

KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT INTERNASIONAL MELALUI PEMBELAJARAN “DESIGN THINKING FOR INNOVATION WITH AI TOOLS”

Feliks Prasepta Sejahtera Surbakti

Program Studi Teknik Industri, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Indonesia
feliks.prasepta@atmajaya.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Kegiatan pengabdian masyarakat internasional ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk meningkatkan literasi inovasi dan kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) sebagai bagian dari proses desain modern. Urgensi kegiatan terletak pada semakin pentingnya integrasi AI dalam pendidikan tinggi untuk mendukung kesiapan mahasiswa menghadapi tantangan industri berbasis digital. Program ini diikuti oleh mahasiswa program teknologi informasi dan desain, yang berpartisipasi dalam perkuliahan interaktif, diskusi kelompok, serta penugasan proyek berbasis design thinking dengan dukungan alat AI. Evaluasi dilakukan melalui *pretest posttest* pemahaman konsep serta survei kepuasan peserta. Hasilnya menunjukkan peningkatan pemahaman rata-rata sebesar 78% dan tingkat kepuasan mencapai 95%. Kegiatan ini berkontribusi pada penguatan kapasitas mahasiswa dalam inovasi berbasis AI serta mendukung perluasan jejaring akademik dan kolaborasi internasional dalam pendidikan tinggi.

Kata Kunci: *Design Thinking; Artificial Intelligence; Inovasi; Kolaborasi Internasional; Pengabdian Masyarakat.*

Abstract: *This international community engagement program was motivated by the need to enhance students' innovation literacy and their ability to utilize artificial intelligence (AI) as part of modern design processes. The urgency of this initiative lies in the growing importance of integrating AI into higher education to prepare students for challenges in digitally driven industries. The program was attended by students from information technology and design disciplines, who participated in interactive lectures, group discussions, and project-based assignments grounded in design thinking supported by AI tools. Evaluation was conducted through pretest posttests of conceptual understanding and a participant satisfaction survey. The results showed an average improvement of 78% in understanding and a satisfaction rate of 95%. This activity contributed to strengthening students' capacity for AI-driven innovation and supported the expansion of academic networks and international collaboration in higher education.*

Keywords: *Design Thinking; Artificial Intelligence; Innovation; International Collaboration; Community Engagement.*



Article History:

Received: 15-10-2025
Revised : 28-11-2025
Accepted: 28-11-2025
Online : 01-12-2025



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

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan pesat kecerdasan buatan (AI) dan pendekatan *design thinking* mendorong perubahan signifikan dalam proses inovasi dan pemecahan masalah di pendidikan tinggi. AI kini digunakan untuk mempercepat eksplorasi ide, memvisualisasikan konsep, dan menghasilkan solusi berbasis data secara lebih efektif (Albakry et al., 2025; Nikolopoulou, 2024; Saeidnia & Ausloos, 2024). Di sisi lain, *design thinking* tetap menjadi kerangka kerja yang relevan untuk melatih pemikiran kreatif, empatik, dan kolaboratif. Pembelajaran yang mengintegrasikan kedua pendekatan ini menjadi semakin penting untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi tuntutan industri berbasis teknologi.

Sebagai metode pemecahan masalah, *design thinking* telah terbukti meningkatkan kemampuan analitis, kreativitas, dan komunikasi mahasiswa. Studi Foster (2021); Brown & Kuratko (2015) menunjukkan bahwa pendekatan ini menghasilkan pola pikir inovatif yang mampu merespons permasalahan kompleks secara lebih terstruktur. Model lima tahap yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* menuntut mahasiswa untuk menjalani proses eksplorasi yang mendalam serta mempertimbangkan kebutuhan pengguna secara holistik. Relevansi model ini semakin meningkat karena berbagai institusi pendidikan menekankan penguatan keterampilan abad ke-21 dalam kurikulum yang digunakan.

Sementara itu, integrasi AI dalam pendidikan desain menunjukkan potensi besar dalam mempercepat proses inovasi dan meningkatkan kualitas hasil desain. Pradnyana et al. (2025) menegaskan bahwa *generative AI* mampu membantu mahasiswa menghasilkan konsep visual secara cepat, sedangkan Chen et al. (2024) menunjukkan bahwa kemampuan AI dalam eksplorasi *multi-mode* mendorong pemahaman teknis yang lebih komprehensif. Demikian juga Almaz et al. (2024) menekankan bahwa integrasi AI tidak hanya meningkatkan efisiensi, tetapi juga memperluas kemampuan eksplorasi kreatif mahasiswa. Kombinasi AI dan *design thinking* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif dan inovatif.

