

## Pengaruh Artificial Intelligence (AI) terhadap Digital Literasi Mahasiswa Ilmu Perpustakaan Angkatan 2021 UIN Sumatera Utara, Medan

Tamara Oktafiani Zega<sup>1</sup>, Abdul Karim Batubara<sup>2</sup>

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

tamara0601212084@uinsu.ac.id, abdulkarimbatubara@uinsu.ac.id

### ABSTRACT

*Artificial Intelligence (AI) is a technology in the Society 5.0 era which is very useful for application in the world of education, especially Library Science. Artificial Intelligence (AI) is an artificial intelligence that is a model of human intelligence that has been applied in a machine to create intelligent machines that are able to facilitate information activities. There is increasing recognition of the benefits of applying Artificial Intelligence (AI) to the world of education. This research explores how Artificial Intelligence (AI) in the world of education for Library Science students is able to respond to opportunities and improve major strategies to obtain more information on digital literacy. The data in this research was obtained using quantitative methods by taking 45 students majoring in Library Science, UIN North Sumatra, Medan as samples and conducting a literature review of research related to the discussion being researched. It is very rarely mentioned explicitly that artificial intelligence used by library science students is able to provide a huge boost to ideas, creativity, literacy character which is able to encourage the growth of good information for each individual. This research is a discussion that explores the meaning, benefits and challenges of Artificial Intelligence (AI) on the digital literacy of library science students at UIN North Sumatra, Medan.*

**Keywords:** *Artificial Intelligence (AI), digital literacy, library science*

### ABSTRAK

*Artificial Intelligence (AI) merupakan salah satu teknologi di era Society 5.0 yang sangat berguna untuk diterapkan dalam dunia pendidikan, khususnya Ilmu Perpustakaan. Artificial Intelligence (AI) merupakan sebuah kecerdasan buatan yang menjadi pemodelan dari kecerdasan manusia yang sudah diterapkan dalam suatu mesin untuk membuat mesin cerdas yang mampu mempermudah kegiatan informasi. Semakin banyaknya pengakuan terhadap manfaat penerapan Artificial Intelligence (AI) pada dunia pendidikan. Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana Artificial Intelligence (AI) dalam dunia pendidikan mahasiswa Ilmu Perpustakaan mampu merespons peluang dan meningkatkan strategi besar untuk mendapatkan informasi yang lebih banyak terhadap digital literasi. Data dalam penelitian ini di dapatkan melalui metode Kuantitatif dengan mengambil 45 mahasiswa jurusan Ilmu Perpustakaan, UIN Sumatera Utara, Medan sebagai sampel dan melakukan tinjauan literatur terhadap penelitian yang berkaitan dengan pembahasan yang sedang diteliti. Sangat jarang disebutkan secara eksplisit tentang kecerdasan buatan yang digunakan oleh mahasiswa ilmu perpustakaan mampu memberikan sebuah dorongan yang sangat besar terhadap ide, kreatifitas, karakter literasi yang mampu mendorong pertumbuhan informasi yang baik bagi setiap individunya. Penelitian ini adalah pembahasan yang mengeksplorasi arti, manfaat dan*

tantangan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap digital literasi mahasiswa ilmu perpustakaan UIN Sumatera Utara, Medan.

**Kata kunci:** *Artificial Intelligence* (AI), digital Literasi, ilmu perpustakaan

## PENDAHULUAN

*Artificial Intelligence* (AI) atau biasa disebut juga sebagai kecerdasan buatan manusia yang berfokus pada kemampuan mesin untuk mengimitasi atau memahami perilaku, permintaan, minat manusia dalam bidang informasi yang cepat. *Artificial Intelligence* (AI) memungkinkan mesin komputerisasi untuk memproses sebuah informasi dan data untuk diberikan hasil penelusuran berbasis mesin komputer dalam waktu yang cepat dan singkat. Seiring berkembangnya teknologi dalam bidang ilmu komputer yang juga memunculkan kecerdasan buatan yang dijadikan sebagai alat teknologi yang mudah dan cepat untuk dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, meskipun tanpa manusia sadari bahwa mereka selalu berinteraksi dengan *Artificial Intelligence* (AI) (Davenport & Ronanki, 2018).

Pada era *Society 5.0* ditandai dengan adanya masyarakat yang berpusat pada manusia (*human-centered*) atau bisa dikatakan bahwa manusia menjadi salah satu kunci utama dalam kemajuan teknologi dan ekonomi untuk menyesuaikan permasalahan dengan menggunakan sistem yang mampu mengintegrasikan ruang maya dan ruang fisik dengan lebih maju lagi (Lund et al., 2023). Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yang inovatif telah mampu mengubah metode-metode pengajaran dan pembelajaran yang interaktif keranah kreatifitas yang cepat dengan menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) yang memungkinkan pengguna untuk melakukan percakapan dengan memberikan beberapa pertanyaan untuk dapat menjawab tugas-tugas seperti esai ataupun coding pada pendidikan di level Universitas (Lo, 2023). Dengan semakin meningkatkan *Artificial Intelligence* (AI) pada mahasiswa yang hidup di era *Society 5.0* ini harus memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mengakses data serta menganalisis informasi untuk dapat menyesuaikan kecepatan informasi yang selalu menjadi permasalahan dalam digital literasi mahasiswa.

Digital literasi merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna informasi dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet. Kecakapan dalam digital literasi mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya (Tinmaz et al., 2022)

Kecerdasan buatan seperti *Artificial Intelligence* (AI) memiliki keterkaitan dengan digital literasi dalam konteks perkembangan teknologi dan kehidupan sehari-hari (Reddy et al., 2020). Keterkaitan ini sangat dibutuhkan dalam pemahaman teknologi, kemampuan mengelola informasi, etika digital, keterampilan problem solving, kreativitas dan inovasi, adaptasi terhadap perubahan teknologi, pengembangan keterampilan untuk setiap individu. Dalam era digital literasi dan perkembangan AI yang semakin maju, mengkombinasikan keterampilan digital

literasi dan pemahaman akan kecerdasan buatan seperti AI sangat penting untuk memberdayakan setiap mahasiswa yang menjadi generasi bangsa yang semakin terhubung secara teknologi.

