

PENINGKATAN LITERASI DIGITAL DAN PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI SISWA SMP NEGERI 3 CIKARANG SELATAN

Asep Muhidin¹, Elkin Rilvani², Ismasari Nawangsih³, Wisnu Setyawan⁴

Universitas Pelita Bangsa

¹asep.muhidin@pelitabangsa.ac.id, ²elkin.rivalni@pelitabangsa.ac.id,
³ismasari@pelitabangsa.ac.id, ⁴wisnu@pelitabangsa.ac.id

Diterima: 22 Juli 2026

Disetujui: 28 Juli 2026

Dipublikasikan: 10 Agustus 2026

Abstrak (Bahasa Indonesia)

Transformasi digital telah mendorong pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, termasuk penggunaan *Artificial Intelligence (AI)* sebagai media pendukung belajar. Namun, pemanfaatan teknologi digital oleh peserta didik masih didominasi untuk kebutuhan hiburan dan komunikasi, sementara penggunaan AI sebagai media pembelajaran belum optimal. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital serta memberikan pemahaman mengenai pemanfaatan AI sebagai media pembelajaran bagi siswa SMP Negeri 3 Cikarang Selatan. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan *participatory training* yang meliputi penyampaian materi, demonstrasi, diskusi interaktif, simulasi penyusunan *prompt*, serta praktik langsung penggunaan AI untuk mendukung proses belajar. Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa peserta mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan antusias dan berpartisipasi aktif dalam sesi diskusi maupun praktik. Peserta memperoleh pemahaman mengenai konsep dasar literasi digital, etika bermedia digital, keamanan data pribadi, serta teknik memanfaatkan AI secara bertanggung jawab untuk membantu memahami materi pelajaran, membuat rangkuman, dan menyelesaikan tugas belajar. Selain memberikan peningkatan wawasan kepada peserta, kegiatan ini juga memperkuat kolaborasi antara Universitas Pelita Bangsa dan SMP Negeri 3 Cikarang Selatan dalam mendukung penguatan kompetensi digital di lingkungan sekolah. Program ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik (*learning by doing*) merupakan pendekatan yang efektif untuk memperkenalkan pemanfaatan AI sebagai media pembelajaran sekaligus mendorong terbentuknya budaya belajar yang lebih kreatif, kritis, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Kata Kunci: Literasi Digital, Artificial Intelligence, Media Pembelajaran, Pengabdian kepada Masyarakat, Siswa SMP.

Abstract

The rapid development of digital technology has encouraged the integration of technology into educational practices, including the use of Artificial Intelligence (AI) as a learning support tool. However, students generally use digital technology primarily for entertainment and social

communication, while the educational potential of AI remains underutilized. This community service program aimed to improve digital literacy and enhance students' understanding of AI as a learning medium at SMP Negeri 3 Cikarang Selatan. The program employed a participatory training approach consisting of interactive lectures, demonstrations, group discussions, prompt engineering simulations, and hands-on practice using AI applications to support learning activities. The implementation showed that participants were actively engaged throughout the program and demonstrated strong enthusiasm during both discussion and practical sessions. Students gained a better understanding of digital literacy concepts, digital ethics, personal data security, and responsible AI utilization for learning purposes, including summarizing learning materials, exploring concepts, and completing academic assignments. Furthermore, the program strengthened collaboration between Universitas Pelita Bangsa and SMP Negeri 3 Cikarang Selatan in promoting digital competency development within the school environment. The findings indicate that a learning-by-doing approach is effective in introducing AI as an educational tool while fostering students' creativity, critical thinking, and adaptability in the digital era.

Keyword : Digital Literacy, Artificial Intelligence, Learning Media, Community Service, Junior High School Students.

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah membawa perubahan yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran telah mengubah cara peserta didik memperoleh informasi, mengembangkan pengetahuan, serta membangun keterampilan abad ke-21. Dalam konteks tersebut, literasi digital tidak lagi dimaknai sebagai kemampuan menggunakan perangkat teknologi semata, tetapi juga mencakup kemampuan mengakses, mengevaluasi, mengelola, menciptakan, dan mengomunikasikan informasi secara kritis, etis, serta bertanggung jawab (UNESCO, 2023).

