



SOSIALISASI *ARTIFICIAL INTELLEGENCE* DAN PEMANFAATANNYA DALAM MENINGKATKAN KESADARAN DIGITAL REMAJA SEKOLAH DI MAN 4 BOJONEGORO

Zahra Muf Farida Efendi^{1*}, Torikul Fahmi², Nurkhafid³, Ahsan Nawawi⁴, Salas Kamal Mustofa⁵, Kafa Biyadillah⁶

^{1,2,3,4,5,6}Teknik Informatika, Universitas Nahdlatul Ulama sunan Giri

*Email koresponden: zahramuffaridaefendi@gmail.com

ARTIKEL INFO

Article history

Received:

25/05/2025

Accepted: 1/06/2025

Published:

05/08/2025

Kata kunci:

Kecerdasan Buatan,
Sosialisasi,
Teknologi,

A B S T R A K

Perkembangan pesat kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah membawa dampak besar dalam berbagai bidang termasuk juga dunia pendidikan, khususnya di kalangan remaja sekolah. Transformasi digital akibat AI mendorong perubahan pola pembelajaran, namun juga menimbulkan tantangan seperti rendahnya literasi digital dan pemahaman etika Penggunaan AI, penyalahgunaan teknis, dan keterampilan yang buruk berpikir kritis. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran digital remaja sekolah khususnya siswa kelas X-2 MAN 4 Bojonegoro terkait pemanfaatan AI secara bijak dan bertanggung jawab. Metode yang digunakan adalah pendidikan masyarakat meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan partisipasi 18 siswa. Evaluasi dilakukan menggunakan kuisioner untuk mengukur pemahaman dan sikap siswa setelah kegiatan. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep AI, manfaat, risiko, serta pentingnya etika digital. Siswa mampu mengidentifikasi tokoh penting, contoh penerapan AI, dan peluang profesi baru seperti prompt engineer. Mayoritas peserta mengalami peningkatan kesadaran digital dan menunjukkan sikap reflektif terhadap penggunaan AI. Kesimpulannya, sosialisasi ini efektif dalam meningkatkan pemahaman kesadaran digital dan etika penggunaan AI di kalangan remaja sekolah, serta menegaskan pentingnya dukungan sekolah dalam menyediakan ruang edukasi teknologi yang positif.

A B S T R A C T**Keywords:**

Artificial Intellegence,
Socialization,
Technology,

The rapid development of Artificial Intelligence (AI) has significantly impacted various fields, including education, particularly among school-aged teenagers. The digital transformation driven by AI has altered learning patterns but also presents challenges such as low digital literacy, limited understanding of AI ethics, technical misuse, and weak critical thinking skills. This activity aims to improve the digital awareness and understanding of school teenagers, especially students of class X-2 at MAN 4 Bojonegoro, regarding the wise and responsible use of AI. The method used is community education through socialization, consisting of preparation, implementation, and evaluation stages involving 18 students. The evaluation was conducted through a questionnaire to assess students' understanding and attitudes after the activity. Results showed improved comprehension of AI concepts, its benefits, risks, and the importance of digital ethics. Students were able to identify key figures, examples of AI application, and emerging careers such as prompt engineers. Most participants experienced increased digital awareness and displayed a more reflective attitude toward AI use. In conclusion, this socialization effectively enhanced digital awareness and understanding of AI ethics among school teenagers. It also highlights the importance of school support in creating a positive educational environment for technology learning.



© 2025 by authors. Lisensi Nawasenabhakti: Jurnal Pengabdian Masyarakat, BUM Desa Berkaho Pungungan. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

A. PENDAHULUAN

Kecerdasan buatan atau *Artificial Intellegence* (AI) saat ini menjadi fenomena global yang ini memiliki efek yang luas pada banyak sisi bidang kehidupan manusia. Bidang kehidupan kini hampir semua bergantung pada teknologi. Misalnya cara orang berkomunikasi, besosialisasi, berbelanja, bekerja, bahkan proses belajar di sekolah dipengaruhi dan bergantung pada kemajuan teknologi (Rifky, 2024). Tranformasi digital yang menjadi akibat pesatnya kemajuan AI telah mendorong terjadinya perubahan pada pola pembelajaran, interaksi antara guru dengan siswa, dan juga bagaimana cara siswa dapat mengakses serta memanfaatkan informasi. Tidak dapat dipungkiri, sekarang ini AI memegang peranan penting yang tidak lepas kaitannya dengan zkehidupan sehari-hari, khususnya di kalangan generasi muda yang sedang tumbuh dan berkembang di era digital.