Keterampilan dalam mengakses digital literasi dengan menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) sangatlah diperlukan oleh mahasiswa mengingat mereka memerlukan skill literasi informasi untuk keperluan studi maupun kebutuhan kerja setelah lulus dari universitas yang dimasuki. Dalam mencari sebuah informasi yang cepat dan akurat mahasiswa harus benar-benar mampu menyaring, mengelola, memfilter seluruh informasi yang telah didapatkan sebagai bahan untuk meningkatkan skill. Untuk mendapatkan manfaat dari teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) agar mendapatkan sebuah informasi yang cepat mahasiswa harus memiliki beragam pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai tentang AI itu sendiri (Long et al., 2021).

Pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai tersebut menyebabkan munculnya literasi informasi yang baik untuk meningkatkan kinerja dan lulusan yang inovatif melalui digital literasi yang semakin maju. Dari hal ini mahasiswa bisa berangkat dan memulai perjalanan literasi yang mudah dan cepat melalui kecerdasan buatan.

*Artificial Intelligenci* (AI) mampu dikatakan sebagai Literasi AI yang memiliki kemampuan dan kompetensi yang sangat maju untuk dapat dimanfaatkan oleh manusia secara efisien dalam pengerjaan tugas kuliah dan dalam kehidupan sehari-hari yang tanpa disadari sudah menjadi konsumsi public sehari-hari (Perez-Mercado et al, 2023). Masih banyak mahasiswa yang belum menyadari bahwa mereka setiap saat menggunakan AI untuk kebutuhan informasi yang semakin cepat sebagai salah satu bentuk dorongan dalam diri untuk mendapatkan sebuah informasi yang valid.

Aydin (2021) mengemukakan bahwa akses mahasiswa terhadap suatu teknologi baru yang mampu dimanfaatkan dengan baik tentu diperlukan untuk meleak teknologi sebagai bentuk menyesuaikan kebutuhan informasi yang semakin canggih dalam era *Society* 5.0 dalam dunia teknologi yang harus selalu dipahami oleh mahasiswa. Semakin banyak orang mengakses teknologi informasi, maka semakin diharuskan untuk meleak akan perubahan dan kecepatan informasi melalui digital literasi (Rajaman et al., 2021). Mahasiswa harus mampu untuk melihat peluang akan informasi yang semakin membeludak, anggapan bahwa informasi yang valid hanya tersedia pada platform besar termasuk ke dalam pemahaman mahasiswa saat ini. Dikarenakan hal ini mahasiswa harus memberikan kesadaran terhadap dirinya untuk meleak akan perubahan dan kecepatan informasi.

Alasan mahasiswa perlu menggunakan dan mengenali keunggulan *Artificial Intelligence* (AI) dalam dunia digital literasi, pada akhirnya, mahasiswa akan selalu mengintegrasikan AI ke dalam kehidupan sehari-hari melalui informasi yang dicari dari tugas, pekerjaan dan informasi apapun yang akan dicari (Wang & Wu, 2021). Namun, dalam mengakses informasi yang cepat akan menimbulkan masalah yang kompleks sebagai kesenjangan digital literasi bagi mahasiswa. Kesenjangan digital literasi dapat terjadi karena munculnya akses teknologi berbasis *Artificial Intelligence*

(AI) yang mampu menjadi robot dunia pendidikan dan asisten digital literasi (Lutz, 2019; van der Zeeuw et al., 2019). Secara alternatif, dapat diungkapkan bahwa digital literasi dan teknologi informasi harus dipahami oleh mahasiswa dengan mengambil kesempatan dan manfaat dari memahami kegunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam setiap kebutuhan ifnormasi.

Lebih lanjut, kesenjangan digital literasi terhadap mahasiswa mencakup kesenjangan dalam keterampilan literasi dan keahlian mengakses digital literasi dalam mengakses sebuah informasi yang cepat berbasis AI (Van Dijk, 2020). Oleh sebab itu, penting untuk mahasiswa mampu mengeksplorasi hubungan antara literasi pada *Artificial Intelligence* (AI) dengan digital literasi.

Setelah mampu mengakses teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) maka mahasiswa akan selalu terlibat dan selalu menggunakan AI. Keterlibatan mahasiswa mungkin terjadi secara kognitif dengan menghasilkan pengalaman holistik terhadap informasi yang di dapatkan. Artinya semakin banyak mahasiswa terlibat dengan beberapa teknologi AI, semakin banyak mereka memiliki pengalaman dalam menggunakan, mengaplikasikan dan mengenali AI untuk kebutuhan pencarian informasi (Achayar et al., 2022). Akhirnya, proses keterlibatan mahasiswa terhadap AI dapat mempengaruhi peningkatan digital literasi yang dimiliki setiap individunya.

Ada prosedur dalam pengambilan analisis data dalam sistem *Artificial Intelligence* (AI). Secara khusus, sistem AI selalu belajar dari data untuk membuat keputusan yang lebih akurat pada saat memberikan informasi kepada para mahasiswa yang mengekases AI (Wang & Siau, 2019). Dalam hal ini Shon & Kwon (2020) mengungkapkan bahwa interaksi antara mahasiswa dengan *artificial intelligence* (AI) adalah sata satu solusi dan kolaborasi dalam dunia pendidikan untuk membantu mahasiswa dalam menemukan informasi.

Teknologi pada *Artificial Intelligence* (AI) haru mampu dimanfaatkan dalam pendidikan tingkat universitas karena dapat memberikan ide, inofatif dan kreatifitas mahasiswa untuk lebih terlibat secara aktif pada proses pembelajaran yang memfokuskan pada kemandirian setiap individu mahasiswanya.

