

Edukasi Prompt Engineering Kepada Seminaris Kelas X St. Maria Bunda Segala Bangsa

Gabriel Rolly Davinsi¹, Christian Romario², Marthen Preskapu Wela³, Kristoforus Samson⁴, Agus Syawal Yudhistira⁵, Ma. Clara Yureka⁶, I Made Wahyu Palguna⁷, Kade Ngurah Dwi Putra Negara⁸, Stefanus Rua⁹, Claudio Oktavianus Apriano¹⁰, Agustina Candra lali Nono¹¹

Sarjana Informattika Medis, dan STIKES St. Elisabeth Keuskupan Maumere

Email Author: rdavinci.54@gmail.com¹

Abstrak

Kata Kunci:

*Prompt Engineering,
Kecerdasan Buatan,
Literasi Digital, Siswa
Seminaris, Pengabdian
Masyarakat.*

Perkembangan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) memberikan peluang baru dalam mendukung proses pembelajaran, namun pemanfaatannya secara kritis, efektif, dan etis masih menjadi tantangan bagi peserta didik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa kelas X Seminaris St. Maria Bunda Segala Bangsa dalam menggunakan teknik prompt engineering untuk berinteraksi secara optimal dengan AI. Kegiatan dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif dan edukatif dengan metode sosialisasi interaktif, penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan refleksi berbasis nilai. Peserta diberikan pemahaman mengenai konsep dasar AI, penyusunan prompt yang jelas dan terstruktur, pola persona dan persona audience, penentuan tujuan, audiens, parameter keluaran, serta pemberian konteks yang memadai. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai hubungan antara kualitas prompt dan kualitas keluaran AI. Siswa juga menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menyusun prompt secara lebih terstruktur serta mulai memahami pentingnya verifikasi informasi, integritas akademik, dan penggunaan AI secara bertanggung jawab. Kegiatan ini menunjukkan bahwa edukasi prompt engineering yang dipadukan dengan praktik dan refleksi etis dapat menjadi pendekatan yang relevan dalam memperkuat literasi digital siswa.

Abstract

Key Word:

*Prompt Engineering,
Artificial Intelligence,
Digital Literacy,
Seminaris, Community
Service.*

The development of Artificial Intelligence (AI) provides new opportunities to support learning processes; however, its critical, effective, and ethical use remains a challenge for students. This community service activity aimed to improve the understanding and skills of tenth-grade students at Seminaris St. Maria Bunda Segala Bangsa in applying prompt engineering techniques to interact effectively with AI. The activity employed a participatory and educational approach through interactive socialization, material presentation, demonstrations, hands-on practice, discussion, and value-based reflection. Students were introduced to basic AI concepts, structured prompt formulation, persona and audience-persona patterns, goal setting, audience identification, output parameters, and the provision of adequate context. The results indicated improved student understanding of the relationship between prompt quality and AI output quality. Students also demonstrated better skills in developing more structured prompts and showed increased awareness of information verification, academic integrity, and responsible AI use. The activity demonstrates that prompt engineering education combined with practical exercises and ethical reflection can be a relevant approach to strengthening students' digital literacy. This approach encourages students not only to use AI as a learning tool but also to critically evaluate its outputs and consider the ethical implications of its use.

Copyright © 2026 Gabriel Rolly Davinsi

This work is licensed under a **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

PENDAHULUAN

Perkembangan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), khususnya Generative AI (GenAI) seperti ChatGPT, telah mengubah cara peserta didik memperoleh informasi, menyelesaikan tugas, dan mengembangkan ide dalam proses pembelajaran. Namun, kemudahan tersebut juga menimbulkan persoalan ketika peserta didik menggunakan AI hanya sebagai alat untuk memperoleh jawaban secara cepat tanpa memahami cara memberikan instruksi yang tepat, memeriksa kebenaran informasi, dan mempertimbangkan aspek etika penggunaannya. Prompt engineering menjadi salah satu kompetensi penting karena kualitas keluaran GenAI sangat dipengaruhi oleh kemampuan pengguna dalam merancang instruksi yang jelas, kontekstual, dan berorientasi pada tujuan pembelajaran (Knoth et al., 2024; Lee et al., 2025). Kondisi tersebut menjadi semakin penting pada peserta didik tingkat sekolah menengah, termasuk seminaris, agar penggunaan AI tidak menggantikan proses berpikir, refleksi, kreativitas, dan pembentukan integritas akademik.

