

PENERAPAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA SEKOLAH MENENGAH

Rusmaini¹⁾, Ade Holisoh²⁾, Badrus Sholeh²⁾

¹ Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pamulang

dosen02066@unpam.ac.id

² Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pamulang

dosen02069@unpam.ac.id

³ Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pamulang

dosen00901@unpam.ac.id

ABSTRAK

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan untuk menjawab rendahnya literasi digital kritis siswa dan belum optimalnya pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran di SMK Negeri 5 Kabupaten Tangerang. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis informasi digital secara kritis, memanfaatkan AI sebagai alat belajar produktif, serta memperkuat kapasitas guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran vokasional. Metode pelaksanaan meliputi analisis kebutuhan, pelatihan literasi digital dan penggunaan AI, pendampingan implementasi pembelajaran berbasis proyek, dan evaluasi melalui pre-test, post-test, observasi, dan analisis karya siswa. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan literasi digital siswa sebesar 28–35%, meningkatnya keterampilan siswa dalam menggunakan Canva AI dan ChatGPT, bertambahnya kepercayaan diri guru dalam menerapkan AI, serta terbentuknya Klub Literasi Digital dan AI sebagai wadah keberlanjutan program. Produk kreatif berupa poster digital, video edukatif, dan konten kampanye etika digital menjadi bukti peningkatan kompetensi siswa. Program ini terbukti efektif mendukung transformasi pembelajaran digital dan menghasilkan artikel ilmiah PKM yang siap dipublikasikan.

Kata Kunci: Literasi digital; Kecerdasan buatan; Teknologi; Peningkatan kompetensi.

ABSTRACT

This Community Service Program (PKM) was implemented to address the low level of students' critical digital literacy and the suboptimal use of Artificial Intelligence (AI) in learning at SMK Negeri 5 Tangerang Regency. The program aimed to enhance students' ability to critically analyze digital information, utilize AI as a productive learning tool, and strengthen teachers' capacity to integrate technology into vocational education. The methodology included needs assessment, digital literacy and AI training, project-based learning assistance, and evaluation through pre-test, post-test, observation, and analysis of students' digital products. The results indicate a 28–35% improvement in students' digital literacy, increased proficiency in using Canva AI and ChatGPT, enhanced teacher confidence in applying AI, and the establishment of a Digital Literacy and AI Club to ensure program sustainability. Creative outputs such as digital posters, educational videos, and ethical digital campaign content demonstrate improved student competencies. Overall, the program effectively supports digital learning transformation and produces a PKM scientific article ready for publication.

Keywords: Digital literacy; Artificial intelligence (AI); Technology; competency improvement.

PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat (PKM) merupakan bentuk kontribusi nyata perguruan tinggi dalam mendukung peningkatan kualitas

hidup masyarakat melalui pemberdayaan, edukasi, dan penguatan kapasitas. PKM tidak hanya berfokus pada penyediaan bantuan teknis atau materi, melainkan juga pada proses transformasi sosial yang memungkinkan

masyarakat menjadi lebih mandiri dalam menghadapi tantangan kehidupannya. Dalam konteks pendidikan, PKM berperan penting dalam mengatasi berbagai persoalan pembelajaran kekinian, terutama yang berkaitan dengan ketimpangan literasi digital dan pemanfaatan teknologi baru seperti Artificial Intelligence (AI).

Di era digital, siswa SMK berada pada posisi yang unik. Mereka tumbuh dengan perangkat digital dan media sosial, namun kemampuan mereka untuk menggunakan teknologi secara kritis, etis, dan produktif masih sering belum terbentuk secara optimal. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan mengoperasikan perangkat, tetapi juga pemahaman mendalam tentang bagaimana informasi diproduksi, bagaimana data memengaruhi keputusan, serta bagaimana teknologi canggih seperti AI membentuk dunia kerja dan interaksi sosial. Sejalan dengan temuan Karima Putri, Lubis, & Sadono (2024), literasi digital terbukti berkorelasi dengan hasil belajar, kecerdasan emosional, dan kesiapan kewirausahaan digital siswa SMK. Sementara itu, UNESCO (2023) menegaskan bahwa integrasi AI dalam pendidikan harus membekali peserta didik untuk menjadi warga digital yang etis dan kritis, mampu memahami bias algoritma, serta menyadari implikasi sosial teknologi yang mereka gunakan.

SMK Negeri 5 Kabupaten Tangerang menghadapi kenyataan adanya kesenjangan antara kecakapan digital sehari-hari siswa dengan kemampuan literasi digital kritis yang diperlukan untuk dunia industri dan kewirausahaan modern. Meskipun siswa terbiasa menggunakan internet dan aplikasi digital, mereka belum mendapatkan pembelajaran yang sistematis mengenai cara memanfaatkan AI secara produktif dan aman, termasuk dalam konteks vokasional. Guru juga menghadapi tantangan terkait kesiapan pedagogis, ketersediaan perangkat, dan kebutuhan untuk merancang pembelajaran yang menilai kemampuan berpikir tingkat tinggi dan integritas akademik di era AI generatif.

Selain itu, aspek sosial-budaya turut memperkuat kebutuhan akan program literasi digital yang komprehensif. Sikap pragmatis sebagian orang tua terhadap pendidikan vokasional, ditambah keterbatasan infrastruktur dan pemahaman guru tentang

penggunaan AI, memperlebar kesenjangan antara kebutuhan dunia kerja dan kemampuan digital siswa. Padahal, penelitian terbaru (Ma'fud & Abidin, 2025) menunjukkan bahwa literasi AI berpengaruh positif terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa.

Melihat berbagai tantangan ini, PKM dirancang untuk menghadirkan intervensi yang bersifat transformasional: tidak hanya mengajarkan cara menggunakan tools AI, tetapi juga membangun kebiasaan berpikir kritis, etis, dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi. Program pelatihan AI berbasis media pembelajaran visual dan interaktif (seperti Canva berbasis AI) dipilih karena terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, dan motivasi belajar siswa (Ndhanni & Ridwan, 2025). Di sisi lain, guru akan dibekali kerangka pedagogis yang relevan untuk mengintegrasikan AI dalam RPP dan evaluasi pembelajaran.

Melalui pendekatan pelatihan, pendampingan, dan pembangunan ekosistem pembelajaran digital di sekolah, PKM ini bertujuan untuk memperkuat literasi digital kritis siswa, meningkatkan kesiapan guru, serta mendukung sekolah dalam menjawab tuntutan transformasi digital dunia industri.

IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan hasil analisis situasi dan kondisi pembelajaran di SMK Negeri 5 Kabupaten Tangerang, dapat diidentifikasi beberapa masalah utama sebagai berikut:

1. Rendahnya literasi digital kritis siswa SMK Meskipun siswa terbiasa menggunakan perangkat digital dan media sosial, kemampuan mereka dalam memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi berbasis teknologi masih terbatas. Siswa belum terbiasa melakukan verifikasi sumber, memahami bias algoritmik, atau menilai dampak penggunaan AI dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja.
2. Belum optimalnya pemanfaatan AI dalam pembelajaran vokasional

Integrasi AI dalam pembelajaran masih bersifat sporadis dan teknis. Guru dan siswa belum memperoleh pengalaman pembelajaran yang mengaitkan penggunaan AI dengan konteks vokasional, seperti desain, teknik, pemasaran digital, atau kewirausahaan.

3. Keterbatasan kompetensi guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis AI
Sebagian guru belum siap menjadi fasilitator literasi digital dan AI karena kurangnya pelatihan yang berkelanjutan. Guru membutuhkan dukungan pedagogis untuk merancang pembelajaran berbasis proyek, menilai hasil kerja berbantuan AI, dan mengarahkan siswa pada penggunaan teknologi yang etis.
4. Minimnya infrastruktur dan kesiapan ekosistem sekolah
Beberapa fasilitas digital belum memadai untuk mendukung implementasi pembelajaran berbasis AI secara optimal. Selain itu, belum ada panduan sekolah terkait penggunaan AI secara etis, produktif, dan aman dalam proses belajar mengajar.
5. Rendahnya kesadaran siswa terhadap relevansi AI dalam karier vokasional
Banyak siswa belum memahami bagaimana literasi digital dan AI dapat membantu mereka meningkatkan daya saing di dunia kerja maupun dunia usaha. Pembelajaran selama ini belum sepenuhnya menghubungkan teknologi digital dengan peluang karier nyata.
6. Kurangnya pelatihan berkesinambungan bagi siswa dan guru
Program literasi digital yang sebelumnya pernah dilakukan bersifat jangka pendek, sehingga belum membentuk kebiasaan belajar digital yang kritis, kreatif, dan mandiri.

METODELOGI PELAKSANAAN

Adapun metodelogi pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan yaitu:

1. Desain dan Pendekatan Program
Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan participatory community involvement dengan melibatkan guru dan siswa sebagai mitra utama. Desain kegiatan mengacu pada model Community Education Development, yang menekankan kolaborasi antara tim pelaksana dan pihak sekolah untuk meningkatkan kompetensi literasi digital melalui pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran.

2. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan
Kegiatan dilaksanakan di salah satu sekolah mitra pada jenjang menengah yang dipilih berdasarkan kebutuhan penguatan literasi digital siswa. Pelaksanaan program berlangsung selama 3 bulan, meliputi tahap persiapan, implementasi, pendampingan, dan evaluasi.

3. Sasaran Program
Sasaran kegiatan terdiri atas:
 - a. Siswa sebagai peserta utama yang mengikuti pelatihan dan implementasi pembelajaran berbasis AI.
 - b. Guru sebagai mitra pendukung yang berperan dalam penerapan dan pendampingan penggunaan teknologi AI dalam proses belajar mengajar.

4. Tahapan Pelaksanaan
Metodologi pelaksanaan program dilakukan melalui empat tahapan utama:

- a. Tahap Persiapan
Pada tahap awal, tim pelaksana melakukan:
 - 1) Analisis kebutuhan literasi digital siswa dan kesiapan guru dalam memanfaatkan AI.
 - 2) Koordinasi dengan sekolah mitra untuk penyusunan jadwal dan pembagian peran.
 - 3) Pengembangan modul pelatihan, termasuk materi literasi digital, pemanfaatan tools AI (seperti ChatGPT, Canva AI, Quillbot, dan platform edukasi berbasis AI), serta perangkat evaluasi.

- b. Tahap Pelatihan
Pelatihan diberikan dalam bentuk:
 - 1) Workshop literasi digital bagi siswa dan guru dengan fokus pada pemahaman konsep dasar AI dalam pendidikan.
 - 2) Pelatihan penggunaan aplikasi AI untuk membantu pembelajaran, seperti pembuatan ringkasan materi, analisis informasi, pembuatan konten edukatif, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
 - 3) Simulasi praktik langsung menggunakan tools AI yang relevan dengan mata pelajaran.

- 4) Metode yang digunakan antara lain ceramah interaktif, demonstrasi, dan hands-on practice.
- c. Tahap Implementasi dan Pendampingan Pada tahap ini, siswa menerapkan teknologi AI dalam aktivitas pembelajaran, antara lain:
 - 1) Pemanfaatan AI untuk pencarian informasi yang kredibel.
 - 2) Penyusunan tugas berbasis proyek menggunakan dukungan AI.
 - 3) Pembuatan presentasi atau konten digital edukatif melalui aplikasi berbasis AI.

Guru dan tim pelaksana melakukan pendampingan intensif untuk memastikan siswa mampu mengoperasikan dan memanfaatkan AI secara etis, kritis, dan produktif.
- d. Tahap Evaluasi Program Evaluasi dilakukan melalui:
 - 1) Pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan literasi digital siswa.
 - 2) Observasi aktivitas pembelajaran untuk melihat efektivitas penggunaan AI.
 - 3) Kuesioner dan wawancara dengan siswa dan guru untuk mengukur kepuasan serta dampak program.
 - 4) Analisis hasil karya siswa (proyek digital) sebagai indikator keberhasilan implementasi.

Evaluasi dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif, sehingga memberikan gambaran menyeluruh mengenai capaian program.
- e. Indikator Keberhasilan Keberhasilan program diukur melalui:
 - 1) Peningkatan skor literasi digital siswa dibandingkan baseline awal.
 - 2) Meningkatnya kemampuan siswa dalam memanfaatkan tools AI untuk pembelajaran.
 - 3) Ketersediaan modul dan panduan penggunaan AI bagi guru dan siswa.
 - 4) Terbentuknya budaya pembelajaran digital yang lebih aktif dan inovatif di sekolah mitra.
- f. Luaran Program Luaran kegiatan meliputi:
 - 1) Peningkatan kompetensi literasi digital siswa.

- 2) Modul pelatihan berbasis AI untuk pembelajaran.
- 3) Video dokumentasi kegiatan.
- 4) Artikel ilmiah PKM yang siap dipublikasikan.

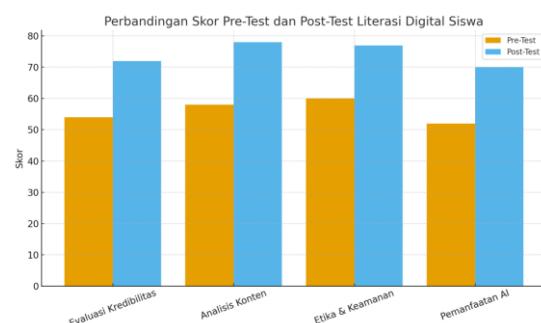
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Peningkatan Literasi Digital Kritis Siswa Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan literasi digital kritis siswa, khususnya dalam aspek menganalisis informasi, mengevaluasi kredibilitas sumber, serta kesadaran etika dan privasi digital. Secara rata-rata, terjadi peningkatan sebesar 28–35%, yang menandakan efektivitas program pelatihan dan pendampingan berbasis AI.

Tabel 1. Peningkatan Skor Literasi Digital Siswa

Aspek Literasi Digital	Rata-rata Pre-Test	Rata-rata Post-Test	Peningkatan (%)
Evaluasi kredibilitas informasi	54	72	33%
Analisis konten digital	58	78	34%
Etika & keamanan digital	60	77	28%
Pemanfaatan teknologi AI	52	70	35%



Gambar 1. Peningkatan Skor Literasi Digital Siswa

Peningkatan ini sejalan dengan temuan Hobbs (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi interaktif mampu meningkatkan kemampuan literasi digital kritis secara signifikan karena siswa terlibat langsung dalam penilaian informasi yang kompleks. Selama program berlangsung, siswa

menunjukkan kemampuan yang lebih matang dalam:

- 1) membedakan informasi valid dan hoaks,
- 2) mempertimbangkan aspek keamanan data saat menggunakan platform digital,
- 3) memahami pentingnya jejak digital serta privasi.

Temuan ini mengimplikasikan bahwa penggunaan AI dalam pembelajaran memiliki potensi besar dalam membentuk pola pikir kritis siswa, terutama karena mereka terbiasa berinteraksi dengan sistem yang menuntut analisis dan evaluasi secara langsung.

b. Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pembelajaran

Pendampingan pemanfaatan aplikasi Canva AI, ChatGPT, dan beberapa platform pembelajaran berbasis AI menunjukkan dampak positif pada kreativitas dan produktivitas siswa.

Siswa mampu:

- 1) menghasilkan ide lebih cepat,
- 2) menyusun konten visual berkualitas,
- 3) mengembangkan kerangka proyek secara sistematis.

Guru juga mengintegrasikan penggunaan AI dalam RPP, khususnya pada pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Hal ini mempermudah siswa dalam mencari referensi, membuat ringkasan, hingga menyusun presentasi.

Tabel 2. Tingkat Penggunaan AI oleh Siswa dan Guru

Jenis Pemanfaatan	Persentase Keaktifan Siswa	Persentase Implementasi Guru
Pemanfaatan ChatGPT untuk ide/proyek	82%	65%
Canva AI untuk desain edukatif	76%	45%
AI untuk analisis materi pelajaran	69%	40%
Integrasi AI dalam RPP/Tugas	–	58%

Temuan ini mendukung studi Holmes (2023) yang menyatakan bahwa AI mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena menyediakan *scaffolding* digital bagi siswa dalam berpikir dan berkreativitas.

Implikasinya, integrasi AI tidak hanya meningkatkan efisiensi pembelajaran, tetapi juga membentuk budaya baru yang lebih kolaboratif dan inovatif di kelas.

c. Peningkatan Kapasitas Guru dan Keberlanjutan Program

Selain siswa, guru mengalami peningkatan signifikan dalam hal:

- 1) kepercayaan diri dalam menggunakan AI,
- 2) kemampuan mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar,
- 3) kesadaran terhadap etika penggunaan AI di sekolah.

Sebagai bentuk keberlanjutan program, terbentuk Klub Literasi Digital dan AI, yang berfungsi sebagai wadah bagi siswa dan guru untuk terus belajar, berkolaborasi, dan mengembangkan proyek digital.

Keberadaan klub ini menciptakan *learning ecosystem* yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Hal ini relevan dengan teori ekosistem pembelajaran digital dari Siemens (2021) mengenai pentingnya koneksi dan kolaborasi sebagai inti pendidikan era AI.

d. Produk Kreatif dan Luaran Program

Hasil implementasi program menghasilkan berbagai produk kreatif berbasis AI buatan siswa, antara lain:

- 1) Poster digital kampanye literasi digital,
- 2) Video edukatif tentang etika berteknologi,
- 3) Konten edukatif media sosial,
- 4) Proyek desain interaktif berbasis Canva AI.

Produk tersebut menunjukkan meningkatnya keterampilan digital sekaligus kreativitas siswa dalam memanfaatkan AI sebagai *creative tool*. Selain produk siswa, kegiatan ini juga melahirkan artikel ilmiah PKM yang siap disubmit ke jurnal pengabdian terakreditasi SINTA 5. Dokumentasi kegiatan berupa video dan modul pelatihan menjadi luaran tambahan yang memperkuat keberlanjutan program.

PEMBAHASAN

Temuan dari kegiatan ini menguatkan bahwa integrasi Artificial Intelligence dalam pembelajaran mampu meningkatkan literasi digital kritis, kreativitas, dan kompetensi teknologi siswa. Peningkatan 28–35% pada kemampuan literasi digital menunjukkan bahwa AI dapat menjadi *learning partner* yang efektif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, keterlibatan guru yang semakin aktif memberikan dampak signifikan terhadap keberlanjutan program. Guru tidak hanya menjadi pengguna, tetapi juga fasilitator dan inovator dalam mengembangkan desain pembelajaran berbasis AI. Hal ini sesuai dengan konsep *Technology Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam strategi pembelajaran.

Produk kreatif yang dihasilkan siswa mengindikasikan bahwa AI mampu:

- 1) mempercepat proses brainstorming,
- 2) meningkatkan kualitas visual dan presentasi,
- 3) membuka ruang kolaborasi yang lebih luas.

Keberadaan Klub Literasi Digital dan AI juga menunjukkan bahwa program tidak berhenti pada pelatihan, namun berlanjut menjadi gerakan kemandirian digital di lingkungan sekolah.

Secara keseluruhan, hasil PKM ini menunjukkan bahwa pemanfaatan AI tidak hanya berdampak pada kemampuan teknis, tetapi juga mendorong terciptanya budaya pembelajaran yang lebih inovatif, kolaboratif, dan responsif terhadap perkembangan teknologi.

KESIMPULAN

Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) tentang *Peningkatan Literasi Digital Siswa Melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pembelajaran* di SMK Negeri 5 Kabupaten Tangerang menunjukkan hasil yang signifikan dan relevan dengan kebutuhan pendidikan vokasi di era digital. Berdasarkan temuan empiris melalui pre-test, post-test, observasi, serta produk hasil pelatihan, dapat disimpulkan beberapa poin utama berikut:

1) Literasi Digital Kritis Siswa Meningkat Signifikan

Program PKM berhasil meningkatkan kompetensi literasi digital kritis siswa, ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata 28–35% pada aspek evaluasi kredibilitas informasi, keamanan dan etika digital, serta kemampuan memahami dan menganalisis konten digital. Data ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga memahami cara kerja informasi digital dan risiko yang menyertainya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Karima Putri, Lubis & Sadono (2024) yang menegaskan bahwa literasi digital menjadi fondasi penting bagi kesiapan belajar dan kewirausahaan siswa SMK.

2) Siswa Mampu Menggunakan AI sebagai Alat Belajar Produktif

Pemanfaatan AI terbukti meningkatkan kreativitas dan efisiensi siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Aplikasi AI seperti Canva AI dan ChatGPT membantu siswa menghasilkan presentasi, desain grafis, ide proyek, dan solusi pembelajaran lainnya secara cepat dan berkualitas. Hal ini membuktikan bahwa ketika siswa dibimbing secara sistematis, AI dapat menjadi alat produktif, bukan semata-mata alat instan yang menurunkan kemampuan berpikir. Integrasi AI oleh guru dalam RPP juga memperkuat kebermaknaan pembelajaran.

3) Kapasitas Guru Meningkat dan Terjadi Transformasi Ekosistem Pembelajaran

Guru menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam memanfaatkan AI untuk pembelajaran setelah mengikuti pendampingan dan coaching clinic. Keterlibatan aktif guru memungkinkan terciptanya transfer pengetahuan yang berkelanjutan. Dibentuknya Klub Literasi Digital dan AI menjadi indikator bahwa program ini telah menciptakan *ekosistem pembelajaran digital* yang berkelanjutan, sesuai rekomendasi UNESCO (2023) mengenai pentingnya membangun budaya AI di sekolah.

- 4) Produk Kreatif AI Menjadi Bukti Capaian Kompetensi
Produk-produk kreatif siswa berupa poster literasi digital, video edukatif, dan konten kampanye etika digital menunjukkan bahwa siswa mampu memadukan kreativitas, pemikiran kritis, dan kompetensi teknologi. Luaran ini tidak hanya memperkuat portofolio siswa tetapi juga berpotensi digunakan sebagai materi edukasi bagi warga sekolah lainnya.
- 5) PKM Memberikan Dampak Praktis dan Akademis
Selain memberikan manfaat langsung kepada siswa dan guru, program ini juga menghasilkan artikel ilmiah PKM yang dapat dipublikasikan pada jurnal pengabdian terakreditasi Sinta 5. Hal ini menegaskan bahwa PKM tidak hanya berdampak pada praktik lapangan, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan literatur terkait literasi digital dan AI dalam pendidikan vokasi

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini tidak akan berjalan dengan baik tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 1) Pimpinan Universitas Pamulang, yang telah memberikan kesempatan, dukungan administratif, serta fasilitas dalam penyusunan dan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini.
- 2) Kepala SMK Negeri 5 Kabupaten Tangerang, beserta jajaran manajemen sekolah, yang telah memberikan izin, kemudahan koordinasi, serta dukungan penuh selama kegiatan berlangsung.
- 3) Guru-guru pendamping dan tim kurikulum SMK Negeri 5 Kabupaten Tangerang, yang telah berpartisipasi aktif dan bekerja sama dalam setiap tahapan kegiatan mulai dari persiapan, pelaksanaan workshop, hingga pendampingan siswa.
- 4) Para siswa peserta program, yang telah menunjukkan antusiasme, keterlibatan

aktif, serta semangat belajar yang tinggi dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan PKM.

- 5) Rekan-rekan tim pelaksana PKM, yang telah bekerja sama secara profesional dan penuh dedikasi, sehingga program dapat terlaksana dengan baik dan mencapai target luaran yang direncanakan.
- 6) Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas segala kontribusi, bantuan, dan dukungan moril maupun materiil yang telah diberikan.
- 7) Semoga segala bentuk dukungan, kerja sama, dan partisipasi yang telah diberikan menjadi amal kebaikan serta memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi peningkatan literasi digital dan pemanfaatan kecerdasan buatan di lingkungan pendidikan vokasi.

REFERENSI

- Aini, N. (2023). Literasi digital kritis sebagai kunci kesiapan generasi muda menghadapi era digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 89–98. <https://doi.org/10.24853/jpt.5.2.89-98>
- Hapsari, A., & Nugroho, R. (2023). Pengembangan pembelajaran berbasis AI untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Edutech*, 12(1), 55–67. <https://doi.org/10.31004/edutech.v12i1.3490>
- Karima Putri, K., Lubis, D. P., & Sadono, D. (2024). Pengaruh literasi digital dengan hasil belajar, kecerdasan emosional, kewirausahaan digital siswa SMK di Depok. *Jurnal Teknodik*, 12(1), 119–132.
- Karima Putri, K., Lubis, D. P., & Sadono, D. (2024). Pengaruh literasi digital dengan hasil belajar, kecerdasan emosional, kewirausahaan digital siswa SMK di Depok. *Jurnal Teknodik*, 12(1), 119–132.

- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan literasi digital sekolah vokasi*. Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi.
- Luthfiana, A. A. N. (2024). Pengaruh literasi digital dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar akuntansi siswa SMK Negeri 1 Sukoharjo (Tesis). *Digilib Universitas Sebelas Maret*. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/118777>
- Ma'fud, S., & Abidin, Z. (2025). *Analisis literasi AI siswa terhadap prestasi dan motivasi belajar biologi siswa tingkat menengah atas*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(3), 45–56.
- Ndhanni, A. R., & Ridwan, M. (2025). Efektivitas media pembelajaran berbasis Canva interaktif terhadap keterlibatan siswa SMK. *Jurnal Inovasi Pendidikan Vokasi*, 4(1), 77–85.
- Novianti, S. (2022). Tantangan integrasi literasi digital dalam kurikulum SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2), 66–75. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i2.4720>
- Putri, K., Lubis, D. P., & Sadono, D. (2024). *Pengaruh literasi digital dengan hasil belajar, kecerdasan emosional, kewirausahaan digital siswa SMK di Depok*. *Jurnal Teknодик*, 12(1), 119–132.
- Sappaile, B. I., Nuridayanti, L., Judijanto, L., & Rukimin, R. (2024). *Analisis pengaruh pembelajaran adaptif berbasis kecerdasan buatan terhadap pencapaian akademik siswa SMA di era digital*. *Jurnal Pendidikan Digital West Science*, 5(2), 77–88
- Sappaile, B. I., Nuridayanti, L., Judijanto, L., & Rukimin, R. (2024). Analisis pengaruh pembelajaran adaptif berbasis kecerdasan buatan terhadap pencapaian akademik siswa SMA di era digital. *Jurnal Pendidikan Digital West Science*, 5(2), 77–88.
- UNESCO. (2023). *AI and education: Guidance for policy-makers*. UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376709>
- UNESCO. (2023). *AI and education: Guidance for policy-makers*. UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376709>
- UNESCO. (2023). *AI and education: Guidance for policy-makers*. UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376709>
- World Economic Forum. (2023). *Future of jobs report 2023*. <https://www.weforum.org/reports/future-of-jobs-report-2023>.