Dalam perkembangan dan peningkatan mutu *Artificial Intelligence* (AI) dalam teknologi informasi juga masih memiliki kelemahan jika dibandingkan dengan kecerdasan alami (*Human Intelligence or Natural Intelligence*) mengingat kecerdasan manusia/kecerdasan alami diperoleh melalui proses evolusi, sedangkan AI merupakan produk dari kecerdasan alami yang diciptakan oleh kecerdasan manusia (Wang et al., 2023)

Pada pembangunan pendidikan terhadap mahasiswa melalui digital literasi yang baik masih terbilang kurang walaupun akses sudah melebihi batas akhir dalam pencarian informasi. Tetapi masih banyak mahasiswa yang belum memahami arti dari penggunaan digital literasi dan adanya *Artificial Intelligence* (AI) yang semakin mempermudah pencarian dan pemahaman akan literasi yang baik.

Ada banyak sekali Tools dari *Artificial Intelligence* (AI) yang mampu meningkatkan kualitas mahasiswa dalam pembelajaran seperti: 1) Chat GPT

merupakan chat bot AI yang dapat berfungsi sebagai asisten pribadi bagi mahasiswa untuk menjawab pertanyaan ataupun mencari informasi yang diperlukan dengan mudah dan cepat, 2) SlideAI.io akan membantu mahasiswa menyelesaikan proyek presentasi dengan cepat dan mudah hanya dengan menuliskan apa yang diinginkan, 3) Scite.ai akan memudahkan mahasiswa dalam proses mencari referensi dalam melakukan penelitian, 4) Grammarly membantu mahasiswa dalam mengoreksi tata bahasa, ejaan, dan gaya penulisan dalam bahasa inggris, 4) SpeechText. Ai adalah sebuah teknologi yang mampu mengubah ucapan menjadi teks tertulis untuk memudahkan mahasiswa dalam merangkum pembelajaran (Lund et al., 2023).

Berangkat dari hasil observasi, maka dinilai perlu untuk dilakukan penelitian terkait dengan pengaruh *Artificial Intelligence* (AI) terhadap digital literasi mahasiswa ilmu perpustakaan angkatan 2021 UIN Sumatera Utara, Medan. Meskipun Digital Literasi yang mampu dimanfaatkan melalui *Artificial Intelligenci* (AI) sangat mampu memberikan ide, inofasi dan kreasi, hanya sedikit mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan angkatan 2021 UIN Sumatera Utara, Medan yang memanfaatkan fungsi keseluruhan dan kegunaan AI walaupun sudah mengetahui fungsi dan manfaatnya di bidang digital literasi.

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan dan melihat permasalahan yang dihadapi mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan angkatan 2021 UIN sumatera Utara, Medan dalam menghadapi kecanggihan teknologi informasi dan melihat peluang yang baik dalam menemukan informasi yang cepat sebagai bahan pembelajaran untuk meningkatkan mutu individu mahasiswa sebagai lulusan yang baik dalam bidang digital literasi.

## **METODE PENELITIAN**

Cara untuk memperoleh sebuah informasi yang dijadikan sebagai bahan ilmiah dan dimasukkan melalui metode penelitian tertentu harus sesuai dengan kajian yang dibahas. Metode penelitian menjadi salah satu pendekatan untuk mencari kebenaran yang bersifat sementara, bukan kebenaran yang mutlak, dengan hasil yang berwujud dalam bentuk kebenaran ilmiah (Ramdhan, 2021). Kebenaran ilmiah ini terbuka untuk terus diuji, dikritik, bahkan direvisi sesuai dengan perkembangan data. Oleh karena itu, tidak ada metode yang sesuai dengan tujuan tertentu pada fenomena yang sedang diteliti. Pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan konteks penelitian yang sedang berlangsung untuk mencapai hasil yang optimal.

Berdasarkan permasalahan yang sedang dikaji maka peneliti mengambil pendekatan kuantitatif dengan metode Survey untuk mendukung proses dalam mendapatkan data dan informasi. Penelitian kuantitatif menjadi sebuah penelitian yang masih bersifat tradisional karena sudah sangat lama digunakan dalam penelitian ilmiah (Priadana & Sunarsi, 2021).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini akan menjabarkan mengenai hasil respon yang diberikan oleh responden terhadap butir-butir item pertanyaan yang diberikan oleh peneliti terkait dengan variabel *Artificial Intelligence* (X) dan Digital Literasi (Y) yang terdapat pada penelitian ini,

a. Variabel (x) penelitian *Artificial Intelligence*

1). *Machine Learning* (Pembelajaran Mesin)

Tanggapan responden yang diberikan terhadap *Artificial Intelligence* (AI) dilihat dari kuesioner mahasiswa yang menggunakan *Machine Learning* untuk sistem pembelajaran pada perkuliahan, dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

**Tabel 1. Machine Learning**

<i>Machine Learning</i>						
Pertanyaan		SS	S	KK	J	SJ
1	Mahasiswa Menggunakan <i>Machine Learning</i> untuk sistem pembelajaran pada perkuliahan	42,4%	33,3%	20,0%	4,4%	0%

Sumber. Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel 1 tersebut ditemukan bahwa responden berpendapat bahwa penggunaan *Machine learning* yang mereka gunakan dalam sistem pembelajaran pada perkuliahan. Responden menjawab sangat sering sebanyak 42,4 %, sering sebanyak 33,3 %, kadang-kadang sebanyak 20,0 %, jarang sebanyak 4,4 % dan sangat jarang sebanyak 0 %, maka dapat disimpulkan bahwa sebagian responden mendapatkan pemahaman penggunaan *machine learning* pada perkuliahan. Pemahaman penggunaan *machine learning* yang ada pada mahasiswa dalam menggunakan aplikasi yang bersifat mesin mampu dilaksanakan dengan lebih baik pada jumlah responden yang paham akan teknologi. Dengan demikian dapat disimpulkan dari hasil jawaban responden “sering” bahwa mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan angkatan 2021 UIN Sumatera Utara, Medan memiliki pemahaman akan teknologi pada sistem perkuliahan berbasis teknologi.