Secara global, penggunaan GenAI di kalangan mahasiswa telah meningkat secara cepat. Survei mahasiswa global tahun 2025 menunjukkan bahwa lebih dari 86% mahasiswa telah menggunakan GenAI untuk mendukung kegiatan akademik (Iswari et al., 2026). Pada konteks Indonesia, laporan survei tahun 2025 menunjukkan bahwa sekitar 86% mahasiswa menggunakan GenAI dalam menyelesaikan tugas akademik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan AI bukan lagi fenomena terbatas, tetapi telah menjadi bagian dari aktivitas belajar peserta didik. Namun, tingginya penggunaan belum secara otomatis menunjukkan tingginya literasi AI dan kemampuan menggunakan AI secara tepat. Penelitian di Indonesia juga menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dalam pendidikan berkembang lebih cepat dibandingkan kesiapan pedoman dan penguatan literasi pengguna (Rahiem et al., 2026). Untuk Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT), belum ditemukan data prevalensi penggunaan GenAI pada siswa yang berasal dari penelitian jurnal terindeks Scopus periode 2022–2026. Oleh karena itu, data awal kegiatan pada 10 seminaris kelas X dapat digunakan sebagai gambaran lokal, yaitu 8 siswa (80%) menyatakan menggunakan AI terutama sebagai sarana memperoleh jawaban dengan cepat, sementara penggunaan AI secara kritis dan verifikasi masih perlu diperkuat.

Permasalahan tersebut dapat disebabkan oleh perkembangan teknologi AI yang berlangsung lebih cepat dibandingkan kemampuan literasi digital dan AI peserta didik, keterbatasan pemahaman mengenai cara menyusun prompt, serta belum optimalnya pembiasaan untuk memverifikasi informasi yang dihasilkan AI. Penggunaan AI tanpa keterampilan yang memadai dapat menyebabkan keluaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan, informasi yang keliru, ketergantungan terhadap jawaban otomatis, berkurangnya proses berpikir mandiri, dan persoalan integritas akademik. Kajian sistematis menunjukkan bahwa kualitas prompt berhubungan dengan kualitas keluaran Large Language Model (LLM), sedangkan kemampuan literasi AI berperan dalam menghasilkan prompt yang lebih berkualitas dan penggunaan AI yang lebih terarah (Knoth et al., 2024). Di sisi lain, kajian tentang GenAI dalam pendidikan menegaskan bahwa penggunaan teknologi ini perlu disertai kemampuan berpikir kritis, evaluasi informasi, dan pemahaman terhadap aspek etika agar AI berfungsi sebagai pendukung pembelajaran, bukan pengganti proses belajar peserta didik (Park et al., 2025; Bittle et al., 2025).

Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah memberikan edukasi prompt engineering yang dipadukan dengan literasi AI dan penguatan etika penggunaan teknologi. Edukasi tidak hanya diarahkan agar peserta didik mampu membuat prompt yang efektif, tetapi juga memahami unsur tujuan, konteks, peran atau persona, audiens, format keluaran, serta batasan informasi yang diberikan kepada AI. Kegiatan dapat dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif berupa penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung menyusun dan memperbaiki prompt, diskusi, serta refleksi mengenai penggunaan AI yang bertanggung jawab. Pendekatan tersebut diharapkan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan keluaran AI yang lebih relevan sekaligus membangun kebiasaan melakukan verifikasi, mempertahankan proses berpikir mandiri, dan menggunakan AI secara etis. Dengan demikian, edukasi prompt engineering bagi seminaris kelas X St. Maria Bunda Segala Bangsa menjadi langkah strategis untuk memperkuat literasi digital dan membentuk pola penggunaan AI yang efektif, kritis, bertanggung jawab, dan sesuai dengan nilai integritas.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode partisipatif dan edukatif dengan pendekatan experiential learning. Kegiatan diawali dengan observasi terhadap 10 seminaris kelas X untuk mengidentifikasi penggunaan AI, dilanjutkan dengan edukasi mengenai AI, prompt

