan contoh kasus, serta koordinasi dengan pihak sekolah terkait peserta, fasilitas, waktu, dan kebutuhan teknis.

c. Pelaksanaan Sosialisasi

Sosialisasi dilaksanakan pada Sabtu, 25 April 2026, dengan kegiatan berupa pembukaan, pengenalan tim, dan penyampaian materi mengenai perkembangan teknologi digital serta konsep dasar AI. Materi mencakup penerapan AI dalam game, seperti pengendalian karakter, pengaturan tingkat kesulitan, dan peningkatan interaktivitas, serta penerapan algoritma rekomendasi pada media sosial. Peserta juga diberikan pemahaman mengenai manfaat dan risiko teknologi digital, pentingnya menjaga privasi, menyaring informasi, dan menghindari penggunaan teknologi secara berlebihan. Kegiatan diakhiri dengan diskusi, tanya jawab, dan kuis edukatif untuk memperkuat materi serta mengevaluasi pemahaman peserta.

d. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dilakukan selama kegiatan melalui pengamatan terhadap kehadiran, partisipasi, antusiasme, respons, serta keterlibatan peserta dalam diskusi, tanya jawab, dan kuis. Evaluasi pemahaman dilakukan melalui observasi, sesi tanya jawab, dan kuis edukatif setelah penyampaian materi. Hasil evaluasi dikategorikan menjadi kurang memahami, cukup memahami, memahami, dan sangat memahami untuk menggambarkan tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Data kegiatan dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, komunikasi dan koordinasi dengan pihak sekolah, dokumentasi, pengamatan partisipasi peserta, serta kuis edukatif.

Observasi dan komunikasi dengan pihak sekolah digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi dan kebutuhan peserta sebelum kegiatan dilaksanakan. Selama kegiatan berlangsung, observasi digunakan untuk mengidentifikasi tingkat partisipasi, antusiasme, dan respons siswa terhadap materi yang disampaikan.

Kuis edukatif digunakan sebagai instrumen evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan. Selain itu, sesi tanya jawab digunakan sebagai data pendukung untuk melihat kemampuan peserta dalam memahami dan merespons materi mengenai AI dan literasi digital.

2.6 Teknik Analisis Data

Data hasil kegiatan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menggambarkan distribusi tingkat pemahaman peserta berdasarkan hasil evaluasi. Persentase setiap kategori pemahaman dihitung berdasarkan jumlah peserta yang berada pada masing-masing kategori dibandingkan dengan keseluruhan peserta. Secara matematis, persentase tingkat pemahaman dapat dihitung menggunakan persamaan:

$$\text{Persentase} = (\text{Jumlah peserta pada kategori} / \text{Jumlah seluruh peserta}) \times 100\%$$

Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menginterpretasikan hasil observasi terhadap antusiasme peserta, keaktifan dalam diskusi dan tanya jawab, serta respons peserta selama kegiatan berlangsung. Kedua pendekatan tersebut digunakan secara bersama-sama untuk memperoleh gambaran mengenai ketercapaian tujuan kegiatan.

2.7 Penyajian Data

Hasil kegiatan disajikan dalam bentuk uraian deskriptif, tabel, persentase, dan dokumentasi kegiatan. Data tingkat pemahaman peserta disajikan berdasarkan empat kategori, yaitu kurang memahami, cukup memahami, memahami, dan sangat memahami. Penyajian dalam bentuk persentase digunakan untuk memudahkan pembaca dalam melihat distribusi tingkat pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan.

Data hasil observasi dan diskusi disajikan secara deskriptif untuk menggambarkan tingkat partisipasi dan respons peserta selama kegiatan. Dokumentasi berupa foto kegiatan digunakan sebagai data pendukung untuk menunjukkan pelaksanaan sosialisasi dan keterlibatan peserta.

2.8 Alat dan Bahan

Alat yang digunakan dalam kegiatan meliputi laptop/komputer dan perangkat presentasi yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta. Bahan yang digunakan meliputi slide presentasi, gambar dan ilustrasi, contoh kasus penerapan AI pada game dan media sosial, materi edukasi literasi digital, serta soal kuis edukatif.

Media presentasi digunakan untuk membantu menjelaskan konsep AI secara visual, sedangkan contoh kasus dan kuis digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta sekaligus mendukung proses evaluasi pemahaman. Penggunaan alat dan bahan disesuaikan dengan kondisi sekolah sehingga kegiatan tetap dapat berjalan meskipun peserta tidak menggunakan telepon genggam secara langsung.