2). *Natural Language Processing* (NLP)

**Tabel 2. Natural Language Processing**

<i>Natural Language Processing (NLP)</i>						
Pertanyaan		SS	S	KK	J	SJ
2	Mahasiswa memahami penggunaan bahasa	17,8%	40,0%	20,0%	13,3%	8,9%

mesin, termasuk pemahaman teks, pemrosesan ucapan dan generasi bahasan pada penggunaan perangkat berbasis AI					
--	--	--	--	--	--

Sumber. Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel 2 menurut responden, ditemukan bahwa mahasiswa masih mampu memahami *Natural Language Processing* yang disampaikan oleh mesin untuk pemakaian sistem perkuliahan dengan jawaban sangat sering sebanyak 17,8 %, Sering sebanyak 40,0 %, kadang-kadang sebanyak 20,0 %, jarang sebanyak 13,3 % dan sangat jarang sebanyak 8,9 %. Dari hasil jawaban responden mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan angkatan 2021 UIN sumatera utara, medan mampu memahami penggunaan bahasa mesin, termasuk pemahaman teks, pemrosesan ucapan dan generasi bahasa pada penggunaan perangkat berbasis AI. Berdasarkan data yang ditemukan pada kuesioner, responden yang menjawab paling banyak ada pada “sering” sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan angkatan 2021 UIN sumatera utara, Medan memiliki pemahaman terhadap *Natural Language processing* (NLP).

### 3). Pengelolaan Suara

**Tabel 3. Pengelolaan Suara**

Pengelolaan Suara					
Pertanyaan	SS	S	KK	J	SJ
3 Mahasiswa menggunakan suara/ <i>voice note</i> pada saat mencari informasi ke perangkat berbasis AI	6,7%	15,6%	35,6%	35,6%	6,7%

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan data diatas, responden menjawab mengenai menggunakan suara/*voice note* pada saat mencari informasi ke perangkat berbasis AI dengan hasil sangat setuju sebanyak 6,7%, sering sebanyak 15,6 %, kadang-kadang sebanyak 35,6%, jarang sebanyak 35,6%, sangat jarang sebanyak 6,7% responden yang menjawab. Dengan hasil ini maka

mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan angkatan 2021 UIN Usmatera Utara, Medan terlihat memiliki nilai yang sama terhadap “sering” dan juga “jarang” menggunakan pengelolaan suara untuk mempercepat penemuan informasi berbasis AI.

#### 4). Keamanan *Cyber*

**Tabel 4. Keamanan *Cyber***

Keamanan <i>Cyber</i>						
Pertanyaan		SS	S	KK	J	SJ
4	Mahasiswa mendeteksi dan merespon ancaman dari keamanan <i>Cyber</i> dalam pencarian informasi	11,1%	28,9%	26,7%	20,0%	13,3%

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan data tanggapan responden terhadap sikap mahasiswa mendeteksi dan merespon ancaman dari keamanan *Cyber* dalam pencarian informasi dengan hasil sangat setuju sebanyak 11,1 %, setuju sebanyak 28,9 %, kadang-kadang sebanyak 26,7 %, jarang sebanyak 20,0 %, sangat jarang sebanyak 13,3 %. Berdasarkan hasil kuesioner, responden mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan angkatan 2021 UIN Sumatera Utara, Medan yang menjawab “Setuju” paling banyak dengan jumlah 28,9 % mampu mendeteksi dan merespon ancaman dari keamanan *Cyber* dalam pencarian informasi.

#### 5). Etika dan kecerdasan buatan

**Tabel 5. Etika dan Kecerdasan Buatan**

Etika dan kecerdasan buatan						
Pertanyaan		SS	S	KK	J	SJ
5	Mahasiswa mengontrol informasi yang didapatkan dan mencari informasi	11,1%	33,3%	35,6%	8,9%	11,1%

yang benar sebagai bagian dari etika digital					
--	--	--	--	--	--

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan tanggapan responden pada tabel 5 dapat diketahui bahwa tanggapan mahasiswa terhadap etika dan kecerdasan buatan, sangat sering sebanyak 11,1 %, sering sebanyak 33,3 %, kadang-kadang sebanyak 35,6 %, jarang sebanyak 8,9 %, sangat jarang sebanyak 11,1 %. Data tersebut menunjukkan bahwa tidak lebih dari setengah responden sering mengontrol informasi yang didapatkan dan mencari informasi yang benar sebagai bagian dari etika digital. Sehingga dapat disimpulkan juga bahwa mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan angkatan 2021 UIN Sumatera Utara, Medan masih belum memiliki sifat positivisme terhadap informasi yang disebarakan.

## 6). Pengembangan AI

**Tabel 6. Pengembangan AI**

Pengembangan AI					
Pertanyaan	SS	S	KK	J	SJ
6 Mahasiswa memahami pengembangan AI yang semakin pesat dipasaran pendidikan untuk informasi yang cepat	11,1%	44,4%	26,7%	6,7%	11,1%

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 6 tersebut ditemukan bahwa responden berpendapat mengenai pemahaman mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan angkatan 2021 UIN Sumatera Utara, Medan tentang pengembangan AI, responden menjawab sangat sering sebanyak 11,1 %, sering sebanyak 44,4 %, kadang-kadang sebanyak 26,7, jarang sebanyak 6,7 %, sangat jarang sebanyak 11,1 %. Berdasarkan hasil kuesioner, responden menunjukkan sering sebanyak 44,4 % dalam pemahaman akan pengembangan AI

- b. Variabel (Y) penelitian Digital Literasi
  - 1). Pemahaman Teknologi

**Tabel 7. Pemahaman Teknologi**

Pemahaman Teknologi					
Pertanyaan	SS	S	KK	J	SJ
1 Mahasiswa menggunakan teknologi dan mamahami fungsi akan kebutuhan teknologi dalam literasi	15,6%	40,0%	20,0%	15,6%	8,9%

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 7 ditemukan bahwa responden sering menggunakan teknologi dan memahami fungsi akan kebutuhan teknologi dalam literasi, dengan hasil sangat sering sebanyak 15,6 %, sering sebanyak 40,0 %, kadang-kadang sebanyak 20,0%, jarang sebanyak 15,6 %, sangat jarang sebanyak 8,9 %. Responden lebih banyak menjawab “setuju”, berdasarkan hasil tersebut menunjukkan masih kurangnya penggunaan teknologi dan pemahaman mahasiswa terkait fungsi akan kebutuhan teknologi dalam literasi.

