

Penguatan Literasi Digital dan Pemanfaatan Artificial Intelligence bagi Generasi Muda di SMA Negeri Damar

Christianingrum^{1*}, Aning Kesuma Putri², Jeanne Darcnoviayanti Manik³

^{1,2,3}Program Studi Manajemen, Universitas Bangka Belitung, Desa Balunujuk, Kecamatan Merawang, Kabupaten Bangka, Propinsi Kepulauan Bangka Belitung, 33172, Indonesia

E-mail: christianingrum02@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7753>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 2 September 2026

Revised: 7 September 2026

Accepted: 30 September 2026

Kata kunci:

UMKM perikanan;
Modified Atmosphere
Packaging; HACCP;
pemasaran digital;
Pangkalpinang;
pemberdayaan ekonomi.

Keywords

fishery MSMEs;
Modified Atmosphere
Packaging; HACCP;
digital marketing;
Pangkalpinang;
economic empowerment.



ABSTRACT

Transformasi digital telah memberikan peluang besar bagi peningkatan kualitas pendidikan, namun di sisi lain juga meningkatkan kerentanan generasi muda terhadap berbagai risiko di ruang digital, seperti penyebaran hoaks, phishing, cyberbullying, penyalahgunaan data pribadi, judi online, dan pinjaman online ilegal. Selain itu, perkembangan Artificial Intelligence (AI) menghadirkan berbagai inovasi dalam pembelajaran yang memerlukan kompetensi guru agar dapat dimanfaatkan secara etis, aman, dan pedagogis. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital peserta didik serta memperkuat kompetensi guru dalam memanfaatkan AI sebagai pendukung pembelajaran di SMA Negeri 1 Damar, Kabupaten Belitung Timur. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 21–22 Juli 2026 dengan melibatkan 117 siswa kelas XI dan 40 guru. Metode yang digunakan meliputi edukasi literasi digital, penyuluhan aspek hukum penggunaan teknologi digital, pelatihan AI dalam pembelajaran, praktik langsung, diskusi interaktif, simulasi, dan pendampingan. Hasil kegiatan menunjukkan meningkatnya pemahaman peserta didik mengenai berbagai bentuk risiko digital serta tumbuhnya kesadaran untuk menggunakan media digital secara aman dan bertanggung jawab. Guru juga menunjukkan peningkatan kompetensi dalam memanfaatkan AI untuk menyusun modul ajar, media pembelajaran, bahan evaluasi, dan perangkat pembelajaran lainnya. Kegiatan ini memperkuat kolaborasi antara Universitas Bangka Belitung dan SMA Negeri 1 Damar dalam mendukung

The rapid expansion of digital technology has created broader educational opportunities while simultaneously exposing adolescents to increasing digital risks, including cyberbullying, phishing, misinformation, online gambling, illegal online lending, and misuse of personal data. At the same time, the emergence of Artificial Intelligence (AI) offers significant opportunities to improve teaching and learning practices, provided that educators possess adequate competencies for its ethical and pedagogical use. This community service program aimed to strengthen students' digital literacy and improve teachers' competence in utilizing AI for learning at SMA Negeri 1 Damar, Belitung Timur Regency. The program was conducted on 21–22 July 2026 involving 117 eleventh-grade students and 40 teachers. Activities included digital literacy education, legal awareness regarding digital technology, AI training for teachers, and hands-on practice in developing AI-assisted learning materials. Interactive lectures, case-based discussions, simulations, demonstrations, and mentoring were employed throughout the program. The implementation showed positive responses from participants. Students demonstrated increased awareness of digital threats and responsible digital behavior, while teachers successfully applied AI tools to develop teaching materials, assessments, and learning media. The collaboration between the university and the partner school also strengthened institutional capacity in responding to digital transformation. This program indicates that integrating digital literacy education with AI capacity building represents an effective strategy for preparing digitally resilient students and adaptive educators in the era of educational transformation.



This is an open access article under the CC–BY-SA license.