engineering, penyusunan prompt yang efektif, serta etika penggunaan AI. Peserta kemudian mengikuti demonstrasi dan praktik langsung menyusun serta memperbaiki prompt, dilanjutkan dengan diskusi dan refleksi mengenai penggunaan AI secara kritis dan bertanggung jawab. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap pemahaman, keterampilan menyusun prompt, dan kesadaran peserta dalam menggunakan AI secara etis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi awal dan komunikasi dengan pihak seminari untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa seminari kelas X terkait AI. Partisipan dalam observasi ini terdiri dari 10 siswa kelas untuk menggali pengalaman, persepsi, serta pola penggunaan AI dalam aktivitas akademik sehari-hari. Hasil analisis menunjukkan beberapa tema utama. Pertama, penggunaan AI bersifat intuitif dan tidak terstruktur. Sepuluh siswa mengungkapkan bahwa mereka menggunakan AI dengan perintah sederhana tanpa mempertimbangkan kejelasan konteks atau tujuan. Hal ini tercermin dari pernyataan salah satu siswa:

“Saya biasanya langsung tanya saja, tidak pakai cara khusus, yang penting keluar jawabannya” (Siswa 2).

“Kalau mau ringkasan, saya cuma tulis ‘ringkas ini’, tidak pernah tambah penjelasan lain” (Siswa 5).

Kedua, rendahnya pemahaman konseptual tentang AI dan *prompt engineering*. 8 dari 10 siswa mempersepsikan AI sebagai alat pencari jawaban cepat, bukan sebagai sistem yang memerlukan instruksi terstruktur. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam mengevaluasi kualitas output yang dihasilkan. Hal ini direpresentasikan oleh kutipan berikut:

“Saya pikir AI itu lebih pintar, jadi pasti jawabannya sudah benar” (Siswa 1).

“Saya tidak tahu kalau cara kita tanya bisa memengaruhi jawabannya” (Siswa 8).

Ketiga, adanya kecenderungan ketergantungan pada AI dalam penyelesaian tugas. Sebagian besar siswa mengakui menggunakan hasil AI secara langsung tanpa proses verifikasi atau pengolahan ulang, sebagaimana diungkapkan:

“Kalau sudah ada jawabannya dari AI, saya langsung paste, jarang saya ubah” (Siswa 7).

“AI membantu cepat, jadi saya tidak perlu pikir lama” (Siswa 4).

Temuan-temuan ini menjadi dasar dalam menyusun slide sosialisasi yang mencakup materi *prompt engineering* dan contoh-contoh praktis, serta panduan etika penggunaan AI.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan terdiri dari beberapa kegiatan utama:

1. Penyampaian Materi Konseptual

Peserta diperkenalkan pada konsep dasar AI dan dasar prompt engineering sebagai keterampilan merancang instruksi yang mampu membimbing sistem *Generative AI* agar menghasilkan respons yang relevan dan berkualitas. Peserta diperkenalkan pada pentingnya struktur dalam penyusunan prompt, sekaligus keterbatasannya ketika pengguna belum memiliki kejelasan informasi. Karena itu, diperkenalkan konsep pola (*patterns*) dalam prompt. Pola dipahami sebagai pedoman atau kerangka umum dalam menyusun prompt, yang bersifat fleksibel dan adaptif.

Beberapa pola dasar yang dapat diperkenalkan, yaitu:

a. Pola Persona

Pola ini mengarahkan AI untuk merespons berdasarkan peran tertentu. Contoh: Bertindaklah sebagai Sapardi Djoko Damono, kemudian buat puisi tentang ekaristi.

b. Pola Persona Audiens

Berfokus pada penyesuaian respons terhadap target audiens tertentu. Contoh: Buatkan renungan tentang ekaristi yang dapat dipahami oleh anak-anak sekolah dasar.

Materi selanjutnya mengacu pada praktik terbaik dalam penggunaan AI, yang disederhanakan ke dalam lima prinsip utama:

- Menentukan Persona
Peserta dilatih untuk menetapkan peran tertentu pada AI (misalnya sebagai guru, penulis, atau komunikator), sehingga respons yang dihasilkan lebih kontekstual.
- Menetapkan Tujuan yang Jelas
Penekanan diberikan pada kejelasan instruksi, seperti merangkum, menjelaskan, atau membuat konten tertentu.
- Mengenali Audiens
Peserta diajak menyesuaikan output dengan target audiens, misalnya perbedaan penjelasan untuk anak-anak dan orang dewasa.
- Menentukan Parameter Output
Meliputi pengaturan gaya bahasa, panjang teks, format (narasi, poin-poin), dan tingkat kompleksitas.
- Memberikan Konteks yang Memadai
Ditekankan bahwa kualitas output sangat dipengaruhi oleh kelengkapan informasi yang diberikan dalam prompt.