## 2). Keterampilan pencairain informasi

**Tabel 8. Keterampilan Pencarain Informasi**

Keterampilan pencarian informasi					
Pertanyaan	SS	S	KK	J	SJ
2 Mahasiswa bisa secara efektif mencari, menilai, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber	22,2%	40,0%	20,0%	11,1%	6,7%

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 8 tersebut ditemukan bahwa pendapat responden mengenai keterampilan pencarian infromasi dengan hasil sangat sering sebanyak 22,2 %, sering sebanyak 40.0 %, kadang-kadang sebanyak 20,0 %, jarang sebanyak 11,1 %, sangat jarang sebanyak 6,7 %. Peneliti menilai bahwa keterampilan pencairain informasi pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan angkatan 2021 UIN Sumatera Utara, Medan membutuhkan keterampilan dan kemampuan dalam mengakses AI.

## 3). Evaluasi Informasi

**Tabel 9. Evaluasi Informasi**

Evaluasi Informasi						
Pertanyaan		SS	S	KK	J	SJ
3	Mahasiswa menilai keandalan, keberimbangan, dan kebenaran informasi yang ditemukan secara online	8,9%	28,9%	40,0%	17,8%	4,4%

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 9 ditemukan tanggapan responden mengenai evaluasi informasi, sangat sering sebanyak 8,9 %, sering sebanyak 28,9 %, kadang-kadang sebanyak 40,0 %, jarang sebanyak 17,8 %, sangat setuju 4,4 %. Hasil kuesioner ditemukan sebanyak 40,0 % responden menjawab “kadang-kadang”, bahwa mahasiswa menilai keandalan, keberimbangan dan kebenaran informasi yang ditemukan secara online.

#### 4). Keterampilan komunikasi digital

**Tabel 10. Keterampilan Komunikasi Digital**

Keterampilan komunikasi digital						
Pertanyaan		SS	S	KK	J	SJ
4	Mahasiswa berkomunikasi secara efektif melalui berbagai platform digital, termasuk email, pesan instan, dan kolaborasi online	28,9%	37,8%	13,3%	8,9%	11,1%

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 10 ditemukan bahwa pendapat responden mengenai keterampilan komunikasi digital, sangat sering sebanyak 28,9 %, sering sebanyak 37,8 %, kadang-kadang sebanyak 13,3 %, jarang sebanyak 8,9 %, sangat jarang sebanyak 11,1 %. Berdasarkan data tersebut ditemukan bahwa responden menjawab sebanyak 37,8 % pada “sering” bahwa mahasiswa berkomunikasi secara efektif melalui berbagai platform digital, termasuk email, pesan instan, dan kolaborasi online.

#### 5). Kemampuan beradaptasi dengan teknologi baru

**Tabel 11. Kemampuan beradaptasi dengan teknologi baru**

Kemampuan beradaptasi dengan teknologi baru					
Pertanyaan	SS	S	KK	J	SJ

5	Mahasiswa memberikan sikap positif terhadap pembelajaran dan penggunaan teknologi baru yang muncul, serta keterampilan untuk beradaptasi dengan cepat	6,7%	44,4%	28,9%	17,8%	2,2%
---	---	------	-------	-------	-------	------

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan data tabel 11 ditemukan bahwa pendapat responden mengenai kemampuan beradaptasi dengan teknologi baru, sangat sering sebanyak 6,7 %, sering sebanyak 44,4 %, kadang-kadang sebanyak 28,9 %, jarang sebanyak 17,8%, sangat jarang sebanyak 2,2 %. Dari hasil ini ditemukan bahwa responden tidak melebihi dari setengah untuk menjawab sering terhadap sikap positif terhadap pembelajaran dan penggunaan teknologi baru yang muncul, serta keterampilan untuk beradaptasi dengan cepat.

6). Pemahaman tentang kecerdasan buatan

**Tabel 12. Pemahaman tentang kecerdasan buatan**

Pemahaman tentang kecerdasan buatan						
Pertanyaan		SS	S	KK	J	SJ
6	Mahasiswa sadar dan memahami tentang konsep dasar kecerdasan buatan dan aplikasi di berbagai bidang	15,6%	40,0%	26,7%	13,3%	4,4%

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 12 tersebut ditemukan bahwa pendapat responden mengenai pemahaman tentang kecerdasan buatan, sangat sering sebanyak 15,6 %, sering sebanyak 40,0 %, kadang-kadang sebanyak 26,7 %, jarang sebanyak 13,3 %, sangat jarang sebanyak 4,4. Peneliti menilai bahwa pemahaman tentang kecerdasan buatan yang dimiliki responden masih belum dari setengah dari responden yang diambil. Oleh karena itu, responden harus lebih memahami tentang konsep dasar kecerdasan buatan dan aplikasi di berbagai bidang.

7). Keterlibatan dan partisipasi digital

**Tabel 13. Keterlibatan dan partisipasi digital**

Keterlibatan dan partisipasi digital						
Pertanyaan		SS	S	KK	J	SJ
7	Mahasiswa aktif dalam komunitas online, forum diskusi, atau platform kolaboratif	8,9%	26,7%	22,2%	22,2%	20,0%

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 13 ditemukan tanggapan responden mengenai keterlibatan dan partisipasi digital, sangat sering sebanyak 8,9 %, sering sebanyak 26,7 %, kadang-kadang sebanyak 22,2 %, jarang sebanyak 22,2 %, sangat jarang sebanyak 20,0 %. Berdasarkan hal ini peneliti menilai bahwa masih banyak responden yang belum aktif dalam komunitas online, forum diskusi, atau platform kolaborasi untuk meningkatkan digital literasi pada masing-masing responden.

