

PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA SMA HIDAYATULLAH PAREPARE

Azminuddin I. S. Azis¹, Marwan Sam², Wakhid Yunendar³, Ahmad Husain⁴, Jabaluddin Hamud⁵, Anas⁶, Rozalina Amran⁷, Andi Taufiqurrahman Akbar⁸, Jeffry⁹

Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie, Parepare, Indonesia¹; email: azminuddinazis@ith.ac.id

Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie, Parepare, Indonesia²; email: marwansam@ith.ac.id

Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie, Parepare, Indonesia³; email: wakhid.yunendar@ith.ac.id

Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie, Parepare, Indonesia⁴; email: husainahmad@ith.ac.id

Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie, Parepare, Indonesia⁵; email: jabaluddin@ith.ac.id

Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie, Parepare, Indonesia⁶; email: anas@ith.ac.id

Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie, Parepare, Indonesia⁷; email: rozalina24@ith.ac.id

Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie, Parepare, Indonesia⁸; email: anditaufig@ith.ac.id

Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie, Parepare, Indonesia⁹; email: jeffry@ith.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) mampu menawarkan kemampuan untuk dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan literasi digital, pemecahan masalah, dan kreativitas sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pendidikan/pembelajaran. Namun tingkat literasi digital di kalangan pelajar Indonesia masih perlu ditingkatkan. Masalah seperti kurangnya pemahaman etika digital, keterbatasan akses teknologi AI, kurangnya integrasi AI dalam pembelajaran, dan kurangnya bimbingan penggunaan AI masih menjadi tantangan untuk diatasi. Oleh karenanya, Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman AI dan berbagai aplikasinya di dalam dunia pendidikan dan kehidupan sehari-hari sehingga dapat meningkatkan literasi digital siswa, khususnya siswa SMA Hidayatullah Parepare sebagai lokasi pelaksanaan (mitra) PkM ini. Tahapan dalam PkM ini meliputi observasi, koordinasi, persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan pelaporan. PkM ini berjalan dengan baik, mendapatkan respon positif dari mitra, mendorong/memotivasi mitra dalam memanfaatkan AI untuk meningkatkan literasi digital dalam pembelajaran di sekolah mereka. Hasil PkM ini menunjukkan adanya peningkatan literasi digital siswa melalui pemanfaatan teknologi AI dimana hasil evaluasi *pre-test* sebesar 62,8 dapat meningkat secara signifikan menjadi 85,5 pada *post-test*.

Kata Kunci: literasi digital siswa, *artificial intelligence*, pendidikan, teknologi.

Abstract

The development of *Artificial Intelligence* (AI) technology offers the ability to help students improve their digital literacy skills, problem-solving skills, and creativity, thereby increasing the efficiency and effectiveness of education/learning. However, the level of digital literacy among Indonesian students still needs to be improved. Issues such as a lack of understanding of digital ethics, limited access to AI technology, a lack of AI integration in learning, and a lack of guidance on AI use remain challenges to be overcome. Therefore, this PkM aims to equip students with an understanding of AI and its various applications in education and daily life, thereby improving students' digital literacy, especially students at SMA Hidayatullah Parepare, as the location (mitra) for this PkM. The stages in this PkM include observation, coordination, preparation, implementation, evaluation, and reporting. This PkM went well, received a positive response from partner, motivate partner to utilize AI to improve digital literacy in learning in their schools. The results of this PkM showed an increase in students' digital literacy through the use of AI technology, where the *pre-test* evaluation result of 62.8 can significantly increase to 85.5 in the *post-test*.

Keywords: digital literacy of students, *artificial intelligence*, education, technology.

PENDAHULUAN

Literasi digital merupakan kemampuan seseorang untuk memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital secara kritis, etis, dan produktif. Literasi digital melibatkan kemampuan berpikir kritis dalam memanfaatkan teknologi informasi (Gilster, 1997). Dalam konteks pendidikan, literasi digital tidak hanya terbatas pada keterampilan teknis, tetapi juga mencakup pengembangan pemikiran kritis, kreativitas, dan kesadaran etis dalam menggunakan teknologi (UNESCO, 2020). Literasi digital memiliki beberapa dimensi yang saling terkait, antara lain: Literasi informasi berupa kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif dan efisien, literasi teknologi berupa kemampuan untuk menggunakan berbagai perangkat dan aplikasi teknologi, literasi komunikasi berupa kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif melalui media digital, dan literasi etika berupa kemampuan untuk menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab (Gilster, 1997). Meskipun penting, literasi digital juga dihadapkan pada beberapa tantangan, salah satunya adalah munculnya kesenjangan akses terhadap teknologi antara kelompok masyarakat yang berbeda. Selain itu, penyebaran informasi yang salah atau menyesatkan melalui media digital semakin meraja lela. Tidak hanya itu, dengan berkembang pesatnya teknologi di saat ini, masyarakat terlalu bergantung pada teknologi sehingga mengabaikan interaksi sosial secara langsung (Bawden, 2001).

