

Sosialisasi dan Pendampingan Artificial Intelligence Berbasis Partisipatif sebagai Upaya Penguatan Pendidikan Kreatif Siswa

Nanda Sahita¹, Mambaul Chiqmah², Yogi Ardiansyah³, Huan Aji Kusni⁴, Yusuf Putra Pratama⁵, Muhammad Azam Dhiyauz Zaman⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

ajihuan@gmail.com

ARTIKEL INFO

Article history

Received: 01/01/2026

Accepted: 16/02/2026

Published: 01/04/2026

Kata kunci:

Kecerdasan Buatan,
Desain Komunikasi
Visual,
Industri Kreatif.

Keywords:

Artificial Intelligence,
Visual Communication
Design,
Creative Industry

ABSTRAK

Pemanfaatan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dalam bidang desain menjadi kebutuhan mendesak di pendidikan vokasi, khususnya pada siswa SMK jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), seiring tuntutan industri kreatif yang menekankan efisiensi, adaptasi teknologi, dan kesiapan kerja. Permasalahan yang dihadapi adalah masih terbatasnya pemahaman dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan AI secara produktif dan etis dalam proses desain, baik bagi siswa kelas XI yang akan melaksanakan magang maupun siswa kelas X yang sedang mempelajari mata pelajaran Informatika. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan konsep dasar, potensi, serta praktik pemanfaatan AI dalam desain grafis secara kontekstual sesuai kebutuhan dunia kerja. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan Sosialisasi, pelatihan, Evaluasi, tindak lanjut. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme tinggi dari siswa, ditandai dengan partisipasi aktif serta munculnya pertanyaan kritis terkait kreativitas, orisinalitas karya, dan dampak AI terhadap prospek kerja di industri kreatif. Praktik langsung terbukti membantu siswa, khususnya kelas XI, dalam meningkatkan efisiensi dan ketepatan waktu pengerjaan desain sebagai bekal magang. Kegiatan ini menyimpulkan bahwa pengenalan AI yang disertai praktik aplikatif mampu meningkatkan literasi teknologi, keterampilan kerja, serta pemikiran kritis siswa dalam menghadapi kolaborasi manusia dan teknologi di industri kreatif.

ABSTRACT

The utilization of Artificial Intelligence (AI) in the field of design has become an urgent need in vocational education, particularly for students of Vocational High Schools (SMK) majoring in Visual Communication Design (DKV), in response to the demands of the creative industry that emphasize efficiency, technological adaptability, and work readiness. The main problem identified is the limited understanding and skills of students in using AI productively and ethically within the design process, both among Grade XI students who are preparing for internships and Grade X students studying Informatics. This activity aims to introduce fundamental concepts, potential applications, and practical uses of AI in graphic design in a contextual manner aligned with industry needs. The implementation method consisted of four stages: socialization, training, evaluation, and follow-up. The results indicate a high level of student enthusiasm, as reflected in active participation and the emergence of critical questions regarding creativity, originality of works, and the impact of AI on future career prospects in the creative industry. Hands-on practice proved particularly beneficial for Grade XI students by improving efficiency and timeliness in completing design tasks as preparation for internships. This activity concludes that the introduction of AI accompanied by applied practice can enhance technological literacy, job-related skills, and students' critical thinking in facing collaboration between humans and technology in the creative industry.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk industri kreatif dan desain. Menurut laporan dari *World Economic Forum* pada tahun 2023, *Artificial Intelligence* diprediksi akan mengubah 85 juta pekerjaan pada tahun 2025, sekaligus menciptakan 97 juta peran baru yang membutuhkan kolaborasi antara manusia dan mesin. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan mendasar tentang peran kreativitas manusia di tengah kemajuan teknologi yang mampu menghasilkan karya visual secara instan. Di Indonesia, pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah mengeluarkan pedoman etika penggunaan *Artificial Intelligence*, menekankan pentingnya keseimbangan antara inovasi teknologi dan nilai-nilai kemanusiaan (Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), 2023). Namun, tantangan global seperti ketergantungan berlebihan pada *Artificial Intelligence* dan potensi reduksi kreativitas manusia tetap menjadi isu yang perlu diatasi.

