

LITERASI KECERDASAN ARTIFISIAL UNTUK MENUNJANG KREATIVITAS DALAM MENCIPTAKAN PRODUK DIGITAL

Sinta Paramita¹, Agustina Kahumako² & Agustinus Purna Irawan³

¹Magister Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: sintap@fikom.untar.ac.id

²Magister Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: Agustina.917242006@stu.untar.ac.id

³Magister Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: Agustinus.917242008@stu.untar.ac.id

ABSTRACT

Artificial intelligence (AI) literacy is an essential aspect in today's digital era, especially for the younger generation who are developing and preparing for the future. The rapid development of artificial intelligence technology has had a profound impact on various fields of life, including industry, healthcare, and education. In the context of education, teenagers are expected to be able to adapt to the changing times that increasingly rely on sophisticated technology. Teenagers, as the next generation of the nation, play a strategic role in mastering artificial intelligence literacy to face challenges and capitalize on opportunities arising in this digital era. Universities play a crucial role in making a meaningful contribution to society, particularly among teenagers, by utilizing artificial intelligence technology to enhance productivity. Through Community Service (PKM) activities, it is hoped that students will gain knowledge and develop their abilities in using artificial intelligence-based applications to support creativity in the digital field. The PKM implementation method will be divided into three parts. Firstly, a presentation will be made on socialization about artificial intelligence (AI) literacy in learning. Secondly, students will discuss the AI applications chosen for creating digital products. Finally, the design and production of digital products will be undertaken. The results of the PKM activities conducted at Vocational High School (SMKN) 1 Cimahi demonstrated an increase in knowledge related to artificial intelligence in supporting creativity. Additionally, students were able to produce digital products in the form of posters. Overall, this study has successfully demonstrated that AI literacy effectively supports creativity in the development of digital products.

Keywords: Artificial Intelligence, Literacy, Creativity, Digital Products

ABSTRAK

Literasi kecerdasan artifisial (AI) menjadi aspek yang sangat penting di era digital saat ini, terutama bagi generasi muda yang tengah berkembang dan mempersiapkan diri menghadapi masa depan. Perkembangan teknologi kecerdasan artifisial yang begitu pesat telah membawa dampak signifikan pada berbagai bidang kehidupan, mulai dari industri, kesehatan, hingga pendidikan. Dalam konteks pendidikan, remaja diharapkan dapat beradaptasi dengan perubahan zaman yang semakin mengandalkan teknologi canggih. Remaja sebagai generasi penerus bangsa memiliki peran strategis dalam menguasai literasi kecerdasan artifisial agar mampu menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang yang muncul di era digital ini. Perguruan Tinggi memiliki peran untuk berkontribusi nyata kepada masyarakat khususnya remaja dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan artifisial untuk produktivitas. Melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan mengikatkan mampu siswa-siswi dalam menggunakan aplikasi berbasis kecerdasan artifisial untuk menunjang kreativitas dalam bidang digital. Metode pelaksanaan PKM akan dibagi menjadi tiga bagian yaitu diawali dengan pemaparan sosialisasi tentang literasi kecerdasan artifisial (AI) dalam pembelajaran, kedua siswa-siswi akan berdiskusi aplikasi AI apa yang akan dipilih dalam membuat produk digital, dan terakhir merancang dan menghasilkan produk digital. Hasil dari kegiatan PKM dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 1 Cimahi, terdapat peningkatan pengetahuan terkait kecerdasan artifisial dalam menunjang kreativitas, selain itu siswa-siswi mampu menghasilkan produk digital berupa poster. Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil membuktikan bahwa literasi AI secara efektif menunjang kreativitas dalam menciptakan produk digital.