Saat ini, salah satu teknologi yang semakin berkembang pesat adalah *Artificial Intelligence* (AI). Teknologi ini mampu mengenali pola dan membuat keputusan (Russel & Norvig, 2020), mampu bertindak layaknya/meniru manusia (Hardiansyah, 2023). Di era sekarang, teknologi digital memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan (McKinsey & Company, 2023). Di dalam dunia pendidikan, AI mampu menawarkan kemampuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (McKinsey & Company, 2023) serta dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan literasi digital, pemecahan masalah, dan kreativitas mereka (OECD, 2021). Namun, meskipun teknologi digital semakin maju, tingkat literasi digital di kalangan pelajar Indonesia masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan data dari Kemendikbud tahun 2022, literasi digital siswa di Indonesia, terutama di tingkat sekolah menengah, masih menghadapi tantangan, seperti kurangnya pemahaman tentang etika digital, keterbatasan akses terhadap teknologi modern, dan kurangnya integrasi teknologi dalam pembelajaran (Kemendikbud, 2022). Oleh karenanya, kegiatan pelatihan teknologi AI terhadap siswa/pelajar masih perlu terus dilaksanakan sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi digital mereka.

Kota Parepare, yang terletak di Provinsi Sulawesi Selatan, memiliki luas wilayah 99,33 km² dengan jumlah penduduk sebanyak 154.854 jiwa (2022). Kota ini dikenal sebagai pusat pendidikan dan aktivitas teknologi di kawasan Ajatappareng (Hadi & Kusnadi, 2021). Indeks Pembangunan Literasi dan unsur penyusunnya, tingkat kegemaran membaca dan unsur penyusunnya, Angka Partisipasi Sekolah (ASP), rata-rata lama sekolah, serta persentase penduduk yang bersekolah di kota ini secara statistik ditunjukkan pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Statistik Literasi dan Pendidikan Masyarakat Kota Parepare

Unsur	Nilai
Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat	94,68
Pemerataan Layanan Perpustakaan	0,762
Ketercukupan Koleksi Perpustakaan	0,866
Rasio Ketercukupan Tenaga Perpustakaan	1
Tingkat Kunjungan Masyarakat per Hari	1
Perpustakaan yang dibina sesuai SNP	1
Keterlibatan Masyarakat dalam Kegiatan Sosialisasi Perpustakaan	1
Jumlah Anggota Perpustakaan	1
Tingkat Kegemaran Membaca Masyarakat	78,87
Frekuensi Membaca	5-6
Durasi Membaca	0100-01,59
Jumlah Buku yang Dibaca	5-6
Frekuensi Akses Internet	5-6
Durasi Akses Internet	0100-01,59
Penduduk Umur 7-24 Tahun yang Masih Bersekolah	74,38%
Penduduk Umur 7-24 Tahun yang Tidak Bersekolah	25,62%
Angka Partisipasi Sekolah (APS) SD	99,70%
Angka Partisipasi Sekolah (APS) SMP	92,92%
Angka Partisipasi Sekolah (APS) SMA	71,53%
Rata-Rata Lama Sekolah	10,7 Tahun

Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat Kota Parepare cukup tinggi, yaitu 94,68 (Badan Pusat Statistik Provinsi Sulawesi Selatan, 2024a). Namun kegemaran membaca mereka masih berada pada tingkat yang sedang, yaitu 78,87 (Badan Pusat Statistik Provinsi Sulawesi Selatan, 2024b). Sementara Rata-rata lama sekolah penduduknya adalah 10,7 Tahun (Badan Pusat Statistik Kota Parepare, 2024) yang berarti rata-rata penduduknya menyelesaikan sekolah hingga jenjang SD, SMP, dan SMA. Namun masih terdapat sekitar 25,62% penduduknya umur 7-24 Tahun yang sudah tidak bersekolah (Badan Pusat Statistik Kota Parepare, 2024). Begitupun Angka Partisipasi Sekolah (APS) SMA yang hanya mencapai 71,53%, (Badan Pusat Statistik Kota Parepare, 2024) menunjukkan bahwa masih banyak penduduknya yang tidak menempuh atau menyelesaikan sekolah pada jenjang SMA.

