

Efektivitas dan Persepsi Peserta terhadap Media Pembelajaran Arsip Digital Berbasis Kecerdasan Buatan

¹Sambas Ali Muhidin*

Program Studi Pendidikan
Manajemen Perkantoran,
FPEB, Universitas Pendidikan
Indonesia
Jalan Dr. Setiabudhi No. 229,
Bandung 40154, Indonesia
sambas@upi.edu

²Hady Siti Hadijah

Program Studi Pendidikan
Manajemen Perkantoran,
FPEB, Universitas Pendidikan
Indonesia
Jalan Dr. Setiabudhi No. 229,
Bandung 40154, Indonesia
hady@upi.edu

³Adman

Program Studi Pendidikan
Manajemen Perkantoran,
FPEB, Universitas Pendidikan
Indonesia
Jalan Dr. Setiabudhi No. 229,
Bandung 40154, Indonesia
adman@upi.edu

⁴Hendri Winata

Program Studi Pendidikan
Manajemen Perkantoran,
FPEB, Universitas Pendidikan
Indonesia
Jalan Dr. Setiabudhi No. 229,
Bandung 40154, Indonesia
hendri@upi.edu

⁵Triesninda Pahlevi

Prodi Pendidikan Administrasi
Perkantoran FEB Universitas
Negeri Surabaya
Jl. Ketintang No.2 Surabaya
triesnindapahlevi@unesa.ac.id

Abstract

Digital archive management is an increasingly essential competence for lecturers and teachers amid the rapid integration of Artificial Intelligence (AI) in education, yet educators' literacy and practical skills in designing AI-based digital archive instructional media remain limited. This Community Service (PKM) activity aimed to conduct a Workshop on Designing AI-Based Digital Archive Instructional Media and to evaluate its effectiveness on participants' understanding and perception. The activity was held on 2–3 July 2026 and attended by 38 lecturers/teachers from 32 institutions. Evaluation used a one-group pretest-posttest design accompanied by a 10-item perception questionnaire (1–4 scale), analyzed using paired difference tests, effect size, N-Gain, and Cronbach's Alpha reliability. Results showed a significant increase in understanding scores from a mean of 79.74 to 90.79 ($p < .001$; Cohen's $d = 0.99$; N-Gain = 0.52, medium category). The perception instrument showed high reliability ($\alpha = .868$) with a composite satisfaction score of 91.71 out of 100, although no significant correlation was found between perception and the magnitude of understanding gains. The activity proved effective both cognitively and affectively and may serve as a sustainable training model for educators integrating AI into digital archive management.

Keywords: learning media; digital archives; artificial intelligence; N-Gain; educator training

Abstrak

Pengelolaan arsip digital menjadi kompetensi yang semakin penting bagi dosen dan guru di tengah pesatnya integrasi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dalam dunia pendidikan, namun literasi dan keterampilan praktis pendidik dalam merancang media pembelajaran arsip digital berbasis AI masih terbatas. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan menyelenggarakan Workshop Desain Media Pembelajaran Arsip Digital Berbasis AI serta mengevaluasi efektivitasnya terhadap pemahaman dan persepsi peserta. Kegiatan dilaksanakan pada 2–3 Juli 2026 dan diikuti 38 dosen/guru dari 32 institusi. Evaluasi menggunakan desain one-group pretest-posttest disertai angket persepsi 10 item (skala 1–4), dianalisis dengan uji beda berpasangan, effect size, N-Gain, dan reliabilitas Cronbach's Alpha. Hasil menunjukkan peningkatan skor pemahaman yang signifikan dari rata-rata 79,74 menjadi 90,79 ($p < 0,001$; Cohen's $d = 0,99$; N-Gain = 0,52 kategori sedang). Instrumen persepsi memiliki reliabilitas tinggi ($\alpha = 0,868$) dengan skor komposit kepuasan 91,71 dari skala 0–100, meskipun tidak ditemukan korelasi signifikan antara persepsi dan besaran peningkatan pemahaman. Kegiatan ini terbukti efektif secara kognitif maupun afektif dan dapat menjadi model pelatihan berkelanjutan bagi pendidik dalam mengintegrasikan AI ke dalam pengelolaan arsip digital.