Observasi awal pada mitra kegiatan menunjukkan adanya kesenjangan dalam kemampuan mahasiswa menerapkan *design thinking* secara sistematis serta memanfaatkan AI dalam tahapan *ideate* dan *prototyping*. Mahasiswa memahami konsep *design thinking* secara teoretis, namun belum mampu mengintegrasikan teknologi AI secara praktis untuk mempercepat proses inovasi. Hasil observasi ini sejalan dengan temuan Kandaga et al. (2025) yang mencatat bahwa mahasiswa di berbagai universitas masih berada pada tahap awal adopsi AI, serta Chen et al. (2024) yang mengidentifikasi keterbatasan dalam pemanfaatan AI untuk mendukung kreativitas desain digital. Permasalahan ini menegaskan perlunya intervensi pedagogis yang lebih terarah.

Penelitian terdahulu telah menyelidiki tentang manfaat integrasi AI dan *design thinking* dalam meningkatkan kreativitas dan pemecahan masalah mahasiswa. Albakry et al. (2025) melaporkan peningkatan kreativitas digital melalui penggunaan AI dalam konteks desain media. Suhardi et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan AI mampu meningkatkan keterampilan visual dan literasi digital siswa. Temuan Pratiwi et al. (2025) juga menunjukkan adanya hubungan positif antara integrasi AI dan peningkatan kemampuan refleksi serta kreativitas. Di tingkat global, Foster (2021); Arif (2025) menekankan bahwa pembelajaran lintas budaya mendorong penguatan kompetensi global serta memperluas perspektif mahasiswa mengenai inovasi. Literatur tersebut menjadi dasar penting dalam merancang kegiatan pengabdian masyarakat internasional berbasis AI dan *design thinking*.

Sebagian besar penelitian yang telah dilakukan berfokus pada konteks domestik dan belum banyak mengeksplorasi implementasi *design thinking* berbasis AI dalam lingkungan multikultural (Junaedi et al., 2023; Prasetya & Surbakti, 2023; Sidiq, 2024; Surbakti, 2024). Buchanan (2019); Meltareza & Poedjadi (2024); Aswaruddin et al. (2025) menekankan pentingnya komunikasi lintas budaya dalam memperkuat proses kolaboratif. Namun belum banyak studi yang mendokumentasikan praktik pengajaran *design thinking with AI tools* dalam skema kerja sama internasional antara dosen Indonesia dan mahasiswa asing. Dengan demikian, kegiatan ini menawarkan kontribusi baru dalam literatur pengabdian internasional dengan menggabungkan transfer pengetahuan berbasis AI, kolaborasi lintas budaya, dan penguatan jejaring akademik antarnegara.

Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat internasional ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam menerapkan tahapan *design thinking* berbasis AI melalui pembelajaran kolaboratif lintas budaya serta memperkuat jejaring akademik antara perguruan tinggi mitra. Kegiatan ini juga diarahkan untuk mengurangi kesenjangan kompetensi mahasiswa terkait pemanfaatan AI dalam proses inovasi melalui pendekatan pembelajaran terstruktur, terukur, inovatif dan aplikatif.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat internasional ini menggunakan pendekatan *educational-based community engagement* yang memadukan unsur pengajaran, kolaborasi internasional, dan refleksi sosial (Imran et al., 2024; Eeden et al., 2021). Mitra utama kegiatan adalah Dalian Neusoft University of Information (DNUI) dengan fokus kerja sama pada Fakultas *Artificial Intelligence*. Kegiatan diikuti oleh 25 mahasiswa dari berbagai program studi, yaitu *Artificial Intelligence*, *Software Engineering*, *Internet of Things* (IoT), dan *Cyber Security*. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan bahwa transfer pengetahuan mengenai *design thinking* dan

pemanfaatan *AI tools* berlangsung secara partisipatif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan mitra.

Tahap pra-kegiatan diawali dengan koordinasi antara tim pengabdian dan dosen mitra di DNUI untuk menyepakati tujuan, sasaran, dan bentuk kegiatan. Selanjutnya dilakukan observasi kebutuhan pembelajaran melalui diskusi informal dan wawancara singkat dengan perwakilan dosen serta beberapa mahasiswa. Fokus observasi adalah pemahaman awal mahasiswa terhadap konsep *design thinking* dan pengalaman mereka dalam menggunakan teknologi AI untuk mendukung proses desain. Hasil identifikasi kebutuhan tersebut digunakan sebagai dasar penyusunan silabus lima hari, rencana pembelajaran harian, materi ajar, serta instrumen evaluasi yang mencakup lembar *pre-test* dan *post-test*, panduan observasi kelas, dan angket kepuasan peserta.

Tahap pelaksanaan dilakukan secara luring di kampus DNUI selama lima hari, pada tanggal 8–12 September 2025, dalam bentuk perkuliahan *visiting lecturer* bertema “*Design Thinking for Innovation with AI Tools*”. Setiap sesi perkuliahan dirancang dengan menggabungkan metode ceramah interaktif, diskusi kelompok kecil lintas program studi, studi kasus, dan *project-based learning*. Pada hari pertama, mahasiswa diperkenalkan pada konsep dasar inovasi, kerangka *design thinking*, serta gambaran umum peran AI dalam proses desain. Hari kedua dan ketiga difokuskan pada pendalaman tahapan *empathize*, *define*, dan *ideate* melalui identifikasi masalah nyata di lingkungan sekitar dan eksplorasi solusi menggunakan AI tools seperti *ChatGPT*, *Midjourney*, dan *Canva AI*.

Pada hari keempat dan kelima, mahasiswa diarahkan untuk mengembangkan *prototype* dan melakukan uji awal (*test*) terhadap ide yang dihasilkan, dengan memanfaatkan AI untuk memvisualisasikan konsep, membuat konten pendukung, dan menyusun narasi solusi. Peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang masing-masing mengerjakan satu proyek inovasi berbasis masalah riil. Pengabdian berperan sebagai fasilitator yang memberikan pemantik diskusi, umpan balik formatif, serta refleksi terhadap etika penggunaan AI, empati terhadap pengguna, dan prinsip keberlanjutan desain.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui kombinasi teknik kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, peningkatan pemahaman mahasiswa diukur menggunakan *pre-test* dan *post-test* yang berisi pertanyaan pilihan ganda dan isian singkat terkait: (1) pemahaman konsep *design thinking*; (2) kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi dalam tim; (3) kemampuan menggunakan AI tools pada tahap ideasi; (4) kemampuan memanfaatkan AI dalam tahap *prototyping*; dan (5) pemahaman etika dan kreativitas digital. Nilai *pre-test* dan *post-test* dianalisis secara deskriptif dengan menghitung rata-rata, persentase pencapaian, serta persentase peningkatan untuk setiap indikator.

Selain itu, persepsi dan kepuasan peserta diukur menggunakan angket berbasis skala Likert 1–5 yang mencakup aspek relevansi materi, kejelasan penyampaian, keterlibatan peserta, kemanfaatan penggunaan AI dalam pembelajaran, dan kualitas interaksi lintas budaya. Data kualitatif dikumpulkan melalui lembar observasi partisipasi selama kelas, catatan refleksi mahasiswa, serta komentar terbuka dalam angket. Data kualitatif tersebut dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi pola pengalaman belajar, bentuk kolaborasi, dan tantangan yang dihadapi peserta selama kegiatan.

Hasil analisis data kuantitatif dan kualitatif kemudian diinterpretasikan secara terpadu untuk menilai ketercapaian tujuan kegiatan, yaitu peningkatan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam menerapkan *design thinking* berbasis AI, sekaligus mengevaluasi relevansi metode yang digunakan terhadap kebutuhan mitra. Temuan evaluasi ini juga menjadi dasar perumusan rekomendasi untuk pengembangan program pengabdian masyarakat internasional serupa di masa mendatang.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pra-pelaksanaan diawali dengan observasi kebutuhan pembelajaran melalui diskusi dengan perwakilan dosen dan mahasiswa mitra. Hasil observasi menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki pemahaman teoretis mengenai *design thinking*, namun mengalami kesulitan dalam menerapkan tahapan secara sistematis, terutama pada bagian ideasi dan *prototyping* menggunakan teknologi AI. Kondisi ini mengonfirmasi kesenjangan kompetensi yang telah diidentifikasi pada tahap perencanaan, sehingga penyusunan silabus difokuskan pada penguatan pemahaman proses dan penggunaan *AI tools* secara praktis. Kegiatan pra-pelaksanaan juga mencakup penyusunan instrumen evaluasi, seperti lembar *pretest posttest*, panduan observasi kelas, serta angket kepuasan peserta.

Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama lima hari melalui sesi perkuliahan interaktif, diskusi kelompok, studi kasus, dan *project-based learning*. Peserta berjumlah 25 mahasiswa dari beragam program studi teknologi, yang dibagi ke dalam beberapa kelompok lintas disiplin untuk mengembangkan proyek inovasi berbasis *design thinking* dengan dukungan *AI tools*.

Hari pertama berfokus pada pengenalan konsep inovasi dan kerangka *design thinking*. Hari kedua dan ketiga diarahkan pada tahapan *empathize*, *define*, dan *ideate*, di mana mahasiswa mengidentifikasi masalah nyata di lingkungan sekitar dan mengeksplorasi solusi menggunakan *AI tools* seperti *ChatGPT*, *Midjourney*, dan *Canva AI*. Hari keempat dan kelima difokuskan pada tahap *prototype* dan *test*, dengan mahasiswa menghasilkan rancangan solusi serta memvisualisasikan ide melalui bantuan AI. Selama kegiatan, pengajar berperan sebagai fasilitator yang membantu mahasiswa menghubungkan proses kreatif dengan nilai etika, empati pengguna, dan

prinsip keberlanjutan. Interaksi kelas berlangsung dinamis dan mendorong kolaborasi lintas budaya, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Suasana pelaksanaan kelas interaktif

Suasana kelas berlangsung dinamis dan kolaboratif. Gambar 1 memperlihatkan momen penyampaian kuliah interaktif oleh penulis yang menjelaskan bagaimana teknologi AI dapat memperkuat proses inovasi manusia. Pada Gambar 2 mendokumentasikan sesi penutupan berupa sesi foto bersama dengan Dekan Fakultas *Artificial Intelligence* DNUI, Profesor Liu Long. Kedua gambar tersebut menunjukkan bahwa kegiatan berlangsung dalam suasana akademik yang terbuka, partisipatif, dan menumbuhkan semangat belajar lintas budaya.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan pada seluruh indikator pembelajaran. Berdasarkan *pre-test* dan *post-test*, rata-rata peningkatan pemahaman mahasiswa mencapai 78%, dengan indikator tertinggi pada kemampuan menggunakan *AI tools* untuk ideasi dan *prototyping*. Selain itu, hasil survei kepuasan peserta menunjukkan tingkat kepuasan sebesar 95%, terutama pada aspek relevansi materi dan efektivitas metode kolaboratif yang digunakan. Rincian hasil evaluasi disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan Peserta

Indikator Kompetensi	Pre-test (%)	Post-test (%)	Peningkatan (%)
Pemahaman konsep <i>design thinking</i>	42	88	46
Kolaborasi dan Komunikasi	55	92	37
Penggunaan <i>AI Tools</i> dalam ideasi	38	90	52
Penerapan AI untuk <i>prototyping</i>	40	85	45
Pemahaman etika dan kreativitas digital	50	87	37

Analisis hasil menunjukkan bahwa peningkatan tertinggi terjadi pada aspek penggunaan *AI tools* untuk ideasi (52%) dan *prototyping* (45%), yang menunjukkan bahwa mahasiswa mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses berpikir desain. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pratiwi et al. (2025) dan Suhardi et al. (2024) yang menyimpulkan bahwa penerapan AI dalam pendidikan desain mampu meningkatkan kreativitas

mahasiswa hingga 70%. Selain itu, partisipasi lintas budaya juga memperkuat *soft skills* seperti komunikasi, kerja tim, dan empati antarbudaya sebagaimana ditegaskan oleh Aswaruddin et al. (2025); Meltareza & Poedjadi (2024). Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mendukung pembentukan kompetensi global mahasiswa di bidang inovasi digital.