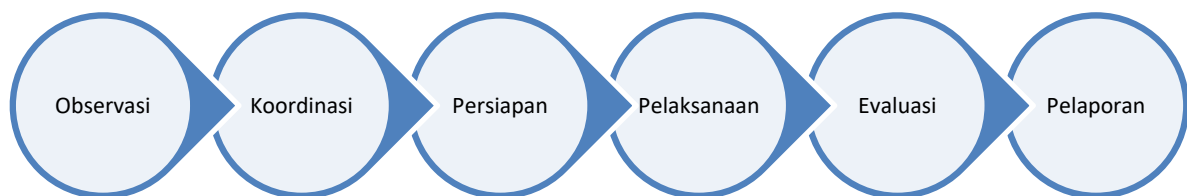
Salah satu lembaga pendidikan yang ada di Kota Parepare adalah Pondok Pesantren Hidayatullah Parepare yang menaungi Pendidikan Integral Hidayatullah (yaitu TK Yaa Bunayya, SD Taman Qur'an, SMP Hidayatullah dan SMA Hidayatullah), Sekolah Tahfidz, Layanan Aqiqah (Robbani Aqiqah), dan LKSA (Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak). SMA Hidayatullah Parepare, sebagai salah satu institusi pendidikan yang berkomitmen pada pengembangan karakter dan keterampilan siswa, melihat peluang besar untuk memanfaatkan teknologi AI sebagai alat bantu dalam meningkatkan literasi digital siswa mereka. Dengan membekali siswa pemahaman teknologi AI, diharapkan mereka tidak hanya mampu menggunakan perangkat AI, tetapi juga memahami bagaimana teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk belajar secara efektif dan produktif. Namun beberapa masalah yang menghambat SMA Hidayatullah Parepare dalam meningkatkan literasi digital siswanya melalui

pemanfaatan teknologi AI, yaitu: (1) Sebagian besar siswanya dan tenaga pendidiknya belum memiliki pemahaman yang memadai terkait AI dan penerapannya di dalam dunia pendidikan maupun kehidupan sehari-hari. Sebagaimana memang terbukti bahwa masih banyak siswa dan guru yang belum memahami bagaimana menerapkan AI secara efisien dan efektif dalam pembelajaran (World Economic Forum, 2022); (2) Keterbatasan dalam hal fasilitas dan infrastruktur digital yang memadai, seperti komputer, koneksi internet stabil, dan perangkat lunak berbasis AI. Sebagaimana pernyataan Kemendikbud terkait sekolah di daerah 3T (Kemendikbud, 2022); (3) Literasi digital siswa masih berada pada tingkat dasar, terbatas pada penggunaan teknologi untuk kegiatan sederhana seperti media sosial, tanpa kemampuan analitis dan kritis dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran; (4) Proses pembelajaran di sekolah belum banyak mengintegrasikan teknologi AI sebagai bagian dari strategi pengajaran. Hal ini membuat siswa tidak terbiasa memanfaatkan teknologi AI sebagai alat pendukung belajar; dan (5) Kurangnya pemahaman etika digital, seperti keamanan data, privasi, dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra (SMA Hidayatullah Parepare) tersebut, maka kegiatan/program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa SMA Hidayatullah Parepare melalui pemanfaatan teknologi AI, seperti: (1) membekali siswa dengan pengetahuan dasar tentang AI dan penerapan aplikasi praktisnya di dalam dunia pendidikan maupun kehidupan sehari-hari; (2) melatih kemampuan siswa dalam mencari, menganalisis, dan memanfaatkan informasi digital secara etis; serta (3) menyiapkan siswa menghadapi tantangan dunia kerja di masa depan, dimana teknologi dan literasi digital menjadi keterampilan utama yang dibutuhkan bagi mereka (McKinsey & Company, 2023). Kegiatan PkM ini bukan hanya sekedar pelatihan tambahan bagi mitra, melainkan sebagai respon strategis terhadap permasalahan dan kebutuhan nyata yang dihadapi oleh mitra di era digital saat ini. Pelatihan ini secara fundamental diharapkan dapat merubah pemahaman siswa tentang teknologi yang merupakan kebutuhan dasar dalam literasi digital saat ini. Tentu saja sekolah membutuhkan solusi untuk membimbing siswa yang tumbuh di tengah maraknya AI saat ini. Pelatihan ini dapat mengajarkan siswa untuk menjadi pengguna yang cerdas dan etis, bukan sekedar pengguna yang pasif. Kebutuhan sekolah adalah membekali siswa dengan kemampuan memilah informasi. Pelatihan ini dapat melatih keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, sekolah wajib menyiapkan lulusannya untuk pasar kerja. Pelatihan ini langsung menjawab kebutuhan ini dengan membekali siswa keterampilan konseptual dan teknis yang menjadi prasyarat di hampir setiap bidang pekerjaan di masa depan. Begitupun salah satu kebutuhan terbesar sekolah adalah menghadirkan pembelajaran yang efisien, inovatif, dan adaptif. AI dapat menawarkan/memberikan solusinya, seperti personalisasi pembelajaran, otomasi tugas, maupun pemanfaatan infrasturuktur digital yang ada secara maksimal. Dengan demikian, pelatihan ini dapat memberikan manfaat ganda, merupakan solusi terpadu yang mengatasi tantangan literasi digital modern sekaligus memenuhi kebutuhan operasional sekolah (mitra) akan efisiensi, inovasi, dan peningkatan kualitas pembelajaran.