Kata kunci: Kecerdasan Artifisial, Literasi, Kreativitas, Produk Digital

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat, khususnya di bidang Kecerdasan Artifisial (AI), telah mengubah lanskap industri dan kehidupan sosial secara fundamental. AI tidak lagi menjadi

konsep futuristik, melainkan telah menjadi bagian integral dari berbagai aspek kehidupan, mulai dari otomatisasi pekerjaan hingga peningkatan kreativitas. Perubahan ini menghadirkan tantangan sekaligus peluang, terutama di bidang pendidikan dan pengembangan keterampilan. Dalam konteks ini, literasi AI menjadi sangat penting, tidak hanya bagi kalangan akademisi dan profesional, tetapi juga bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang mempersiapkan diri memasuki dunia kerja.

Urgensi untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini sangatlah tinggi. Industri kreatif, termasuk desain grafis, periklanan, dan pemasaran digital, mengalami transformasi besar-besaran seiring dengan adopsi AI. Alat-alat berbasis AI seperti generator gambar, pengeditan foto otomatis, dan alat desain berbasis AI lainnya telah mengubah cara desainer dan pemasar menghasilkan konten visual. Siswa SMK, sebagai calon profesional di bidang ini, harus memiliki literasi AI yang memadai agar mampu bersaing di pasar kerja yang semakin kompetitif. Keterampilan desain grafis tradisional saja tidak lagi cukup; mereka perlu memahami bagaimana memanfaatkan AI untuk meningkatkan kreativitas, efisiensi, dan kualitas karya mereka. Selain itu, peningkatan literasi AI di kalangan siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan juga sejalan dengan kebijakan pemerintah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) di era digital. Pemerintah telah mencanangkan berbagai program untuk mendorong transformasi digital di berbagai sektor, termasuk pendidikan. Melalui kegiatan PKM ini, kami berharap dapat berkontribusi pada upaya pemerintah dalam menciptakan generasi muda yang melek teknologi dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

Kecerdasan buatan (AI) telah menjadi kekuatan yang signifikan dalam dunia kreativitas digital, mendorong inovasi dan penciptaan produk baru melalui berbagai alat dan platform yang terbantu teknologi. Literasi AI menjadi penting di kalangan para kreator, karena pemahaman mendalam tentang teknologi ini dapat memfasilitasi pembuatan karya yang lebih inovatif dan emosional, sambil mengintegrasikan teknologi dalam metode kreatif mereka (Li, 2024), Wagan & Sidra, 2024). Literasi AI tidak hanya memperluas kemampuan teknis individu dalam menggunakan perangkat lunak berbasis AI tetapi juga menumbuhkan pemahaman yang lebih jauh tentang dampak etis dan sosial dari produk yang dihasilkan (Yang, 2024). Kecerdasan buatan telah memungkinkan penciptaan produk digital yang lebih kompleks dan menarik, seperti karya seni digital, musik, dan tulisan yang dihasilkan secara otomatis. Sistem Kreativitas Pendukung (CST) yang menggunakan teknologi AI dapat membantu seniman dan penulis dalam mengeksplorasi dan mengembangkan ide-ide kreatif, termasuk kemampuan untuk mengolah teks dan visual dari konteks yang lebih luas untuk menciptakan narasi baru (Roemmele, 2021). Misalnya, dengan bantuan platform digital yang mendukung multimedia, seniman bisa lebih leluasa mengelola berbagai bahan untuk penciptaan seni interaktif dan multimedia, yang pada gilirannya meningkatkan pengalaman kreatif (Li, 2024).

Pendidikan di bidang seni dan desain juga perlu beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan teknologi AI, yang kini menjadi bagian integral dari kurikulum. Pendidikan tradisional fokus pada pengembangan keterampilan artistik dan kreatif; namun, hal ini sekarang harus ditambah dengan keterampilan digital dan pemikiran inovatif, untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital dan AI (Zhou & Lee, 2024). Dalam konteks ini, program pelatihan yang memperkenalkan keterampilan digital dan pemahaman AI di antara para santri dapat menumbuhkan kecerdasan teknologi dan kreativitas mereka serta mempersiapkan mereka untuk berpartisipasi dalam ekonomi digital (Mutmainah et al., 2024). Ketika literasi AI berkembang, penting juga bagi individu untuk mengembangkan pemahaman tentang etika AI dan implikasi dari penggunaan teknologi ini dalam proses kreatif. Kesadaran

Secara keseluruhan, literasi kecerdasan buatan berperan krusial dalam mendukung kreativitas dalam penciptaan produk digital. Melalui pemahaman yang lebih menyeluruh tentang AI dan alat-alatnya, para artis dapat menghasilkan karya yang bukan hanya inovatif tetapi juga relevan secara sosial. Melalui integrasi literasi AI dengan pendidikan seni dan desain, kita dapat melihat pertumbuhan yang signifikan dalam kemampuan kreatif individu, yang pada gilirannya akan mendorong kemajuan di industri kreatif digital (Arsyad & Wiwoho, 2024). Pendidikan yang berbasis pada literasi kecerdasan buatan (AI) merupakan suatu pendekatan yang sangat penting dalam meningkatkan kreativitas siswa, terutama bagi siswa SMK Negeri 1 Cimahi yang berfokus pada pengembangan keterampilan digital. Literasi AI memungkinkan siswa untuk memahami dan memanfaatkan teknologi ini dalam menciptakan produk digital, sehingga mendorong inovasi dan menciptakan karya yang lebih orisinal (AR et al., 2023). Dalam konteks ini, pendidikan yang efektif harus memadukan pengajaran tentang AI dengan praktik langsung, untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan yang relevan dengan industri dan kebutuhan pasar saat ini (Ramasari et al., 2024).

Penjelasan terkait metode pelaksanaan akan dibagi menjadi dua bagian. Pertama adalah waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan PKM. Kedua pemaparan alur pelaksanaan PKM yang akan dijelaskan sebagai berikut.

Mitra : SMK Negeri 1 Cimahi
 Alamat : Jl. Mahar Martanegara No.48, Utama, Kec. Cimahi Sel., Kota Cimahi, Jawa Barat 40533
 Tanggal : Jumat 16 Mei 2025
 website : <https://www.smkn1-cmi.sch.id/>
 Profil Mitra : SMK Negeri 1 Cimahi terdiri dari 4 program keahlian yaitu; Teknik Elektronika, Teknik Ketenagalistrikan, Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim, dan Broadcasting dan Perfilman

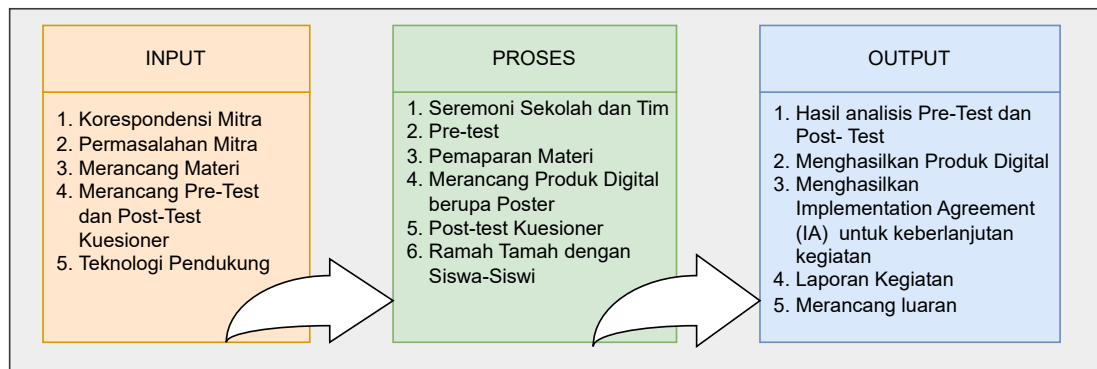
[illegible]

Alur Pelaksanaan PKM

Alur pelaksanaan PKM akan dijelaskan menjadi tiga bagian yaitu; input, proses, dan output sebagai berikut:

Gambar 2

Alur Pelaksanaan PKM



Tahapan Input sebagai berikut:

- 1) Tim PKM melakukan korespondensi dengan Mitra untuk melaksanakan kegiatan PKM di SMK Negeri 1 Cimahi;
- 2) Diskusi terkait permasalahan Mitra khususnya pemanfaatan teknologi kecerdasan Artifisial untuk siswa-siswa; dan
- 3) Dari hasil diskusi Tim merancang materi dan kuesioner untuk mengukur pengetahuan siswa-siswi terhadap penerimaan materi. Metode survei digunakan pada tahap ini. Survei menjadi alat penting dalam ilmu komunikasi untuk penyuluhan. Metode survei tetap menjadi alat yang sangat relevan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM), metode ini memungkinkan pengumpulan data yang komprehensif dan sistematis untuk memahami kebutuhan, tantangan, dan dampak program. Dalam konteks PKM, survei memainkan peran penting dalam mengidentifikasi kebutuhan masyarakat (misalnya, akses terhadap layanan kesehatan, pendidikan, atau sumber daya ekonomi), mengukur tingkat pengetahuan dan perilaku terkait isu-isu tertentu (misalnya, kesadaran lingkungan, praktik kesehatan reproduksi), serta mengevaluasi efektivitas intervensi yang telah dilakukan (misalnya, dampak program pemberdayaan perempuan, peningkatan kualitas pendidikan) (Dillman et al., 2014) Penggunaan survei online semakin populer dalam beberapa tahun terakhir, memungkinkan pengumpulan data yang lebih cepat dan efisien, terutama di daerah dengan akses internet yang baik (Wright, 2016). Kegiatan PKM ini menggunakan survei online untuk. Peserta yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 39 Siswa yang tersebar dari berbagai jurusan. Total peserta menandakan populasi dan sampel dalam survei;
- 4) Merancang perangkat teknologi berupa *google form* dan *drive* untuk menyimpan karya produk digital dari siswa-siswi.

Tahapan Proses sebagai berikut:

- 1) Kegiatan diawali dengan seremoni, pembukaan dari Kepala Sekolah dan Guru kepada Tim PKM. Pemaparan dari Kepala Sekolah terkait profil SMKN 1 Cimahi dan memperkenalkan peserta siswa-siswi sekolah lintas kelas;
- 2) Tim PKM melakukan pre-test sebelum memulai kegiatan PKM;
- 3) Pemaparan materi dari Tim PKM terkait pemanfaatan kecerdasan artifisial dalam membuat produk digital;

- 4) Mendampingi siswa-siswa dalam membuat poster dari materi yang disampaikan dengan memanfaatkan aplikasi canva dalam waktu 10 menit;
- 5) Setelah siswa-siswi mengumpulkan produk digital, tim PKM melakukan uji berupa post-test untuk mengetahui tingkat peningkatan pengetahuan dari siswa-siswi; dan
- 6) Kegiatan PKM diakhir dengan ramah tamah dengan pihak sekolah serta siswa-siswi.

Tahapan Output sebagai berikut:

- 1) Tim menganalisis hasil pre-test dan post-test dari kuesioner yang diisi oleh siswa-siswi;
- 2) Tim mengamati dan memilih 10 poster terbaik karya dari siswa-siswi;
- 3) Kegiatan PKM ini menghasilkan *implementation agreement* antara Prodi Ilmu Komunikasi dan SMK Negeri 1 Cimahi. Selain itu dari kegiatan ini membuka peluang lebih besar kolaborasi dalam bentuk kegiatan PKM berkelanjutan di sekolah;
- 4) Tim merancang laporan kegiatan; dan
- 5) Tim merancang berbagai luaran dari kegiatan PKM, seperti HKI dari produk yang dibuat oleh siswa-siswi, artikel jurnal, dan prototipe.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian hasil dan pembahasan akan membahas empat hal. Pertama akan menceritakan proses pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, kedua pemaparan hasil kuesioner, dan ketiga menampilkan produk-produk yang dihasilkan, dan keempat adalah pembahasan.