How to Cite: C Christianingrum et al (2026). Penguatan Literasi Digital dan Pemanfaatan Artificial Intelligence bagi Generasi Muda di SMA Negeri Damar 5(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7753>

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Pemanfaatan internet, media sosial, platform pembelajaran digital, dan berbagai aplikasi berbasis teknologi telah menjadi bagian dari aktivitas belajar mengajar di sekolah. Perkembangan tersebut memberikan peluang bagi peserta didik dan guru untuk memperoleh akses terhadap sumber belajar yang lebih luas, meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta memperkuat kolaborasi dalam proses pendidikan. Di sisi lain, perkembangan teknologi digital juga menghadirkan berbagai tantangan yang perlu diantisipasi, terutama meningkatnya kerentanan generasi muda terhadap berbagai risiko digital seperti penyebaran hoaks, cyberbullying, phishing, penyalahgunaan data pribadi, judi online, dan pinjaman online ilegal. Oleh karena itu, literasi digital menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki peserta didik agar mampu menggunakan teknologi secara aman, kritis, dan bertanggung jawab (Ng et al., 2021; UNESCO, 2023).

Perkembangan Artificial Intelligence (AI) turut memberikan perubahan dalam dunia pendidikan. Berbagai aplikasi AI mampu membantu guru menyusun perangkat pembelajaran, media ajar, instrumen evaluasi, hingga bahan presentasi secara lebih efisien. Namun demikian, pemanfaatan AI memerlukan kompetensi yang memadai agar penggunaannya tetap mengedepankan aspek etika, keamanan data, integritas akademik, dan tujuan pedagogis. UNESCO (2024) menegaskan bahwa guru perlu memiliki kompetensi AI yang mencakup pemahaman konsep dasar AI, penerapan AI dalam pembelajaran, serta kemampuan mengevaluasi hasil yang dihasilkan AI secara kritis. Dengan demikian, penguatan literasi digital peserta didik dan peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan AI menjadi dua kebutuhan yang saling melengkapi dalam menghadapi transformasi pendidikan.

Berdasarkan hasil koordinasi dan observasi awal yang dilakukan oleh tim pengabdian dengan pihak SMA Negeri 1 Damar, diperoleh informasi bahwa sekolah telah memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran, namun masih menghadapi beberapa tantangan. Peserta didik sebagai pengguna aktif internet masih memerlukan penguatan pemahaman mengenai keamanan digital, perlindungan data pribadi, etika bermedia sosial, serta berbagai ancaman digital yang saat ini banyak menyasar kalangan remaja, khususnya judi online dan penipuan digital. Sementara itu, para guru menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap pemanfaatan AI dalam pembelajaran, tetapi sebagian besar belum pernah memperoleh pelatihan yang terstruktur mengenai penggunaan AI untuk mendukung penyusunan perangkat pembelajaran maupun pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat dua permasalahan prioritas mitra. Pertama, masih terbatasnya pemahaman peserta didik mengenai literasi digital yang berimplikasi pada rendahnya kemampuan mengenali dan mengantisipasi berbagai bentuk risiko di ruang digital. Kedua, belum optimalnya kompetensi guru dalam memanfaatkan Artificial Intelligence sebagai inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Kedua permasalahan tersebut menjadi penting untuk segera ditangani mengingat perkembangan teknologi digital berlangsung sangat cepat dan akan terus memengaruhi lingkungan pendidikan.

Sebagai upaya membantu menyelesaikan permasalahan tersebut, Tim Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Bangka Belitung menawarkan solusi melalui program Penguatan Literasi Digital dan Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pembelajaran bagi Generasi Muda di SMA Negeri 1 Damar. Program ini dilaksanakan dalam dua hari melalui empat bentuk kegiatan utama, yaitu (1) edukasi literasi digital bagi peserta didik, (2) edukasi aspek hukum penggunaan teknologi digital yang mencakup Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), perlindungan data pribadi, dan bahaya judi online, (3) pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence dalam pembelajaran bagi guru, serta (4) praktik dan pendampingan penggunaan AI untuk menyusun perangkat pembelajaran. Pendekatan yang digunakan mengombinasikan metode ceramah interaktif, diskusi, studi kasus,

demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan sehingga peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga pengalaman praktis dalam menerapkan materi yang diberikan.

Melalui program ini diharapkan peserta didik memiliki kemampuan yang lebih baik dalam mengenali berbagai risiko digital, memahami etika penggunaan media digital, menjaga keamanan data pribadi, serta menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Bagi guru, kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan AI sebagai pendukung penyusunan modul ajar, media pembelajaran, instrumen evaluasi, dan berbagai aktivitas pembelajaran lainnya secara etis dan efektif. Adapun target luaran kegiatan meliputi meningkatnya kapasitas literasi digital peserta didik, meningkatnya kompetensi guru dalam pemanfaatan AI untuk pembelajaran, tersusunnya dokumentasi dan publikasi kegiatan pada media massa maupun media sosial, serta tersusunnya artikel ilmiah sebagai bentuk diseminasi hasil pengabdian kepada masyarakat. Dengan tercapainya luaran tersebut, program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan ekosistem sekolah yang lebih aman, adaptif, dan siap menghadapi tantangan transformasi digital.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan di SMA Negeri 1 Damar, Kecamatan Damar, Kabupaten Belitung Timur, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, pada tanggal 21–22 Juli 2026. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil koordinasi awal dengan pihak sekolah yang menunjukkan perlunya penguatan literasi digital bagi peserta didik serta peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) sebagai pendukung proses pembelajaran. Sasaran kegiatan terdiri atas dua kelompok peserta, yaitu 117 siswa kelas XI yang mengikuti kegiatan edukasi literasi digital dan 40 guru yang mengikuti pelatihan pemanfaatan AI dalam pembelajaran. Perbedaan karakteristik peserta menjadi dasar penyusunan materi dan metode pelaksanaan sehingga setiap kelompok memperoleh materi yang sesuai dengan kebutuhan dan perannya di lingkungan sekolah.

Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pendidikan berkelanjutan (continuing education) yang dipadukan dengan training, penyadaran (awareness building), difusi ilmu pengetahuan dan teknologi (ipteks), serta pendampingan. Kombinasi pendekatan tersebut dipilih agar kegiatan tidak hanya memberikan tambahan pengetahuan, tetapi juga meningkatkan keterampilan praktis peserta dalam menerapkan materi yang diperoleh. Selain itu, metode yang digunakan dirancang secara partisipatif sehingga peserta memiliki kesempatan untuk berdiskusi, bertanya, berbagi pengalaman, serta mempraktikkan secara langsung materi yang diberikan.

Pada hari pertama, kegiatan difokuskan pada peningkatan literasi digital bagi peserta didik melalui metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, studi kasus, simulasi, dan tanya jawab. Materi disampaikan oleh Dr. Christianingrum, S.Pd., M.M. yang membahas konsep dasar literasi digital, keamanan berinternet, etika bermedia sosial, digital footprint, penyebaran hoaks, phishing, cyberbullying, penyalahgunaan data pribadi, bahaya judi online, serta pinjaman online ilegal. Penyampaian materi menggunakan contoh-contoh kasus aktual yang dekat dengan kehidupan remaja sehingga peserta lebih mudah memahami berbagai bentuk ancaman yang dapat muncul di ruang digital. Untuk memperkuat pemahaman, peserta juga mengikuti simulasi sederhana mengenai cara mengenali tautan berbahaya, menjaga keamanan akun media sosial, serta langkah-langkah yang dapat dilakukan ketika menghadapi kejahatan digital.

Masih pada hari yang sama, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai aspek hukum penggunaan teknologi digital oleh Dr. Jeanne Darc Noviyanti Manik, S.H., M.Hum. Materi meliputi pemahaman mengenai Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), perlindungan data pribadi, hak dan kewajiban pengguna media sosial, konsekuensi hukum penyebaran konten digital, serta dampak hukum dan sosial dari praktik judi online. Penyampaian materi dilakukan melalui pembahasan berbagai studi kasus sehingga peserta dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk perilaku digital yang sesuai maupun yang bertentangan dengan ketentuan hukum. Diskusi interaktif menjadi bagian penting dalam kegiatan ini karena memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengemukakan berbagai persoalan yang mereka temui dalam penggunaan media digital.

Pada hari kedua, kegiatan difokuskan pada pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran yang diikuti oleh 40 guru. Pelatihan disampaikan oleh Dr. Aning K.P., S.E., M.Si. dengan metode training yang dikombinasikan dengan demonstrasi, praktik langsung, konsultasi, dan pendampingan. Materi yang diberikan meliputi pengenalan konsep dasar AI, prinsip kerja Generative AI,

teknik menyusun prompt (prompt engineering), pemanfaatan AI dalam penyusunan modul ajar, pembuatan media pembelajaran, penyusunan instrumen evaluasi, penyusunan bahan presentasi, serta etika penggunaan AI dalam pendidikan. Setelah memperoleh penjelasan materi, peserta melakukan praktik secara langsung menggunakan beberapa aplikasi AI untuk menghasilkan perangkat pembelajaran sederhana sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Selama proses praktik, tim pengabdian memberikan pendampingan secara intensif agar peserta mampu mengoperasikan aplikasi AI secara mandiri dan memahami cara memverifikasi hasil yang dihasilkan oleh AI sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi selama proses pelaksanaan, pengamatan terhadap partisipasi peserta, diskusi, serta umpan balik yang diberikan pada akhir kegiatan. Evaluasi difokuskan pada keterlibatan peserta dalam setiap sesi, kemampuan memahami materi yang disampaikan, serta kemampuan peserta menerapkan hasil pelatihan dalam konteks nyata. Melalui pendekatan tersebut, tim pengabdian memperoleh gambaran mengenai efektivitas metode yang digunakan sekaligus mengidentifikasi berbagai masukan yang dapat menjadi dasar pengembangan program pengabdian serupa pada masa yang akan datang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan di SMA Negeri 1 Damar, Kecamatan Damar, Kabupaten Belitung Timur, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, pada tanggal 21–22 Juli 2026. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil koordinasi awal dengan pihak sekolah yang menunjukkan perlunya penguatan literasi digital bagi peserta didik serta peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) sebagai pendukung proses pembelajaran. Sasaran kegiatan terdiri atas dua kelompok peserta, yaitu 117 siswa kelas XI yang mengikuti kegiatan edukasi literasi digital dan 40 guru yang mengikuti pelatihan pemanfaatan AI dalam pembelajaran. Perbedaan karakteristik peserta menjadi dasar penyusunan materi dan metode pelaksanaan sehingga setiap kelompok memperoleh materi yang sesuai dengan kebutuhan dan perannya di lingkungan sekolah. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pendidikan berkelanjutan (continuing education) yang dipadukan dengan training, penyadaran (awareness building), difusi ilmu pengetahuan dan teknologi (ipteks), serta pendampingan. Kombinasi pendekatan tersebut dipilih agar kegiatan tidak hanya memberikan tambahan pengetahuan, tetapi juga meningkatkan keterampilan praktis peserta dalam menerapkan materi yang diperoleh. Selain itu, metode yang digunakan dirancang secara partisipatif sehingga peserta memiliki kesempatan untuk berdiskusi, bertanya, berbagi pengalaman, serta mempraktikkan secara langsung materi yang diberikan.

Pada hari pertama, kegiatan difokuskan pada peningkatan literasi digital bagi peserta didik melalui metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, studi kasus, simulasi, dan tanya jawab. Materi disampaikan oleh Dr. Christianingrum, S.Pd., M.M. yang membahas konsep dasar literasi digital, keamanan berinternet, etika bermedia sosial, digital footprint, penyebaran hoaks, phishing, cyberbullying, penyalahgunaan data pribadi, bahaya judi online, serta pinjaman online ilegal. Penyampaian materi menggunakan contoh-contoh kasus aktual yang dekat dengan kehidupan remaja sehingga peserta lebih mudah memahami berbagai bentuk ancaman yang dapat muncul di ruang digital. Untuk memperkuat pemahaman, peserta juga mengikuti simulasi sederhana mengenai cara mengenali tautan berbahaya, menjaga keamanan akun media sosial, serta langkah-langkah yang dapat dilakukan ketika menghadapi kejahatan digital.

Masih pada hari yang sama, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai aspek hukum penggunaan teknologi digital oleh Dr. Jeanne Darc Noviyanti Manik, S.H., M.Hum. Materi meliputi pemahaman mengenai Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), perlindungan data pribadi, hak dan kewajiban pengguna media sosial, konsekuensi hukum penyebaran konten digital, serta dampak hukum dan sosial dari praktik judi online. Penyampaian materi dilakukan melalui pembahasan berbagai studi kasus sehingga peserta dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk perilaku digital yang sesuai maupun yang bertentangan dengan ketentuan hukum. Diskusi interaktif menjadi bagian penting dalam kegiatan ini karena memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengemukakan berbagai persoalan yang mereka temui dalam penggunaan media digital.

Pada hari kedua, kegiatan difokuskan pada pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran yang diikuti oleh 40 guru. Pelatihan disampaikan oleh Dr. Aning K.P., S.E., M.Si.