METODE

Kegiatan PkM ini dilaksanakan pada Rabu, 08 Januari 2025 yang berlokasi di SMA Hidayatullah Parepare dengan jumlah peserta sebesar 29 siswa kelas XI dan XII. Secara umum, tahapan kegiatan ini ditunjukkan pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

Secara rinci, metode pelaksanaan atau tahapan kegiatan PkM ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Tahapan 1 (Observasi)

Melakukan pengamatan awal untuk memahami kondisi, permasalahan, kebutuhan peserta pelatihan, dan memastikan kegiatan PkM ini relevan dengan tujuan dan tantangan/masalah yang dihadapi oleh SMA Hidayatullah Parepare terkait dengan peningkatan literasi digital siswa melalui pemanfaatan teknologi AI. Dalam hal ini, tim melakukan kunjungan langsung ke lokasi kegiatan untuk berdiskusi dengan pihak sekolah (kepada sekolah dan para guru).

Tahapan 2 (Koordinasi)

Melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan yayasan (mitra) mengenai tujuan, fasilitas, dan kebutuhan teknis yang tersedia untuk kegiatan PkM ini. Koordinasi ini bertujuan pula untuk menyamakan persepsi serta memastikan bahwa kegiatan PkM ini sesuai dengan ekspektasi dan tujuan mitra (SMA Hidayatullah Parepare). Pada tahap ini, tim menyampaikan permohonan resmi kepada mitra untuk kegiatan PkM ini dan memperoleh balasannya.

Tahapan 3 (Persiapan)

Pada tahap ini, tim mempersiapkan alat dan bahan, materi dan modul pelatihan, serta bahan/instrumen tes (*pre-test* dan *post-test*) yang akan digunakan dalam kegiatan ini. Tahap ini juga memastikan bahwa setiap anggota tim memahami permasalahan, tujuan, dan kebutuhan kegiatan PkM ini sehingga pelaksanaannya dapat berjalan dengan efisien dan efektif. Selain itu, perancangan program kegiatan PkM ini telah disusun secara komprehensif dalam tahap ini.

Tahapan 4 (Pelaksanaan)

Pada tahap ini, kegiatan dimulai dari penerimaan oleh mitra sekolah (kepada sekolah dan para guru) dan pengenalan tim. Selanjutnya, dilakukan *pre-test* terhadap peserta untuk mengukur pemahaman awal mereka terkait materi yang akan diberikan kepada mereka. Selanjutnya, pemberian materi tentang pengantar AI yang dilanjutkan dengan materi penerapan/pemanfaatan aplikasi Canva untuk literasi digital dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan aplikasi Canva, dilakukan praktik membuat media pembelajaran dengan cepat

dan menarik, memanfaatkan template Canva, membuat infografis, membuat video edukasi, membuat slide presentasi interaksi, hingga membuat *flipbook* dan *ebook* yang menarik dan interaktif. Setelah penyampaian materi berakhir, dilakukan *post-test* terhadap peserta untuk mengukur pemahaman mereka terkait materi yang telah disampaikan/diberikan. Pelaksanaan kegiatan PkM ini diakhiri dengan penyerahan *door prize* bagi peserta yang memiliki nilai tertinggi dan dua peserta yang mengajukan pertanyaan selama penyajian materi berlangsung. Selama pelaksanaan kegiatan PkM ini, tim juga melakukan pendekatan partisipatif, seperti *student-centered*, memfasilitasi diskusi, dan tanya jawab.