Sebagaimana yang telah diutarakan pada kajian metodologi bahwa uji validitas atau kesahihah merujuk pada sebuah instrument pengukuran, seperti tes atau kuesioner, benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur (Tugiman dkk, 2022). Uji validitas ditujukan sebagai salah satu cara mengetahui kevalidan setiap pertanyaan yang terdapat di kuesioner. Dengan ketentuan perhitungan, jika  $r\text{-hitung} \geq r\text{-tabel}$ , maka butir pertanyaan itu valid, tetapi jika  $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$ , maka butir pertanyaan tersebut tidak bisa menjadi item didalam penelitian ini. dalam menghitung uji validitas kuesioner pada penelitian ini menggunakan bantuan teknologi berupa aplikasi komputer *IBM SPSS Versi 22* dan *microsoft office excel*.

**Tabel 14. Uji Validitas Variabel X Artificial Intelligence (AI)**

No	r hitung	r tabel	Sig	Keterangan
1	0,334	0,380	0,025	TIDAK VALID
2	0,608	0,380	0,000	VALID
3	0,534	0,380	0,000	VALID
4	0,771	0,380	0,000	VALID
5	0,671	0,380	0,000	VALID
6	0,722	0,380	0,000	VALID
Jumlah Valid				5 VALID

Sumber: data primer yang diolah

Dari hasil uji validitas variable (X) Artificial Intelligence (AI) terdapat 5 item pertanyaan yang valid dan 1 item pertanyaan yang tidak valid dengan pertanyaan "Mahasiswa menggunakan *Machine Learning* untuk sistem pembelajaran pada perkuliahan". Sebagai contoh pada item pertanyaan nomor 1 memiliki nilai r-hitung

sebesar 0,334 yang dimana nilai r-hitung tersebut lebih kecil dari nilai r-tabel product moment person yang berjumlah 0,380 sehingga item kuesioner nomor 1 dinyatakan tidak valid.

**Tabel 15. Uji Validitas Variabel (Y) Digital Literasi**

No	r hitung	r tabel	Sig	Keterangan
1	0,712	0,380	0,000	VALID
2	0,477	0,380	0,000	VALID
3	0,678	0,380	0,000	VALID
4	0,674	0,380	0,000	VALID
5	0,774	0,380	0,000	VALID
6	0,772	,380	,000	VALID
7	0,605	,380	,000	VALID
Jumlah Valid				VALID

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan uji tabel validitas variabel X dan variabel Y pada tabel 16 dan 17 dapat diperoleh bahwa korelasi antara masing-masing indicator terhadap nilai r-tabel menunjukkan hasil yang cukup signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa masing-masing indicator valid dan hanya ada 1 indikator yang tidak valid.

Untuk uji reliabilitas penelitian ini peneliti membandingkan hasil koefisien dengan rumus *Cronboach Alpha* yang digunakan untuk menemukan reliabilitas instrumen. Untuk memudahkan peneliti dalam mencari perhitungan uji reabilitas peneliti menggunakan program *SPSS versi 22 for Windows*.

**Tabel 16. Output reability SPSS variabel X Artificial Intelligence (AI)  
Case Processing Summary**

	N	%
Cases Valid	45	100.0
Excluded <sup>a</sup>	0	0
Total	45	100.0

- a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Tabel 17. Output Spss variabel X Artificial Intelligence (AI)  
Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of items
.709	5

Hasil uji reabilitas menunjukkan bahwa pada variabel X dari 5 item pertanyaan untuk jumlah 45 responden ditemukan hasil nilai cronbach's Alpha untuk keseluruhan variabel X bernilai 0,709 > dari 0,6. Sehingga seluruh item kuesioner X

dapat dikatakan reliable dan telah lolos uji reabilitas.

**Tabel 18. Variabel X Artificial Intelligence (AI)**

	Scale Mean if item Deleted	Scale Variance if item deleted	Corrected item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if item Deleted
X_2	12.47	10.118	.463	.662
X_3	13.11	12.146	.270	.730
X_4	12.87	9.073	.612	.595
X_5	12.67	10.636	.429	.676
X_6	12.53	9.800	.563	.620

**Tabel 19. Output SPSS Variabel Y Digital Literasi**

	N	%
Cases Valid	45	100.0
Excluded <sup>a</sup>	0	0
Total	45	100.0

- a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Tabel 20. Output SPSS variabel Y Digital Literasi**

Cronbach's Alpha	N of items
.785	7

Berdasarkan hasil uji reabilitas pada variabel Y dari 7 item pertanyaan untuk jumlah 45 responden ditemukan nilai *cronbach's Alpha* untuk item keseluruhan variabel Y bernilai > 0,6. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dikatakan semua item kuesioner variabel Y reliable dengan hasil uji reabilitas sebesar 0,785 > 0,6 untuk nilai *cronbach's Alpha* dengan demikian maka, semua item pertanyaan kuesioner variabel Y dinyatakan telah lulus uji reabilitas.

**Tabel 21. Variabel Y Digital Literasi**

	Scale Mean if item Deleted	Scale Variance if item deleted	Corrected item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if item Deleted
Y_1	20.11	20.192	.569	.746
Y_2	19.89	23.237	.281	.801
Y_3	20.29	21.619	.554	.751

Y_4	19.84	20.180	.500	.761
Y_5	20.13	20.982	.685	.731
Y_6	20.00	20.227	.669	.728
Y_7	20.67	21.182	.413	.780

Uji korekasi pada penelitian ini yang dilakukan antar variabel digunakan tafsiran koefisien korelasi. Uji korelasi merupakan sebuah metode statistik yang digunakan untuk menilai sejauh mana hubungan antar dua variabel. Keterikatan hubungan 2 variabel untuk dapat mengetahui hubungan berbentuk erat, kuat, lemah atau bahkan tidak memiliki hubungan diantara 2 varaiabel yang diuji. Pengukuran suaru korelasi dijelaskan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 22. Tafsiran Koefisien Korelasi**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80-1,000	Sangat kuat
0,60-0,7999	Kuat
0,40-0,5999	Sedang
0,20-0,3999	Rendah
0,00-0,1999	Sangat rendah

Tafsiran koefisien korelasi digunakan sebagai pedoman dalam menentukan tingkat hubungan yang dimiliki variabel X dan Y. disamping itu untuk dasar pengambilan keputusan digunakanlah nilai Signifikansi dimana :

- a. Jika nilai Signifikansi < 0,05 maka berkorelasi
- b. Jika nilai Signifikansi > 0,05 maka tidak berkorelasi.