Keywords: media pembelajaran; arsip digital; kecerdasan buatan; N-Gain; pelatihan pendidik

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mendorong lembaga pendidikan, khususnya tenaga pendidik pada Program Keahlian Manajemen Perkantoran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), akademi, dan perguruan tinggi untuk mengelola pembelajaran kearsipan secara digital. Integrasi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) ke dalam praktik pembelajaran kearsipan menambah tuntutan agar para pendidik terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi dalam pembelajaran kearsipan. Masalah yang kemudian muncul adalah penerapan AI pada pembelajaran arsip digital menghadirkan tantangan baru, khususnya terkait kesiapan guru atau dosen dalam mengimplementasikan pembelajaran arsip digital berbasis *Artificial Intelligence*.

Di sisi lain, tenaga pendidik (dosen dan guru) dituntut tidak hanya memahami substansi kearsipan digital, tetapi juga mampu merancang media pembelajaran yang memanfaatkan AI agar peserta didik siap menghadapi praktik kerja bidang kearsipan mutakhir. Kajian sistematis terbaru menunjukkan bahwa kendala utama pelatihan AI bagi pendidik adalah rendahnya motivasi dan minimnya program pelatihan yang bersifat kontekstual serta berorientasi praktik (Aljemely, 2024), sejalan dengan temuan bahwa banyak pendidik masih memiliki pemahaman yang terfragmentasi mengenai AI sehingga menghambat kepercayaan diri dan keberlanjutan penerapannya dalam pembelajaran (Gayed, 2025). Literasi AI itu sendiri mencakup empat aspek utama—memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan aspek etis—yang perlu dibangun secara sistematis melalui pelatihan yang kontekstual (Ng et al., 2021). Sejumlah kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) sejenis telah dilaksanakan, misalnya pelatihan pemanfaatan AI untuk pengembangan bahan ajar digital (Hakeu et al., 2023; Handayani et al., 2024) dan pelatihan penggunaan Chat GPT sebagai alat bantu pembelajaran (Maulana et al., 2023). Namun demikian, evaluasi efektivitas kegiatan tersebut umumnya masih bersifat deskriptif dan belum banyak yang menyertakan pengujian statistik inferensial secara menyeluruh, mencakup uji beda berpasangan, effect size, N-Gain, maupun uji reliabilitas instrumen persepsi, khususnya pada domain desain media pembelajaran arsip digital berbasis AI. Kesenjangan inilah yang menjadi kebaruan (*state of the art*) dari kegiatan PKM yang dilaporkan dalam artikel ini.

Berdasarkan uraian tersebut, Program Studi Pendidikan Manajemen Perkantoran FPEB Universitas Pendidikan Indonesia menyelenggarakan Workshop Desain Media Pembelajaran Arsip Digital Berbasis AI bagi Tenaga Dosen/Guru. Kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan pemahaman peserta dalam merancang media pembelajaran arsip digital berbasis AI; dan (2) mengevaluasi efektivitas kegiatan secara kuantitatif, baik dari sisi peningkatan pemahaman (dampak kognitif) maupun persepsi/kepuasan peserta terhadap media yang digunakan (dampak afektif), sehingga dapat dijadikan rujukan pengembangan program pelatihan berkelanjutan bagi pendidik di bidang kearsipan digital.

METODE

Kegiatan PKM ini menggunakan metode workshop, yaitu kegiatan yang disertai demonstrasi dan praktik langsung untuk menghasilkan keterampilan tertentu, dalam hal ini keterampilan merancang media pembelajaran arsip digital berbasis AI. Workshop dilaksanakan pada tanggal 2–3 Juli 2026 dengan pendekatan *blended* yang memadukan paparan materi, demonstrasi penggunaan perangkat AI untuk kearsipan digital, dan praktik mandiri peserta dalam merancang media pembelajaran.

Kelompok sasaran (mitra) kegiatan berjumlah 38 dosen/guru yang berasal dari 32 institusi pendidikan (SMK, akademi, dan perguruan tinggi), dengan rentang pengalaman mengajar 1 hingga 34 tahun (rata-rata 13,9 tahun). Karakteristik mitra yang heterogen dari sisi jenjang institusi maupun pengalaman mengajar ini relevan dengan temuan bahwa efektivitas pelatihan AI bagi pendidik sangat dipengaruhi oleh kesesuaian materi dengan latar belakang dan kebutuhan peserta (Aljemely, 2024).