Tahapan 5 (Evaluasi)

Proses evaluasi dilakukan selama pelaksanaan kegiatan PkM ini, mulai dari *pre-test*, tanya jawab dan diskusi dengan peserta selama pelaksanaan kegiatan (penyampaian materi), pengamatan langsung terhadap kegiatan praktik peserta selama pelaksanaan kegiatan, hingga *post-test*. Evaluasi terhadap sejauh mana tujuan kegiatan PkM ini telah tercapai dilakukan pula. Selain itu, dalam evaluasi ini, tim akan mengidentifikasi keberhasilan kegiatan, tantangan yang dihadapi, dan aspek yang perlu ditingkatkan. Hasil evaluasi ini akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan kegiatan serupa berikutnya.

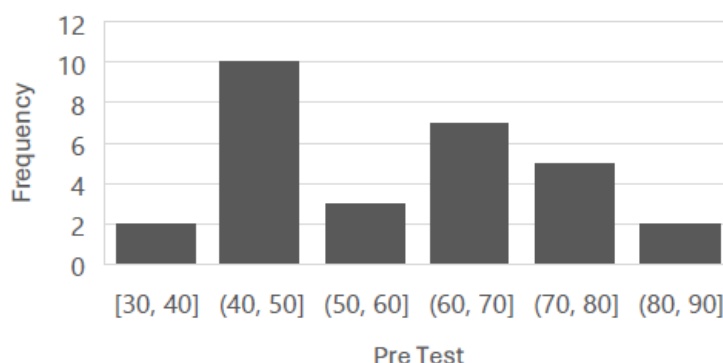
Tahapan 6 (Pelaporan)

Setelah pelaksanaan dan evaluasi kegiatan PkM ini berakhir, tim akan menyusun laporan kegiatan yang berisi dokumentasi, analisis hasil kegiatan, serta rekomendasi untuk mengadakan kegiatan serupa di masa mendatang. Laporan ini juga akan menjadi bahan evaluasi untuk memantau keberhasilan kegiatan dan sebagai referensi untuk kegiatan serupa di tempat lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

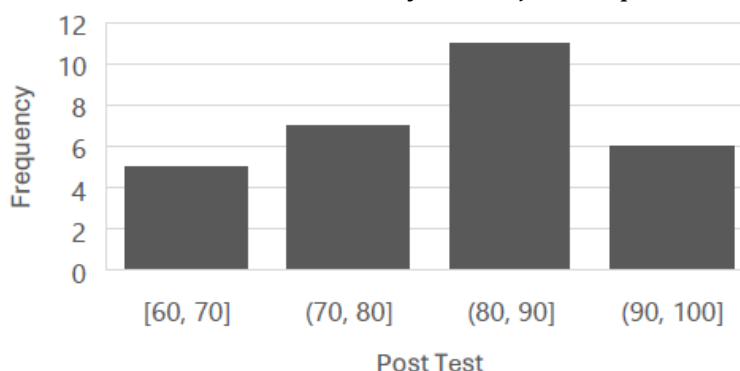
Hasil luaran kegiatan PkM ini berupa peningkatan pengetahuan peserta terkait peningkatan literasi digital peserta melalui pemanfaatan teknologi AI. Selama pelaksanaan kegiatan PkM ini, peserta aktif mengajukan pertanyaan dan melakukan diskusi. Selain itu, peserta juga menunjukkan antusias mereka dalam melakukan kegiatan praktik selama pelaksanaan kegiatan. Sebelumnya, peserta masih menunjukkan keraguan dan ketidakmampuan memanfaatkan aplikasi Canva. Setelah pelatihan, perilaku peserta menjadi lebih berani membuat, mengedit, dan mengevaluasi berbagai informasi digital, memanfaatkan template, elemen grafis, infografis, presentasi, buku digital, dan lainnya. Peserta juga menjadi lebih kolaboratif, mereka mampu membangun komunitas belajar, berbagi ide, dan membuat konten bersama. Dengan demikian, dengan memanfaatkan aplikasi Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan peserta dalam menangkap, memberikan, dan mengevaluasi informasi digital secara kreatif, adaptif, kolaboratif, dan kritis. Salah satu testimoni dari peserta bernama Ahmad Reza adalah: "Pelatihan ini sangat membantu untuk tugas sekolah. Dulu, makalah atau presentasi saya kelihatannya biasa aja, tapi sekarang dengan template dan fitur di Canva, saya bisa membuatnya menjadi lebih jelas, menarik, dan kreatif dengan infografis dan lainnya."