Gambar 1: Mahasiswa informatika medis didampingi Dosen menampilkan slide materi tentang prompt engineering

2. Demonstrasi

Fasilitator menunjukkan perbedaan hasil keluaran AI berdasarkan variasi pola personal dan pola persona audiens hingga perbedaan hasil keluaran AI mulai dari yang umum hingga yang terstruktur. Studi kasus digunakan untuk memperlihatkan bagaimana kualitas *prompt* memengaruhi kualitas hasil. Dalam konteks ini, demonstrasi penggunaan prompt dibuat pada Gemini.

Peserta diberi kesempatan untuk menyusun *prompt* secara mandiri dalam berbagai konteks, seperti merangkum teks, membuat esai singkat, dan menyusun refleksi Rohani menggunakan pola personal, pola audiens persona, dan lima prinsip utama pembuatan prompt. Kegiatan ini dilakukan secara individu dimana peserta menuliskan prompt.

3. Penyampaian Materi Etika AI

Sebagai bagian akhir dari penyampaian materi, peserta diberikan pemahaman bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) tidak hanya berkaitan dengan aspek teknis, tetapi juga menuntut kemampuan evaluasi kritis dan kesadaran etis. Peserta diarahkan untuk tidak menerima hasil AI secara langsung, melainkan melakukan verifikasi, interpretasi, dan penilaian terhadap kualitas serta kebenaran informasi yang dihasilkan.

Lebih lanjut, materi ini juga memperkenalkan konsep etika AI, yaitu seperangkat prinsip moral yang mengarahkan pengembangan dan penggunaan AI agar tetap bertanggung jawab, adil, aman, dan transparan. Tujuan utama dari etika AI adalah memastikan bahwa teknologi memberikan manfaat optimal bagi manusia sekaligus meminimalkan risiko seperti bias, pelanggaran privasi, dan penyalahgunaan informasi.

Selain itu, peserta juga diperkenalkan pada berbagai tantangan etis dalam penggunaan AI, seperti potensi bias data yang dapat menghasilkan keputusan tidak adil, risiko ketergantungan yang mengurangi otonomi manusia, serta kemungkinan penyalahgunaan teknologi untuk menghasilkan informasi palsu atau menyesatkan.



Gambar 4: Seminaris kelas X menyimak penyampaian materi AI dari mahasiswa informatika medis dan dosen

4. Diskusi dan Refleksi

Siswa diajak untuk merefleksikan pengalaman mereka dalam menggunakan AI, termasuk manfaat, keterbatasan, serta implikasi etisnya. Diskusi ini diarahkan untuk menumbuhkan kesadaran bahwa AI adalah alat bantu yang memerlukan tanggung jawab moral dalam penggunaannya.



Gambar 5: Seminaris kelas X berdiskusi Bersama Dosen dan Mahasiswa Informatika Medis

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pemahaman Konseptual tentang Prompt Engineering

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman konseptual siswa seminaris kelas X terkait cara kerja kecerdasan buatan (AI), khususnya dalam konteks *prompt engineering*. Sebelum intervensi, sebagian besar siswa memandang AI sebagai sistem yang secara otomatis mampu menghasilkan jawaban yang benar tanpa intervensi pengguna yang berarti. Namun, setelah penyampaian materi, terjadi pergeseran paradigma dimana siswa seminaris kelas x mulai memahami bahwa kualitas keluaran (*output*) AI sangat bergantung pada kualitas masukan (*prompt*) yang diberikan.

Transformasi pemahaman ini mengindikasikan berkembangnya *metacognitive awareness*, di mana siswa tidak hanya menggunakan teknologi, tetapi juga mulai merefleksikan bagaimana interaksi mereka dengan sistem tersebut memengaruhi hasil yang diperoleh (Karaoglan-Yilmaz et al., 2023). Dalam konteks literasi digital, hal ini merupakan indikator penting dari pergeseran dari pengguna pasif menjadi pengguna aktif dan reflektif.