HASIL

3.1 Karakteristik Mitra dan Peserta

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan di SMP YPUI Parung, Kabupaten Bogor, Jawa Barat, pada Sabtu, 25 April 2026, dengan sasaran siswa-siswi SMP YPUI Parung. Peserta merupakan generasi muda yang telah cukup aktif menggunakan teknologi digital, khususnya game dan media sosial, namun masih memiliki keterbatasan dalam memahami teknologi kecerdasan buatan (AI) yang digunakan pada platform tersebut.



Gambar 1. Penyampaian Materi Literasi Kecerdasan Buatan (AI)



Gambar 2. Antusiasme Peserta dalam Mengikuti Kegiatan

3.2 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan melalui sosialisasi interaktif yang meliputi penyampaian materi, diskusi, tanya jawab, dan kuis edukatif. Materi yang diberikan mencakup konsep dasar AI, penerapan AI dalam game dan media sosial, serta manfaat dan dampak penggunaan teknologi berbasis AI. Peserta menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif selama kegiatan, terutama ketika materi dikaitkan dengan game dan media sosial yang mereka gunakan sehari-hari.

3.3 Hasil Evaluasi Pemahaman

Evaluasi dilakukan melalui observasi, sesi tanya jawab, dan kuis edukatif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 45% peserta berada pada kategori memahami dan 40% berada pada kategori sangat memahami. Sementara itu, 12% peserta berada pada kategori cukup memahami dan 3% berada pada kategori kurang memahami.

Dengan demikian, sebanyak 85% peserta berada pada kategori memahami dan sangat memahami materi yang diberikan. Hasil evaluasi tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tingkat Pemahaman Peserta

Kategori Pemahaman	Persentase
Sangat memahami	40%
Memahami	45%
Cukup memahami	12%
Kurang memahami	3%
Total	100%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan mampu memberikan pemahaman kepada sebagian besar peserta mengenai konsep dasar AI serta penerapannya dalam game dan media sosial. Selain itu, keterlibatan aktif peserta dalam diskusi, tanya jawab, dan kuis menunjukkan respons yang positif terhadap kegiatan literasi AI yang dilaksanakan.



Gambar 3. Penyerahan Plakat kepada Guru SMP YPUI Parung

PEMBAHASAN

Kegiatan literasi AI menunjukkan bahwa pengenalan teknologi kepada siswa SMP perlu disampaikan melalui konteks yang dekat dengan pengalaman mereka. Penggunaan game dan media sosial sebagai contoh membuat konsep AI yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami karena peserta dapat menghubungkan materi dengan aktivitas digital yang telah mereka lakukan sehari-hari. Pendekatan kontekstual tersebut juga membantu peserta mengenali bahwa AI tidak hanya merupakan teknologi masa depan, tetapi telah digunakan dalam berbagai layanan digital yang mereka gunakan.

Interaksi selama kegiatan menunjukkan bahwa metode sosialisasi yang disertai diskusi, tanya jawab, dan kuis dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih partisipatif. Peserta memiliki kesempatan untuk mengklarifikasi informasi dan menghubungkan materi dengan pengalaman mereka sendiri. Hal ini penting dalam literasi AI karena pemahaman tidak hanya berkaitan dengan mengetahui istilah atau definisi AI, tetapi juga kemampuan mengenali penggunaan teknologi tersebut dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 1. Grafik Tingkat Pemahaman Peserta Setelah Kegiatan

Pemahaman terhadap algoritma rekomendasi pada media sosial juga menjadi bagian penting dalam pembentukan literasi digital. Peserta diperkenalkan pada fakta bahwa konten yang ditampilkan pada media sosial dipengaruhi oleh aktivitas dan preferensi pengguna. Pengetahuan tersebut dapat menjadi dasar bagi peserta untuk lebih kritis dalam menerima informasi digital, karena konten yang muncul pada suatu platform tidak selalu menggambarkan seluruh informasi yang tersedia.

Selain aspek teknis, pengenalan mengenai privasi, dampak penggunaan teknologi, dan penyaringan informasi memperluas pemahaman peserta terhadap konsekuensi penggunaan AI. Literasi AI dengan demikian tidak cukup hanya membahas cara teknologi bekerja, tetapi juga perlu mencakup kesadaran mengenai aspek sosial, etika, keamanan, dan penggunaan teknologi secara bertanggung jawab.

Secara keseluruhan, pendekatan yang menggabungkan materi sederhana, contoh yang relevan, dan interaksi langsung sesuai dengan karakteristik peserta pada jenjang SMP. Hasil kegiatan mengindikasikan bahwa edukasi AI dapat menjadi salah satu langkah awal untuk membangun

pemahaman dan kesadaran digital siswa, khususnya dalam mengenali teknologi yang telah mereka gunakan sehari-hari serta mendorong penggunaan teknologi secara lebih kritis dan bertanggung jawab.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema “Literasi Kecerdasan Buatan (AI) bagi Generasi Muda, Pengenalan Teknologi di Balik Game dan Media Sosial” di SMP YPUI Parung telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Kegiatan memberikan pemahaman dasar mengenai konsep dan penerapan kecerdasan buatan kepada siswa, khususnya pada teknologi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari seperti game dan media sosial.