Hasil evaluasi *pre-test* yang diberikan sebelum materi kegiatan/pelatihan PkM ini dimulai menunjukkan tingkat pemahaman peserta berada di kisaran nilai 62,8, dimana distribusi nilainya ditunjukkan pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Grafik Nilai *Pre-Test* Peserta

Sedangkan hasil evaluasi *post-test* yang diberikan setelah materi kegiatan/pelatihan PkM ini berakhir menunjukkan tingkat pemahaman peserta berada di kisaran nilai 85,5 yang berarti meningkat sebesar 22,7, dimana distribusi nilainya ditunjukkan pada Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Grafik Nilai *Post-Test* Peserta

Melalui sesi penyampaian materi, tanya jawab, diskusi, praktik, serta *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa kegiatan PkM ini berhasil meningkatkan kemampuan literasi digital peserta melalui pemanfaatan teknologi AI (khususnya Canva). Peserta menjadi lebih memahami konsep dasar AI dan mampu menerapkan salah satu teknologi AI (aplikasi Canva) untuk literasi digital dalam pembelajaran mereka. Evaluasi pengetahuan (*pre-test* dan *post-test*) peserta menunjukkan peningkatan signifikan (22,7) dalam memahami konsep dasar AI dan pemanfaatan/penerapan teknologi AI (aplikasi Canva) untuk literasi digital dalam pembelajaran. Tingginya nilai rata-rata *post-test* menunjukkan pula bahwa metode dan materi dalam kegiatan ini telah dirancang dan dilaksanakan/disampaikan dengan baik. Berdasarkan hasil tersebut, kegiatan ini dapat dinilai sangat layak untuk diterapkan dalam meningkatkan literasi digital siswa melalui pemanfaatan teknologi AI.

Dengan demikian, kegiatan PkM ini berhasil meningkatkan kemampuan literasi digital peserta melalui pemanfaatan teknologi AI. Oleh karena itu, kegiatan PkM ini dapat pula direkomendasikan untuk pengembangan lanjutan, baik materi lanjutan, pelatihan penerapan aplikasi-aplikasi AI lainnya, maupun cakupan peserta yang lebih luas. Untuk melengkapi hasil kegiatan PkM ini, berikut adalah beberapa dokumentasinya.



Gambar 4. Dokumentasi Kegiatan

KESIMPULAN

Kegiatan PkM ini telah berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa SMA Hidayatullah Parepare melalui pemanfaatan AI. Berdasarkan evaluasi *pre-test* peserta sebesar 62,8 dan *post-test* peserta sebesar 85,5, maka kegiatan PkM ini menunjukkan peningkatan signifikan pengetahuan/kemampuan literasi digital peserta melalui sesi penyampaian materi pengantar AI dan materi penerapan aplikasi Canva untuk literasi digital dalam pembelajaran, tanya jawab, diskusi, dan praktik. Dampak dari kegiatan PkM ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan peserta terkait AI dan meningkatkan kemampuan literasi digital mereka, namun juga mendorong/memotivasi mereka dalam memanfaatkan AI untuk meningkatkan literasi digital dalam pembelajaran mereka. Dengan begitu pula, infrastruktur digital yang dimiliki mitra/sekolah dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh siswa mereka. Dengan demikian, kegiatan PkM ini telah memberikan manfaat ganda, merupakan solusi terpadu yang mengatasi tantangan literasi digital modern sekaligus memenuhi kebutuhan operasional mitra/sekolah akan efisiensi, inovasi, dan peningkatan kualitas pembelajarannya.