Temuan ini diperkuat oleh hasil refleksi siswa berikut:

“Sekarang saya tahu kalau cara kita tanya itu menentukan kualitas jawaban AI” (Siswa 8)

“Ternyata AI tidak langsung pintar sendiri, kita yang harus arahkan” (Siswa 2)

“Saya baru tahu kalau prompt ada aturan dan polanya seperti pola persona dan audience persona” (Siswa 9)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa siswa mulai memahami prinsip-prinsip dasar dalam *prompt engineering*, seperti pentingnya kejelasan instruksi, penentuan konteks, serta penggunaan strategi seperti *persona-based prompting*. Hal ini sejalan dengan literatur yang menyatakan bahwa efektivitas sistem AI generatif sangat ditentukan oleh kemampuan pengguna dalam merancang prompt yang spesifik, terarah, dan kontekstual (Viswanathan, 2025). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa intervensi pembelajaran tidak hanya meningkatkan pengetahuan deklaratif siswa, tetapi juga membangun fondasi keterampilan kognitif tingkat tinggi yang diperlukan dalam interaksi manusia dan AI.

3.2. Dampak Demonstrasi dan Studi Kasus

Demonstrasi langsung dan penyajian studi kasus terbukti memberikan dampak dalam meningkatkan keterampilan siswa seminaris kelas X secara praktis dan aplikatif. Melalui pendekatan ini, siswa seminaris kelas x tidak hanya menerima penjelasan teoritis, tetapi juga mengamati secara langsung perbedaan kualitas keluaran AI berdasarkan variasi struktur prompt yang digunakan.

Pendekatan visual-komparatif ini memungkinkan siswa membangun pemahaman berbasis pengalaman (*experiential learning*), di mana mereka dapat menginternalisasi konsep melalui observasi dan refleksi langsung (Fromm et al., 2021). Perbandingan antara prompt sederhana dan prompt terstruktur menjadi titik kunci dalam membantu siswa memahami hubungan kausal antara input dan output dalam sistem AI.

Hal ini tercermin dalam tanggapan siswa sebagai berikut:

“Ternyata kalau prompt-nya lengkap, hasilnya jauh lebih jelas dan sesuai” (Siswa 3)

“Saya kaget karena perbedaannya sangat jauh antara yang sederhana dan yang pakai pola” (Siswa 6)

“Dari contoh itu saya jadi mengerti kenapa hasil saya sebelumnya kurang tepat” (Siswa 5)

Temuan ini menunjukkan bahwa demonstrasi tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga membantu siswa melakukan evaluasi diri terhadap praktik sebelumnya. Dengan kata lain, terjadi proses *self-correction* yang merupakan bagian penting dalam pembelajaran reflektif (Abilova et al., 2024).

Namun demikian, hasil observasi juga menunjukkan adanya variasi kemampuan antar siswa dalam mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan konteks yang tepat atau menyusun prompt secara sistematis, sebagaimana terlihat dalam pernyataan berikut:

“Saya masih bingung menentukan konteks yang tepat” (Siswa 4)

“Kadang saya lupa menambahkan konteks, jadi hasilnya belum maksimal” (Siswa 8)

Variasi ini mengindikasikan bahwa penguasaan *prompt engineering* merupakan keterampilan yang bersifat prosedural dan memerlukan latihan berulang untuk mencapai tingkat keterampilan yang konsisten. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran keterampilan yang menekankan pentingnya praktik berkelanjutan dalam membangun kompetensi (DeKeyser, 2020). Dengan demikian, meskipun demonstrasi memberikan dampak positif, tetap diperlukan strategi tindak lanjut berupa latihan terstruktur dan pendampingan berkelanjutan untuk memastikan pemerataan keterampilan prompt antar siswa seminaris.

3.3. Refleksi dan Internalisasi Nilai

Selain aspek kognitif dan teknis, hasil kegiatan juga menunjukkan berkembangnya kesadaran etis siswa seminaris kelas X dalam penggunaan teknologi AI. Diskusi reflektif yang dilakukan setelah sesi praktik menjadi ruang penting bagi siswa seminaris kelas X untuk mengaitkan penggunaan teknologi dengan nilai-nilai, khususnya dalam konteks pendidikan berbasis karakter.

Siswa seminaris kelas X mulai menyadari bahwa penggunaan AI tidak hanya menuntut efektivitas, tetapi juga tanggung jawab moral. Kesadaran ini mencerminkan perkembangan dimensi afektif dalam literasi digital, yang sering kali kurang mendapat perhatian dalam pembelajaran teknologi.