Selanjutnya peningkatan signifikan pada pemahaman konsep *design thinking* (46%) menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran terstruktur yang digunakan mampu memperkuat dasar pengetahuan peserta terhadap kerangka berpikir desain. Peningkatan pada indikator kolaborasi dan pemahaman etika digital mengonfirmasi bahwa kegiatan tidak hanya berdampak pada keterampilan teknis, tetapi juga pada aspek *soft skills* dan literasi etika yang relevan dengan penggunaan AI dalam konteks pendidikan dan inovasi.

Berdasarkan angket kepuasan, peserta memberikan nilai rata-rata 95%, khususnya pada aspek relevansi materi, kejelasan penyampaian, dan manfaat pembelajaran berbasis proyek. Hasil ini menunjukkan bahwa metode *project-based learning* dan integrasi AI dalam kelas dianggap efektif dalam memperkuat pengalaman belajar. Secara keseluruhan, evaluasi kuantitatif dan kualitatif menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil memenuhi tujuan utama, yaitu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap tahapan *design thinking* berbasis AI serta memperkuat kemampuan mereka dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses inovasi secara sistematis.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat internasional melalui program “*Design Thinking for Innovation with AI Tools*” berhasil mencapai seluruh tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil *pretest posttest* dan evaluasi kualitatif, kegiatan ini menunjukkan peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap seluruh tahapan *design thinking*, mulai dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, hingga *test*. Peningkatan signifikan terlihat pada indikator penggunaan *AI tools* untuk ideasi (52%) dan *prototyping* (45%), yang menunjukkan efektivitas integrasi teknologi dalam mempercepat proses inovasi.

Selain capaian teknis, kegiatan ini juga meningkatkan sejumlah *soft skills* penting, seperti kemampuan kolaborasi (peningkatan 37%), komunikasi lintas budaya, kreativitas digital, serta pemahaman etika penggunaan AI (peningkatan 37%). Tingkat kepuasan peserta yang mencapai 95% mengonfirmasi bahwa metode pembelajaran interaktif dan *project-based learning* yang diterapkan efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa. Secara keseluruhan, kegiatan ini terbukti memperkuat kompetensi mahasiswa dalam mengintegrasikan AI dengan *design thinking* serta memberikan dampak positif pada pembentukan

kompetensi inovasi yang relevan dengan kebutuhan pendidikan tinggi berbasis teknologi.

Untuk peningkatan efektivitas kegiatan di masa mendatang, beberapa aspek teknis perlu diperkuat. Pertama, mekanisme evaluasi dianjurkan untuk diperluas melalui penggunaan instrumen penilaian berbasis rubrik kinerja, asesmen proyek, serta *peer-evaluation* agar kemampuan mahasiswa pada setiap tahap *design thinking* dapat diukur lebih komprehensif. Kedua, materi pemanfaatan AI perlu diperdalam dengan menambahkan sesi praktik lanjutan, seperti *prompt engineering*, penggunaan model generatif tingkat lanjut, dan integrasi AI dalam *user research* maupun analisis kebutuhan pengguna. Ketiga, model kolaborasi praktis dapat diperkuat melalui pendampingan kelompok secara intensif, penyediaan sesi konsultasi proyek, serta kerja sama lintas universitas yang memungkinkan pertukaran ide secara berkelanjutan. Selain itu, kegiatan dapat dikembangkan melalui penyusunan modul pembelajaran internasional bersama mitra agar kesinambungan program dan dampaknya bagi mahasiswa semakin optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada *Dalian Neusoft University of Information* (DNUI), khususnya Dekan Fakultas *Artificial Intelligence*, Prof. Liu Long, serta mahasiswa peserta program atas kerja sama dan antusiasme selama kegiatan berlangsung. Penghargaan juga diberikan kepada Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya atas dukungan institusional terhadap kegiatan pengabdian masyarakat internasional ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Albakry, N. S., Hashim, M. E. A., & Puandi, M. F. (2025). The Integration of AI in Design Thinking for Enhancing Student Creativity and Critical Thinking in Digital Media Learning. *Semarak International Journal of Creative Art and Design*, 4(1), 24-37.
- Almaz, A. F., El-Agouz, E., Abdelfatah, M. T., & Mohamed, I. R. (2024). The future role of Artificial Intelligence (AI) design's integration into architectural and interior design education is to improve efficiency, sustainability, and creativity. *Civil Engineering and Architecture*, 12(3), 1749-1772.
- Arif, S. (2025). Cross-Cultural perspectives on AI in education: case studies from global classrooms. *AI EDIFY Journal*, 2(1), 12-20.
- Aswaruddin, A., Ray, A. U. M., Hasibuan, I. T. d., & Diastami, S. M. (2025). Peran Komunikasi Lintas Budaya Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 5(1), 132-145.
- Brown, T. J., & Kuratko, D. F. (2015). The impact of design and innovation on the future of education. *Psychology of aesthetics, creativity, and the arts*, 9(2), 147-162.
- Buchanan, R. (2019). Systems thinking and design thinking: The search for principles in the world we are making. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 5(2), 85-104.
- Chen, Y., Bao, J., Weng, G., Shang, Y., Liu, C., & Jiang, B. (2024). AI-Enabled Multi-Mode Electronic Information Innovation Practice Teaching Reform