Kekhawatiran akan dampak *Artificial Intelligence* terhadap kreativitas dan prospek karir semakin mengemuka di kalangan mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV). Hasil wawancara dengan mahasiswa DKV di beberapa universitas menunjukkan bahwa 70% responden merasa khawatir AI akan menggantikan peran desainer manusia (Visual Communication Design Binus University, n.d.). Studi oleh penelitian *sebelumnya* juga mengungkapkan bahwa meskipun alat-alat berbasis *Artificial Intelligence* seperti Adobe Firefly dan Midjourney memudahkan proses desain, mahasiswa masih kesulitan mengintegrasikannya dengan pendekatan konseptual yang mendalam. Namun demikian, pada tingkat pendidikan menengah tepatnya siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 1 Bojonegoro masih minim pemahaman mengenai *Artificial Intelligence* dan aplikasinya dalam desain sehingga menyebabkan kesenjangan antara kemampuan teknis dan pemahaman strategis dalam pemanfaatan teknologi ini. Melalui kegiatan sosialisasi ini, siswa dikenalkan pada *Artificial Intelligence* secara menyenangkan dan interaktif dengan pendekatan yang sesuai dengan konteks keseharian mereka.

Permasalahan yang lebih mendasar justru terlihat pada jenjang pendidikan menengah kejuruan. Berdasarkan observasi awal di SMK Negeri 1 Bojonegoro, khususnya pada siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki pemahaman yang sangat terbatas mengenai *konsep* *Artificial Intelligence* serta penerapannya dalam bidang desain. Pemanfaatan teknologi masih didominasi oleh penggunaan perangkat lunak desain konvensional, sementara AI belum dipahami sebagai alat bantu kreatif yang strategis. Kondisi ini berpotensi menimbulkan kesenjangan antara keterampilan teknis yang dimiliki siswa dengan tuntutan



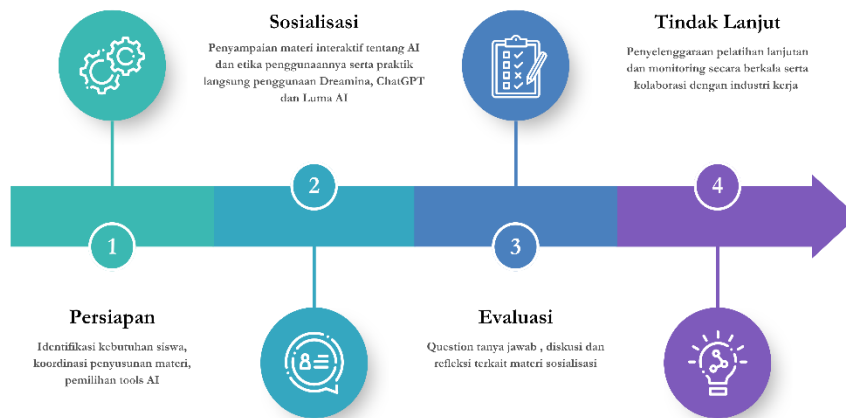
industri kreatif yang semakin berbasis teknologi cerdas, terutama bagi siswa kelas XI yang akan memasuki dunia magang dan dunia kerja.

Penelitian Sebelumnya telah banyak membahas dampak *Artificial Intelligence* pada industri kreatif, namun masih terdapat gap dalam studi yang mengintegrasikan perspektif kolaboratif antara desainer manusia dan *Artificial Intelligence*, khususnya dalam konteks lokal Indonesia. Kebanyakan literatur berfokus pada ancaman atau keunggulan *Artificial Intelligence* secara terpisah, tanpa mengeksplorasi sinergi yang mungkin terbentuk. Dari penelitian sebelumnya terletak pada pendekatan holistik yang menekankan *Artificial Intelligence* sebagai mitra kolaboratif, bukan pengganti, dalam proses kreatif. Kegiatan ini juga mengisi celah dengan menyajikan contoh konkret pemanfaatan *Artificial Intelligence* untuk rebranding produk lokal, yang *belum* banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya.

Kegiatan ini ditujukan untuk memberikan pemahaman komprehensif tentang peran AI sebagai alat pendukung kreativitas manusia, sekaligus mempersiapkan mahasiswa DKV menghadapi tantangan dunia kerja di era digital. Urgensi kegiatan ini didasarkan pada kebutuhan mendesak untuk mengintegrasikan literasi AI ke *dalam* kurikulum pendidikan desain, sebagaimana diungkapkan dalam (Putri et al., 2023). Harapannya, melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya mampu mengoperasikan teknologi AI, tetapi juga mengembangkan kemampuan strategis dan konseptual yang menjadi pembeda utama antara desainer manusia dan mesin. Dengan demikian, kolaborasi antara manusia dan AI dapat menciptakan ekosistem kreatif yang lebih dinamis dan berkelanjutan.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi ini merupakan kombinasi dari Pelatihan, Difusi Ipteks, dan Advokasi yang ditujukan kepada siswa kelas X dan XI Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 1 Bojonegoro. Kegiatan ini dirancang untuk mengenalkan, melatih, dan mendampingi siswa dalam memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) sebagai sahabat kreatif dalam proses desain. Tahapan rangkaian metode pelaksanaan dijelaskan di bawah pada Gambar.1