Foto 1. Khalayak Sasaran Workshop Desain Media Pembelajaran Kearsipan Berbasis Kecerdasan Buatan

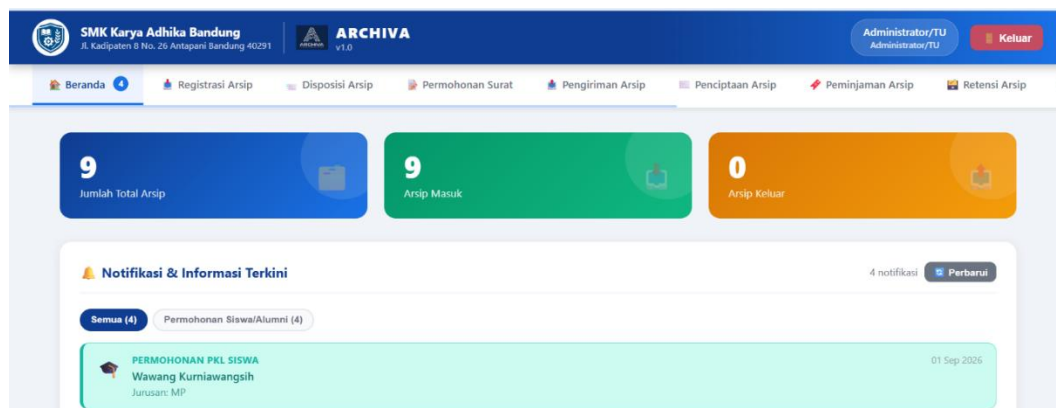
Evaluasi efektivitas kegiatan menggunakan desain one-group pretest-posttest. Instrumen tes pemahaman diberikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pelatihan, sementara instrumen angket persepsi/kepuasan peserta terhadap media pembelajaran berbasis AI terdiri atas 10 item dengan skala 1–4 yang diberikan pada akhir kegiatan. Analisis data dilakukan dengan kombinasi teknik statistik deskriptif (mean, standar deviasi, nilai minimum-maksimum); uji normalitas Shapiro-Wilk; uji beda berpasangan (Paired Sample t-Test dan Wilcoxon Signed-Rank Test); effect size (Cohen's d) (Cohen, 1988) dan N-Gain Score (Hake, 1998); uji reliabilitas Cronbach's Alpha beserta corrected item-total correlation; uji korelasi Pearson dan Spearman antara skor komposit persepsi dengan gain score; serta visualisasi data. Seluruh analisis dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ menggunakan Python (SciPy, Pandas, dan Matplotlib).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan workshop dilaksanakan selama dua hari bertempat di Laboratorium Komputer FPB UPI. Peserta terdiri dari 38 guru/dosen pada Program Studi Manajemen Perkantoran di SMK/Akademi/PT. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test, observasi langsung, refleksi peserta, serta analisis produk digital yang dihasilkan.



Foto 2. Sesi Workshop Desain Media Pembelajaran Kearsipan Berbasis Kecerdasan Buatan



Gambar 1. Contoh Produk Digital Hasil Workshop Desain Media Pembelajaran Kearsipan Berbasis Kecerdasan Buatan

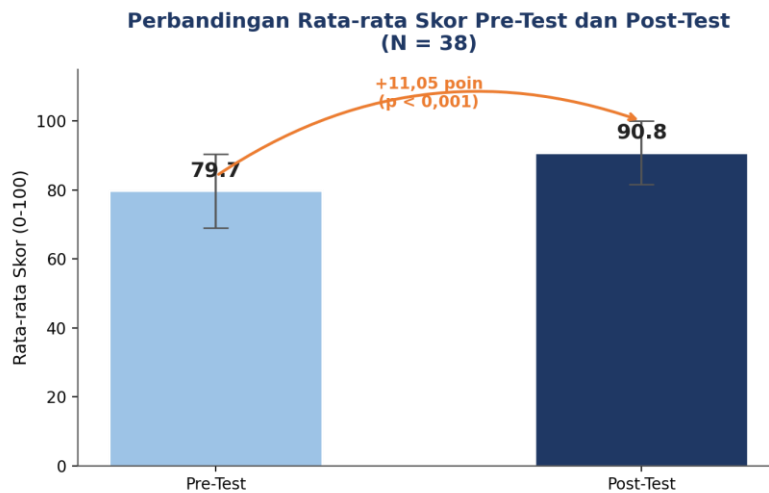
Selanjutnya bagian ini juga menguraikan hasil kegiatan PKM ditinjau dari dua dimensi, yaitu efektivitas peningkatan pemahaman peserta (dampak kognitif) dan persepsi/kepuasan peserta terhadap media pembelajaran berbasis AI (dampak afektif).