Hal ini tercermin dalam pernyataan siswa berikut:

“AI bisa membantu belajar, tapi tetap harus digunakan dengan tanggung jawab” (Siswa 4)

“Sebagai siswa seminari, kita harus tetap berpikir sendiri walaupun ada AI” (Siswa 7)

“Saya merasa penggunaan AI juga harus sesuai dengan nilai yang diajarkan di sini” (Siswa 3)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami fungsi instrumental AI, tetapi juga mulai menyadari nilai-nilai etika, tanggung jawab, dan integritas akademik. Lebih lanjut, internalisasi nilai ini menjadi fondasi penting dalam mencegah potensi penyalahgunaan teknologi, seperti plagiarisme atau ketergantungan berlebihan pada AI.

KESIMPULAN

Kegiatan edukasi prompt engineering kepada siswa kelas X Seminari St. Maria Bunda Segala Bangsa mulai meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kesadaran etis peserta dalam penggunaan AI. Pendekatan yang mengintegrasikan aspek teknis dan reflektif terbukti relevan dalam konteks pendidikan seminari. Selain itu, kegiatan ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan model literasi digital berbasis nilai, khususnya dalam membentuk generasi yang tidak hanya cakap teknologi, tetapi juga bijaksana dalam penggunaannya.

Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Seminari St. Maria Bunda Segala Bangsa yang telah memberikan izin, dukungan, dan kesempatan dalam pelaksanaan kegiatan edukasi prompt engineering kepada seminaris kelas X. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para pendamping dan seluruh seminaris kelas X yang telah berpartisipasi secara aktif selama kegiatan berlangsung. Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

- Abilova, Z., Kaldybayeva, A., & Zhansugurova, K. (2024). Project-Based Learning as a Catalyst for Developing Reflective Thinking in Students. *Bulletin of Science and Practice*. <https://doi.org/10.33619/2414-2948/103/77>.
- Ardoin, N., Bowers, A., & Gaillard, E. (2022). A systematic mixed studies review of civic engagement outcomes in environmental education. *Environmental Education Research*, 29, 1 - 26. <https://doi.org/10.1080/13504622.2022.2135688>.
- Baskara, F. (2025). Conceptualizing Digital Literacy for the AI Era: A Framework for Preparing Students in an AI-Driven World. *Data and Metadata*. <https://doi.org/10.56294/dm2025530>.
- Black, R., & Tomlinson, B. (2025). University students describe how they adopt AI for writing and research in a general education course. *Scientific Reports*, 15. <https://doi.org/10.1038/s41598-025-92937-2>.
- Cain, W. (2023). Prompting Change: Exploring Prompt Engineering in Large Language Model AI and Its Potential to Transform Education. *TechTrends*, 68, 47 - 57. <https://doi.org/10.1007/s11528-023-00896-0>.
- Canoy, M., Salinas, R., Genobesa, E., & Selgas, J. (2023). Towards the Altar: An In-depth Exploration of Seminaris' Aspiration Towards Priestly Vocation. *Millah: Journal of Religious Studies*. <https://doi.org/10.20885/millah.vol22.iss2.art13>.
- Dekeyser, R. (2020). Skill Acquisition Theory. , 83-104. <https://doi.org/10.4324/9780429503986-5>.

- Fromm, J., Radianti, J., Wehking, C., Stieglitz, S., Majchrzak, T., & Brocke, J. (2021). More than experience? - On the unique opportunities of virtual reality to afford a holistic experiential learning cycle. *Internet High. Educ.*, 50, 100804. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2021.100804>.
- Morris, T. (2019). Experiential learning – a systematic review and revision of Kolb’s model. *Interactive Learning Environments*, 28, 1064 - 1077. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1570279>.
- Papakostas, C. (2025). Artificial Intelligence in Religious Education: Ethical, Pedagogical, and Theological Perspectives. *Religions*. <https://doi.org/10.3390/rel16050563>.
- Sahoo, P., Singh, A., Saha, S., Jain, V., Mondal, S., & Chadha, A. (2024). A Systematic Survey of Prompt Engineering in Large Language Models: Techniques and Applications. *ArXiv*, abs/2402.07927. <https://doi.org/10.48550/arxiv.2402.07927>.
- Viswanathan, P. (2025). Prompt Engineering for Conversational AI Systems: A Systematic Review of Techniques and Applications. *International Journal of Scientific Research in Computer Science, Engineering and Information Technology*. <https://doi.org/10.32628/cseit25111276>.
- Zou, X., Su, P., Li, L., & Fu, P. (2023). AI-generated content tools and students’ critical thinking: Insights from a Chinese university. *IFLA Journal*, 50, 228 - 241. <https://doi.org/10.1177/03400352231214963>.