Gambar 1. Flowchat Metode Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi ini mengikuti empat tahapan utama sebagaimana ditunjukkan dalam gambar flowchart. Pertama, a) tahap persiapan dimulai dua minggu sebelum pelaksanaan, mencakup koordinasi dengan Waka Humas, Waka Kurikulum, dan Ketua Jurusan DKV untuk menyiapkan waktu, tempat, serta kebutuhan teknis, termasuk penyusunan materi dan pemilihan tools AI seperti Dreamina, ChatGPT, dan Luma AI, serta pengajuan surat izin resmi kepada sekolah. Selanjutnya, b) tahap pelaksanaan terbagi menjadi dua sesi, yaitu sosialisasi interaktif mengenai prinsip kerja AI generatif, tren industri kreatif, dan etika penggunaannya, serta sesi praktik langsung yang membimbing siswa dalam pembuatan desain visual, naskah promosi, dan video berbasis AI. Kemudian, c) tahap evaluasi dilakukan melalui penyebaran kuisisioner, tanya jawab, dan observasi saat praktik, yang menunjukkan pemahaman siswa cukup baik serta tingginya antusiasme mereka terhadap pemanfaatan AI dalam proses kreatif. Terakhir, d) tahap tindak lanjut berupa penyusunan laporan kegiatan, pemberian rekomendasi pelatihan lanjutan, pendampingan tugas desain berbasis AI, dan penajakan kerja sama dengan industri kreatif, yang diharapkan mampu meningkatkan literasi teknologi dan kesiapan siswa menghadapi dunia kerja di era digital. Salah satu tantangan utama dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah rendahnya pemahaman mitra terhadap materi yang dikenalkan, serta terbatasnya fasilitas pendukung untuk implementasi di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, pendekatan melalui sosialisasi dan demonstrasi dalam kelompok dinilai efektif untuk menyampaikan materi baru secara aplikatif dan partisipatif (Sapulete et al., 2025).

Kegiatan pengabdian bertujuan untuk meningkatkan wawasan dan kesadaran siswa mengenai pentingnya suatu perilaku atau kebiasaan baru dalam kehidupan sehari-hari. Urgensi pelaksanaan kegiatan ini juga didorong oleh meningkatnya risiko yang dihadapi generasi muda, yang apabila tidak

ditanggapi sejak dini dapat menimbulkan dampak jangka panjang terhadap kesejahteraan individu maupun masyarakat (Ottay et al., 2025). Kebersihan pribadi anak usia sekolah dasar masih terkendala minimnya pemahaman penyebab, kurangnya pendekatan edukatif yang sesuai usia dan budaya, serta belum optimalnya strategi intervensi berbasis sekolah. Pendekatan yang selaras dengan perkembangan anak dan berbasis nilai lokal terbukti lebih efektif membentuk perilaku positif (Bhakti et al., 2025).

C. HASIL KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini dirancang secara sistematis melalui empat tahapan utama yang saling berkesinambungan, yaitu Persiapan, Sosialisasi, Evaluasi, dan Tindak Lanjut. Setiap tahapan memiliki peran penting untuk memastikan kegiatan berjalan lancar dan tujuan sosialisasi pemanfaatan AI bagi siswa DKV SMKN 1 Bojonegoro dapat tercapai secara optimal. Berikut penjelasan lengkap dari tiap tahapan:

Persiapan

Tahap persiapan mencakup serangkaian kegiatan awal yang dilakukan guna mendukung kelancaran pelaksanaan sosialisasi. Pada tahapan ini, tim Pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk membahas terkait perizinan resmi. Setelah mendapatkan izin resmi, pihak sekolah yang diwakili oleh tim Humas memberikan rekomendasi kepada tim Pelaksana untuk melakukan pertemuan dengan pihak Kepala Kompetensi Keahlian DKV.