Efektivitas Peningkatan Pemahaman Peserta

Statistik deskriptif skor pre-test dan post-test peserta disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Pre-Test dan Post-Test

Statistik	Pre-Test	Post-Test
Rata-rata (Mean)	79,74	90,79
Standar Deviasi	10,71	9,19
Nilai Minimum	55,00	60,00
Nilai Maksimum	100,00	100,00
N	38	38



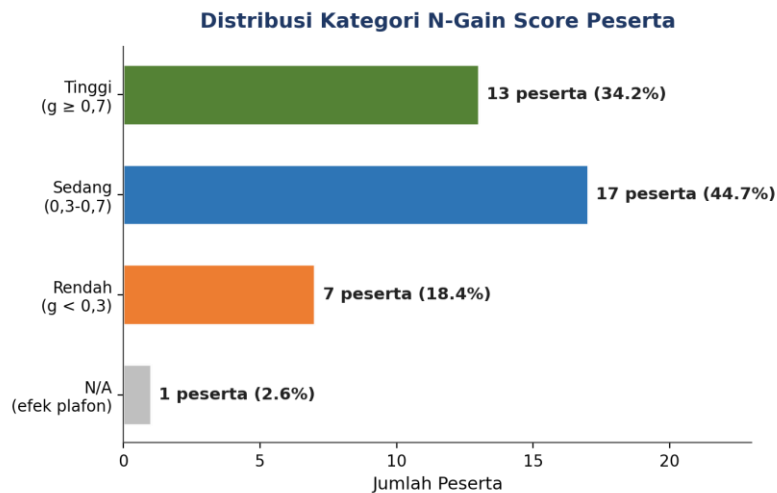
Gambar 2. Perbandingan rata-rata skor pre-test dan post-test peserta

Rata-rata skor peserta meningkat dari 79,74 menjadi 90,79, atau meningkat 11,05 poin, dengan standar deviasi yang mengecil setelah workshop, mengindikasikan pemahaman peserta menjadi lebih homogen. Uji normalitas Shapiro-Wilk terhadap data selisih skor menunjukkan data berdistribusi normal ($W = 0,954$; $p = 0,117$), sehingga uji beda parametrik dapat digunakan. Hasil uji beda disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas, Uji Beda, dan Effect Size

Uji Statistik	Nilai	p-value	Kesimpulan
Shapiro-Wilk (selisih skor)	$W = 0,954$	0,117	Data normal
Paired Sample t-Test	$t(37) = 6,105$	$< 0,001$	Signifikan
Wilcoxon Signed-Rank	$W = 34,5$	$< 0,001$	Signifikan
Cohen's d (paired)	$d = 0,99$	—	Efek besar

Kedua uji beda, parametrik (paired t-test) dan non-parametrik (Wilcoxon), secara konsisten menunjukkan peningkatan yang signifikan ($p < 0,001$) dengan besaran efek yang tergolong besar (Cohen's $d = 0,99$), sehingga kegiatan workshop terbukti efektif baik secara statistik maupun praktis. Untuk mengukur besaran peningkatan pemahaman secara ternormalisasi, dihitung pula N-Gain Score (Hake, 1998), sebagaimana disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Distribusi kategori N-Gain Score peserta (N = 37 dapat dihitung; 1 peserta ceiling effect)

Rata-rata N-Gain Score peserta sebesar 0,52 (kategori Sedang), dengan 78,9% peserta berada pada kategori Sedang hingga Tinggi. Temuan ini menunjukkan efektivitas workshop yang baik dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi desain media pembelajaran arsip digital berbasis AI, sejalan dengan hasil pelatihan AI serupa yang juga melaporkan peningkatan kompetensi peserta secara signifikan (Hakeu et al., 2023; Handayani et al., 2024).

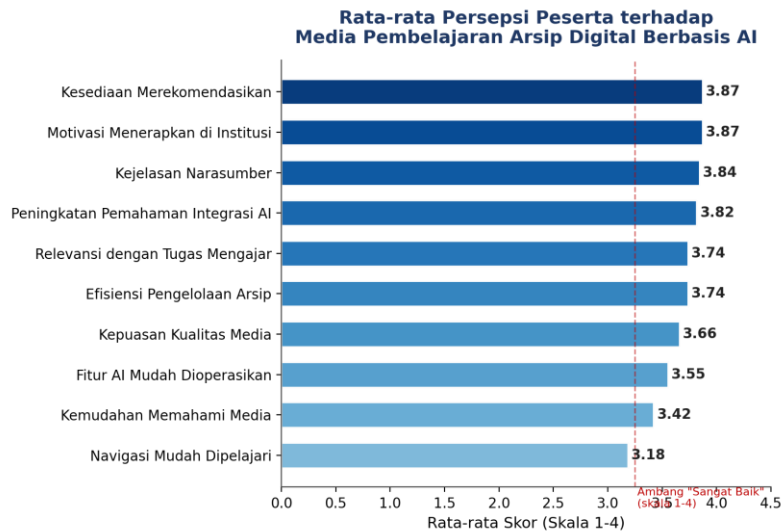
Reliabilitas dan Persepsi Peserta terhadap Media Berbasis AI

Sebelum mendeskripsikan persepsi peserta, terlebih dahulu diuji konsistensi internal instrumen angket melalui koefisien Cronbach's Alpha, sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Persepsi

Indikator	Nilai
Jumlah Item	10
Cronbach's Alpha	0,868
Interpretasi	Reliabilitas Tinggi (Baik)

Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,868 ($> 0,70$) menunjukkan bahwa instrumen angket persepsi/kepuasan peserta terhadap media pembelajaran arsip digital berbasis AI memiliki konsistensi internal yang tinggi dan layak digunakan sebagai alat ukur pada kegiatan maupun penelitian lanjutan. Deskripsi persepsi peserta terhadap masing-masing indikator disajikan pada Gambar 4 dan Tabel 4.



Gambar 4. Rata-rata persepsi peserta terhadap 10 indikator media pembelajaran berbasis AI (skala 1–4)

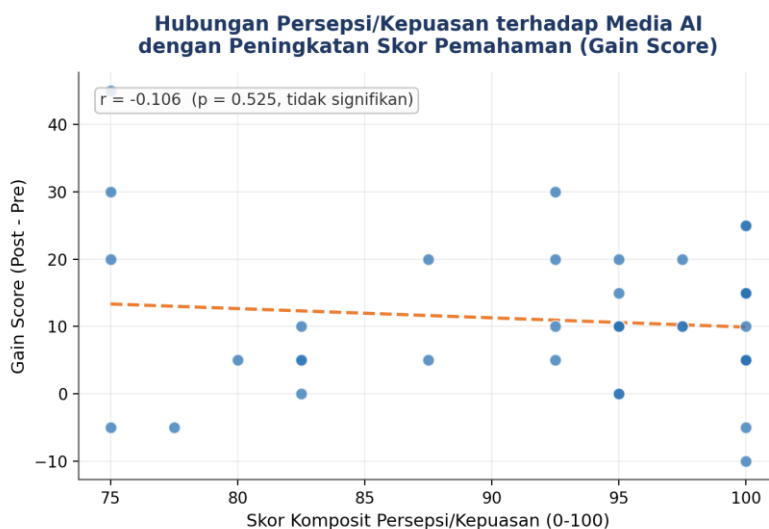
Tabel 4. Deskripsi Persepsi Peserta per Indikator

Indikator	Mean	SD	r item-total
Kesediaan Merekomendasikan	3,87	0,34	0,688
Motivasi Menerapkan di Institusi	3,87	0,34	0,482
Kejelasan Penyampaian Narasumber	3,84	0,37	0,565
Peningkatan Pemahaman Integrasi AI	3,82	0,39	0,624
Efisiensi Pengelolaan Arsip	3,74	0,45	0,704
Relevansi dengan Tugas Mengajar	3,74	0,45	0,704
Kepuasan Kualitas Media	3,66	0,48	0,856
Fitur AI Mudah Dioperasikan	3,55	0,55	0,600
Kemudahan Memahami Media	3,42	0,50	0,451
Navigasi Mudah Dipelajari	3,18	0,95	0,612

Seluruh nilai *corrected item-total correlation* berada di atas 0,30, menunjukkan seluruh butir angket valid secara konsisten mengukur konstruk persepsi/kepuasan peserta. Indikator dengan skor tertinggi adalah ‘Kesediaan Merekomendasikan’ dan ‘Motivasi Menerapkan di Institusi’ (mean = 3,87), menunjukkan penerimaan peserta yang sangat positif terhadap inovasi media berbasis AI ini, sejalan dengan temuan bahwa kesediaan merekomendasikan dan motivasi penerapan merupakan indikator kunci keberterimaan teknologi pada konteks pendidikan (Li et al., 2016). Adapun indikator ‘Navigasi Mudah Dipelajari’ memiliki skor terendah sekaligus variabilitas tertinggi (SD = 0,95), mengindikasikan perlunya penyempurnaan aspek antarmuka/kemudahan navigasi pada pengembangan media selanjutnya, sebagaimana juga disarankan dalam kajian kesiapan profesional kearsipan terhadap teknologi AI (Tsabedze, 2023).

Hubungan Persepsi/Kepuasan dengan Peningkatan Pemahaman

Skor komposit persepsi/kepuasan peserta terhadap media berbasis AI tergolong sangat tinggi (rata-rata 91,71 dari skala 0–100). Hubungan antara skor komposit tersebut dengan besaran gain score disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Hubungan skor komposit persepsi/kepuasan peserta dengan gain score

Uji korelasi menunjukkan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara skor persepsi/kepuasan dengan gain score ($r = -0,106$; $p = 0,525$) maupun dengan N-Gain ($r = 0,084$; $p = 0,620$). Artinya, kepuasan peserta terhadap media bersifat seragam tinggi (*ceiling effect*) sehingga tidak banyak bervariasi untuk dapat menjelaskan perbedaan besaran peningkatan pemahaman antarpeserta. Namun demikian, temuan ini menegaskan bahwa dampak kognitif dan afektif workshop terbukti positif, namun berdiri sebagai dua dimensi yang relatif independen.

Pembahasan

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa Workshop Desain Media Pembelajaran Arsip Digital Berbasis AI efektif meningkatkan pemahaman peserta secara signifikan ($p < 0,001$; $d = 0,99$; N-Gain = 0,52) sekaligus memperoleh penerimaan/persepsi yang sangat positif dari peserta (skor komposit 91,71/100; Cronbach's Alpha = 0,868). Temuan ini memperkuat kelayakan workshop baik dari sisi dampak kognitif (peningkatan pemahaman) maupun dampak afektif (kepuasan dan penerimaan pengguna terhadap teknologi AI), dua dimensi yang lazim dilaporkan secara bersamaan pada kajian penerimaan teknologi dan efektivitas pelatihan pendidik berbasis AI (Aljemely, 2024; Alaoui, 2025).

Ketiadaan korelasi signifikan antara persepsi dan gain score mengindikasikan adanya efek *ceiling* pada variabel kepuasan (skor yang seragam tinggi), sehingga disarankan pengembangan instrumen persepsi dengan rentang skala yang lebih lebar (misalnya skala 1–5 atau 1–7) pada kegiatan lanjutan, agar variabilitas persepsi peserta dapat tertangkap lebih baik dan berpotensi mengungkap hubungannya dengan hasil belajar. Ketiadaan kelompok kontrol pada desain one-group pretest-posttest juga tetap menjadi keterbatasan metodologis yang perlu diakui secara eksplisit. Meskipun demikian, hasil ini konsisten dengan sejumlah kegiatan PKM sejenis yang melaporkan peningkatan kompetensi dan penerimaan positif peserta terhadap pemanfaatan AI dalam pengembangan media pembelajaran (Diantama, 2024; Handayani et al., 2024; Maulana et al., 2023), sekaligus menegaskan urgensi penguatan kompetensi kearsipan digital berbasis AI di kalangan pendidik, sejalan dengan tren integrasi AI pada praktik pengelolaan arsip dan rekod secara lebih luas, termasuk pada institusi pendidikan (Allothman & Wahab Sait, 2022; Cushing & Osti, 2023; Modiba, 2025).

PENUTUP

Workshop Desain Media Pembelajaran Arsip Digital Berbasis AI bagi Tenaga Dosen/Guru terbukti efektif secara statistik dan praktis dalam meningkatkan pemahaman peserta (rata-rata 79,74 menjadi 90,79; $p < 0,001$; $d = 0,99$; N-Gain = 0,52 kategori Sedang). Instrumen angket persepsi peserta memiliki reliabilitas tinggi (Cronbach's Alpha = 0,868) dengan seluruh butir valid secara konsisten, dan persepsi/kepuasan peserta terhadap media berbasis AI sangat positif (skor komposit 91,71/100), terutama pada aspek kesediaan merekomendasikan dan motivasi menerapkan di institusi masing-masing. Meskipun tidak ditemukan hubungan signifikan antara persepsi/kepuasan dengan besaran peningkatan pemahaman, kedua dampak tersebut (kognitif dan afektif) terbukti sama-sama positif sebagai dua dimensi yang relatif independen.

Sebagai rekomendasi tindak lanjut, aspek navigasi/antarmuka media perlu disempurnakan pada pengembangan berikutnya karena memperoleh skor dan konsistensi persepsi terendah di antara sepuluh indikator yang diukur. Kegiatan PKM serupa juga disarankan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan melalui program pendampingan (mentoring) pasca workshop, disertai penggunaan instrumen persepsi dengan rentang skala yang lebih lebar, agar dampak kegiatan terhadap kompetensi pendidik dalam mengintegrasikan AI ke dalam pengelolaan arsip digital dapat terus dipantau dan ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alaoui, S. (2025). *Artificial intelligence and records management in contemporary organizations: What cultural aspects are required? Insights from the information culture framework (ICF)*. Records Management Journal, 35(2), 109–117. <https://doi.org/10.1108/RMJ-08-2023-0041>
- [2] Aljemely, Y. (2024). *Challenges and best practices in training teachers to utilize artificial intelligence: A systematic review*. Frontiers in Education, 9, Article 1470853. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1470853>
- [3] Alothman, A. F., & Wahab Sait, A. R. (2022). *Managing and retrieving bilingual documents using artificial intelligence-based ontological framework*. Computational Intelligence and Neuroscience, 2022, Article 4636931. <https://doi.org/10.1155/2022/4636931>
- [4] Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- [5] Cushing, A. L., & Osti, G. (2023). “So how do we balance all of these needs? ”: *How the concept of AI technology impacts digital archival expertise*. Journal of Documentation, 79(7), 12–29.
- [6] Diantama, S. (2024). *Pemanfaatan artificial intelligence (AI) dalam dunia pendidikan*. DEWANTECH Jurnal Teknologi Pendidikan, 2(1), 11–17. <https://doi.org/10.61434/dewantech.v1i1.8>
- [7] Gayed, J. M. (2025). *Educators' perspective on artificial intelligence: Equity, preparedness, and development*. Cogent Education, 12(1), Article 2447169. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2447169>
- [8] Hake, R. R. (1998). *Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses*. American Journal of Physics, 66(1), 64–74.
- [9] Hakeu, F., Pakaya, I. I., Djahuno, R., Zakarina, U., Tangkudung, M., & Ichsan, I. (2023). *Workshop media pembelajaran digital bagi guru dengan teknologi AI (artificial intelligence)*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(2), 1–14.
- [10] Handayani, I., Noviana, W., & Widiastuti, H. (2024). *Pemanfaatan AI (artificial intelligence) dalam pembuatan media pembelajaran*. AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(7), 493–500.
- [11] Li, K., Li, Y., & Franklin, T. (2016). *Preservice teachers' intention to adopt technology in their future classrooms*. Journal of Educational Computing Research, 54(7), 946–966. <https://doi.org/10.1177/0735633116641694>

- [12] Maulana, M. S., Nurmalasari, N., Widiyanto, S. R., Safitri, S. D. A., & Maulana, R. (2023). *Pelatihan Chat GPT sebagai alat pembelajaran berbasis artificial intelligence di kelas*. Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Jotika, 3(1), 16–19. <https://doi.org/10.56445/jppmj.v3i1.103>
- [13] Modiba, M. (2025). *Adoption of artificial intelligence to enhance records management practices at Gauteng Department of Education in South Africa*. Collection and Curation, 44(1), 9–17. <https://doi.org/10.1108/CC-12-2023-0044>
- [14] Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). *Conceptualizing AI literacy: An exploratory review*. Computers and Education: Artificial Intelligence, 2, Article 100041. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041>
- [15] Tsabedze, V. (2023). *Managing records in the age of artificial intelligence: How prepared are archives and records management professionals in Eswatini?* Internet Reference Services Quarterly, 28(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/10875301.2023.2284898>