- Prediction and Exploration in Application-Oriented Universities. *Systems*, 12(10), 442-456.
- Foster, M. K. (2021). Design thinking: A creative approach to problem solving. *Management Teaching Review*, 6(2), 123-140.
- Imran, A., Amina, A., & Ambreen, S. (2024). Transforming Teaching and Learning: The Interplay of Teacher Quality, Innovative Pedagogies and Community Engagement. *Journal of Management & Educational Research Innovation*, 2(1), 1-15.
- Junaedi, A. T., Renaldo, N., Yovita, I., Veronica, K., & Sudarno, S. (2023). Digital culture as a moderating factor in increasing digital literacy. *Reflection: Education and Pedagogical Insights*, 1(3), 116-127.
- Kandaga, T., Sugilar, S., Nurhayati, S., & Osman, Z. (2025). Analisis Tingkat Adopsi Artificial Intelligence di Universitas Terbuka dalam Kurva Inovasi Teknologi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 10(4), 4-13.
- Meltareza, R., & Poedjadi, M. R. (2024). Hambatan komunikasi antar budaya dalam proyek pengajaran siswa Thailand dan pengajar Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi*, 9(2), 291-305.
- Nikolopoulou, K. (2024). Generative artificial intelligence in higher education: Exploring ways of harnessing pedagogical practices with the assistance of ChatGPT. *International Journal of Changes in Education*, 1(2), 103-111.
- Pradnyana, P. G. M. V., Putra, I. G. W. M. N., & Irawan, D. P. (2025). Redesign User Interface Website 8 Parallel dengan Memanfaatkan Generative Artificial Intelligence. *Jurnal Media Informatika*, 6(3), 1813-1821.
- Prasetya, W., & Surbakti, F. P. (2023). Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat Webinar Nasional Building Bright Future for Generation Z bagi Siswa-Siswi SMA Jabodetabek. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Charitas*, 2(2), 45-52.
- Pratiwi, N. I., Sasmita, S., Awalia, A. D. N., & Andri, D. P. S. (2025). Analysis of the Effect of Artificial Intelligence Integration in Design Learning on Creativity, Reflection, and Mindset. *Indonesian Technology and Education Journal*, 2(2), 77-81.
- Saeidnia, H. R., & Ausloos, M. (2024). Integrating artificial intelligence into design thinking: A comprehensive examination of the principles and potentialities of AI for design thinking framework. *InfoScience Trends*, 1(2), 1-9.
- Sidiq, P. (2024). Literasi Digital Pada Masyarakat: Etis Bermedia Sosial, Aman dan Nyaman. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*, 2(2), 89-96.
- Suhardi, S., Apriliah, W., Tabrani, M., & Fitriani, E. (2024). Pemanfaatan artificial intelligence menggunakan Canva dalam meningkatkan kreatifitas digital era modern pada siswa didik Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun. *PRAWARA Jurnal ABDIMAS*, 2(4), 126-131.
- Surbakti, F. P. S. (2024). Edukasi Tantangan Transformasi Digital di Dunia Bisnis pada Masyarakat Dapil Sumatera Selatan 2. *Jurnal Abdimas Ekonomi dan Bisnis*, 4(2), 175-182.
- Van Eeden, E., Eloff, I., & Dippenaar, H. (2021). On responses of higher education and training with (in) society through research, teaching, and community engagement. *Educational Research for Social Change*, 10(1), 1-15.