**Tabel 23. Hasil Korelasi Variabel X dan Y**

	Artificial Intelligence (AI)	Digital Literasi
Artificial Intelligence (AI)	1	.606 <sup>xx</sup>
Pearson Correlation		.000
Sig. (2-tailed)		45
N	45	
Digital Literasi	.606 <sup>xx</sup>	1
Person Correlation	.000	
Sig. (2-tailed)	45	
N		45

\*\*Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

Berdasarkan hasil dari tabel 23 ditemukan bahwa nilai signifikan antar

variabel X dan Y < dari 0,05 berdasarkan hal tersebut dapat dipahami bahwa adanya korelasi yang terjadi antara variabel X dan variabel Y. Selain itu pada tabel 23 juga ditemukan bahwa  $r = 0,606$  sehingga apabila ditafsirkan sesuai dengan tabel 22, maka pengaruh atau hubungan yang terjadi antara variabel X dan Y terdapat korelasi hubungan yang kuat. Berangkat dari hal tersebut dapat diartikan bahwa ada pengaruh yang sangat kuat yang terjadi diantara *Artificial Intelligence* (AI) terhadap Digital Literasi mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan angkatan 2021 UIN Sumatera Utara, Medan. Berdasarkan tabel 23 juga tidak ditemukan tanda negatif pada nilai r, sehingga hubungan korelasi antara variabel X dan Y bersifat positif artinya bahwa semakin tinggi kemampuan *Artificial Intelligence* (AI), semakin tinggi kemampuan digital literasi mahasiswa.

Peneliti juga melakukan analisis regresi linie untuk menguji/memprediksi pengetahuan yang terjadi antara satu variabel independen (variabel bebas) terhadap variabel dependen (variabel terikat) didalam menjumlahkan analisis regresi sederhana diantara variabel (X) terhadap (Y) peneliti menggunakan bantuan komputer berupa aplikasi *SPSS v22 For windows*. Adapun hasil yang ditemukan terdapat ditabel berikut ini :

**Tabel 24. Anova Regresi linier sederhana**  
**ANOVA**

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	447.746	1	447.746	24.95	.000 <sup>b</sup>
Regression	771.498	43	17942	5	
Residual	1219.244	44			
Total					

- a. Dependent Variable: Kuesioner
- b. Predictors: (Constant), Kuesioner

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai F hitung = 24.955 dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat dinyatakan terdapat pengaruh kemampuan *Artificial Intelligence* (AI) (X) terhadap kemampuan digital literasi (Y).

**Tabel 25. Uji Analisis Regresi Sederhana**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.606 <sup>a</sup>	.367	.353	4.23578

- a. Predictors: (Constant), Kuesioner

Berdasarkan tabel 25 ditemukan bahwa  $r = 0,606$  dengan koefisien

determinan (r Square) sebesar 0,367.

Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa terdapat pengaruh signifikan yang terjadi antara kemampuan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan digital literasi. Pada penelitian ini kemampuan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap Digital literasi yang dilakukan mahasiswa memiliki pengaruh yang kuat. Hal ini dapat dilihat dari temuan nilai  $r = 0,066$  sehingga apabila ditafsirkan sesuai dengan tabel 24, maka antara variabel X dan Y terdapat hubungan yang kuat. Selain itu berdasarkan temuan pada tabel 25 juga tidak ditemukan tanda negatif nilai  $r$ , sehingga hubungan korelasi antara variabel X dan Y bersifat positif, artinya bahwa semakin tinggi kemampuan *Artificial Intelligence* (AI), semakin tinggi kemampuan digital literasi mahasiswa. Selain itu, pada penelitian ini juga ditemukan bahwa  $r = 0,606$  dengan koefisien determinan (r Square) sebesar 0,367.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang peneliti lakukan pada penelitian kali ini. Ditemukan bahwa terdapat pengaruh tingkat kemampuan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap Digital literasi mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan angkatan 2021 UIN Sumatera Utara, Medan. Diketahui bahwa kemampuan *Artificial Intelligence* (AI) yang dimiliki mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan angkatan 2021 UIN Sumatera Utara, Medan termasuk dalam kategori baik. Dimana banyak responden memberikan tanggapan sering terhadap penggunaan *Artificial Intelligence* terhadap Digital literasi. Berdasarkan hasil analisis data nilai F hitung yang sudah dilakukan terdapat pengaruh antara *Artificial Intelligence* (X) terhadap Digital literasi (Y). Di dalam penelitian ini juga tidak ditemukan tanda negatif pada nilai  $r$ , sehingga hubungan korelasi antara variabel X dan Y bersifat positif yang artinya bahwa semakin tinggi kemampuan *Artificial Intelligence* (AI), semakin tinggi kemampuan digital literasi mahasiswa.

Selain itu berdasarkan Nilai Uji statistik antara kemampuan *Artificial Intelligence* (AI) dengan kemampuan Digital Literasi pada mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan angkatan 2021 UIN Sumatera Utara, Medan menunjukkan korelasi antara kemampuan *Artificial Intelligence* (AI) dengan kemampuan Digital literasi mahasiswa termasuk korelasi yang kuat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Acharya, N., Sassenberg, A. M., & Soar, J. (2023). Effects of cognitive absorption on continuous use intention of AI-driven recommender systems in e-commerce. *foresight*, 25(2), 194-208.
- Amalia, R. N., & Dianingati, R. S. (2022). Pengaruh jumlah responden terhadap hasil uji validitas dan reliabilitas kuesioner pengetahuan dan perilaku swamedikasi. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2(1), 9-15.
- Aydin, M. (2021). Does the digital divide matter? Factors and conditions that promote

ICT literacy. *Telematics and Informatics*, 58, 101536.

