

Pelatihan Dasar Kecerdasan Buatan untuk Anak-Anak Padukuhan Ngepoh

Tok Se Ka¹, Alicia Bonita Putri Ch², Frindy Belens D. Sadow³, Kezia Citra Denanta⁴, Gideon Wahyu Winedar⁵, Rendy Wijaya⁶, Mario Louis Steven G. P.⁷, Johannes P. Napitupulu⁸, Permaha Richard Alexandre Petrusz⁹, F. Edwin Wiranata¹⁰
 Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jl. Babarsari No. 43, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55281
 Email: edwin.wiranata@uajy.ac.id

Received 29 August 2025; Revised 5 November 2025; Accepted for Publication 5 November 2025; Published 30 January 2026

Abstract — The rapid development of artificial intelligence technology must be introduced to prevent its misuse by humans. This training aims to increase interest and awareness of the impact and role of AI in daily life by providing a foundational understanding, fostering critical thinking in the use of AI-based technology. The training was conducted orally and practically through the delivery of simple material over three sessions for children aged 7-15 years with evaluations in the form of pre-test and post-test to measure understanding levels of artificial intelligence technology. The results showed a significant increase of 66,63% between pre-test and post-test scores, demonstrating that this training successfully enhanced the basic knowledge of children in Padukuhan Ngepoh regarding the interest and impact of artificial intelligence.

Keywords — training, artificial intelligence, understanding, technology

Abstrak—Perkembangan teknologi kecerdasan buatan yang pesat harus diperkenalkan sejak dini agar tidak disalahgunakan oleh manusia. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan kesadaran mengenai dampak serta peran kecerdasan buatan dalam kehidupan sehari-hari dengan memberikan pemahaman dasar agar menumbuhkan pemikiran kritis dalam menggunakan teknologi berbasis kecerdasan buatan. Pelatihan dilakukan secara lisan dan praktik melalui penyampaian materi sederhana sebanyak tiga pertemuan kepada anak-anak berumur 7-15 tahun dengan evaluasi berupa *pre-test* dan *post-test* agar dapat mengukur tingkat pemahaman terhadap teknologi kecerdasan buatan. Pelatihan ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai *pre-test* dan *post-test* sebesar 66,63%, sehingga pelatihan ini mampu meningkatkan pengetahuan dasar anak-anak Padukuhan Ngepoh mengenai minat dan dampak dari teknologi kecerdasan buatan.

Kata Kunci — pelatihan, kecerdasan buatan, pemahaman, teknologi.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah mencapai titik di mana mesin mulai dapat berpikir dan mengambil keputusan layaknya manusia. Kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) merupakan teknologi yang memanfaatkan algoritma untuk memungkinkan mesin meniru kecerdasan manusia dan terbukti memiliki pengaruh besar terhadap pertumbuhan ekonomi, transformasi sosial, serta perubahan dalam dunia pendidikan dan pekerjaan. AI memiliki peran sangat penting dalam mendorong produktivitas dan pertumbuhan ekonomi melalui otomatisasi yang mengantikan pekerjaan rutin serta meningkatkan efisiensi di berbagai sektor industri [1]. Dengan penerapan AI, perusahaan dapat menekan biaya produksi, mempercepat proses kerja, dan meningkatkan ketepatan pengambilan

keputusan berbasis data. Di tingkat nasional, AI memberikan dorongan bagi inovasi dan daya saing ekonomi, terutama dalam manufaktur, logistik, layanan konsumen, hingga pelayanan publik.

Namun, manfaat dari kemajuan teknologi ini tidak selalu dirasakan secara merata oleh seluruh masyarakat. Kelompok atau wilayah yang belum memiliki akses memadai terhadap teknologi dan pendidikan digital berpotensi tertinggal, sehingga dapat memperbesar jurang sosial dan ekonomi. Adopsi AI tidak hanya ditentukan oleh kesiapan teknologi, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh faktor sosial dan budaya. Salah satu hambatan utama dalam adopsi AI adalah rendahnya tingkat pemahaman masyarakat terhadap konsep dasar AI, fungsinya, serta cara penggunaannya secara etis dan produktif, yang sering menyebabkan ketakutan atau resistensi terhadap perubahan. Oleh karena itu, upaya edukasi kepada masyarakat, terutama anak-anak sebagai generasi penerus, menjadi langkah strategis untuk mempercepat adopsi AI yang bertanggung jawab. Adopsi AI sangat dipengaruhi oleh kesiapan organisasi dan individu dalam merespons perubahan teknologi, serta kemampuan belajar, fleksibilitas, dan keterbukaan terhadap inovasi [2],[3].

Dalam konteks wilayah pedesaan, kesiapan anak-anak sebagai individu yang akan hidup berdampingan dengan teknologi di masa depan menjadi perhatian utama. Pentingnya penerapan AI di wilayah pedesaan, bahkan dalam sektor kesehatan, yang terbukti mampu mengatasi keterbatasan akses layanan medis. Prinsip dasar pemanfaatan AI ini dapat diterapkan di bidang lain, termasuk pendidikan, yaitu bagi guru untuk menerapkan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa [4]. Selain itu, pemanfaatan AI dapat memperluas akses pengetahuan dan meningkatkan literasi digital, menjembatani kesenjangan antara perkotaan dan pedesaan [5]. AI dalam era Industri 4.0 telah mengubah lanskap dunia kerja secara signifikan, di mana banyak pekerjaan rutin digantikan sistem otomatis berbasis AI, menimbulkan tantangan bagi pekerja yang belum memiliki keterampilan teknologi[6][7]. Pengajaran AI sejak usia dini menjadi strategi mitigasi yang penting untuk membekali generasi muda dengan pemahaman dasar yang kuat serta kesiapan mental menghadapi dunia kerja yang semakin digital.

Indonesia sendiri masih berada dalam fase awal adaptasi terhadap AI, dengan tantangan struktural seperti keterbatasan infrastruktur digital, kesenjangan akses informasi, dan kurangnya tenaga ahli [8]. AI berpotensi besar mempercepat pertumbuhan ekonomi di Indonesia dengan meningkatkan produktivitas dan efisiensi di berbagai sektor [9]. Namun, potensi ini hanya terwujud jika masyarakat

memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai, sehingga pengenalan AI sejak tingkat akar rumput menjadi sangat penting. Keberhasilan implementasi teknologi di pedesaan sangat bergantung pada tingkat literasi digital masyarakat setempat, dan kurangnya keterampilan digital menjadi hambatan utama[10],[11],[12]. Oleh karena itu, peningkatan literasi digital sejak usia dini akan membentuk fondasi kuat untuk kesiapan digital mereka di masa depan dan mempercepat transformasi digital desa.

AI akan membawa dampak besar terhadap sektor publik di Indonesia, berpotensi meningkatkan efisiensi birokrasi, namun juga dapat menggantikan sejumlah posisi pekerjaan rutin [13]. AI telah mendorong perubahan model bisnis secara radikal, mengotomatisasi proses operasional, menganalisis data besar, dan memberikan layanan personal yang efisien [14]. Konteks bisnis ini menunjukkan bahwa AI adalah kekuatan transformasional yang membentuk cara baru dalam berpikir, bekerja, dan berinovasi. Kesadaran masyarakat terhadap potensi dan risiko AI adalah faktor kunci implementasinya di Indonesia, di mana tanpa pemahaman memadai, AI bisa digunakan secara tidak bijak [15]. Namun di Padukuhan Ngepoh, wawasan mengenai teknologi kecerdasan buatan belum diangkat secara sepenuhnya. Maka dari itu, anak-anak di Padukuhan Ngepoh yang baru pertama kali mendapatkan wawasan mengenai teknologi kecerdasan buatan, sudah sepantasnya dibimbing agar mampu menggunakan dan mengelola penggunaan teknologi kecerdasan buatan dengan baik dan sepantasnya.

Melalui kegiatan ini, diharapkan anak-anak dapat memperoleh pemahaman awal mengenai AI, meningkatkan kesadaran tentang dampak dan peran AI dalam kehidupan sehari-hari, mendorong minat terhadap teknologi, serta menumbuhkan pemikiran kritis dan sikap bijak dalam penggunaannya. Kegiatan KKN ini diharapkan mampu menumbuhkan literasi teknologi pada anak-anak desa secara merata, membantu generasi muda desa lebih siap menghadapi era digital, meningkatkan peran serta mahasiswa dalam pemberdayaan masyarakat, serta menciptakan peluang kolaboratif dalam memahami isu-isu modern. Hal ini dapat memberikan fondasi penting dalam menciptakan masyarakat digital yang kritis, etis, dan siap menghadapi masa depan.

II. METODE PENGABDIAN

Program ini diawali dengan adanya survei dan kegiatan *live-in* KKN UAJY di Padukuhan Ngepoh, Kecamatan Tanjungsari, Kabupaten Gunungkidul, DIY. Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 12, pukul 13.00 hingga 15.00 WIB, bertempat di Balai Padukuhan Ngepoh agar mudah diakses oleh warga sekitar. Pelatihan ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dengan menggunakan metode pengajaran pelaksanaan *pre-test* di awal pertemuan pertama, dilanjutkan pemaparan materi secara lisan, dan *post-test* di akhir pertemuan ketiga. Pelatihan didukung dengan metode interaktif, presentasi visual, simulasi, dan praktik langsung.

Pertemuan pertama berfokus pada *pre-test*, pengenalan, jenis, manfaat, etika, simulasi, dan tips penggunaan AI yang bijak. Pertemuan kedua berfokus

terhadap teknik *prompting* atau memberi perintah yang efektif kepada AI untuk mendapatkan hasil sesuai keinginan, cara mengakses teknologi AI pada perangkat masing-masing, dan eksplorasi singkat dengan menggunakan aplikasi AI. Pertemuan ketiga berfokus melakukan eksplorasi aplikasi AI secara langsung, pelaksanaan *post-test*, serta pemberian hadiah sebagai bentuk apresiasi dan memicu motivasi peserta. Aplikasi AI yang diperkenalkan secara menyeluruh dan dipraktikkan secara langsung, terkhusus ChatGPT dan Google Gemini. Diagram alir atau *flowchart* kegiatan pemberian materi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. *Flowchart* Pemberian Materi Teknologi Kecerdasan Buatan

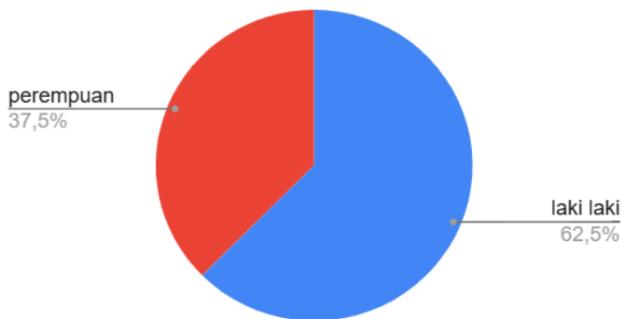
Sasaran utama atau subjek kegiatan ini adalah anak-anak di Desa Ngepoh, khususnya anak-anak yang berumur 7-15 tahun. Subjek dibagi menjadi kategori jenis kelamin, berupa laki-laki dan perempuan, serta kategori umur, berupa 7-9 tahun, 10-12 tahun, dan 13-15 tahun. Guna memperkuat pemahaman dan menilai daya serap, setiap pertemuan diselingi dengan kegiatan reflektif atau permainan edukatif, seperti lomba kreatif yang mendorong anak-anak mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka peroleh, kemudian pelatihan ditutup dengan pelaksanaan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta. Penjelasan konsep-konsep penting disampaikan secara verbal dan visual melalui perangkat digital dan menggunakan perumpamaan yang sesuai dengan dunia anak-anak.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan selama kegiatan survei dan *live-in*, ditemukan bahwa mayoritas anak-anak di Padukuhan Ngepoh belum memiliki pengetahuan yang memadai mengenai kecerdasan buatan

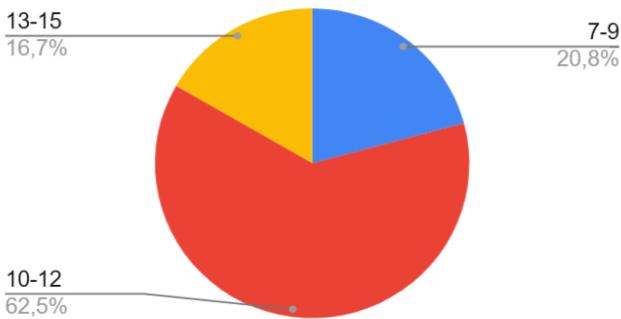
(AI) maupun *generative AI*. Beberapa di antaranya hanya mengenal fitur Meta AI dari aplikasi WhatsApp, namun tidak mengetahui keberadaan platform seperti ChatGPT, Google Gemini, ataupun pemanfaatan AI dalam mesin pencari dan aplikasi navigasi seperti Google Maps. Sebagian besar lainnya belum memahami manfaat dan fungsi AI dalam kehidupan sehari-hari, padahal pemanfaatan ChatGPT dalam kontrol yang benar dalam konteks pendidikan meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan motivasi belajar[16]. Diagram presentase jenis kelamin peserta pelatihan AI dan diagram presentase usia peserta pelatihan AI secara berturut-turut dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.

Jenis kelamin (24)



Gambar 2. Diagram Presentase Jenis Kelamin Peserta Pelatihan AI

Umur (24)



Gambar 3. Diagram Presentase Usia Peserta Pelatihan AI

Kegiatan pelatihan ini diikuti sebanyak 24 anak-anak dari Padukuhan Ngepoh dengan adanya variasi demografi. Berdasarkan Gambar 2, partisipasi laki-laki mendominasi dengan 15 peserta (62,5%), sementara peserta perempuan berjumlah 9 orang (37,5%). Berdasarkan Gambar 3, kategori usia menunjukkan rentang yang beragam, yaitu sebanyak 5 peserta (20,8%) berada pada kelompok usia 7-9 tahun, 15 peserta (62,5%) pada rentang 10-12 tahun, dan 4 peserta (16,7%) pada kelompok usia 13-15 tahun. Kelompok usia ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil menjangkau peserta yang berumur 7 hingga 15 tahun. Berdasarkan perbedaan demografi ini, hasil menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh signifikan terhadap perbedaan daya serap anak-anak ke materi yang dibawa pembicara, ditunjukkan dengan adanya peningkatan pemahaman secara merata.



Gambar 4. Pertemuan Pertama Pelatihan Dasar Kecerdasan Buatan



Gambar 5. Pertemuan Kedua Pelatihan Dasar Kecerdasan Buatan



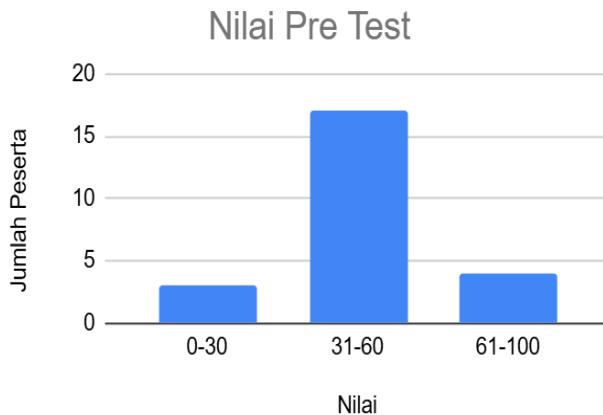
Gambar 6. Pertemuan Ketiga Pelatihan Dasar Kecerdasan Buatan

Tiga pertemuan pelatihan dasar kecerdasan buatan yang dapat dilihat pada Gambar 4, Gambar 5, dan Gambar 6. Dalam pertemuan tersebut, peserta mampu mengikuti alur pelatihan yang diberikan. Hasil dari pertemuan pertama menunjukkan sebagian anak-anak hanya menyimak penjelasan yang diberikan, dan sebagian anak-anak antusias dengan kemampuan dari teknologi kecerdasan buatan yang ditunjukkan. Hal ini ditandai dengan banyaknya pertanyaan sebagai indikasi munculnya rasa penasaran dari penjelasan yang diberikan oleh pemateri. Pada pertemuan kedua, anak-anak lebih antusias karena dapat menggunakan perangkat untuk belajar memanfaatkan AI secara langsung. Anak-anak belajar membuat kalimat *prompting* dari pelatihan yang diberikan. Dari kegiatan ini, muncul interaksi antar individu berupa diskusi untuk membuat kalimat *prompting*. Pada pertemuan terakhir, anak-anak lebih percaya diri untuk membuat kalimat *prompting* yang lebih detail secara individu dengan hasil yang cukup kreatif sesuai dengan imajinasi masing-masing dengan menggunakan Google Gemini.

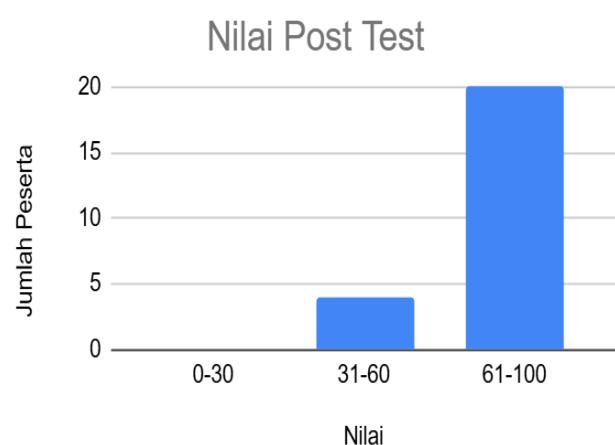
Pada bidang pendidikan, penggunaan teknologi kecerdasan buatan memang sangat penting untuk memperluas wawasan generasi muda. Namun, sering kali generasi muda tidak dapat mengimbangi pesatnya kemajuan teknologi kecerdasan buatan dan menyebabkan ketergantungan generasi muda pada teknologi ini dengan konteks yang buruk [17]. Maka, penggunaan AI dalam konteks pendidikan sangat membutuhkan pembimbing atau individu yang dapat mengarahkan pemanfaatan penggunaan teknologi kecerdasan buatan dengan bijak. Generasi muda harus disadarkan bahwa kecerdasan buatan jangan sepenuhnya menggantikan peran manusia dalam proses berpikir, karena sebenarnya teknologi kecerdasan buatan adalah alat bagi manusia dan kecerdasan AI sendiri masih belajar dari manusia.

Pada program pelatihan ini, anak-anak dibekali wawasan mengenai *awareness* penggunaan AI di dalam konteks pendidikan. Tim pemateri juga menekankan pentingnya untuk bijak dalam menggunakan AI dengan memaparkan batas-batas penggunaan AI untuk membantu tugas-tugas di sekolah. Tim pemateri juga mengajarkan bagaimana cara menggunakan AI untuk membantu mengerjakan tugas-tugas anak-anak di sekolah dan menekankan untuk tidak menggantikan peran berpikir anak-anak itu dengan AI.

Sebelum pelaksanaan pelatihan, *pre-test* dilakukan untuk mengukur pemahaman awal peserta terhadap konsep AI. Hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas peserta, yaitu 3 orang (12,5%) berada pada rentang 0-30, 17 orang (70,8%) memiliki nilai dalam rentang 31-60, dan 4 orang (16,7%) meraih nilai 61-100. Data *pre-test* ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta memiliki keterbatasan pemahaman awal mengenai AI. Diagram hasil nilai *pre-test* peserta pelatihan AI dan diagram hasil nilai *post-test* peserta pelatihan AI dapat dilihat secara berturut-turut pada Gambar 7 dan Gambar 8.



Gambar 7. Diagram hasil nilai *pre-test* peserta pelatihan AI



Gambar 8. Diagram hasil nilai *post-test* peserta pelatihan AI

Setelah pelaksanaan program pelatihan yang menyeluruh, *post-test* diselenggarakan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta. Berdasarkan Gambar 8, diperoleh hasil yang menunjukkan peningkatan signifikan, yaitu tidak ada peserta yang memperoleh nilai di bawah 30, sebanyak 4 peserta (16,7%) memperoleh nilai pada rentang 31-60, dan 20 peserta (83,3%) kini berhasil meraih nilai dalam rentang 61-100. Peningkatan signifikan yang dihasilkan dari *pre-test* pada pertemuan pertama dan *post-test* pada pertemuan ketiga, menghasilkan peningkatan signifikan yang ditunjukkan secara jelas pada rentang nilai 61-100 sebesar 66,63%, sehingga dapat dikatakan bahwa rentang tersebut merupakan rentang optimal. Hal ini mencerminkan metode pembelajaran interaktif cukup efektif. Pembelajaran dengan media interaktif memang terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama bagi anak usia sekolah dasar [18].

Materi pelatihan yang diberikan berfokus untuk meningkatkan pemahaman dan minat mengenai teknologi kecerdasan buatan. Materi pelatihan selama tiga pertemuan yang diberikan kepada anak-anak diharapkan mampu meningkatkan kesadaran moral dalam berteknologi, etika, dan batasan pemanfaatan teknologi yang bertanggung jawab.

Beberapa peserta menyatakan ketertarikannya untuk mempelajari bidang ini lebih lanjut di masa depan. Kegiatan ini secara keseluruhan menghasilkan bahan ajar dalam bentuk aplikasi PPT (*powerpoint*) dan karya visual berupa gambar hasil *prompting AI* yang dibuat oleh peserta. Peningkatan yang nyata dari hasil *pre-test* ke *post-test* secara jelas menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil dalam meningkatkan pemahaman dasar mengenai teknologi kecerdasan buatan pada anak-anak Padukuhan Ngepoh.

IV. KESIMPULAN

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat berupa pelatihan dasar kecerdasan buatan bagi anak-anak di Padukuhan Ngepoh memberikan dampak positif yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan pemahaman tentang teknologi kecerdasan buatan bagi anak-anak. Melalui pendekatan edukatif yang interaktif, peserta yang sebelumnya minim pengetahuan tentang AI kini memahami konsep dasar AI, jenis-jenisnya, serta cara pemanfaatannya secara bijak dan bertanggung jawab. Peningkatan pemahaman ini terbukti dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan peningkatan daya serap materi yang pesat dan merata di seluruh demografi peserta, membuktikan efektivitas metode penyampaiannya.

Anak-anak tidak hanya diajarkan aspek teknis, tetapi juga dibekali kesadaran moral dan etika dalam menggunakan AI, mendorong mereka untuk berpikir kritis dan tidak bergantung pada teknologi tanpa pemahaman yang tepat. Dengan demikian, program pengabdian ini berhasil menjadi fondasi bagi generasi muda Padukuhan Ngepoh agar lebih siap menghadapi tantangan era digital, mampu memanfaatkan teknologi secara produktif, dan menjadi individu yang cakap berinovasi di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam bentuk program KKN untuk melakukan program pengabdian di Padukuhan Ngepoh. Terima kasih juga kepada seluruh masyarakat Padukuhan Ngepoh yang telah bersedia bekerja sama selama program ini berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C.-H. Lu, "The impact of artificial intelligence on economic growth and welfare," *J. Macroecon.*, vol. 69, p. 103342, 2021, doi: 10.1016/j.jmacro.2021.103342.
- [2] T. DeStefano, T. Teodorovicz, J. Cho, H. Kim, and J. Paik, "What Determines AI Adoption?," in *Academy of Management Proceedings*, Academy of Management, 2022. doi: 10.5465/ambpp.2022.14791abstract.
- [3] S. Masrichah, "Ancaman Dan Peluang Artificial Intelligence (AI)", *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora.*, 2023, 3. 83-101. 10.55606/khatulistiwa.v3i3.1860.
- [4] R. Ratnadewi, J.J.Jarden, Y. Susanthi, A.D. Hangkawidjaja, R.A. Saragih, and D. Setiadikarunia, "Pelatihan Kecerdasan Buatan bagi Guru-guru TK dan SD Yayasan Agape Makedonia," *Jurnal Atma Inovasia*, vol. 5, no. 2, pp. 141–146, 2025, doi: <https://doi.org/10.24002/jai.v5i2.10267>
- [5] J. Guo and B. Li, "The Application of Medical Artificial Intelligence Technology in Rural Areas of Developing Countries," *Heal. Equity*, vol. 2, no. 1, pp. 174–181, 2018, doi: 10.1089/heq.2018.0037.
- [6] N. Malik, S. Tripathi, A. K. Kar, and S. Gupta, "Impact of artificial intelligence on employees working in industry 4.0 led organizations," *Int. J. Manpow.*, 2021, doi: 10.1108/ijm-03-2021-0173.
- [7] I. Kusumasari, R. Hidayat, Z. Sophia, F. Maghfiroh, and A. Anggraini, "Dampak Sosial Pengambilan Keputusan Berbasis Artificial Intelligence terhadap Dinamika Ketenagakerjaan", *Journal of Macroeconomics and Social Development*, 2024, 2. 12. 10.47134/jmsd.v2i2.531.
- [8] I. Nugroho and L. Hakim, "Artificial intelligence and socioeconomic perspective in Indonesia," *J. Socioecon. Dev.*, vol. 6, no. 2, 2023, doi: 10.31328/jsed.v6i2.5187.
- [9] S. L. Rachmadana, S. A. A. Putra, and Y. Difinubun, "Dampak Artificial Intelligence Terhadap Perkonomian," *FAIR Financ. Account. Indones. Res.*, vol. 2, no. 2, pp. 71–82, 2022.
- [10] V. Rumata, "The Influence of Internet Information-Communication Skills and Overloads towards ICT Rural Adoption," in *2018 International Conference on ICT for Rural Development (IC-ICTRuDev)*, 2018, pp. 154–157. doi: 10.1109/ICICTR.2018.8706845.
- [11] R. Zulfikhar, Murthada, Y. Nuffaiz, A. Majid, and Sumarno, "Analisis Literasi AI Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi Kota Makassar," *Journal of Innovation and Applied Education*, 2024, vol 1 no 1 pp. 14–19.
- [12] Hariyanto, P. Susanti, M. Hadjaat, M. Wasil, and A. Susilawati, "Meningkatkan Literasi Teknologi di Masyarakat Pedesaan Melalui Pelatihan Digital", *Jurnal Abdimas Peradaban*, 2023, 4. 12-21. 10.54783/ap.v4i2.24.
- [13] F. Silitonga and M. Isbah, "Artificial Intelligence and the Future of Work in the Indonesian Public Sector," *J. Ilmu Sos. dan Hum.*, vol. 12, no. 2, 2023, doi: 10.23887/jish.v12i2.62297.
- [14] N. Soni, E. Sharma, N. Singh, and A. Kapoor, "Impact of Artificial Intelligence on Businesses: from Research, Innovation, Market Deployment to Future Shifts in Business Models," *ArXiv*, vol. abs/1905.0, 2019.
- [15] Y. Yusriadi, R. Rusnaedi, N. Siregar, M. Megawati, and G. Sakkir, "Implementation of artificial intelligence in Indonesia," *Int. J. Data Netw. Sci.*, 2023, doi: 10.5267/j.ijdns.2022.10.005.
- [16] S. Diantama, "Pemanfaatan Artificial Intelegent (AI) Dalam Dunia Pendidikan", *DEWANTECH Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1. 8-14, 2023.
- [17] J. A. Firdaus, R. I. Ummah, R. R. Aprialini, A. Fithriyyah, Mahsus, dan A. Faizin, "Ketergantungan Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) pada Tugas Akademik Mahasiswa Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif," *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, vol. 14, no. 1, pp. 1203–1214, Feb. 2025. doi: <https://doi.org/10.58230/27454312.1634>
- [18] S. Raudah, A. Suriansyah, and C. Cinantya "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar," *MARAS Jurnal Penelitian Multidisiplin.*, vol. 2, no. 4, 2024, doi: <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>

PENULIS



Tok Se Ka, prodi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.



Permaha Richard Alexandre Petrusz, prodi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.



Alicia Bonita Putri Ch, prodi Biologi, Fakultas Teknobiologi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.



F. Edwin Wiranata, prodi Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.



Frindy Belens D. Sadow, prodi Manajemen, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.



Kezia Citra Denanta, prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.



Gideon Wahyu Winedar, prodi Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.



Rendy Wijaya, prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.



Mario Louis Steven G. P., prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.



Johannes P. Napitupulu, prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.