Perkembangan *Artificial Intelligence (AI)*, khususnya *Generative Artificial Intelligence*, semakin memperluas peluang inovasi dalam pembelajaran. Teknologi AI memungkinkan peserta didik memperoleh umpan balik secara cepat, membuat rangkuman materi, menghasilkan latihan soal, membantu proses eksplorasi konsep, serta mendukung pembelajaran yang lebih personal. Menurut Grassini (2023), pemanfaatan AI memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran apabila diintegrasikan secara tepat ke dalam proses pendidikan dan tetap mempertimbangkan aspek etika serta peran guru sebagai fasilitator pembelajaran.

Meskipun demikian, implementasi AI dalam pendidikan juga menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah rendahnya kemampuan literasi digital yang menyebabkan peserta didik belum mampu memanfaatkan AI secara optimal. Banyak peserta didik menggunakan AI hanya untuk memperoleh jawaban instan tanpa melakukan proses berpikir kritis maupun verifikasi terhadap informasi yang dihasilkan. Oleh karena itu, penggunaan AI perlu diiringi dengan penguatan literasi digital agar peserta didik mampu memanfaatkan teknologi secara produktif, bertanggung jawab, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Kasneci et al., 2023).

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada mitra kegiatan, yaitu SMP Negeri 3 Cikarang Selatan. Berdasarkan hasil observasi awal dan komunikasi dengan pihak sekolah, sebagian besar peserta didik telah terbiasa menggunakan telepon pintar, internet, dan media sosial dalam aktivitas sehari-hari. Namun, pemanfaatan teknologi masih didominasi untuk hiburan dan komunikasi sosial, sedangkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran belum optimal. Selain itu, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memilih sumber informasi yang kredibel, memahami etika digital, menjaga keamanan data pribadi, serta memanfaatkan Artificial Intelligence sebagai pendukung proses belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tingginya akses terhadap teknologi belum diikuti oleh kemampuan literasi digital yang memadai.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik (*learning by doing*) mampu meningkatkan pemahaman peserta terhadap teknologi baru karena memberikan pengalaman langsung dalam menyelesaikan permasalahan nyata (Kolb, 2015). Pendekatan ini dinilai sesuai untuk memperkenalkan pemanfaatan AI kepada peserta didik karena tidak hanya menekankan aspek konseptual, tetapi juga membangun keterampilan menggunakan AI secara efektif melalui penyusunan prompt, evaluasi hasil, dan penerapan AI sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Pelita Bangsa menyelenggarakan kegiatan **"Peningkatan Literasi Digital dan Pemanfaatan Artificial Intelligence sebagai Media Pembelajaran bagi Siswa SMP Negeri 3 Cikarang Selatan."** Kegiatan ini bertujuan meningkatkan literasi digital peserta didik, memperkenalkan konsep dasar Artificial Intelligence, serta melatih kemampuan peserta dalam memanfaatkan AI

sebagai media pembelajaran secara efektif, etis, dan bertanggung jawab. Program ini diharapkan dapat memperkuat kompetensi digital peserta didik sekaligus mendukung transformasi pembelajaran di lingkungan sekolah.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan pada tanggal 3 Agustus 2026 di SMP Negeri 3 Cikarang Selatan, Kabupaten Bekasi, dengan sasaran peserta didik tingkat Sekolah Menengah Pertama. Kegiatan dirancang menggunakan pendekatan participatory training, yaitu pendekatan pembelajaran partisipatif yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif selama proses pelatihan melalui interaksi, diskusi, praktik, dan refleksi bersama. Pendekatan ini banyak digunakan dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses belajar serta mendorong terbentuknya pengalaman belajar yang bermakna (Siswati et al., 2026).

Pelaksanaan kegiatan mengadopsi konsep *learning by doing*, yaitu pembelajaran berbasis pengalaman yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk memahami konsep melalui praktik secara langsung. Pendekatan ini dipilih karena materi literasi digital dan pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* tidak cukup dipahami secara teoritis, tetapi memerlukan pengalaman langsung dalam menggunakan berbagai aplikasi AI sebagai media pembelajaran (Kolb, 2015).

Tahapan kegiatan terdiri atas lima tahap, yaitu (1) identifikasi kebutuhan mitra, (2) penyusunan materi dan persiapan kegiatan, (3) pelaksanaan pelatihan, (4) praktik penggunaan AI, dan (5) refleksi serta evaluasi kegiatan. Pada tahap identifikasi kebutuhan dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengetahui kondisi awal peserta dan menentukan materi yang sesuai. Tahap pelaksanaan meliputi penyampaian materi mengenai literasi digital, etika digital, keamanan data pribadi, pengenalan Artificial Intelligence, serta demonstrasi pemanfaatan AI sebagai media pembelajaran. Selanjutnya peserta mengikuti sesi praktik secara langsung dengan mencoba berbagai contoh penggunaan AI untuk membuat rangkuman materi, memperoleh penjelasan konsep pelajaran, menyusun prompt sederhana, dan memanfaatkan AI sebagai pendukung kegiatan belajar.

Materi disampaikan menggunakan kombinasi metode ceramah interaktif, demonstrasi, diskusi, simulasi, dan praktik langsung. Selama sesi praktik, tim pelaksana memberikan pendampingan kepada peserta dalam menyusun prompt yang efektif, mengevaluasi hasil yang dihasilkan AI, serta mendiskusikan aspek etika penggunaan AI dalam proses pembelajaran. Pendekatan partisipatif semacam ini dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman nyata kepada peserta dalam memanfaatkan teknologi digital (Bringle & Hatcher, 1995).

Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif melalui observasi terhadap keterlibatan peserta selama pelaksanaan kegiatan, dokumentasi proses pembelajaran, diskusi reflektif bersama peserta dan guru pendamping, serta umpan balik yang diberikan setelah kegiatan selesai. Evaluasi difokuskan untuk mengidentifikasi tingkat partisipasi peserta, pemahaman terhadap materi yang disampaikan, serta respon peserta terhadap pemanfaatan AI sebagai media pembelajaran. Pendekatan evaluasi deskriptif dipilih karena tujuan utama kegiatan pengabdian adalah memberikan edukasi dan pengalaman belajar kepada peserta, bukan mengukur efektivitas intervensi melalui pengujian statistik.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

3.1 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan pada tanggal 3 Agustus 2026 di SMP Negeri 3 Cikarang Selatan dengan melibatkan peserta didik tingkat Sekolah Menengah Pertama. Pelaksanaan kegiatan berlangsung sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, yaitu pembukaan, penyampaian materi literasi digital, pengenalan Artificial Intelligence (AI), demonstrasi penggunaan AI sebagai media pembelajaran, praktik langsung, diskusi interaktif, dan refleksi bersama peserta. Seluruh rangkaian kegiatan mendapat dukungan dari pihak sekolah, baik dalam penyediaan fasilitas maupun pendampingan selama kegiatan berlangsung.

Pada tahap awal, narasumber memperkenalkan konsep literasi digital sebagai kemampuan yang tidak hanya berkaitan dengan penggunaan perangkat digital, tetapi juga mencakup kemampuan mencari, mengevaluasi, serta memanfaatkan informasi secara kritis dan bertanggung jawab. Selanjutnya peserta diperkenalkan dengan perkembangan Artificial Intelligence beserta berbagai contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, khususnya sebagai media pendukung proses pembelajaran. Materi disampaikan menggunakan pendekatan kontekstual sehingga peserta lebih mudah menghubungkan materi dengan pengalaman belajar yang mereka alami sehari-hari.

Penyampaian materi dilakukan secara interaktif dengan memanfaatkan berbagai ilustrasi dan studi kasus yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Pendekatan ini mendorong peserta untuk mengemukakan pengalaman mereka dalam menggunakan internet maupun aplikasi berbasis AI sehingga proses pembelajaran berlangsung secara dua arah. Menurut UNESCO (2023), pembelajaran berbasis AI akan lebih efektif apabila peserta dilibatkan secara aktif dalam proses eksplorasi teknologi, bukan hanya sebagai penerima informasi.

3.2 Praktik Pemanfaatan Artificial Intelligence sebagai Media Pembelajaran

Salah satu kegiatan utama dalam program ini adalah praktik penggunaan Artificial Intelligence sebagai media pembelajaran. Pada sesi ini peserta diperkenalkan dengan konsep prompt engineering, yaitu teknik menyusun pertanyaan atau instruksi agar AI mampu memberikan jawaban yang lebih tepat sesuai kebutuhan pembelajaran.

Peserta diberikan contoh bagaimana menggunakan AI untuk membuat rangkuman materi, memperoleh penjelasan suatu konsep, menyusun latihan soal, serta mencari alternatif penyelesaian suatu permasalahan akademik. Selanjutnya peserta diminta mencoba secara langsung menggunakan AI berdasarkan mata pelajaran yang sedang dipelajari di sekolah.

Selama sesi praktik, narasumber memberikan pendampingan mengenai cara menyusun prompt yang jelas, spesifik, dan sesuai konteks. Peserta juga diajak mendiskusikan pentingnya melakukan verifikasi terhadap jawaban yang dihasilkan AI menggunakan sumber belajar lain sehingga AI diposisikan sebagai alat bantu belajar, bukan sebagai satu-satunya sumber informasi. Pendekatan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Kasneci et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan Large Language Models dalam pendidikan akan memberikan manfaat optimal apabila diiringi kemampuan berpikir kritis dan literasi digital yang baik.

3.3 Partisipasi Peserta dalam Kegiatan

Selama pelaksanaan kegiatan, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi yang diberikan. Hal tersebut terlihat dari keterlibatan peserta pada setiap sesi, terutama ketika narasumber mengajukan pertanyaan maupun memberikan kesempatan kepada peserta untuk mencoba penggunaan AI secara langsung. Sesi diskusi berlangsung secara interaktif, ditandai dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan mengenai cara menggunakan AI dalam membantu menyelesaikan tugas sekolah maupun memahami materi pelajaran.

Partisipasi aktif peserta menunjukkan bahwa metode participatory training mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif dibandingkan penyampaian materi secara satu arah. Peserta tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memperoleh kesempatan berdiskusi, mencoba teknologi secara langsung, dan berbagi pengalaman dengan peserta lainnya.

Kondisi tersebut sejalan dengan konsep experiential learning yang dikemukakan oleh Kolb (2015), bahwa pengalaman langsung merupakan salah satu faktor penting dalam membangun pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis.

3.4 Evaluasi Hasil Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif melalui observasi selama pelaksanaan kegiatan, diskusi bersama peserta, umpan balik dari guru pendamping, serta dokumentasi aktivitas peserta. Karena kegiatan ini merupakan program edukasi berbasis pelatihan, evaluasi difokuskan pada keterlibatan peserta, pemahaman terhadap materi, serta kemampuan peserta dalam mempraktikkan penggunaan AI sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar peserta mampu memahami konsep dasar literasi digital, mengenali fungsi Artificial Intelligence dalam bidang pendidikan, serta mencoba menggunakan AI untuk mendukung aktivitas belajar. Selain itu, peserta juga memperoleh pemahaman mengenai pentingnya menjaga etika digital, keamanan data pribadi, serta melakukan verifikasi terhadap informasi yang dihasilkan AI sebelum digunakan sebagai referensi belajar.

3.5 Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang mengombinasikan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan diskusi interaktif mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai Artificial Intelligence, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mempraktikkan penggunaannya dalam konteks pembelajaran. Pendekatan semacam ini sesuai dengan prinsip student-centered learning, yaitu pembelajaran yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri (Bringle & Hatcher, 1995).

Temuan selama kegiatan juga memperlihatkan bahwa peserta memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pemanfaatan AI sebagai media pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa teknologi AI dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran apabila diintegrasikan secara tepat dan tetap memperhatikan aspek etika serta literasi digital. Grassini (2023) menjelaskan bahwa AI berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran melalui personalisasi pengalaman belajar, penyediaan umpan balik yang cepat, serta peningkatan akses terhadap berbagai sumber pengetahuan. Namun demikian, pemanfaatannya tetap memerlukan pendampingan dari guru agar peserta didik tidak bergantung sepenuhnya pada teknologi.

Selain memberikan manfaat bagi peserta didik, kegiatan ini juga memperkuat kerja sama antara Universitas Pelita Bangsa dan SMP Negeri 3 Cikarang Selatan dalam mendukung

pengembangan kompetensi digital di lingkungan sekolah. Kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah menjadi salah satu bentuk implementasi tridarma perguruan tinggi, khususnya dalam mentransfer pengetahuan dan teknologi kepada masyarakat melalui kegiatan pengabdian yang berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital yang dipadukan dengan praktik pemanfaatan Artificial Intelligence mampu memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di era transformasi digital. Pendekatan berbasis praktik (learning by doing) memberikan kesempatan kepada peserta untuk memahami teknologi melalui pengalaman langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diterapkan dalam aktivitas belajar sehari-hari.



Gambar 2. Slide Pembuka PKM



Gambar 3 : Penyampaian Ilustrasi Permasalahan Pembelajaran di Era Digital



Gambar 4 Perkenalan Tim PKM dan Penyampaian Tujuan Kegiatan



Gambar 5 Penyampaian materi Literasi Digital



Gambar 6 Sesi Tanya Jawab Interaktif Bersama Peserta

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) mengenai Peningkatan Literasi Digital dan Pemanfaatan Artificial Intelligence sebagai Media Pembelajaran bagi Siswa SMP Negeri 3 Cikarang Selatan telah dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Melalui pendekatan participatory training yang mengombinasikan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan diskusi interaktif, peserta memperoleh pemahaman mengenai konsep dasar literasi digital, etika digital, keamanan data pribadi, serta pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai media pembelajaran yang bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan kegiatan, peserta menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif dalam setiap sesi, khususnya pada praktik penggunaan AI untuk membantu memahami materi pelajaran, membuat rangkuman, serta menyusun prompt yang efektif. Kegiatan ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena peserta dapat memanfaatkan AI secara langsung dalam menyelesaikan berbagai permasalahan pembelajaran.

Selain memberikan manfaat bagi peserta didik, kegiatan ini turut memperkuat kerja sama antara Universitas Pelita Bangsa dan SMP Negeri 3 Cikarang Selatan dalam mendukung pengembangan kompetensi digital di lingkungan sekolah.

4.2 Saran

Sebagai tindak lanjut, kegiatan serupa diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas, seperti pemanfaatan AI untuk berbagai mata pelajaran, prompt engineering tingkat lanjut, keamanan siber (cybersecurity), perlindungan data pribadi, serta etika penggunaan Generative Artificial Intelligence dalam lingkungan pendidikan. Program lanjutan juga dapat melibatkan guru sebagai peserta pelatihan sehingga pemanfaatan AI dapat diintegrasikan secara lebih optimal ke dalam proses pembelajaran di kelas.

Selain itu, diperlukan kolaborasi yang berkesinambungan antara perguruan tinggi, sekolah, dan pemangku kepentingan lainnya untuk mengembangkan program literasi digital yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Melalui kerja sama tersebut diharapkan terbentuk ekosistem pembelajaran digital yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi teknologi peserta didik sebagai bekal menghadapi tantangan pendidikan di era transformasi digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Pelita Bangsa yang telah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, serta seluruh siswa SMP Negeri 3 Cikarang Selatan atas kerja sama, partisipasi, dan dukungan selama kegiatan berlangsung sehingga program dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Grassini, S. (2023). *Shaping the future of education: Exploring the potential and consequences of AI and ChatGPT in educational settings*. *Education Sciences*, 13(7), 692. <https://doi.org/10.3390/educsci13070692>
- Kasneci, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., ... Kasneci, G. (2023). *ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education*. *Learning and Individual Differences*, 103, 102274. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274>
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.

- UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO.
<https://unesdoc.unesco.org/>
- Bringle, R. G., & Hatcher, J. A. (1995). *A service-learning curriculum for faculty*. Michigan Journal of Community Service Learning, **2**, 112–122.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson.
- Siswati, B. H., Wicaksono, I., & Mohd Salim, M. S. A. B. (2026). *Enhancing teachers' competence in AI-integrated learning through participatory training: A community service program in the Society 5.0 era*. Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat.
- Bringle, R. G., & Hatcher, J. A. (1995). *A service-learning curriculum for faculty*. Michigan Journal of Community Service Learning, **2**, 112–122.
- Grassini, S. (2023). *Shaping the future of education: Exploring the potential and consequences of AI and ChatGPT in educational settings*. Education Sciences, **13**(7), 692.
<https://doi.org/10.3390/educsci13070692>
- Kasneci, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., et al. (2023). *ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education*. Learning and Individual Differences, **103**, 102274.
<https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274>
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson.
- UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO.