JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)
http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm
Vol. 9, No. 4, Agustus 2025, Hal. 3830-3839
e-ISSN 2614-5758 | p-ISSN 2598-868
Crossref :https://doi.org/10.31764/jmm.v9i4.32600

PENGGUNAAN *IMPERATIVE SENTENCE* BERBAHASA INGGRIS SEBAGAI PROMPT PADA WEBSITE BERBASIS *ARTIFICIAL INTELIGENCE TEXT TO IMAGE*

Muchammad Sofyan Firmansyah[1*], Mirza Alim Mutasodirin[2]
[1]Sarjana Terapan Akuntansi Sektor Publik, Politeknik Harapan Bersama, Indonesia
[2]Sarjana Terapan Teknik Informatika, Politeknik Harapan Bersama, Indonesia
sofyan.firmansyah@poltektegal.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Kemajuan teknologi kecerdasan buatan (AI) menuntut generasi muda untuk memiliki keterampilan baru yang mengintegrasikan aspek linguistik dan teknologi. Salah satu teknologi terkini, yaitu *AI text-to-image*, memerlukan kemampuan dalam menyusun perintah dalam bentuk kalimat imperatif berbahasa Inggris yang jelas dan efektif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan *softskill* (kemampuan linguistik) dan *hardskill* (penggunaan teknologi AI) siswa SMK Muhammadiyah 1 Adiwerna dalam menyusun kalimat imperatif berbahasa Inggris sebagai *prompt* pada website berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Metode kegiatan yang digunakan meliputi ceramah, praktik langsung, serta diskusi kelompok (*FGD*). Kegiatan ini melibatkan 30 siswa kelas XI jurusan Animasi sebagai peserta. Evaluasi dilakukan dengan pemberian pre-test dan post-test berupa soal pilihan ganda untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat imperatif secara signifikan, dengan rata-rata peningkatan sebesar 40% berdasarkan hasil perbandingan pre-test dan post-test. Kegiatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta baik secara linguistik maupun teknologis, serta membekali mereka untuk siap menghadapi tantangan industri kreatif berbasis AI.

Kata Kunci: AI; Bahasa Inggris; Imperative; Prompt.

Abstract: *The advancement of Artificial Intelligence (AI) technology demands that young generations acquire new skills that integrate linguistic competence with technological proficiency. One such emerging technology, AI text-to-image generation, requires the ability to compose clear and effective imperative sentences in English as prompts. This community service program aimed to enhance both the soft skills (linguistic ability) and hard skills (AI application usage) of students at SMK Muhammadiyah 1 Adiwerna by training them to compose English imperative sentences as prompts for AI-based websites. The methods used included lectures, hands-on practice, and Focus Group Discussions (FGDs). The activity involved 30 eleventh-grade students from the Animation Department as participants. Evaluation was conducted using pre-tests and post-tests consisting of multiple-choice questions to measure improvements in understanding and skills. The evaluation results showed a significant improvement in the students' ability to construct imperative sentences, with an average skill increase of 40%, based on the comparison between pre-test and post-test scores. This program effectively enhanced the participants' linguistic and technological competencies and prepared them to face the demands of the AI-driven creative industry.*

Keywords: *AI; English; Imperative; Prompt.*

Article History:
Received: 26-06-2025
Revised : 06-07-2025
Accepted: 12-07-2025
Online : 01-08-2025

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

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan dan industri kreatif. Salah satu inovasi AI yang berkembang pesat adalah text-to-image generation, yaitu teknologi yang memungkinkan pembuatan gambar berdasarkan deskripsi teks (Darmawan et al., 2024; Kotha et al., 2025; Oppenlaender et al., 2023). Teknologi ini banyak digunakan oleh desainer, seniman digital, hingga content creator (Gartner & Romanov, 2024; Vimpari et al., 2023; Yadav et al., 2024). Namun, teknologi ini menuntut pengguna untuk menyusun perintah dalam bentuk kalimat yang jelas, padat, dan efektif, yang dalam praktiknya banyak menggunakan kalimat imperatif (Manik, 2023a).

Keberhasilan dalam menggunakan teknologi ini tidak hanya ditentukan oleh kemampuan teknis pengguna, tetapi juga oleh kecakapan linguistik, terutama dalam menyusun *prompt* yang efektif dan spesifik (Darmawan et al., 2024; Saefudin & Pratama, 2023; Susila et al., 2019). Kalimat imperatif dalam bahasa Inggris yang digunakan untuk memberi perintah atau instruksi langsung merupakan bentuk yang paling sering digunakan dalam pembuatan *prompt* pada AI berbasis teks (Saefudin & Pratama, 2023). Oleh karena itu, keterampilan dalam menyusun kalimat imperatif menjadi keterampilan penting abad 21 yang perlu dimiliki oleh generasi muda, terutama mereka yang akan terjun ke dunia industri kreatif berbasis teknologi digital (Hendriani et al., 2020).

Di sisi lain, realitas di lapangan menunjukkan bahwa siswa sekolah menengah kejuruan (SMK), khususnya di jurusan animasi dan multimedia, masih menghadapi tantangan dalam penguasaan bahasa Inggris, termasuk dalam menyusun kalimat imperatif yang sesuai konteks (Puspitaloka et al., 2021). Hal ini diperparah oleh kurangnya akses terhadap pelatihan praktis yang menggabungkan aspek linguistik dengan teknologi terkini seperti AI (Anggrianto et al., 2024; Mahendra et al., 2024; Manik, 2023b). Sebagai contoh, di SMK Muhammadiyah 1 Adiwerna, meskipun siswa memiliki potensi dalam bidang desain visual, mereka belum banyak mengenal cara mengoptimalkan AI melalui penyusunan *prompt* dalam bahasa Inggris. Kurangnya pengalaman praktik langsung, pemahaman grammar, dan pengenalan terhadap teknologi AI menjadi hambatan utama yang dihadapi siswa dalam menyusun kalimat imperative terutama sebagai prompt (Hamizan et al., n.d.).

Berdasarkan kondisi tersebut, pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan penggunaan kalimat imperatif sebagai *prompt* AI menjadi sangat urgen dan relevan (Woo et al., 2024). Kegiatan ini tidak hanya menjembatani kesenjangan antara penguasaan bahasa dan teknologi, tetapi juga memberikan bekal nyata bagi siswa dalam menghadapi dunia kerja yang menuntut kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif. Selain itu, kegiatan ini mendukung agenda Merdeka Belajar

dan penguatan literasi digital di satuan pendidikan vokasional (Idhartono, 2023; Susandi et al., 2025).

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan sebagai bentuk kontribusi akademik dalam memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Tujuannya adalah agar siswa tidak hanya memahami konsep kalimat imperatif, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara langsung dalam platform berbasis AI, serta menumbuhkan kesiapan menghadapi era digital yang membutuhkan kolaborasi antara teknologi dan keterampilan linguistik.

B. METODE PELAKSANAAN

Mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah SMK Muhammadiyah 1 Adiwerna, yang berlokasi di Kabupaten Tegal, Jawa Tengah. Peserta kegiatan terdiri dari 30 siswa kelas XI jurusan Animasi, yang memiliki latar belakang keahlian di bidang desain visual namun masih menghadapi kendala dalam penguasaan bahasa Inggris dan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan, khususnya dalam konteks penyusunan kalimat imperatif sebagai *prompt* untuk AI *text-to-image*.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi ceramah, pelatihan langsung, simulasi penggunaan teknologi AI, dan *Focus Group Discussion* (FGD). Kombinasi metode ini dipilih untuk memberikan pemahaman konseptual sekaligus pengalaman praktis kepada peserta mengenai penyusunan kalimat imperatif berbahasa Inggris yang efektif sebagai instruksi bagi platform AI visual generator. Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu:

1. Tahap Pra Kegiatan

Pada tahap ini, dilakukan koordinasi internal antara tim dosen dan mahasiswa untuk menyusun teknis pelaksanaan pelatihan. Tim kemudian berdiskusi dengan pihak sekolah mitra untuk menentukan waktu pelaksanaan, sasaran peserta, serta menyusun materi pelatihan dan instrumen evaluasi (pre-test dan post-test). Selain itu, persiapan sarana dan prasarana seperti perangkat laptop, koneksi internet, dan proyektor juga dilakukan agar pelaksanaan kegiatan berjalan lancar.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan dilaksanakan dalam satu hari, dimulai dengan sesi ceramah interaktif mengenai pengenalan AI *text-to-image* dan pentingnya kalimat imperatif dalam menyusun *prompt*. Dilanjutkan dengan sesi pelatihan teknis menyusun kalimat perintah berbahasa Inggris dan simulasi penggunaan platform AI seperti ChatGPT, Copilot, Meta AI, dan Perplexity. Dalam sesi ini, peserta diminta mencoba langsung membuat dan menguji prompt melalui chatbot untuk menghasilkan gambar visual. Setelah praktik, kegiatan ditutup dengan diskusi kelompok (FGD) untuk merefleksikan hasil latihan dan tantangan yang dihadapi peserta.

3. Tahap Evaluasi

Untuk mengukur efektivitas kegiatan, dilakukan evaluasi formatif dan sumatif melalui pemberian pre-test dan post-test berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 butir yang menguji pemahaman peserta terhadap kalimat imperatif. Selain itu, dilakukan observasi langsung terhadap kemampuan peserta saat praktik menyusun *prompt*, serta wawancara informal untuk menangkap respon dan motivasi siswa terhadap pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan rata-rata 40% dalam pemahaman dan keterampilan siswa menyusun kalimat imperatif dalam konteks AI.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Adiwerna ini menghasilkan beberapa temuan dan capaian yang dapat dijelaskan secara sistematis berdasarkan tiga tahapan pelaksanaan, yaitu tahap pra-kegiatan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

1. Tahap Pra-Kegiatan

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan koordinasi internal antara dosen dan mahasiswa untuk membahas teknis pelaksanaan kegiatan. Proses ini mencakup penentuan materi, metode, serta penyusunan instrumen evaluasi (pre-test dan post-test). Tim juga melakukan komunikasi dengan pihak sekolah mitra untuk menyepakati waktu pelaksanaan dan sasaran peserta. Hasil dari tahap ini adalah kesiapan logistik dan materi pelatihan, serta penetapan 30 siswa kelas XI jurusan Animasi sebagai peserta kegiatan. Sekolah mitra memberikan dukungan penuh terhadap pelaksanaan program ini karena relevansinya dengan kurikulum dan kebutuhan siswa di era digital.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan berlangsung pada tanggal 16 Mei 2025, dimulai dengan sesi pengenalan teknologi AI text-to-image dan pengantar mengenai kalimat imperatif dalam bahasa Inggris. Sesi ini dilakukan secara interaktif melalui ceramah dan tanya jawab. Selanjutnya, peserta diberikan pelatihan teknis tentang bagaimana menyusun prompt berbasis kalimat imperatif yang efektif, lalu melanjutkan ke sesi praktik langsung menggunakan berbagai platform AI seperti ChatGPT, Meta AI, Copilot, dan Perplexity.

Gambar 1. Pengenalan Materi dan Praktik Langsung oleh Peserta

Dalam praktik tersebut, peserta diminta menyusun kalimat perintah seperti "*Draw a futuristic city at night*" atau "*Create a dragon flying over a castle*," lalu menguji efektivitas kalimat tersebut melalui AI. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu membuat kalimat imperatif yang dipahami dan direspons dengan baik oleh platform AI. Sesi ini diakhiri dengan diskusi kelompok (FGD) untuk merefleksikan pengalaman peserta dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan utama: pre-test dan post-test serta observasi langsung selama praktik. Pre-test diberikan sebelum sesi materi dimulai untuk mengukur pemahaman awal peserta tentang kalimat imperatif. Setelah pelatihan dan praktik, post-test diberikan dengan soal yang sama guna melihat peningkatan pemahaman. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan skor yang signifikan. Mayoritas peserta yang awalnya menjawab kurang dari 60% soal dengan benar, berhasil meningkatkan skor hingga di atas 80% pada post-test. Rata-rata peningkatan pemahaman mencapai 40%. Selain itu, observasi selama praktik menunjukkan bahwa peserta lebih percaya diri dan aktif dalam menggunakan kalimat imperatif saat membuat prompt. Diskusi pasca-kegiatan mengungkap bahwa siswa merasa terbantu dan termotivasi untuk belajar bahasa Inggris secara kontekstual dan aplikatif. Berikut adalah 10 soal yang digunakan sebagai pre-test dan post-test dalam PKM kali ini, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Soal yang Digunakan Sebagai Pre-Test dan Post-Test

Petunjuk: Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!
1. Which sentence is an example of an imperative sentence? a. The cat is on the table. **b.** Draw a cat sitting on the table. c. Is that a cat on the table? d. A cat sits on the table.
2. What is the main purpose of an imperative sentence? a. To express a feeling

b. To ask for information
c. To give a command or instruction
d. To describe a fact

3. Which of the following is a correct command for an AI prompt?
a. A dragon in the sky
b. Draw a dragon flying across the sky
c. The dragon is flying
d. There is a flying dragon

4. Which sentence below is not an imperative sentence?
a. Make the background look like outer space
b. Add more light to the picture
c. This is a dark picture
d. Create a glowing effect on the object

5. How do most imperative sentences begin?
a. With a question word (What, Why, etc.)
b. With a noun
c. With a verb in base form
d. With a pronoun

6. Choose the best imperative sentence for making a prompt about a forest.
a. The forest is green and dark
b. A mysterious green forest
c. Draw a mysterious forest with glowing trees
d. There are trees in the forest

7. What is missing from this prompt to make it a complete imperative sentence: "_____ a futuristic city at night"?
a. Is
b. Design
c. There
d. It

8. Which of the following is the most detailed imperative sentence for AI use?
a. A castle at night
b. Create a castle with torches glowing at night in a foggy mountain
c. A beautiful castle
d. The castle is big

9. Which of these sentences can help AI understand better?
a. The sky is blue
b. A blue sky
c. Draw a bright blue sky with flying birds
d. It is a sunny day

10. Which prompt is the best for generating an image of a robot with a guitar?
a. A robot and a guitar
b. Draw a robot playing guitar on a futuristic stage
c. Robot and musical instrument
d. A musical robot

Penilaian:

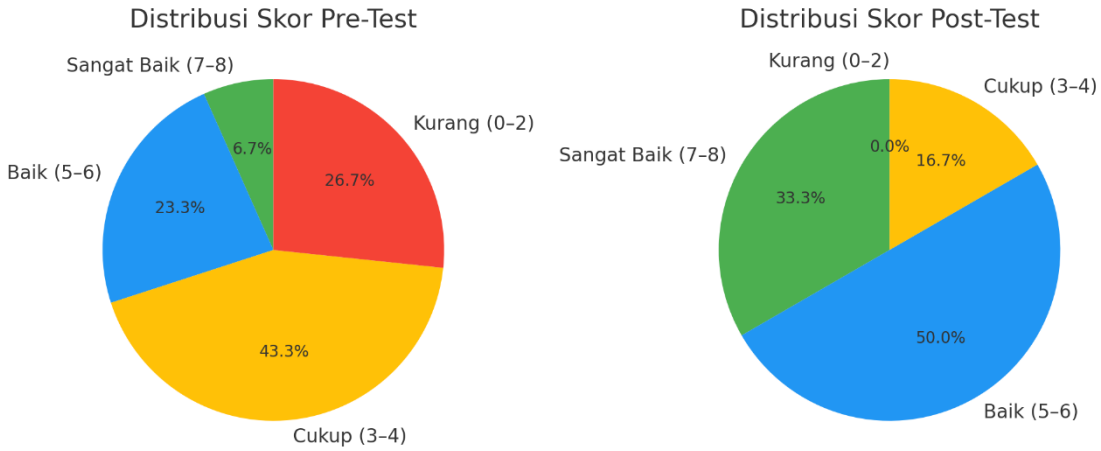
- Total soal: 10
- Skor maksimal: 10 poin
- Nilai = Jumlah benar × 10

Berikut hasil pre-test dan post-test, seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post-Test

Kategori	Jumlah Pre-Test	Jumlah Post-Test
Sangat Baik (7–8)	2	10
Baik (5–6)	7	15
Cukup (3–4)	13	5
Kurang (0–2)	8	0

Jika digambarkan dalam diagram lingkaran maka berikut hasil analisis perbandingan antara pre-test dan post-test atas kemampuan siswa-siswi peserta PKM, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Pre-test dan Post-Test

Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan ini memberikan hasil sebagai berikut:

a. Peningkatan Pengetahuan: Sebelum pelatihan, mayoritas siswa belum mengenal konsep prompt dan AI text-to-image. Setelah pelatihan, siswa mampu menjelaskan dan menyusun kalimat imperatif seperti "Draw a beautiful woman with a long-black hair" dengan struktur yang tepat.
b. Kemampuan Praktis: Dalam simulasi penggunaan platform AI, siswa berhasil membuat prompt yang menghasilkan gambar sesuai ekspektasi. Hal ini menunjukkan peningkatan keterampilan praktis dalam berkomunikasi dengan AI berbasis teks.
c. Minat dan Motivasi: Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, terbukti dari keaktifan saat praktik, diskusi, dan sesi tanya jawab.
d. Tantangan: Beberapa kendala seperti keterbatasan koneksi internet dan perbedaan kecepatan pemahaman antar siswa diatasi dengan bimbingan kelompok kecil.

Secara keseluruhan, program ini tidak hanya berhasil meningkatkan kemampuan linguistik, tetapi juga memperkenalkan teknologi baru yang relevan dengan dunia kerja mereka.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Adiwerna terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat imperatif berbahasa Inggris sebagai *prompt* pada platform *AI text-to-image*. Melalui tahapan kegiatan yang terstruktur, mulai dari penyuluhan, pelatihan teknis, praktik langsung, hingga diskusi kelompok, peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik dan pengalaman langsung dalam mengaplikasikan teknologi berbasis kecerdasan buatan. Berdasarkan hasil evaluasi melalui pre-test dan post-test, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 40% dalam pemahaman siswa terhadap penggunaan kalimat imperatif berbahasa Inggris. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan program dalam mengintegrasikan aspek linguistik dan teknologi dalam konteks pembelajaran vokasional.

Kegiatan semacam ini disarankan untuk dilakukan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas, termasuk pengembangan prompt berbasis video, audio, dan multimodal lainnya. Sekolah juga diharapkan dapat mulai mengintegrasikan pembelajaran berbasis AI ke dalam kurikulum untuk memperkuat kesiapan siswa menghadapi tantangan industri kreatif berbasis teknologi digital.

DAFTAR RUJUKAN

Anggrianto, C., Iswanto, R., Pratomo, E. R., Wardaya, M., Sutanto, S. M., Santoso, A. R., Budi, H. S., Wirawan, J., Indriati, L., & Utomo, P. R. (2024). *AI & Desain: Ancaman atau Peluang?* Penerbit Universitas Ciputra. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=HWMJEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Salah+satu+inovasi+AI+yang+berkembang+pesat+adalah+text-to-image+generation,+yaitu+teknologi+yang+memungkinkan+pembuatan+gambar+berdasarkan+deskripsi+teks.&ots=QuUPvd1AT6&sig=s2Es028raQiOhBYAuxF8R3uUV4U

Darmawan, A. J., Yoo, P. M. H., & Hartawan, R. A. (2024). Teknik Prompt ANVS Progresif untuk Bing Image Creator dan Interpretasi Kesenjangan Gambar AI. *Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, *13*(1). https://core.ac.uk/download/pdf/651724585.pdf

Gartner, J., & Romanov, M. (2024). The Advantages of AI Text to Image Generation. *International Journal of Art, Design, and Metaverse*, *2*(1), 1–8.

Hamizan, f. A., Suswanto, M. A. M., Sahril, M., & Rakhmawati, N. A. (n.d.). *Studi Kuantitatif Persepsi Etis Penggunaan Ai Image Generator Di Kalangan Mahasiswa Dan Masyarakat Umum*. Retrieved June 26, 2025, from https://www.researchgate.net/profile/Fadhiil-Hamizan/publication/392591201_Studi_Kuantitatif_Persepsi_Etis_Penggunaan_AI_Image_Generator_di_Kalangan_Mahasiswa_dan_Masyarakat_Umum/links/68499aa24c64e82b927f309f/Studi-Kuantitatif-Persepsi-Etis-

Penggunaan-AI-Image-Generator-di-Kalangan-Mahasiswa-dan-Masyarakat-Umum.pdf

Hendriani, A., Rohayati, E., & Herlambang, Y. T. (2020). *Pendidikan dan Keterampilan Berpikir Abad ke-21*. Ksatria Siliwangi. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=xPDEEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=keterampilan+dalam+menyusun+kalimat+imperatif+menjadi+keterampilan+penting+abad+21+yang+perlu+dimiliki+oleh+generasi+muda,+terutama+mereka+yang+akan+terjun+ke+dunia+industri+kreatif+berbasis+teknologi+digital&ots=F3DaJvKAhD&sig=5vQneEHAEFlWNnb-wSR3975yC4E

Idhartono, A. R. (2023). Literasi digital pada Kurikulum Merdeka belajar bagi anak. *Devosi: Jurnal Teknologi Pembelajaran*, *12*(2), 91–96.

Kotha, M., Gopi, A., Balobaid, A., Mubeen, S., Mahalakshmi, V., Reddy Madhavi, K., & Sanjana, M. (2025). Conversion of Prompt to Image Generation Using AI Generator. In K. S. Raju, R. Senkerik, T. K. Kumar, M. Sellathurai, & V. Naresh Kumar (Eds.), *Intelligent Computing and Communication* (Vol. 1241, pp. 229–243). Springer Nature Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-96-1267-3_21

Mahendra, G. S., Ohyver, D. A., Umar, N., Judijanto, L., Abadi, A., Harto, B., Anggara, I. G. A. S., Ardiansyah, A., Saktisyahputra, S., & Setiawan, I. K. (2024). *Tren Teknologi AI: Pengantar, Teori, dan Contoh Penerapan Artificial Intelligence di Berbagai Bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=qBsFEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA174&dq=pengguna+perlu+menuliskan+perintah+dalam+bahasa+Inggris+agar+AI+dapat+memahami+dan+memproses+permintaan+dengan+benar&ots=pP06n0bw__&sig=H3pOWIFICxdnb-CxucAc4Sc6Lng

Manik, S. I. (2023a). Analisis Pola Kreativitas Visual Penggunaan Prompt pada AI Image Generator. *Seminar Nasional Institut Kesenian Jakarta (IKJ)*, *2*, 59–82. https://proceeding.ikj.ac.id/index.php/semnasIKJ/article/view/57

Manik, S. I. (2023b). Analisis Pola Kreativitas Visual Penggunaan Prompt pada AI Image Generator. *Seminar Nasional Institut Kesenian Jakarta (IKJ)*, *2*, 59–82. https://proceeding.ikj.ac.id/index.php/semnasIKJ/article/view/57

Oppenlaender, J., Visuri, A., Paananen, V., Linder, R., & Silvennoinen, J. (2023). *Text-to-Image Generation: Perceptions and Realities* (arXiv:2303.13530). arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.2303.13530

Puspitaloka, N., Arifin, Z., & Masbro, P. (2021). Pendampingan pembuatan e-modul sigil software berbasis content language integrated learning (CLIL) Pada Pembelajaran bahasa Inggris SMK di Kabupaten Karawang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, *5*(1), 554–559.

Saefudin, D. P., & Pratama, S. H. H. (2023). Linguistic Variations in ChatGPT. *Philosophica: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, *6*(2), 106–114.

Susandi, R., Mulyani, S., & Wibowo, T. (2025). Penguatan Literasi Digital dalam Implementasi Merdeka Belajar di Sekolah Vokasi. *Jurnal Nusantara Edukasi*, *7*(1), 33–45.

Susila, I. K. D., Sudarmawan, I. P. Y., & Purandina, I. P. Y. (2019). Teknik pengajaran english for guiding berbasis etnopedagogi. *Seminar Nasional Inovasi Dalam Penelitian Sains, Teknologi Dan Humaniora-InoBali*, 341–346. https://eproceeding.undwi.ac.id/index.php/inobali/article/view/79

Vimpari, V., Kultima, A., Hämäläinen, P., & Guckelsberger, C. (2023). "An Adapt-or-Die Type of Situation": Perception, Adoption, and Use of Text-to-Image-Generation AI by Game Industry Professionals. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, *7*(CHI PLAY), 131–164. https://doi.org/10.1145/3611025

Woo, M., Kim, S., & Lee, J. (2024). Prompt Engineering Training for Enhancing Creative Thinking in AI Interaction. *arXiv Preprint arXiv:2408.07302*. https://arxiv.org/abs/2408.07302

Yadav, N., Sinha, A., Jain, M., Agrawal, A., & Francis, S. (2024). Generation of images from text using AI. *International Journal of Engineering and Manufacturing*, *14*, 24–37.