dengan metode training yang dikombinasikan dengan demonstrasi, praktik langsung, konsultasi, dan pendampingan. Materi yang diberikan meliputi pengenalan konsep dasar AI, prinsip kerja Generative AI, teknik menyusun prompt (prompt engineering), pemanfaatan AI dalam penyusunan modul ajar, pembuatan media pembelajaran, penyusunan instrumen evaluasi, penyusunan bahan presentasi, serta etika penggunaan AI dalam pendidikan. Setelah memperoleh penjelasan materi, peserta melakukan praktik secara langsung menggunakan beberapa aplikasi AI untuk menghasilkan perangkat pembelajaran sederhana sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Selama proses praktik, tim pengabdian memberikan pendampingan secara intensif agar peserta mampu mengoperasikan aplikasi AI secara mandiri dan memahami cara memverifikasi hasil yang dihasilkan oleh AI sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi selama proses pelaksanaan, pengamatan terhadap partisipasi peserta, diskusi, serta umpan balik yang diberikan pada akhir kegiatan. Evaluasi difokuskan pada keterlibatan peserta dalam setiap sesi, kemampuan memahami materi yang disampaikan, serta kemampuan peserta menerapkan hasil pelatihan dalam konteks nyata. Melalui pendekatan tersebut, tim pengabdian memperoleh gambaran mengenai efektivitas metode yang digunakan sekaligus mengidentifikasi berbagai masukan yang dapat menjadi dasar pengembangan program pengabdian serupa pada masa yang akan datang.

SIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Damar telah berhasil menjawab permasalahan utama mitra, yaitu masih terbatasnya pemahaman peserta didik mengenai risiko digital serta belum optimalnya kompetensi guru dalam memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) sebagai pendukung pembelajaran. Melalui rangkaian kegiatan edukasi literasi digital, penyuluhan aspek hukum penggunaan teknologi digital, serta pelatihan pemanfaatan AI, peserta memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di era transformasi digital.

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan yang mengombinasikan ceramah interaktif, diskusi, studi kasus, simulasi, praktik langsung, dan pendampingan mampu meningkatkan partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung. Peserta didik menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai keamanan digital, etika bermedia sosial, perlindungan data pribadi, serta bahaya judi online dan berbagai bentuk kejahatan siber lainnya. Di sisi lain, guru mampu memanfaatkan berbagai aplikasi AI untuk membantu penyusunan modul ajar, media pembelajaran, instrumen evaluasi, dan bahan presentasi secara lebih efektif dengan tetap memperhatikan aspek etika akademik.

Keberhasilan kegiatan didukung oleh beberapa faktor, antara lain komitmen dan dukungan penuh dari pihak SMA Negeri 1 Damar, keterlibatan aktif peserta selama proses pembelajaran, kompetensi narasumber yang sesuai dengan bidang keahlian, serta metode pelaksanaan yang bersifat partisipatif dan aplikatif. Kolaborasi yang baik antara tim pengabdian dan pihak sekolah juga menjadi faktor penting yang memungkinkan seluruh rangkaian kegiatan terlaksana sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan.

Meskipun demikian, kegiatan ini masih menghadapi beberapa keterbatasan. Waktu pelaksanaan yang relatif singkat menyebabkan ruang untuk praktik penggunaan AI dan pembahasan studi kasus belum dapat dilakukan secara lebih mendalam. Selain itu, kemampuan awal peserta yang beragam mengharuskan tim pengabdian memberikan pendampingan dengan intensitas yang berbeda pada setiap kelompok peserta. Namun demikian, keterbatasan tersebut tidak mengurangi ketercapaian tujuan kegiatan, bahkan menjadi masukan penting bagi penyempurnaan program pengabdian pada masa yang akan datang.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, penguatan literasi digital di lingkungan sekolah perlu dilaksanakan secara berkelanjutan melalui program edukasi yang terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran maupun program penguatan karakter peserta didik. Materi literasi digital juga perlu diperbarui secara berkala agar mampu mengikuti perkembangan berbagai bentuk ancaman digital yang terus mengalami perubahan.

Pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence bagi guru sebaiknya dikembangkan dalam bentuk pelatihan lanjutan dengan tingkat materi yang lebih mendalam, seperti pengembangan asesmen berbasis AI, penyusunan media pembelajaran interaktif, serta pemanfaatan AI untuk mendukung

pembelajaranberdiferensiasi. Pendampingan secara berkelanjutan juga diperlukan agar guru memiliki kesempatan untuk mengimplementasikan AI dalam praktik pembelajaran sekaligus memperoleh umpan balik terhadap hasil yang telah dikembangkan.

Selain itu, sekolah diharapkan dapat menyusun kebijakan internal mengenai pemanfaatan teknologi digital dan AI sebagai pedoman bagi guru maupun peserta didik agar penggunaan teknologi berlangsung secara aman, etis, bertanggung jawab, dan tetap menjunjung tinggi integritas akademik. Ke depan, kegiatan serupa juga dapat diperluas dengan melibatkan orang tua, komite sekolah, serta masyarakat sebagai bagian dari upaya membangun ekosistem literasi digital yang lebih komprehensif. Dengan demikian, dampak program tidak hanya dirasakan oleh warga sekolah, tetapi juga mampu mendukung terbentuknya budaya digital yang positif di lingkungan masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian kepada Masyarakat menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Bangka Belitung atas dukungan pendanaan dan fasilitasi sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala SMA Negeri 1 Damar, seluruh guru, tenaga kependidikan, serta peserta didik yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan dukungan selama pelaksanaan kegiatan. Apresiasi juga diberikan kepada seluruh anggota tim pengabdian dan mahasiswa yang telah berkontribusi dalam proses persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dokumentasi, hingga penyusunan luaran kegiatan. Sinergi yang terjalin antara perguruan tinggi dan pihak sekolah diharapkan dapat terus berlanjut dalam berbagai program pengabdian lainnya sebagai upaya bersama untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memperkuat kompetensi digital masyarakat.

REFERENSI

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024, February 7). APJII: Jumlah pengguna internet Indonesia tembus 221 juta orang. APJII.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Buchan, M. C., Bhawra, J., Katapally, T. R., & others. (2024). The development of an evidence-based digital literacy program for youth. *Smart Learning Environments*, 11, Article 26. <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00293-x>
- Casal-Otero, L., Catalá, A., Fernández-Morante, C., Taboada, M., Cebreiro, B., & Barro, S. (2023). AI literacy in K–12: A systematic literature review. *International Journal of STEM Education*, 10, Article 29. <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00418-7>
- Chiu, T. K. F. (2021). A holistic approach to artificial intelligence curriculum for K–12 schools. *TechTrends*, 65(5), 796–807. <https://doi.org/10.1007/s11528-021-00637-1>
- Celik, I. (2023). Towards intelligent-TPACK: An empirical study on teachers' professional knowledge to ethically integrate artificial intelligence-based tools into education. *Computers in Human Behavior*, 138, 107468. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107468>
- Holmes, W., Porayska-Pomsta, K., Holstein, I., Sutherland, E., Baker, T., Shum, S. B., Santos, O. C., Rodrigo, M. T., Cukurova, M., Bittencourt, I. I., & Koedinger, K. R. (2022). Ethics of AI in education: Towards a community-wide framework. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 32, 504–526. <https://doi.org/10.1007/s40593-021-00239-1>
- Luthfia, A., Wibowo, D., Widyakusumastuti, M. A., & Angeline, M. (2021). The role of digital literacy on online opportunity and online risk in Indonesian youth. *The Asian Journal for Public Opinion Research*, 9(2), 142–160. <https://doi.org/10.15206/ajpor.2021.9.2.142>
- Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). Conceptualizing AI literacy: An exploratory review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 100041. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041>
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). OECD digital education outlook 2023: Towards an effective digital education ecosystem. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/c74f03de-en>
- Otoritas Jasa Keuangan. (2025, March 21). Satgas PASTI imbau masyarakat waspadai modus penipuan dan blokir 536 entitas ilegal pada Januari–Februari 2025. OJK.

- Otoritas Jasa Keuangan. (2025, May 9). Stabilitas sektor jasa keuangan terjaga di tengah dinamika perekonomian global dan domestik. OJK.
- Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan. (2024, July 26). Gawat! Jumlah fantastis usia anak main judi online. PPATK.
- Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan. (2024, October 30). Membedah peran aktif Indonesia dalam pertemuan tahunan FATF. PPATK.
- Sperling, K., Stenberg, C.-J., McGrath, C., Åkerfeldt, A., Heintz, F., & Stenliden, L. (2024). In search of artificial intelligence literacy in teacher education: A scoping review. *Computers and Education Open*, 6, 100169. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100169>
- UNESCO. (2021). Recommendation on the ethics of artificial intelligence. UNESCO.
- UNESCO. (2023). Guidance for generative AI in education and research. UNESCO.
- UNESCO. (2024). AI competency framework for teachers. UNESCO. <https://doi.org/10.54675/ZJTE2084>
- UNICEF Indonesia. (2023). Online knowledge and practice of parents and children in Indonesia: A baseline study 2023. UNICEF Indonesia.
- Wang, N., & Lester, J. (2023). K–12 education in the age of AI: A call to action for K–12 AI literacy. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 33, 228–232. <https://doi.org/10.1007/s40593-023-00358-x>