Peluang yang ditawarkan oleh AI dalam dunia Pendidikan memang tidak dapat diabaikan. Penerapan AI dalam pendidikan memungkinkan adanya personalisasi pembelajaran. Sistem AI dapat menganalisis data dan profil individu peserta didik, seperti kemampuan, minat, dan gaya belajar mereka. Pemanfaatan AI bagi dapat mengintegrasikan elemen AI ke dalam semua aspek pembelajaran, membuka peluang untuk pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif bagi siswa (Maharani et al., 2024). Namun dari sini mulai muncul pula tantangan baru yang tidak kalah penting untuk diantisipasi. Isu yang cukup menonjol yaitu seperti penyalahgunaan teknologi AI untuk plagiarisme, penurunan kemampuan berpikir secara kritis akibat ketergantungan pada AI,

serta minimnya pemahaman kesadaran literasi digital dikalangan pelajar, khususnya remaja sekolah. Banyak siswa yang menggunakan AI untuk menyelesaikan tugas tanpa memahami risiko dan etika penggunaannya, sehingga menimbulkan kekhawatiran terhadap kualitas pembelajaran dan karakter siswa di masa depan.

Permasalahan mengenai minimnya pemahaman literasi digital mengenai pemanfaatan AI yang masih rendah di kalangan remaja sekolah semakin diperparah dengan rendahnya edukasi terkait etika penggunaan teknologi di kehidupan nyata. Kurangnya pemahaman mengenai dampak negatif AI membuat Sebagian besar pelajar hanya fokus pada manfaat praktis tanpa mempertimbangkan aspek risiko dan tanggung jawab moral. Kondisi ini menuntut adanya upaya untuk membekali generasi remaja sekolah dengan pengetahuan dan keterampilan digital yang memadai, agar mereka dapat menjadi pengguna teknologi yang cerdas dan bertanggung jawab.

Artificial Intelligence (AI) atau Kecerdasan buatan adalah bidang ilmu komputer yang bertujuan untuk mencapai sistem komputer yang mampu berpikir dan bertindak seperti manusia (Cholissodin, 2020). Tujuan utama dari AI adalah untuk memungkinkan mesin untuk belajar dari pengalaman, menyesuaikan diri dengan input baru, dan melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, pemrosesan bahasa alami, dan persepsi visual (Mardikawati et al., 2023).

Penggunaan artificial intelligence atau kecerdasan buatan merupakan bentuk inovasi yang bertujuan untuk mempermudah pelaksanaan tugas-tugas sehari-hari manusia. Secara sederhana, kecerdasan buatan adalah sebuah sistem komputer yang mempunyai keterampilan untuk melaksanakan tugas-tugas yang umumnya memerlukan kecerdasan manusia (Maufidhoh & Maghfiroh, 2023). Pengembangan AI menggunakan ilmu yang terinspirasi dari rekayasa terbalik pola neokognitron yang bekerja di otak manusia. AI banyak digunakan di berbagai sektor, termasuk pendidikan, dalam pengembangan dan penerapan dalam proses pembelajaran. Tujuan Pengembangan AI adalah tentang membuat mesin atau program Komputer, dan pembelajaran bisa beradaptasi, dan melakukan aktivitas sulit tanpa pengawasan langsung dari manusia (Smarsly & Dragos, 2024).

Salah satu kecerdasan buatan yang sangat terkenal pada akhir tahun 2022 hingga awal tahun 2023 adalah ChatGPT, yang dikembangkan oleh OpenAI, sebuah laboratorium penelitian kecerdasan buatan yang didirikan oleh Elon Musk, Sam Altman, dan sejumlah investor lainnya pada Desember 2015. ChatGPT tidak hanya mampu memberikan jawaban untuk pertanyaan umum, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas matematika yang melibatkan

perhitungan angkaangka rumit. (Serdianus & Saputra, 2023). Penerapan kecerdasan buatan dalam teknologi dapat diibaratkan sebagai asisten manusia yang bergerak seperti robot, tetapi eksistensinya termanifestasi sebagai tampilan virtual dalam suatu sistem komputer. Fungsinya yang dapat diamati mencakup peran Sebagai asisten digital untuk presentasi dalam tutorial pembelajaran, sebagai sistem untuk mengevaluasi kemajuan siswa, serta platform untuk menyediakan layanan obrolan untuk siswa, dan berbagai contoh Lainnya. (Pratikno, 2017).

Implementasi teknologi termasuk *Artificial Intelligence* atau kecerdasan buatan, diharapkan mampu mempercepat transformasi digital di berbagai bidang, seperti bidang pendidikan, ekonomi, dan pelayanan digital agar nantinya masyarakat lebih siap dalam menghadapi tantangan di era digital (Zhatria et al., 2025). Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir penggunaan AI di kalangan remaja siswa sekolah SMA semakin meningkat. Menurut survei yang dilakukan oleh Tirto.id pada tahun 2023, sebanyak 86,21% siswa SMA mengaku menggunakan bantuan AI setidaknya satu kali dalam satu bulan untuk menyelesaikan tugas sekolahnya (Habibi & Haryati, 2021). Peningkatan kemampuan dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi pada generasi saat ini sangat penting untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam penguasaan teknologi (Asnawati et al., 2024).

Peningkatan pengetahuan atas artificial intelligence pada pendidikan tingkat menengah sangat penting agar meningkatkan daya saing dalam dunia usaha dan industri (Wulandari & Fitrianingsih, 2024). Kecerdasan buatan dapat diterapkan pada banyak macam aplikasi, seperti *machine learning*, *natural language processing*, dan *image processing*, yang secara signifikan dapat mendukung siswa dalam proses kreatif (Tejawiani et al., 2023). Penting untuk dipersiapkan untuk menghadapi tantangan di era digital, di mana *artificial intelligence* dapat digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pembuatan konten, desain grafis, pengembangan aplikasi, dan lain-lain (Iskandar et al., 2024).

Kecerdasan buatan dengan perkembangannya memberikan pengaruh atau dampak bagi kehidupan manusia secara keseluruhan baik itu negatif maupun positif (Cath et al., 2018; Roberts et al., 2021). Situasi permasalahan akibat dampak negatif yang terjadi cukup mengkhawatirkan jika dibiarkan begitu saja dan tidak ada aksi untuk memberikan edukasi lebih lanjut mengenai hal tersebut. Metode pendidikan masyarakat berupa sosialisasi dirancang untuk kegiatan ini, metode ini dipilih karena memungkinkan penyampaian informasi ini berkaitan dengan konteks kehidupan sehari-hari remaja sehingga diharapkan meningkatkan efektivitas penyampain informasi itu sendiri.

Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan dan memperkuat pemahaman serta kesadaran digital pada kalangan remaja sekolah khususnya di MAN 4 Bojonegoro terkait *Artificial Intelligence* atau kecerdasan buatan baik dari sisi positif maupun negatif, serta mendorong semangat mereka agar mampu memanfaatkan secara maksimal teknologi yang sedang popular di era digital ini secara bertanggung jawab. Sehingga para siswa nantinya tidak hanya akan menjadi pengguna teknologi saja, tetapi juga memiliki kemampuan yang tepat dalam menyikapi perkembangan teknologi yang tidak ada habisnya dan semakin berkembang ini.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pendidikan masyarakat, yaitu melalui penyuluhan yang ditujukan untuk menumbuhkan dan memperkuat pemahaman serta kesadaran digital di kalangan remaja sekolah terhadap perkembangan kecerdasan buatan (AI) serta menyoroti bagaimana pentingnya peran teknologi tersebut pada masa kini termasuk dampak dan etika Ketika memanfaatkannya. Kegiatan ini melibatkan partisipasi dari 18 siswa kelas X-MAN 4 Bojonegoro.