Gambar 3. Permohonan Izin dengan Waka Humas SMK Negeri 1 Bojonegoro

Selanjutnya tim pelaksana berkoordinasi dengan pihak Kepala Komli (Kompetensi Keahlian) untuk menentukan jadwal, ruang kelas, serta fasilitas pendukung seperti koneksi internet dan perangkat proyektor. Selain itu, persiapan materi dan perangkat lunak AI seperti Dreamina, ChatGPT, dan Luma AI juga sudah disiapkan agar dapat langsung dipraktikkan oleh peserta.



Gambar 4. Koordinasi dengan Kepala Kompetensi Keahlian DKV

Sosialisasi dan Praktik

Kegiatan sosialisasi pemanfaatan AI dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2025. Pada kegiatan ini, difokuskan pada sesi sosialisasi dengan durasi selama 1 jam, di mana peserta mendapatkan pengenalan materi mengenai konsep dasar kecerdasan buatan (AI), aplikasi AI dalam bidang desain dan multimedia, serta profesi baru seperti Prompt Engineer yang sedang berkembang pesat di industri digital.

Peserta pada kegiatan ini berjumlah 60 siswa, yang terdiri dari 30 siswa kelas X dan 30 siswa kelas XI jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Sosialisasi ini memberikan ruang bagi siswa untuk bertanya dan berdiskusi, sehingga mereka dapat memahami secara mendalam potensi serta tantangan penggunaan AI dalam konteks pembelajaran dan kreativitas.



Gambar 5. Pemaparan Materi

Setelah pemaparan materi, kegiatan berlanjut dengan sesi praktik langsung selama 1 jam, di mana peserta diajak untuk mengaplikasikan teori yang telah dipelajari ke dalam praktik nyata menggunakan berbagai tools AI, seperti Dreamina untuk desain grafis, ChatGPT untuk pembuatan narasi kreatif, dan Luma AI untuk pembuatan video pendek berbasis AI.

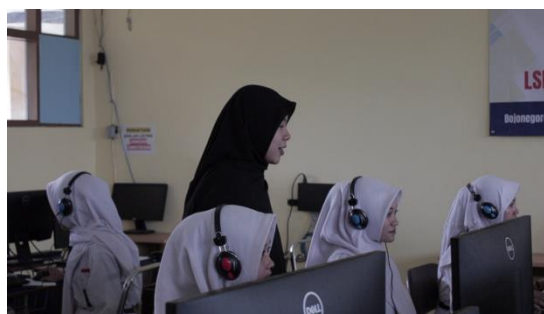


Gambar 6. Pelaksanaan kegiatan praktik penggunaan AI

Kegiatan praktik ini memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan teknis sekaligus mengeksplorasi kreativitas mereka dengan bantuan teknologi AI. Dari hasil praktik, terlihat bahwa siswa dapat dengan cepat memahami penggunaan aplikasi tersebut dan menghasilkan karya kreatif yang mencakup poster digital, narasi tulisan, dan video animasi pendek. Hal ini juga meningkatkan antusiasme peserta dalam mendalami teknologi AI secara lebih lanjut.

Evaluasi

Tahap evaluasi dalam kegiatan ini dirancang untuk menilai sejauh mana peserta memahami materi serta merespons pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam bidang desain, khususnya dalam konteks industri kreatif. Kegiatan ini memiliki relevansi tinggi bagi siswa SMK jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), mengingat orientasi kurikulum SMK yang menyiapkan lulusan untuk terjun langsung ke dunia kerja. Evaluasi ini menjadi langkah penting untuk melihat efektivitas metode penyampaian materi dan keterlibatan peserta, sekaligus menjadi dasar pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang.



Gambar 7. Pengisian kuisioner setelah melaksanakan praktek

Pada sesi ini peserta diminta untuk mengisi kuisioner evaluasi menggunakan perangkat keras PC masing-masing yang sudah disediakan di lab kometensi keahlian DKV. Siswa dapat mengakses kuisioner pada form web yang sudah disediakan untuk mempercepat proses pengumpulan data

secara real-time serta mencerminkan integrasi digital yang sudah cukup akrab bagi peserta. Saat pengisian, para siswa tampak fokus dan serius, menunjukkan keterlibatan aktif terhadap topik yang dibahas. Kuisioner dirancang untuk menggali pemahaman, pengalaman, dan persepsi siswa terhadap AI setelah mengikuti kegiatan. Berdasarkan hasil pengisian kuisioner tersebut, diperoleh data sebagai berikut