Selain pemahaman mengenai AI, kegiatan juga memberikan wawasan mengenai algoritma rekomendasi, dampak penggunaan teknologi, privasi digital, serta pentingnya menyaring informasi. Pendekatan sosialisasi yang disertai diskusi, tanya jawab, dan kuis dapat mendukung keterlibatan peserta dalam memahami materi yang diberikan.

Kegiatan memperoleh respons positif dari peserta dan pihak sekolah serta menunjukkan bahwa literasi AI dan digital relevan untuk diperkenalkan sejak jenjang SMP. Kegiatan serupa dapat dikembangkan secara berkelanjutan dengan materi dan aktivitas yang lebih interaktif agar pemahaman siswa mengenai penggunaan AI yang kritis, bijak, dan bertanggung jawab semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, A., Kuen, F. A., Kuen, M. M., & Abdillah, S. A. S. (2024). Edukasi literasi digital dengan gamifikasi ular tangga internet sehat pada program Kampus Mengajar 7. *Abditek: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Teknologi*, 4(2), 21–29. <https://doi.org/10.21009/abditek.042.03>
- Fadlulllah, A., Sari, A. M., Wahdana, Nabil, F. M., Chomariah, D. S., Ambarwati, W., & Irfan, M. (2024). Edukasi teknologi dan literasi digital kepada siswa SMP Negeri 12 Tarakan. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 456–466. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v5i2.1574>
- Fitriyadi, H. (2021). Integrasi teknologi informasi dalam pendidikan menuju pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(1), 45–54.
- Kemdikbud. (2021). Modul literasi digital untuk pendidikan menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lukman, Sape, H., & Ulfahyana, H. (2025). Pengaruh penerapan pembelajaran berbasis artificial intelligence (AI) terhadap peningkatan literasi siswa SMP. *Jurnal Cerdas*, 3(1), 12–20.
- Mayasari, D., Tahel, F., Ikorasaki, F., Ginting, E., & Dari, W. (2025). Implementasi pembelajaran mendalam berbasis artificial intelligence dalam meningkatkan literasi digital guru sekolah menengah pertama. *JUPemba: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 15–24. <https://doi.org/10.64803/jupemba.v2i1.73>
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., & Nento, M. N. (2021). Literasi digital: Konsep, tantangan, dan implementasi di Indonesia. Jakarta: Gramedia.
- Prasetyo, Y., & Irwansyah. (2022). Generasi digital dan tantangan literasi media di era kecerdasan buatan. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 11(2), 134–145.

- Rahmawati, D., & Hidayat, T. (2023). Peningkatan literasi digital siswa sekolah menengah melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(1), 55–64.
- Sarjono, & Rejokirono. (2025). Pemanfaatan teknologi AI untuk menyediakan bahan bacaan dalam upaya meningkatkan literasi digital siswa di SMP Bina Muda Panggang. *Manggali: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(3), 587–596. <https://doi.org/10.30738/mmp.v7i3.18243>
- Setiawan, D. (2021). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap kehidupan sosial masyarakat. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 45–53.
- Suryadi, A., & Nugroho, A. (2022). Artificial intelligence dalam dunia pendidikan: Peluang dan tantangan. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 15(2), 101–110.
- Sutrisno, E., & Wibowo, H. (2023). Pemanfaatan media sosial sebagai sarana pembelajaran pada generasi digital. *Jurnal Pendidikan Modern*, 8(2), 77–86.
- UNESCO. (2021). *AI and education: Guidance for policy-makers*. Paris: UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2024). *Artificial intelligence competency framework for students*. Paris: UNESCO Publishing.
- United Nations Children's Fund (UNICEF). (2021). *Policy guidance on AI for children*. New York: UNICEF.
- Wahyuni, S., & Kurniawan, R. (2022). Literasi digital sebagai keterampilan abad ke-21 bagi peserta didik. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(2), 88–97.
- Wang, Y., Cheng, H., & Liu, X. (2023). Artificial intelligence literacy in secondary education: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 28(4), 4321–4345. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11379-8>
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2020). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1–27. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-0171-0>
- Zhou, L., & Li, F. (2024). Artificial intelligence and digital literacy among adolescents in the digital era. *Journal of Educational Technology Research*, 12(1), 25–38. <https://doi.org/10.1007/jetr.2024.0015>