Gambar 1. Tahapan kegiatan sosialisasi

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini melalui tiga tahapan utama yang meliputi: 1) persiapan, 2) Pelaksanaan, 3) evaluasi. Rangkaian pelaksanaan kegiatan secara lebih spesifik seperti berikut ini: 1) Tahap persiapan ini telah ditentukan kegiatannya yaitu sosialisasi kepada siswa kelas X-2 MAN 4 Bojonegoro, bertempat di ruang kelas X-2, koordinasi dengan pihak sekolah dan mengirimkan surat permohonan izin untuk mengadakan kegiatan ini yang dilaksanakan pada Selasa 29 April 2025, serta tanggal dan waktu pelaksanaan kegiatan pada Rabu 07 Mei 2025, 2) Tahap pelaksanaan yaitu diawali tim pelaksana menyiapkan seluruh alat dan perlengkapan yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung seperti proyektor, laptop, bahan untuk contoh dan materi, selanjutnya koordinasi teknis hingga akhir kegiatan seperti durasi

pelaksanaan kegiatan pukul 13.00 WIB - selesai, 3) tahap evaluasi dilaksanakan melalui penyebaran kuisioner kepada peserta untuk menggali pemahaman peserta terhadap penyampaian di kegiatan ini.

C. HASIL KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang secara sistematis melalui tiga tahapan utama yang saling terkait, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Setiap tahapan memiliki peran penting dalam memastikan kegiatan berjalan efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu meningkatkan pemahaman serta kesadaran digital remaja terhadap teknologi kecerdasan buatan (AI). Dengan membagi proses kegiatan ke dalam tahapan-tahapan tersebut dapat mengelola sumber daya, waktu, dan komunikasi dengan lebih terstruktur. Untuk penjelasan lebih rinci mengenai masing-masing tahapan, berikut uraian lengkapnya

Persiapan

Tahap persiapan dalam kegiatan pengabdian ini mencakup beberapa langkah penting yang telah dirancang secara sistematis untuk memastikan kelancaran pelaksanaan. Kegiatan dimulai dengan sosialisasi kepada siswa kelas X-2 MAN 4 Bojonegoro yang dilaksanakan di ruang kelas X-2, sebagai upaya awal untuk memperkenalkan tujuan dan manfaat dari kegiatan yang akan dilakukan. Koordinasi intensif dengan pihak sekolah juga dilakukan guna memperoleh dukungan dan memastikan kesesuaian jadwal serta fasilitas yang diperlukan.



Gambar 2. Koordinasi dengan pihak sekolah

Surat permohonan izin untuk mengadakan kegiatan ini telah disusun dan dikirimkan kepada pihak sekolah untuk memenuhi prosedur resmi dari pihak sekolah yang semuanya terlaksana pada Selasa, 29 April 2025. Pada tahap ini juga telah ditetapkan tanggal dan waktu pelaksanaan kegiatan, yaitu pada Rabu, 7 Mei 2025, sehingga seluruh persiapan dapat difokuskan untuk mendukung keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat tersebut.

Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi berlangsung dengan baik, para peserta cukup aktif dan menangkap apa yang disampaikan oleh pemateri. Berdasarkan pada tanya jawab antara pemateri dan peserta pada saat sosialisasi, peserta mayoritas sudah memiliki pengetahuan mengenai AI itu sendiri, namun hanya bersifat sederhana seperti mengerjakan tugas sekolah, fitur prediksi teks, pencaran otomatis dan lain penggunaan chatbot untuk hal-hal kecil lainnya. Masih banyak juga yang belum menyadari dampak positif dari AI yang mana memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam skala besar, salah satu contohnya yaitu penerapan pada perancangan system berbasis kecerdasan buatan di bidang teknologi yang dapat dikolaborasikan pada bidang Pendidikan secara lebih terperinci lagi nantinya. AI juga mempunyai dampak negatif yang perlu diperhatikan untuk kalangan remaja sekolah seperti penyalahgunaan AI itu sendiri yang dapat menimbulkan risiko yang fatal, hal-hal seperti itu juga masih belum banyak peserta yang familiar dan masih minimnya edukasi lebih lanjut mengenai hal tersebut.



Gambar 3. Pemaparan materi sosialisasi

Materi yang menjadi daya tarik peserta dalam kegiatan ini adalah pengenalan terhadap profesi *prompt engineer*. Profesi ini, yang relatif baru di dunia teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI), ternyata belum banyak diketahui oleh peserta. *Prompt engineer* berperan sebagai perancang instruksi atau masukan (prompt) yang efektif dan kreatif untuk mengoptimalkan keluaran sistem AI. Bidang ini kini semakin diminati di dunia kerja digital, membuka peluang karier menjanjikan bagi generasi muda yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Setelah seluruh materi disampaikan, langkah berikutnya adalah melakukan evaluasi untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta.

Evaluasi

Tahap evaluasi ini melibatkan pengukuran tingkat pemahaman dan respons peserta terhadap materi atau edukasi yang telah disampaikan selama kegiatan berlangsung. Proses evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas penyuluhan, melihat sejauh mana para remaja sekolah ini memahami informasi yang disampaikan, serta memberikan masukan sebagai dasar perbaikan kegiatan selanjutnya.



Gambar 4. Pengisian kuisioner oleh peserta

Dalam dokumentasi kegiatan, terlihat para siswa secara aktif mengisi kuisioner evaluasi menggunakan perangkat ponsel mereka masing-masing. Penggunaan gawai ini mempermudah proses pengumpulan data secara real-time serta mencerminkan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Selama pengisian, siswa tampak fokus dan serius, menunjukkan keterlibatan mereka terhadap materi yang telah disampaikan dalam sesi sosialisasi. Kuisioner ini dirancang untuk menilai pemahaman, sikap, dan pandangan siswa terhadap kecerdasan buatan setelah mengikuti kegiatan. Berdasarkan hasil dari pengisian kuisioner tersebut, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi pengisian kuisioner oleh peserta

No	Pertanyaan	Rangkuman Jawaban		Frekuensi Jawaban	
		Maayoritas	Dominan		
1	Siapakah tokoh yang dianggap berkontribusi besar dalam Sejarah awal pengembangan kecerdasan buatan?	Sebagian besar peserta menyebut Alan Turing sebagai pelopor utama AI berkat kontribusinya dalam komputasi teoritis.	Sekitar Menyebutkan Alan Turing	72%	



NGABDI: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Volume 01 Nomor 02 Juni 2025, hlm. 103-115

ISSN: 3090-2525 | <https://journal.berkahopungpungan.com/index.php/Nawasenabhakti>



2	Sebutkan contoh nyata penggunaan AI dalam kehidupan sehari-hari?	Jawaban dominan meliputi penggunaan asisten virtual (Google Assistant), rekomendasi konten di media sosial Google Assistant, rekomendasi TikTok.	Sejitar 80% menyebut minimal dua contoh yang relevan
3	Apa potensi risiko jika ketergantungan terhadap AI terus meningkat?	Mayoritas peserta menyampaikan risiko berupa penurunan daya pikir kritis, ketergantungan teknologi, dan manipulasi informasi.	Sekitar 80% menyebutkan risiko ketegantungan
4	Apa saja dampak positif AI terhadap proses belajar siswa?	Peserta menyampaikan mempermudah akses informasi, mendukung penyelesaian tugas, dan meningkatkan efisiensi pembelajaran mandiri.	Sekitar 95% menyebut membantu belajar
5	Bagaimana Anda melihat peran AI dalam membentuk cara berpikir kritis dan kreativitas remaja sekolah?	Sebagian besar peserta menilai AI dapat memicu kreativitas dengan menyediakan referensi atau ide secara cepat, namun juga dapat mengurangi kemampuan berpikir kritis jika digunakan secara pasif, tanpa pemahaman dan pengawasan.	Sekitar 80% peserta menyatakan AI bermanfaat untuk mebangkitkan ide kreativitas namun tetap perlu pemahaman dan pengawasan.

6	Apa bentuk pemanfaatan AI yang paling penting bagi kalangan remaja sekolah saat ini?	Sebagian menjawab bermanfaat bagi kalangan remaja sekolah saat ini mendukung optimalisasi kegiatan pembelajaran dan pengembangan diri secara lebih efektif dari pada tidak dengan menggunakan AI.	besar	Sekitar AI	80%	peserta untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan pengembangan diri secara lebih efisien.
---	--	---	-------	------------	-----	---

Berdasarkan pada data rekapitulasi kuisioner, setelah dilaksanakannya sosialisasi ini, terlihat bahwa pemahaman dan kesadaran digital para remaja sekolah mengalami peningkatan. Mayoritas peserta mampu mengidentifikasi tokoh sejarah penting seperti Alan Turing dan menyebutkan contoh penggunaan AI dalam kehidupan sehari-hari yang relevan dengan pengalaman digital mereka. Lebih dari separuh responden memahami bahwa AI dapat mendukung kreativitas serta efisiensi belajar, meskipun sebagian juga menyadari adanya potensi risiko, seperti ketergantungan dan menurunnya kemampuan berpikir kritis. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun AI dinilai sangat bermanfaat, tetap diperlukan pemahaman mendalam dan pendampingan dalam penggunaannya agar AI tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga sarana untuk mendorong pemikiran reflektif, pengembangan diri, dan etika digital yang matang di kalangan pelajar.

Tabel 2. Kuisioner feedback peserta

No.	Pertanyaan	Setuju	Netral	Tidak Setuju
1	Kegiatan ini meningkatkan pemahaman dan pengetahuan peserta	18	-	-
2	Apakah peserta memperoleh edukasi yang jelas dari pemateri	16	2	-
3	Bagaimana pendapat anda mengenai waktu atau durasi pelaksanaan kegiatan ini	16	2	-

4	Apakah anda berminat mengikuti jika ada kegiatan yang serupa dengan kegiatan ini	15	3	-
5	Materi yang disampaikan mudah dipahami peserta	16	2	-

Berdasarkan hasil kuisioner, mayoritas peserta memberikan tanggapan positif terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Sebanyak 18 peserta menyatakan kegiatan ini meningkatkan pemahaman dan pengetahuan mereka. Materi dinilai jelas dan mudah dipahami oleh sebagian besar peserta, dengan 16 orang menyatakan setuju dan 2 netral. Waktu pelaksanaan dianggap sesuai oleh 16 peserta, dan 15 peserta menyatakan minat untuk mengikuti kegiatan serupa di masa mendatang. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan diterima positif oleh peserta.

A. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari kegiatan sosialisasi ini merupakan dapat meningkatkan kesadaran digital remaja sekolah khususnya pada siswa kelas X-2 MAN 4 Bojonegoro mengenai pemanfaatan kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* secara bijak dan bertanggung jawab. Perlu adanya dukungan dan koordinasi dari pihak sekolah dalam menyediakan fasilitas pembelajaran dan ruang diskusi seputar teknologi AI secara positif dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam proses belajar.

B. UCAPAN TERIMA KASIH

Apresiasi dan ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada MAN 4 Bojonegoro yang telah memberikan izin dan fasilitas dalam kegiatan ini, serta kepada seluruh pihak, khususnya kepada para guru dan siswa yang telah membantu dan berpartisipasi atas kelancaran kegiatan pengabdian masyarakat ini, sehingga dapat terlaksanakan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawati, A., Kanedi, I., Sari, V. N., Zulfiandry, R., & Mahdalena, D. (2024). Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi pada Generasi Digital. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 3(1). <https://doi.org/10.37676/jdun.v3i1.5485>
- Cath, C., Wachter, S., Mittelstadt, B., Taddeo, M., & Floridi, L. (2018). Artificial Intelligence and the 'Good Society': The US, EU, and UK approach. *Science and Engineering Ethics*, 24(2), 505–528. <https://doi.org/10.1007/s11948-017-9901-7>



Cholissodin, I. (2020). Buku Ajar AI, Machine Learning & Deep Learning. *Machine Learning*.

Habibi, A., & Haryati, R. T. S. (2021). ARTIFICIAL INTELLEGENCE IN NURSING: A LITERATURE REVIEW. *Jurnal JKFT*, 6(2), 8. <https://doi.org/10.31000/jkft.v6i2.5614>

Iskandar, J., Panggayuh, V., & Dewi, S. S. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pemanfaatan Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Kreatifitas Remaja di Desa Rejotangan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(8), 3327-3333. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i8.1468>

Maharani, D., Anggraeni, D., & Nofitri, R. (2024). Pemanfaatan Artificial intelligence dalam Pembuatan Presentasi bagi Guru-Guru Brainfor Islamic School Kisaran. *Journal Of Indonesian Social Society (JISS)*, 2(1), 45-51. <https://doi.org/10.59435/jiss.v2i1.219>

Mardikawati, B., Diharjo, N. N., Saifullah, S., Widyatiningtyas, R., Gandariani, T., & Widarman, A. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence Dan Mendeley Untuk Penyusunan Karya Ilmiah: Pelatihan Interaktif Berbasis Teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 11453-11462.

Maufidhoh, I., & Maghfiroh, I. (2023). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE MELALUI MEDIA PUZZLE MAKER PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Abuya: Jurnal Pendidikan dasar*, 1(1), 30-43. <https://doi.org/10.52185/abuyaVol1iss1Y2023284>

Pratikno, A. S. (2017). *Implementasi Artificial Intelligence Dalam Memetakan Karakteristik, Kompetensi, dan Perkembangan Psikologi Siswa Sekolah Dasar Melalui*.

Rifky, S. (2024). Dampak Penggunaan Artificial Intelligence Bagi Pendidikan Tinggi. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 2(1), 37-42. <https://doi.org/10.31004/ijmst.v2i1.287>

Roberts, H., Cowls, J., Hine, E., Mazzi, F., Tsamados, A., Taddeo, M., & Floridi, L. (2021). Achieving a 'Good AI Society': Comparing the Aims and Progress of the EU and the US. *Science and Engineering Ethics*, 27(6), 1-25. <https://doi.org/10.1007/s11948-021-00340-7>

Serdianus, S., & Saputra, T. (2023). PERAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE CHATGPT DALAM PERENCANAAN PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Masukan Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.34307/misp.v3i1.100>

Smarsly, K., & Dragos, K. (2024). Advancing civil infrastructure assessment through robotic fleets. *Internet of Things and Cyber-Physical Systems*, 4, 138-140. <https://doi.org/10.1016/j.iotcps.2023.10.003>

Tejawiani, I., Sucahyo, N., Usanto, U., & Sopian, A. (2023). PERAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA DENGAN MENERAPKAN PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(4), 3578. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i4.16143>



NGABDI: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Volume 01 Nomor 02 Juni 2025, hlm. 103-115

ISSN: 3090-2525 | <https://journal.berkahopungpungan.com/index.php/Nawasenabhakti>



Wulandari, P., & Fitrianingsih, D. (2024). Akuntansi 4.0 Dengan Peningkatan Kompetensi Melalui Pelatihan Artificial Intelligence Bagi Siswa- Siswi SMK Jurusan Akuntansi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 1041–1049. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2910>

Zhatria, J., Lestari, W., Suciana, T. A., Utami, D. N., Annisa, A., Hidayanti, W., Rante, C. A., Dika, D., Ardiansah, W. D., Kartini, K., & Rahmawati, H. (2025). IMPLEMENTASI SOSIALISASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN LITERASI DIGITAL DI MA MISBAHUL ULUM. *Ekalaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia*, 4(1), 21–25. <https://doi.org/10.57254/eka.v4i1.82>