Proses Pelaksanaan

Proses pelaksanaan akan dibagi menjadi empat bagian, sebagai berikut:

- 1) Pembukaan; Sambutan dari SMK Negeri 1 Cimahi yang di wakil guru Erwin, M.Pd dan Vega Pandrianti, S.Pd., S.ST., M.Pd. kepada Tim PKM. Sambutan berisi terkait profile sekolah. Sambutan ketua Tim yang membahas secara singkat tujuan dari kegiatan;
- 2) Penyampaian Materi; Pre-test (untuk mengukur pengetahuan awal siswa-siswi). Penyampaian materi, memberikan contoh Ai yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas. Setelah penyampaian materi terdapat sesi diskusi;
- 3) Sesi Praktek; Siswa-siswi diberikan waktu 10 menit untuk membuat poster dari kegiatan PKM dengan menggunakan aplikasi Canva. Karya yang dihasilkan kemudian diunggah pada link yang telah diberikan Tim. Karya yang dikumpulkan kemudian akan dipilih Tim 10 terbaik; dan
- 4) Penutup; Post-test (untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa-siswi). Ramah tamah dengan murid dan guru SMK Negeri 1 Cimahi.

Dibawah ini adalah rangkuman dokumentasi kegiatan

Gambar 3

Kegiatan PKM

Sumber: Dokumentasi Pribadi

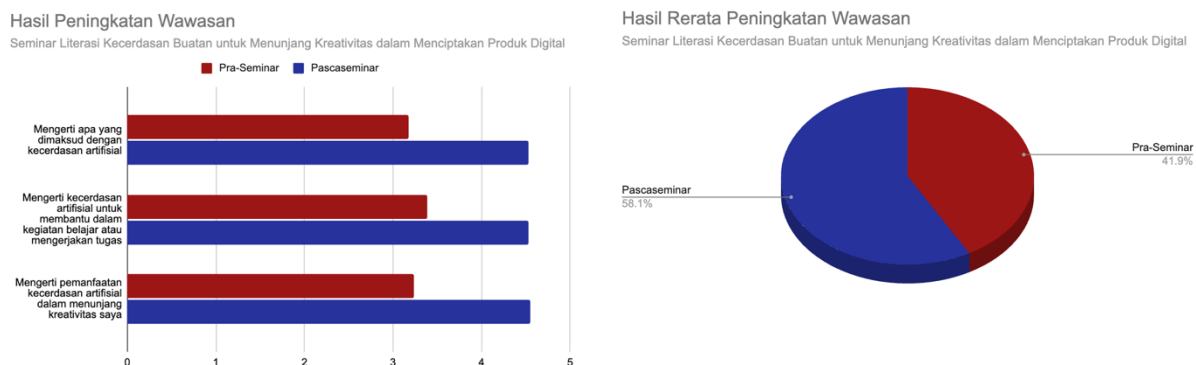


Pemaparan hasil kuesioner

Seminar literasi kecerdasan buatan yang membahas cara menunjang kreativitas melalui produk digital berhasil memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan wawasan peserta. Data dari survei yang menunjukkan perbandingan antara pra-seminar dan pasca-seminar memperlihatkan adanya peningkatan pemahaman pada tiga aspek utama mengenai kecerdasan artifisial (AI) yang akan dijelaskan sebagai berikut:

Gambar 4

Hasil Peningkatan Wawasan



- 1) Pertama, peserta menjadi lebih memahami definisi dan konsep dasar AI secara jelas. Pemahaman yang meningkat ini sangat penting karena seringkali definisi AI masih menjadi hal yang abstrak dan perlu dijelaskan secara konkret untuk mendorong literasi digital yang lebih baik. Setelah mengikuti seminar terjadi, peserta mengeksplorasi secara lebih mendalam tentang apa yang sebenarnya dimaksud dengan kecerdasan artifisial, sehingga fondasi pengetahuan mereka menjadi lebih kuat;
- 2) Aspek kedua yang mengalami peningkatan adalah pemahaman peserta mengenai bagaimana kecerdasan artifisial dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar dan mengerjakan tugas. Ini menandakan bahwa seminar tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga praktis dan aplikatif dengan menekankan peran AI sebagai sebuah teknologi yang mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam belajar. Peserta mendapatkan wawasan bagaimana AI tidak hanya menjadi konsep futuristik, melainkan alat yang sudah bisa dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam konteks pendidikan dan pengembangan keterampilan. Peningkatan pemahaman ini penting guna membantu peserta mengatasi kesulitan belajar dengan memanfaatkan teknologi secara optimal, sekaligus meningkatkan motivasi belajar melalui metode yang inovatif;
- 3) Bagian terakhir dan paling menonjol dari hasil peningkatan wawasan adalah pemahaman tentang pemanfaatan AI untuk menunjang kreativitas pribadi. Seminar berhasil membuka cakrawala peserta sehingga mereka dapat melihat bagaimana AI dapat dipakai sebagai medium untuk mendorong inovasi dan ekspresi kreatif dalam pembuatan produk digital. Hal ini menjadi kunci karena kreativitas adalah salah satu aspek fundamental yang dibutuhkan dalam berbagai bidang, terutama di era digital saat ini. Peningkatan pemahaman pada aspek ini menunjukkan bahwa seminar berhasil menghubungkan konsep AI dengan kebutuhan nyata dalam dunia kreatif, yang biasanya lebih kompleks dan membutuhkan pendekatan yang *personalized*. Dari segi angka, skor pasca seminar yang hampir mendekati nilai maksimal di setiap aspek membuktikan efektivitas materi dan metode penyampaian seminar yang mampu merangsang minat sekaligus kompetensi peserta dalam mengintegrasikan AI ke dalam aktivitas kreatif mereka.

Secara keseluruhan, seminar ini dapat dikatakan sukses dalam mengangkat kesadaran dan pengetahuan peserta mengenai kecerdasan buatan, baik dari sisi teori maupun aplikasinya dalam pembelajaran dan kreativitas digital. Peningkatan yang signifikan di semua aspek yang diukur menunjukkan bahwa peserta mampu menangkap materi dengan baik dan merasa lebih yakin untuk mengambil peran aktif dalam mengadopsi teknologi AI. Keterlibatan aktif peserta selama seminar kemungkinan besar menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan ini, selain juga kualitas konten yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Selanjutnya adalah pemaparan terkait produk digital yang dihasilkan.

Produk digital yang dihasilkan

Gambar 5

Cuplikan Produk Digital



Poster digital yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian masyarakat (PKM) di SMK Negeri 1 Cimahi merupakan visualisasi dari sosialisasi literasi Kecerdasan Artifisial (AI) yang bertujuan meningkatkan kreativitas dalam menciptakan produk digital. Poster ini menjadi bukti nyata dari transfer pengetahuan dan keterampilan kepada siswa dan masyarakat. Desain poster mencerminkan esensi AI, mungkin dengan elemen visual futuristik atau representasi visual dari proses pembelajaran AI. Informasi yang disajikan meliputi: tujuan sosialisasi, manfaat literasi AI (seperti peningkatan kemampuan desain, pengembangan produk digital yang inovatif), serta contoh konkret produk digital yang dihasilkan (misalnya, desain grafis, animasi, aplikasi sederhana). Poster digital ini berfungsi sebagai sarana edukasi dan promosi. Ia menginformasikan masyarakat tentang potensi AI dalam mendorong kreativitas dan inovasi di bidang digital. Selain itu, poster ini menjadi bukti nyata kontribusi SMK Negeri 1 Cimahi dalam membekali siswa dan masyarakat dengan keterampilan yang relevan di era digital, serta mendorong mereka untuk menciptakan produk digital yang bermanfaat. Penyebarannya dilakukan melalui platform digital sekolah dan media sosial untuk menjangkau audiens yang lebih luas.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan ini adalah literasi Kecerdasan Artifisial (AI) memiliki peran krusial dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi produk digital di SMK Negeri 1 Cimahi. Melalui kegiatan sosialisasi dan pelatihan, siswa diperkenalkan pada konsep dasar AI dan bagaimana menerapkannya dalam pengembangan produk digital. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa, mulai dari desain grafis hingga pengembangan aplikasi sederhana. Hal ini membuktikan bahwa investasi dalam literasi AI dapat meningkatkan daya saing siswa di era digital, serta mendorong mereka untuk menciptakan solusi kreatif yang relevan dengan kebutuhan industri. SMK Negeri 1 Cimahi berhasil membuktikan bahwa AI bukanlah sesuatu yang rumit, melainkan alat yang dapat memberdayakan siswa.

Saran yang dapat diberikan adalah untuk memaksimalkan dampak positif, perluasan kurikulum AI harus menjadi prioritas. Selain itu, kemitraan dengan industri teknologi perlu ditingkatkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih praktis dan relevan. Penyediaan sumber daya seperti perangkat keras dan perangkat lunak juga sangat penting. Evaluasi berkala terhadap efektivitas program dan publikasi hasil karya siswa akan mendorong penyebaran pengetahuan. Lebih lanjut, perlu adanya fokus pada etika penggunaan AI serta peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan berkelanjutan. Pemanfaatan platform digital untuk sosialisasi dan promosi, serta dorongan untuk menerapkan AI dalam solusi praktis, akan memastikan keberlanjutan program dan memberikan dampak positif yang lebih luas.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam kesuksesan kegiatan literasi Kecerdasan Artifisial (AI). Penghargaan kepada guru, siswa-siswi, dan staf di SMK Negeri 1 Cimahi. Selain itu ucapan terimakasih juga ditujukan kepada Universitas Tarumanagara dan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara yang memfasilitasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

REFERENSI

- AR, S., Rismawanti, E., & Hasyim, A. (2023). Learning Development Strategies Using Internet E-Learning Technology in Increasing the Learning Creativity of Class XII IPS Class Students of Senior High School Cendrawasih Makassar. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(3), 370–384. <https://doi.org/10.35877/soshum1965>
- Arsyad, I., & Wiwoho, J. (2024). *Legal Protection for Copyrighted Works Resulting From Artificial Intelligence Which Are Traded in the Form of Non-Fungible Tokens (NFT)*. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-218-7_114
- Dillman, D. A., Smyth, J. D., & Christian, L. M. (2014). *Internet, Phone, Mail, and Mixed-Mode Surveys: The Tailored Design Method, 4th Edition*. Wiley.
- Li, M. (2024). *Research on Cross-Media Art Design Based on Artificial Intelligence Digital Service Platform*. <https://doi.org/10.4108/eai.15-9-2023.2340831>
- Mutmainah, S., Ratnasari, K., & F Ratnasari, D. J. (2024). Building Digital Skills and Introducing AI for Santri Through a Training Program at the as-Sunniah Islamic Boarding School in Kencong Jember. *International Journal of Community Service Learning*. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v8i1.76313>
- Ramasari, A. D., Jannah, M., Agustina, S. P., & Zora, F. (2024). Analisis Peran Evaluasi dalam Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 8(3), 9–16. <https://doi.org/10.36057/jips.v8i3.694>
- Roemmele, M. (2021). *Inspiration Through Observation: Demonstrating the Influence of Automatically Generated Text on Creative Writing*. <https://doi.org/10.48550/arxiv.2107.04007>
- Wright, K. (2016). Social Networks, Interpersonal Social Support, and Health Outcomes: A Health Communication Perspective. *Frontiers in Communication*, 1. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2016.00010>
- Yang, Y. (2024). Influences of Digital Literacy and Moral Sensitivity on Artificial Intelligence Ethics Awareness Among Nursing Students. *Healthcare*. <https://doi.org/10.3390/healthcare12212172>
- Zhou, E., & Lee, D. (2024). Generative Artificial Intelligence, Human Creativity, and Art. *Pnas Nexus*. <https://doi.org/10.1093/pnasnexus/pgae052>