Beberapa rekomendasi untuk kegiatan serupa ke depannya adalah merancang kegiatan yang lebih interaktif dan praktis, materi lanjutan dan praktik aplikasi-aplikasi AI lainnya, menambahkan elemen kompetitif bagi peserta, dan melibatkan peserta yang lebih luas misalnya seperti guru. Pentingnya pula memastikan bahwa fasilitas teknologi memadai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih dan apresiasi setinggi-tingginya kepada Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie atas dukungan institusional sehingga memungkinkan terlaksananya kegiatan ini. Bebitupun ucapan terimakasih dan apresiasi kepada SMA Hidayatullah Parepare, terutama kepada kepala sekolah, guru-guru, dan para siswa/i yang berpartisipasi dalam kegiatan ini.

REFERENSI

- Badan Pusat Statistik Kota Parepare. (2024). *Statistik Daerah Kota Parepare 2024*. Badan Pusat Statistik Kota Parepare. https://web-api.bps.go.id/download.php?f=6GxcIGe5/z0xCEHrP3Lgc3lXSFVHOXFNUDZhVvVtdFF6YlR3d1VDOTJGejZvQ1hVYlZydVMwNWtvRVBybVoxdU5KYjlpTnJqTINGNjdaNmY1Y2tyb0J2aEdKNTB6SlJzT0hBUXcxa0NmYlR3Q3BRRzV4cjhwT1dGaFMvSFU5NFBiZ0czNFYwL1JGaWU4NTFzaU56dVNoMTQ1OTlvWGc4c3p6MmNJZXNvbTUzaDVzdW05RXg3amYzeVBwZUFLTDR4bmJwZUtFSmNqUkU1eWxiTDRhY2NBODZtY2dhc1VEZk44dTgzUCttTFUvM0JmVW1ueFFacVlFV0p3c3RvdWRVNmpnRGgrQUUp4alZvQlF0M2hDRldGV2d5OWlQVm4yczA4emN6eDV3PT0=&_gl=1*m19wb9*_ga*MTA0ODM4NDk0OS4xNzU4OTM1NzI0*_ga_XXTTVXWHDB*cze3NTg5MzU3MjQkbzEkZzEkdDE3NTg5MzU5NTgkajQ5JGwwJGgw
- Badan Pusat Statistik Provinsi Sulawesi Selatan. (2024a). *Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat dan Unsur Penyusunnya Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Sulawesi Selatan, 2024*. Badan Pusat Statistik Provinsi Sulawesi Selatan. <https://sulsel.bps.go.id/id/statistics-table/3/VEd0V05FTjBaRVJuYzA1bVkwchlhVk5KUjJGTIVUMDkjMw==/society-literacy-development-index-and-composer-elements-by-regency-municipality-in-sulawesi-selatan-province--2023.html?year=2024>
- Badan Pusat Statistik Provinsi Sulawesi Selatan. (2024b). *Tingkat Kegemaran Membaca Masyarakat dan Unsur Penyusunnya Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Sulawesi Selatan, 2024*. Badan Pusat Statistik Provinsi Sulawesi Selatan. <https://sulsel.bps.go.id/id/statistics-table/3/TIROMldrTjVjVzEwVWtkbmRUSk5abkk0T0U5Q1FUMDkjMw==/tingkat-kegemaran-membaca-masyarakat-dan-unsur-penyusunnya-menurut-kabupaten-kota-di-provinsi-sulawesi-selatan--2024.html?year=2024>
- Bawden, D. (2001). Information and digital literacy: A review of the literature. *Of Information Science*, 27(2), 95–105.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. Wiley Computer Publishing.
- Hadi, S., & Kusnadi, R. (2021). Sistem Absensi Berbasis IoT dengan RFID dan NodeMCU. *Jurnal Informatika Nasional*, 3(2), 112–118.
- Hardiansyah. (2023). rtificial Intelligence: Pengertian, Jenis, Contoh, serta Kelebihan dan kekurangannya. *Kompas*. https://tekno.kompas.com/read/2023/11/23/16150017/artificial-intelligence--pengertian-jenis-contoh-serta-kelebihan-dan?page=all#google_vignette
- Kemendikbud. (2022). *Laporan Literasi Digital di Indonesia*.
- McKinsey & Company. (2023). *The Role of Artificial Intelligence in Education*. Mckinsey. <https://www.mckinsey.com>
- OECD. (2021). *The Digital Transformation of Education: Opportunities and Challenges*. OECD. <https://www.oecd.org>
- Russel, S., & Norvig, P. (2020). *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. Pearson.
- UNESCO. (2020). *Global Framework on Digital Literacy for Students*. UNESCO. <https://www.unesco.org>