Tabel 1. Rekapitulasi Kuisioner Pemahaman dan Pandangan Siswa terhadap AI

No.	Pertanyaan	Rangkuman Jawaban Mayoritas	Frekuensi Jawaban Dominan
1	Apakah Anda pernah menggunakan teknologi AI seperti ChatGPT, Canva AI, atau tools serupa lainnya?	Sebagian besar siswa sudah menggunakan tools seperti Canva AI, ChatGPT, atau CapCut AI.	Sekitar 52 siswa ($\pm 87\%$) menyatakan sudah pernah.
2	Sejauh mana Anda memahami konsep dan cara kerja teknologi AI?	Mayoritas siswa memahami konsep dasar AI, seperti cara kerja input-output dan penerapannya dalam desain.	Sekitar 47 siswa ($\pm 78\%$) menyatakan memahami dasar AI.
3	Mengapa penting bagi seorang desainer memahami dan menguasai AI?	Siswa menyadari AI dapat mempercepat proses desain, menghasilkan ide visual, dan meningkatkan efisiensi kerja.	Sekitar 54 siswa ($\pm 90\%$) menilai AI penting.
4	Apakah Anda pernah menggunakan AI untuk menyelesaikan tugas desain?	Banyak siswa telah menggunakan AI untuk membuat poster, moodboard, atau ide branding saat mengerjakan tugas.	Sekitar 49 siswa ($\pm 82\%$) menjawab pernah.
5	Apakah AI dapat membantu dalam proses rebranding produk?	Siswa menyebut AI dapat membantu merancang logo, mengembangkan identitas visual, dan menciptakan konsep branding baru.	Sekitar 52 siswa ($\pm 87\%$) setuju AI membantu rebranding.
6	Mengapa kecepatan dan ketepatan penting dalam dunia industri berbasis teknologi seperti AI?	Siswa memahami bahwa industri menuntut efisiensi tinggi, dan AI mendukung proses kerja agar lebih cepat, tepat, dan inovatif.	Sekitar 53 siswa ($\pm 88\%$) menyatakan AI penting di industri.

Berdasarkan data kuisioner, terlihat bahwa para peserta memiliki ketertarikan tinggi terhadap pemanfaatan AI dalam dunia desain. Mereka tidak hanya mengenal dan pernah menggunakan tools berbasis AI, tetapi juga mampu merefleksikan manfaat dan risiko penggunaannya. Pemahaman terhadap

peran AI dalam rebranding, kreativitas, dan efisiensi industri menunjukkan bahwa edukasi dalam kegiatan ini berhasil menjembatani antara teori dan praktik yang relevan dengan dunia kerja.

Tabel 2. Kuisioner Feedback Siswa terhadap Kegiatan

No.	Pertanyaan	Setuju	Netral	Tidak Setuju
1	Kegiatan ini meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa	54	6	0
2	Pemateri memberikan edukasi yang jelas dan mudah dipahami	52	8	0
3	Waktu pelaksanaan kegiatan ini cukup dan sesuai	50	10	0
4	Saya berminat mengikuti kegiatan serupa di masa mendatang	48	12	0
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan dan minat saya	53	7	0

Berdasarkan hasil kuisioner feedback, mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap pelaksanaan kegiatan. Hampir seluruh siswa menyatakan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman mereka terhadap teknologi kecerdasan buatan (AI). Sebanyak 53 siswa menilai penyampaian materi sangat jelas dan sesuai dengan minat mereka di bidang desain, serta 48 siswa menyatakan antusiasme tinggi untuk mengikuti kegiatan serupa di masa mendatang. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan sosialisasi berbasis teknologi yang dipadukan dengan praktik langsung terbukti efektif dalam membangun literasi AI di kalangan pelajar Desain Komunikasi Visual.

Tindak Lanjut

Sebagai bentuk keberlanjutan dari kegiatan sosialisasi, tim pelaksana dan pihak sekolah sepakat untuk melaksanakan beberapa tindak lanjut strategis, antara lain: pengintegrasian materi kecerdasan buatan (AI) ke dalam kurikulum Desain Komunikasi Visual (DKV) secara bertahap, pelatihan lanjutan bagi siswa dan guru mengenai penggunaan tools AI terbaru, pembentukan kelompok belajar atau klub AI di lingkungan sekolah sebagai wadah eksplorasi dan kolaborasi kreatif, serta pelaksanaan monitoring dan evaluasi rutin terhadap pemanfaatan AI dalam proses pembelajaran. Rencana tindak lanjut ini diharapkan dapat memperkuat penguasaan teknologi AI oleh siswa, sekaligus mendorong pengembangan kreativitas yang adaptif sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang di era industri digital.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan sosialisasi pemanfaatan AI bagi siswa DKV SMK Negeri 1 Bojonegoro berhasil mencapai target dengan partisipasi aktif 60 siswa. Metode pelatihan, difusi ipteks, dan advokasi tepat