Davenport, T. H., & Ronanki, R. (2018). Artificial intelligence for the real world. *Harvard business review*, 96(1), 108-116.

Deja, M., Rak, D., & Bell, B. (2021). Digital transformation readiness: perspectives on academia and library outcomes in information literacy. *The Journal of Academic Librarianship*, 47(5), 102403.

Haug, C. J., & Drazen, J. M. (2023). Artificial intelligence and machine learning in clinical medicine, 2023. *New England Journal of Medicine*, 388(13), 1201-1208.

Hwang, H. S., Zhu, L. C., & Cui, Q. (2023). Development and Validation of a Digital Literacy Scale in the Artificial Intelligence Era for College Students. *KSII Transactions on Internet & Information Systems*, 17(8).

Jiang, Y., Li, X., Luo, H., Yin, S., & Kaynak, O. (2022). Quo vadis artificial intelligence?. *Discover Artificial Intelligence*, 2(1), 4.

Koravuna, S., & Surepally, U. K. (2020, September). Educational gamification and artificial intelligence for promoting digital literacy. In *Proceedings of the 2nd International Conference on Intelligent and Innovative Computing Applications* (pp. 1-6).

Kurniawati, D., & Judisseno, R. K. (2022, March). Penggunaan Skala Likert Untuk Menganalisa Efektivitas Registrasi Stakeholder Meeting: Exhibition Industry 2020. In *Seminar Nasional Riset Terapan Administrasi Bisnis Dan Mice* (Vol. 10, No. 1, pp. 142-152).

Lakens, D. (2022). Sample size justification. *Collabra: Psychology*, 8(1), 33267.

Lo, C. K. (2023). What is the impact of ChatGPT on education? A rapid review of the literature. *Education Sciences*, 13(4), 410.

Long, D., Blunt, T., & Magerko, B. (2021). Co-designing AI literacy exhibits for informal learning spaces. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CSCW2), 1-35.

Lund, B. D., Wang, T., Mannuru, N. R., Nie, B., Shimray, S., & Wang, Z. (2023). ChatGPT and a new academic reality: Artificial Intelligence-written research papers and the ethics of the large language models in scholarly publishing. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 74(5), 570-581.

Lutz, C. (2019). Digital inequalities in the age of artificial intelligence and big data. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 1(2), 141-148.

Meng, S. Q., Cheng, J. L., Li, Y. Y., Yang, X. Q., Zheng, J. W., Chang, X. W., ... & Shi, J. (2022). Global prevalence of digital addiction in general population: A systematic review and meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, 92, 102128.

Pérez-Mercado, R., Balderas, A., Muñoz, A., Cabrera, J. F., Palomo-Duarte, M., & Dodero,

- J. M. (2023). ChatbotSQL: Conversational agent to support relational database query language learning. *SoftwareX*, 22, 101346.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.
- Purba, D., & Purba, M. (2022). Aplikasi Analisis Korelasi dan Regresi menggunakan Pearson Product Moment dan Simple Linear Regression. *Citra Sains Teknologi*, 1(2), 97-103.
- Rahman, T., Amalia, A., & Aziz, Z. (2021, January). From Digital Literacy to Digital Intelligence. In *4th International Conference on Sustainable Innovation 2020–Social, Humanity, and Education (ICoSIHESS 2020)* (pp. 154-159). Atlantis Press.
- Rajam, V., Reddy, A. B., & Banerjee, S. (2021). Explaining caste-based digital divide in India. *Telematics and Informatics*, 65, 101719.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Reddy, P., Sharma, B., & Chaudhary, K. (2020). Digital literacy: A review of literature. *International Journal of Technoethics (IJT)*, 11(2), 65-94.
- Sohn, K., & Kwon, O. (2020). Technology acceptance theories and factors influencing artificial Intelligence-based intelligent products. *Telematics and Informatics*, 47, 101324.
- Su, H. (2021). Design of the online platform of intelligent library based on machine learning and image recognition. *Microprocessors and Microsystems*, 82, 103851.
- Su, Y. (2023). Delving into EFL teachers' digital literacy and professional identity in the pandemic era: Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) framework. *Heliyon*.
- Tinmaz, H., Lee, Y. T., Fanea-Ivanovici, M., & Baber, H. (2022). A systematic review on digital literacy. *Smart Learning Environments*, 9(1), 1-18.
- Tugiman, T., Herman, H., & Yudhana, A. (2022). Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Model Utaut Untuk Evaluasi Sistem Pendaftaran Online Rumah Sakit. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 9(2), 1621-1630.
- van der Zeeuw, A., Van Deursen, A. J., & Jansen, G. (2019). Inequalities in the social use of the Internet of things: A capital and skills perspective. *new media & society*, 21(6), 1344-1361.
- Van Dijk, J. A. (2006). Digital divide research, achievements and shortcomings. *Poetics*, 34(4-5), 221-235.
- Wang, B., Rau, P. L. P., & Yuan, T. (2023). Measuring user competence in using artificial intelligence: validity and reliability of artificial intelligence literacy scale. *Behaviour & information technology*, 42(9), 1324-1337.

# Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal

Volume 6 Nomor 6 (2024) 3371 – 3390 P-ISSN 2656-274x E-ISSN 2656-4691  
DOI: 10.47476/reslaj.v6i6.2838

Wang, C. H., & Wu, C. L. (2022). Bridging the digital divide: the smart TV as a platform for digital literacy among the elderly. *Behaviour & Information Technology*, 41(12), 2546-2559.

Wang, W., & Siau, K. (2019). Artificial intelligence, machine learning, automation, robotics, future of work and future of humanity: A review and research agenda. *Journal of Database Management (JDM)*, 30(1), 61-79.