sasaran dalam menjawab kebutuhan pemahaman AI di bidang desain serta tantangan industri kreatif digital. Dampak positif terlihat dari meningkatnya minat, pemahaman, keterampilan penggunaan tools AI (ChatGPT, Dreamina, Luma AI), serta kesadaran etika teknologi. Kegiatan ini juga mendorong kemandirian siswa dalam memanfaatkan AI untuk pembelajaran dan portofolio. Disarankan adanya pelatihan lanjutan dan kolaborasi dengan industri kreatif pada kegiatan PKM selanjutnya.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan banyak terima kasih kepada SMKN 1 Bojonegoro atas dukungan, fasilitas, dan kesempatan yang telah diberikan sehingga kegiatan sosialisasi ini dapat terlaksana dengan baik. Bantuan serta kerja sama dari seluruh pihak terkait sangat berperan dalam kelancaran proses pelaksanaan dan penyusunan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- AipureAI. (2024, July 19). Ulasan Luma AI: Membebaskan Imajinasi dengan Video Berbasis AI.
- AipureAI. (2025, May 15). Dreamina: Ulasan, Fitur, Harga, Panduan, dan Alternatif.
- Fatma Sukmawati, Triana Rejekiningsih, & Eka Budhi Santosa. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Virtual Reality dalam Pendidikan: Transformasi Pendidikan era 5.0.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). (2023, December 22). Kominfo Terbitkan Surat Edaran Etika Penggunaan dan Pemanfaatan AI. www.idntimes.com.
- Kompas.com. (2023, October 1). Apa Itu ChatGPT: Pengertian, Cara Menggunakan, dan Kegunaannya.
- PolloAi. (n.d.). Ulasan Generator Video Luma AI : Pengalaman Langsung Saya.
- Putri, V. A., Carissa, K., Sotyawardani, A., & Rafael, R. A. (2023). Peran Artificial Intelligence dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional*, 615–630.
- Sapulete, I. M., Sapulete, M., Sumampouw, O. J., Nelwan, J. E., Kedokteran, F., Ratulangi, U. S., Masyarakat, F. K., & Ratulangi, S. (2025). NGBADI: Jurnal Pengabdian Masyarakat SOSIALISASI DAN DEMONSTRASI CUCI TANGAN PAKAI SABUN PADA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 4 DAN 5 DI KECAMATAN WANEA KOTA MANADO A B S T R A K.
- Bhakti, N., Jurnal, :, Masyarakat, P., Sumampouw, O. J., Nelwan, J. E., Masyarakat, F. K., & Ratulangi, S. (2025). *NAWASENA BHAKTI: Jurnal Pengabdian Masyarakat* EDUKASI KESEHATAN TENTANG PERSONAL HYGIENE PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR DI KOTA MANADO A B S T R A K.



- Ottay, R. I., Pali, C., Kuhon, F. V., Sumampouw, O. J., Nelwan, J. E., Kedokteran, F., Ratulangi, S., & Masyarakat, F. K. (2025). *NGBADI: Jurnal Pengabdian Masyarakat PENYULUHAN TENTANG CERDIK DALAM UPAYA PENCEGAHAN PENYAKIT TIDAK MENULAR PADA SISWA SMA NEGERI 6 KOTA MANADO A B S T R A K*.
- Visual Communication Design Binus University. (n.d.). Simak Peran DKV di Era AI Berikut adalah Ulasanya. WebPage.
- Zekolah.id. (2024, September 3). SMKN 1 Bojonegoro: Unggul dalam Kualitas dan Berdedikasi Tinggi. SMKN 1 BOJONEGORO.
- Suparyati, A., Widiastuti, I., Saputro, I. N., & Pambudi, N. (2024). The Role of Artificial Intelligence (AI) in Vocational Education. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, 17(1).
- Departemen Pendidikan Nasional. (2023). Kurikulum SMK Berbasis Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Nurhayati, S., & Pratama, Y. (2024). Pemanfaatan ChatGPT dan Midjourney dalam Pembelajaran Desain Grafis. Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan.