

# Pengenalan Konsep Dasar Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa SD Hosanna Palembang

Anggi Yuliani <sup>a,1\*</sup>, Muhammad Irfan <sup>a,2</sup>, Given Venando <sup>a,3</sup>, Farid Dani Alfaruq <sup>a,4</sup>, Ery Hartati <sup>a,5\*</sup>

<sup>a</sup> Universitas Multi Data Palembang, Jl. Rajawali No.14, 9 Ilir, Kec. Ilir Tim. II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30113, Indonesia

<sup>1</sup> [anggiyuliani\\_2428250081@mhs.mdp.ac.id](mailto:anggiyuliani_2428250081@mhs.mdp.ac.id); <sup>2</sup> [muhhammadirfan\\_2428250051@mhs.mdp.ac.id](mailto:muhhammadirfan_2428250051@mhs.mdp.ac.id); <sup>3</sup> [givenvenando\\_2428250046@mhs.mdp.ac.id](mailto:givenvenando_2428250046@mhs.mdp.ac.id); <sup>4</sup> [fariddanielfaruq\\_2428250054@mhs.mdp.ac.id](mailto:fariddanielfaruq_2428250054@mhs.mdp.ac.id); <sup>5</sup> [ery\\_hartati@mdp.ac.id](mailto:ery_hartati@mdp.ac.id)  
\*corresponding author

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Diterima : 21 Mei 2026 Direvisi : 31 Mei 2026 Diterbitkan : 25 Juni 2026	<p>Perkembangan teknologi digital, khususnya <i>Artificial Intelligence (AI)</i>, memberikan pengaruh besar dalam dunia pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Namun, pemahaman siswa sekolah dasar terhadap konsep dasar <i>Artificial Intelligence</i> masih tergolong rendah sehingga diperlukan kegiatan edukasi sejak dini untuk meningkatkan literasi digital siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada siswa SD hosanna Palembang bertujuan untuk memperkenalkan konsep dasar <i>Artificial Intelligence</i> kepada siswa SD Hosanna agar siswa mampu memahami manfaat dan penggunaan <i>Artificial Intelligence</i> secara bijak dalam proses belajar. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui penyuluhan, demonstrasi, praktik langsung penggunaan aplikasi berbasis <i>Artificial Intelligence</i>, serta sesi diskusi dan tanya jawab interaktif. Materi yang diberikan mencakup pengertian <i>Artificial Intelligence</i>, contoh penerapan <i>Artificial Intelligence</i> dalam kehidupan sehari-hari, serta penggunaan aplikasi seperti <i>ChatGPT</i>, <i>Gemini</i>, dan <i>Canva AI</i>. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif dan mampu memahami konsep dasar <i>Artificial Intelligence</i> melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan sederhana. Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa 87,5% siswa mampu memahami konsep dasar AI, 93,75% siswa mampu menyebutkan contoh penerapan AI dalam kehidupan sehari-hari, dan 81,25% siswa mampu menggunakan platform AI sederhana secara mandiri. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif dan mampu memahami konsep dasar <i>Artificial Intelligence</i> melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan sederhana. Selain meningkatkan wawasan teknologi, kegiatan ini juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Dengan demikian, pengenalan <i>Artificial Intelligence</i> sejak dini dapat menjadi langkah awal dalam meningkatkan kesiapan siswa menghadapi perkembangan teknologi digital di masa depan.</p>
<p><b>Kata Kunci:</b>                      artificial intelligence                      literasi digital                      siswa sekolah dasar                      teknologi pendidikan                      pembelajaran interaktif</p>	

## I. Pendahuluan

### A. Analisis Situasi

Transformasi teknologi digital yang berkembang pesat di era modern memberikan dampak besar terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk sektor pendidikan. *Artificial Intelligence (AI)* kini berkembang menjadi teknologi yang mampu mendukung proses pembelajaran secara lebih interaktif, adaptif, dan inovatif. Berbagai aplikasi berbasis *Artificial Intelligence (AI)* seperti asisten virtual, sistem rekomendasi konten, *chatbot* pembelajaran, dan *platform* pembelajaran adaptif semakin banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya oleh generasi muda. Integrasi teknologi *Artificial Intelligence* dalam pendidikan dasar dinilai mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta membantu siswa menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 [1]. Oleh karena itu, literasi *Artificial Intelligence* perlu dikenalkan sejak dini agar siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memahami manfaat dan penggunaan teknologi secara bijak dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, observasi lapangan menunjukkan bahwa pemahaman siswa sekolah dasar terhadap konsep dasar AI masih berada pada tingkat yang sangat terbatas. Meskipun siswa telah akrab menggunakan perangkat digital untuk berbagai keperluan, seringkali mereka hanya berperan sebagai pengguna pasif tanpa memahami mekanisme kerja sistem cerdas yang tersembunyi di balik aplikasi yang mereka gunakan. Mereka dapat

mengoperasikan teknologi dengan baik, namun gagal dalam memahami logika, prinsip kerja, dan dampak penggunaan *AI* terhadap kehidupan mereka. Kondisi ini menunjukkan bahwa literasi *AI* pada siswa sekolah dasar masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang lebih kontekstual dan edukatif [2].

Literasi *AI* yang rendah pada tingkat sekolah dasar mengandung implikasi serius terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis dan komputasional siswa. Kurangnya pemahaman mengenai *AI* dapat menyebabkan siswa tidak mampu mengevaluasi secara kritis informasi digital yang mereka terima, mudah terpengaruh oleh konten yang tidak akurat, serta gagal mengidentifikasi bias yang tertanam dalam sistem kecerdasan buatan yang mereka gunakan sehari-hari. Kajian komprehensif yang dilakukan oleh Yeter et al. mengungkapkan bahwa integrasi literasi *AI* dalam pendidikan dasar masih menghadapi berbagai tantangan global yang signifikan, mulai dari keterbatasan pengembangan profesional guru hingga minimnya kurikulum yang dirancang secara khusus untuk memperkenalkan konsep dasar *AI* kepada peserta didik usia dini [3]. Kondisi ini menunjukkan bahwa tanpa intervensi edukatif yang terstruktur sejak jenjang sekolah dasar, siswa berpotensi mengembangkan ketertarikan yang tidak sehat terhadap teknologi *AI* tanpa memahami cara kerjanya, sehingga menghambat kemampuan mereka dalam berpikir reflektif dan analitis dalam menghadapi tantangan dunia digital yang terus berkembang.

Berdasarkan hasil observasi kami di sebuah sekolah dasar yang ada di Kota Palembang, diketahui bahwa hampir semua siswa telah *familiar* dalam menggunakan perangkat digital seperti telepon pintar, komputer, dan tablet dalam kegiatan belajar sehari-hari. Namun, pemahaman siswa mengenai konsep dasar *Artificial Intelligence (AI)* masih tergolong rendah dan belum diterapkan secara optimal dalam proses pembelajaran di sekolah. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital oleh siswa masih sebatas sebagai pengguna tanpa memahami cara kerja maupun dampak teknologi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian Khomsah dan Wibowo menjelaskan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence (AI)* dapat membantu meningkatkan antusiasme belajar, pemahaman materi, serta kemampuan berpikir siswa apabila diterapkan secara tepat dalam proses pembelajaran [4]. Selain itu, pengenalan *AI* sejak dini juga berpengaruh dalam proses pengembangan siswa agar dapat berpikir kritis, kreatif, dan literasi digital sebagai bekal menghadapi perkembangan teknologi di era modern [5]. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan edukatif yang mampu memperkenalkan konsep dasar *AI* secara sederhana, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar teknologi digital dapat dimanfaatkan secara lebih bijak dan produktif dalam mendukung proses belajar. Hasil kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh Zuhriyah dkk. menunjukkan bahwa pemanfaatan *tools AI* pada sekolah dasar dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman peserta didik terhadap teknologi digital, sehingga pengenalan *AI* sejak dini menjadi langkah penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi perkembangan teknologi di masa depan [6].

### B. Permasalahan Mitra

Meskipun siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti komputer, tablet, maupun aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, sebagian besar siswa hanya berperan sebagai pengguna tanpa memahami cara kerja, manfaat, maupun dampak penggunaan teknologi *Artificial Intelligence (AI)* dalam kehidupan sehari-hari [7], [8]. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara penggunaan teknologi digital dengan pemahaman literasi *AI* pada siswa sekolah dasar [9]. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan utama yang dihadapi mitra, yaitu rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep dasar *AI*, belum adanya kegiatan edukatif yang mengenalkan penggunaan *AI* secara bijak dan interaktif, serta terbatasnya metode pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa dalam memanfaatkan teknologi digital [10], [8].

### C. Solusi yang Ditawarkan

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya literasi *Artificial Intelligence (AI)* pada siswa, tim pengabdian menghadirkan program pembelajaran dasar *AI* yang dirancang interaktif, kontekstual, dan berbasis praktik langsung agar siswa lebih mudah memahami konsep, manfaat, serta penerapan teknologi *AI* dalam proses pembelajaran dan kehidupan sehari-hari [8], [11]. Pelaksanaan melalui penyuluhan, demonstrasi, praktik langsung penggunaan aplikasi berbasis *AI*, serta sesi diskusi dan tanya jawab interaktif agar siswa lebih mudah memahami konsep dasar *AI* dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari [7]. Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis teknologi digital yang interaktif juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mendukung penguatan literasi digital dalam proses pembelajaran [12].

Kegiatan diawali dengan pemaparan materi mengenai konsep dasar *AI* yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa sekolah dasar, contoh penerapan *AI* dalam kehidupan sehari-hari, serta penggunaan aplikasi berbasis *AI* seperti *ChatGPT*, *Gemini*, dan *Canva AI* [10], [13], [14]. Selain itu, kegiatan ini juga dirancang untuk membantu siswa memahami penggunaan teknologi *AI* secara bijak dan bertanggung jawab, serta mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif dalam proses pembelajaran [1], [15].

Pendekatan pembelajaran berbasis praktik langsung dipilih agar siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memahami manfaat dan dampak penggunaan *AI* dalam kehidupan sehari-hari

[8]. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa dapat meningkatkan literasi digital dan kesiapan dalam menghadapi perkembangan teknologi digital di masa depan [16], [17].

#### D. Target Luaran

Target dari kegiatan ini antara lain meningkatnya pemahaman siswa sekolah dasar terhadap konsep dasar *Artificial Intelligence (AI)*, meningkatnya literasi digital siswa, serta meningkatnya kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi digital. Selain itu, siswa diharapkan mampu menggunakan aplikasi berbasis *AI* seperti *ChatGPT*, *Gemini*, dan *Canva AI* secara bijak dan bertanggung jawab dalam mendukung proses pembelajaran.

Kegiatan ini juga bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui pemanfaatan teknologi digital berbasis *AI*. Selain itu, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan kesiapan siswa sekolah dasar dalam menghadapi perkembangan teknologi digital di masa depan serta menghasilkan dokumentasi dan publikasi ilmiah sebagai luaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

## II. Pelaksanaan dan Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Pengenalan Konsep Dasar *Artificial Intelligence (AI)* dalam Membantu Proses Belajar di SD Hosanna Palembang” dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Kota Palembang pada tanggal 9 April 2026. Kegiatan ini berlangsung selama satu hari dengan melibatkan 16 siswa kelas III dan IV sebagai peserta. Pelaksanaan kegiatan dirancang menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif melalui kombinasi metode pelatihan, simulasi ilmu pengetahuan dan teknologi (ipteks), serta peningkatan pemahaman siswa mengenai perkembangan teknologi digital berbasis *Artificial Intelligence (AI)*. Metode tersebut dipilih agar siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga memiliki pengalaman langsung dalam memanfaatkan teknologi *AI* secara sederhana dan menyenangkan.

### A. Tahap Persiapan Kegiatan

Sebelum kegiatan dilaksanakan, tim pengabdian melakukan beberapa tahapan persiapan guna memastikan kegiatan berjalan secara efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Tahapan persiapan tersebut meliputi:

#### 1. Identifikasi Peserta

Peserta kegiatan merupakan siswa kelas III dan IV SD hosanna Palembang. Penentuan sasaran dilakukan berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital, seperti telepon pintar dan komputer, namun masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai konsep dasar *Artificial Intelligence (AI)* serta pemanfaatannya dalam proses belajar. Oleh karena itu, kegiatan ini difokuskan pada upaya pengenalan *Artificial Intelligence (AI)* secara sederhana dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

#### 2. Penyusunan Materi

Tim pengabdian menyusun materi pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kemampuan pemahaman siswa. Materi yang disiapkan meliputi pengertian dasar *Artificial Intelligence (AI)*, cara kerja *AI* secara sederhana, contoh penerapan *AI* dalam kehidupan sehari-hari, serta pengenalan beberapa *platform* berbasis *AI* seperti *ChatGPT*, *Gemini*, dan *Canva AI*. Materi dikemas secara interaktif melalui penggunaan gambar, video, simulasi sederhana, dan praktik langsung agar siswa lebih mudah memahami konsep yang disampaikan.

### B. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara bertahap melalui beberapa sesi pembelajaran interaktif sebagai berikut:

#### 1. Pengenalan *Artificial Intelligence* dalam Kehidupan Sehari-hari

Pada sesi awal, fasilitator memberikan penjelasan mengenai konsep dasar *Artificial Intelligence (AI)* dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa juga diperkenalkan pada berbagai contoh penerapan *AI* yang sering mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari, seperti rekomendasi video pada media sosial, asisten virtual, fitur pencarian otomatis, serta teknologi pengenalan wajah pada perangkat digital. Sesi ini bertujuan untuk membangun pemahaman awal siswa mengenai keberadaan dan manfaat *AI* dalam kehidupan modern.

#### 2. Demonstrasi dan Praktik Penggunaan *Platform AI*

Pada sesi berikutnya, fasilitator melakukan demonstrasi penggunaan beberapa *platform* berbasis *AI*, yaitu *ChatGPT*, *Gemini*, dan *Canva AI*. Setelah demonstrasi dilakukan, siswa diberikan kesempatan untuk mencoba secara langsung penggunaan *platform* tersebut dengan pendampingan dari fasilitator. Dalam praktik ini, siswa belajar menggunakan *AI* untuk mencari informasi, menjawab pertanyaan

sederhana, membuat gambar, serta mendesain media kreatif secara mandiri. Kegiatan praktik bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi digital yang interaktif dan edukatif.

### 3. Diskusi dan Permainan Edukatif

Setelah sesi praktik selesai, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab mengenai manfaat, dampak positif, serta potensi risiko penggunaan *AI* dalam kehidupan sehari-hari. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, kegiatan juga diselingi dengan permainan edukatif dan simulasi pengenalan pola sederhana yang menggambarkan cara kerja *AI*. Pendekatan ini dilakukan agar siswa dapat memahami konsep *AI* secara lebih menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami.

### C. Tahap Evaluasi dan Monitoring

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan program pengabdian serta pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Proses evaluasi dilaksanakan melalui observasi langsung, sesi tanya jawab, serta pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* sederhana. Evaluasi juga dilakukan dengan memperhatikan tingkat partisipasi, antusiasme, dan kemampuan siswa dalam mengenali penerapan teknologi *AI* dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui kegiatan pengabdian ini diharapkan siswa dapat meningkatkan literasi digital, memahami konsep dasar *Artificial Intelligence*, serta memiliki kemampuan untuk memanfaatkan teknologi digital secara bijak, kreatif, dan bertanggung jawab dalam mendukung proses belajar di era digital.

## III. Hasil dan Pembahasan

### A. Realisasi Pemecahan Masalah

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai pengenalan *Artificial Intelligence (AI)* di sekolah dasar di Palembang berlangsung dengan baik dan mendapat respons positif dari pihak sekolah maupun siswa. Pelaksanaan kegiatan didukung oleh fasilitas sekolah yang cukup memadai, seperti laboratorium komputer, perangkat proyektor, speaker, serta koneksi internet yang stabil. Sebanyak 16 siswa yang terdiri dari kelas III dan IV, mengikuti kegiatan secara aktif dan antusias sejak awal hingga akhir kegiatan.

Pada tahap pembukaan, tim pengabdian memperkenalkan diri serta menyampaikan tujuan kegiatan kepada siswa. Fasilitator kemudian memberikan beberapa pertanyaan pemantik untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal siswa mengenai *Artificial Intelligence (AI)*. Sebagian besar siswa hanya mengenal *AI* sebagai robot atau teknologi canggih yang sering muncul di media sosial dan film. Oleh karena itu, kegiatan dirancang menggunakan pendekatan sederhana, interaktif, dan kontekstual agar konsep *AI* lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Sesi penyampaian materi dilakukan menggunakan media presentasi, gambar ilustrasi, dan contoh penerapan *AI* yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti rekomendasi video, fitur pencarian otomatis, pengenalan wajah pada *smartphone*, serta asisten virtual. Penyampaian materi secara visual dan komunikatif membantu siswa memahami bahwa *AI* tidak selalu berbentuk robot, tetapi juga hadir dalam berbagai aplikasi digital yang sering mereka gunakan.

Pada sesi demonstrasi, fasilitator memperkenalkan penggunaan *platform* berbasis *AI* seperti *ChatGPT*, *Gemini*, dan *Canva AI*. Siswa tampak antusias ketika melihat bagaimana *AI* dapat membantu menjawab pertanyaan, membuat gambar, serta menghasilkan desain secara otomatis. Antusiasme siswa menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis praktik langsung mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap teknologi digital.



Gambar 1. Penyampaian materi *Artificial Intelligence (AI)*

Pada sesi praktik, siswa mencoba menggunakan *platform AI* secara langsung dengan pendampingan fasilitator. Aktivitas praktik meliputi penggunaan *ChatGPT* untuk mencari informasi sederhana, penggunaan *Gemini* untuk menjawab pertanyaan, serta *Canva AI* untuk membuat gambar dan desain kreatif. Seluruh siswa berhasil mengikuti praktik dengan baik meskipun beberapa siswa masih memerlukan pendampingan dalam penggunaan perangkat dan aplikasi digital.

Selain praktik penggunaan *AI*, kegiatan juga diselingi dengan permainan edukatif dan simulasi pengenalan pola sederhana untuk membantu siswa memahami konsep dasar cara kerja *AI*. Melalui pendekatan tersebut, siswa mulai memahami bahwa *AI* bekerja menggunakan data dan pola tertentu untuk menghasilkan keputusan atau rekomendasi.



Gambar 2. Siswa melakukan praktik penggunaan *platform* berbasis *AI*

Di akhir kegiatan, siswa dan tim pengabdian melakukan sesi diskusi serta dokumentasi bersama. Siswa terlihat aktif menyampaikan pengalaman dan pendapat mereka mengenai teknologi *Artificial Intelligence* yang baru mereka pelajari. Selain praktik penggunaan *AI*, kegiatan juga diselingi dengan permainan edukatif dan simulasi pengenalan pola sederhana untuk membantu siswa memahami konsep dasar cara kerja *AI*. Melalui pendekatan tersebut, siswa mulai memahami bahwa *AI* bekerja menggunakan data dan pola tertentu untuk menghasilkan keputusan atau rekomendasi.



Gambar 3. Foto bersama peserta dan tim pengabdian

### Aktivitas Siswa Selama Kegiatan

Tabel 1 merangkum aktivitas siswa pada setiap tahap kegiatan beserta respons yang teramati oleh tim pengabdian.

Tabel 1. Aktivitas Siswa Selama Kegiatan

No	Tahapan Kegiatan	Aktivitas Siswa	Respons/Indikator
1	Pembukaan dan Orientasi	Menyimak penjelasan dan menjawab pertanyaan pemantik	Siswa aktif dan menunjukkan rasa ingin tahu tinggi
2	Penyampaian Materi <i>AI</i>	Mengamati penjelasan dan contoh penerapan <i>AI</i>	Siswa mulai memahami konsep <i>AI</i> dalam kehidupan sehari-hari
3	Demonstrasi <i>Platform AI</i>	Mengikuti demonstrasi penggunaan <i>ChatGPT, Gemini, dan Canva AI</i>	Siswa terlihat antusias dan tertarik mencoba teknologi <i>AI</i>
4	Praktik Penggunaan <i>AI</i>	Menggunakan <i>AI</i> untuk bertanya, mencari informasi, dan membuat desain	Sebagian besar siswa mampu menggunakan <i>AI</i> secara mandiri
5	Diskusi dan Evaluasi	Menjawab pertanyaan dan berdiskusi mengenai <i>AI</i>	Siswa mampu menjelaskan konsep dasar <i>AI</i> secara sederhana

Berdasarkan hasil observasi pada Tabel 1, keterlibatan siswa meningkat secara bertahap selama kegiatan berlangsung. Tingkat partisipasi tertinggi terlihat pada sesi praktik penggunaan *AI*, di mana siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mencoba berbagai fitur teknologi berbasis *Artificial Intelligence*. Pendekatan pembelajaran berbasis praktik langsung terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka dapat melihat secara langsung penerapan teknologi yang dipelajari.

### Analisis Tingkat Pemahaman Siswa

Sebelum penyampaian materi, tim pengabdian melakukan *pre-test* sederhana melalui sesi tanya jawab interaktif untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa mengenai *Artificial Intelligence (AI)*. Berdasarkan hasil tanya jawab tersebut, sebagian besar siswa hanya mengenal *AI* sebagai robot atau teknologi canggih yang sering muncul di media sosial dan film. Selain itu, siswa juga belum mampu membedakan teknologi *AI* dengan teknologi digital biasa maupun sistem otomatisasi sederhana.

Setelah penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik penggunaan *platform* berbasis *AI*, kegiatan dilanjutkan dengan *post-test* melalui sesi tanya jawab kepada siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai memahami pengertian dasar *AI*, contoh penerapan *AI* dalam kehidupan sehari-hari, serta manfaat penggunaan teknologi *AI* dalam proses pembelajaran.

Siswa juga mulai memahami bahwa *AI* bekerja menggunakan data dan pengenalan pola tertentu untuk menghasilkan keputusan atau rekomendasi. Peningkatan pemahaman ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif dan praktik langsung mampu membantu siswa memahami konsep teknologi secara lebih mudah dan menyenangkan.

### Hasil Evaluasi Kegiatan

Tabel 2 menunjukkan hasil evaluasi kegiatan berdasarkan kemampuan siswa setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pengabdian.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Kegiatan

NO	Aspek yang Dinilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	Memahami konsep dasar <i>AI</i>	Berhasil memahami	14	87,5%
2	Menyebutkan contoh <i>AI</i>	Mampu menyebutkan	15	93,75%
3	Menggunakan <i>platform AI</i> sederhana	Berhasil mandiri	13	81,25%
4	Memahami fungsi data pada <i>AI</i>	Memahami konsep	12	75%
5	Menjelaskan manfaat <i>AI</i>	Mampu menjelaskan	14	87,5%

Berdasarkan hasil evaluasi pada Tabel 2, sebagian besar siswa berhasil memahami konsep dasar *Artificial Intelligence* dan mampu mengenali penerapan *AI* dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga menunjukkan kemampuan menggunakan *platform AI* sederhana secara mandiri dengan pendampingan minimal dari fasilitator.

### Ketercapaian Program

Tabel 3 menunjukkan ketercapaian tujuan kegiatan pengabdian masyarakat.

Tabel 3. Ketercapaian Tujuan Program

No	Tahapan Kegiatan	Status	Keterangan
1	Pembukaan dan Orientasi	Tercapai	Siswa memahami pengertian dasar <i>AI</i>
2	Penyampaian Materi <i>AI</i>	Tercapai	Siswa mampu mengenali penggunaan <i>AI</i> dalam kehidupan sehari-hari
3	Demonstrasi <i>Platform AI</i>	Tercapai	Siswa memahami konsep pola dan data sederhana
4	Praktik Penggunaan <i>AI</i>	Tercapai	Siswa memahami manfaat <i>AI</i> dalam pembelajaran dan kreativitas
5	Diskusi dan Evaluasi	Tercapai	Siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap teknologi <i>AI</i>

Berdasarkan Tabel 3, seluruh tujuan kegiatan dinyatakan tercapai. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman dasar siswa mengenai *Artificial Intelligence* sekaligus meningkatkan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

### Kelebihan dan Kendala Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini memiliki beberapa kelebihan. Pertama, pendekatan pembelajaran interaktif dan praktik langsung mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama kegiatan berlangsung. Kedua, penggunaan *platform AI* yang dekat dengan kehidupan sehari-hari membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan. Ketiga, kegiatan ini berhasil meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap perkembangan teknologi digital.

Di sisi lain, terdapat beberapa kendala selama pelaksanaan kegiatan. Perbedaan kemampuan awal siswa dalam menggunakan perangkat digital menyebabkan beberapa siswa membutuhkan pendampingan lebih intensif dibandingkan siswa lainnya. Selain itu, keterbatasan waktu pelaksanaan membuat beberapa aktivitas eksplorasi teknologi *AI* tidak dapat dilakukan secara lebih mendalam.

Meskipun demikian, kendala tersebut tidak mengurangi ketercapaian tujuan utama kegiatan. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa mengenai *Artificial Intelligence* serta membantu membangun literasi digital sejak usia sekolah dasar.

### Dampak dan Implikasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital siswa, khususnya dalam memahami konsep dasar *Artificial Intelligence (AI)*. Setelah mengikuti kegiatan, siswa mulai memahami bahwa teknologi yang mereka gunakan sehari-hari, seperti media sosial, aplikasi video, dan mesin pencari, sebagian besar telah memanfaatkan sistem berbasis *AI*.

Selain meningkatkan pemahaman teknologi, kegiatan ini juga meningkatkan minat belajar siswa terhadap bidang teknologi informasi. Siswa terlihat lebih tertarik untuk mencoba aplikasi digital berbasis *AI* secara mandiri dan lebih aktif mengeksplorasi fitur-fitur teknologi yang tersedia.

Dari sisi pendidikan, kegiatan ini menunjukkan bahwa pengenalan *Artificial Intelligence* dapat dilakukan sejak usia sekolah dasar dengan pendekatan sederhana, interaktif, dan berbasis praktik. Kegiatan ini juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, dan literasi digital.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek berupa peningkatan pemahaman siswa mengenai *AI*, tetapi juga memberikan kontribusi jangka panjang dalam mempersiapkan siswa menghadapi perkembangan teknologi di masa depan secara lebih bijak dan bertanggung jawab.

#### IV. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai pengenalan konsep dasar *Artificial Intelligence (AI)* pada siswa sekolah dasar di Kota Palembang telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan memperoleh respons positif dari siswa maupun pihak sekolah. Kegiatan ini mampu menjawab permasalahan mitra terkait rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep dasar *AI*, kurangnya edukasi mengenai penggunaan teknologi *AI* secara bijak, serta terbatasnya metode pembelajaran interaktif yang mengenalkan teknologi digital kepada siswa sekolah dasar.

Pelaksanaan kegiatan melalui metode penyuluhan, demonstrasi, praktik langsung penggunaan *platform* berbasis *AI*, diskusi, dan permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai penerapan *AI* dalam kehidupan sehari-hari. Siswa tidak hanya mengenal *AI* sebagai teknologi canggih, tetapi juga mulai memahami manfaat, cara kerja sederhana, serta penerapan *AI* pada berbagai aplikasi digital yang sering digunakan sehari-hari. Selain itu, kegiatan ini turut membantu meningkatkan literasi digital, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta rasa ingin tahu siswa terhadap perkembangan teknologi digital.

Faktor pendukung kegiatan meliputi tingginya antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan berlangsung, dukungan pihak sekolah, ketersediaan fasilitas pendukung seperti laboratorium komputer dan koneksi internet, serta penggunaan metode pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Sementara itu, faktor penghambat kegiatan antara lain adanya perbedaan kemampuan awal siswa dalam menggunakan perangkat digital serta keterbatasan waktu pelaksanaan sehingga eksplorasi penggunaan teknologi *AI* belum dapat dilakukan secara lebih mendalam dan menyeluruh.

Keunggulan kegiatan ini terletak pada penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis praktik langsung yang membuat siswa lebih mudah memahami konsep *Artificial Intelligence* secara sederhana, kontekstual, dan menyenangkan. Pendekatan ini juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Namun demikian, kegiatan ini masih memiliki beberapa keterbatasan, seperti durasi pelaksanaan yang relatif singkat serta belum adanya program pendampingan lanjutan untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai teknologi *AI*.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini telah mencapai tujuan yang direncanakan dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital siswa sekolah dasar. Keberlanjutan kegiatan diharapkan dapat dilakukan melalui pelatihan lanjutan, pengembangan media pembelajaran berbasis *AI* yang lebih variatif, serta kolaborasi berkelanjutan antara sekolah dan perguruan tinggi dalam memperkenalkan teknologi digital kepada siswa sejak usia dini guna mempersiapkan generasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi di masa depan.

#### Daftar Pustaka

- [1] I. R. W. Atmojo, R. A. D. Y. Saputri, P. A. Fadhill, and Matsuri, "Integrasi Kecerdasan Buatan dalam Mewujudkan Pembelajaran Mendalam di Sekolah Dasar," *Didakt. Dwija Indria*, vol. 13, no. 5, pp. 782–793, 2025, doi: 10.20961/ddi.v13i5.106422.
- [2] F. Rahmawati, A. W. Setiani, M. P. Utari, S. Safinatunnajah, T. N. Ain, and S. Atmoko, "Pengenalan Artificial Intelligence bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Literasi Digital," *Dedik. J. Community Engagem. Empower.*, vol. 3, no. 1 SE-Articles, pp. 35–41, Jun. 2025, doi: 10.58706/dedikasi.v3n1.p35-41.
- [3] I. H. Yeter, W. Yang, and J. B. Sturgess, "Global initiatives and challenges in integrating artificial intelligence literacy in elementary education: Mapping policies and empirical literature," *Futur. Educ. Res.*, vol. 2, no. 4, pp. 382–402, 2024, doi: <https://doi.org/10.1002/fer3.59>.
- [4] Siti Nur Khomsah, Romyati, and Eko Darmanto, "Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Pada Siswa Sekolah Dasar," *JANACITTA*, vol. 7, no. 2 SE-Articles, pp. 111–118, Sep. 2024, doi: 10.35473/jnctt.v7i2.3445.
- [5] S. N. Amalia, M. Fatmawati, and E. Nuriana, "Menumbuhkan Literasi Artificial Intelligence (AI) untuk Siswa Sekolah Dasar melalui Pendidikan Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM)," *Briliant J. Ris. dan Konseptual*, vol. 10, no. 2, pp. 382–387, 2025, doi: 10.28926/briliant.v10i2.2077.
- [6] S. Zuhriyah, M. A. Nur, R. Namruddin, and N. wardhani, "PEMANFAATAN TOOLS AI DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI SD NEGERI 115 BENTENG GAJAH KABUPATEN MAROS," *Ilmu Komput. untuk Masyarakat; Vol 6, No 1*, 2025, doi: 10.33096/ilkomas.v6i1.2805.
- [7] L. M. Sinaga and A. K. Ginting, "Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence untuk Peningkatan

- Literasi Digital Siswa di Era Society 5.0,” *SIDENA J. Sinergi Digit. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 1, no. 2, 2025, doi: 10.65853/sidena.v1i2.126.
- [8] N. Ayu Prabawani *et al.*, “Pemanfaatan Generative Artificial Intelligence (AI) untuk Inovasi Pembelajaran di SD Khadijah Wonorejo,” *Sewagati*, vol. 9, no. 6 SE-, pp. 1573–1589, Dec. 2025, doi: 10.12962/j26139960.v9i6.8957.
- [9] Arini Rusda, Arta Mulya Budi Harsono, and Ahmad Suriansyah, “Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Artificial Intelligence Di Sekolah Dasar: Strategi, Dampak, Dan Tantangan,” *J. Educ. Res. Dev.*, vol. 2, no. 2, pp. 756–763, Dec. 2025, [Online]. Available: <http://jurnal.globalscients.com/index.php/jerd/article/view/830>
- [10] C. I. Aziz *et al.*, “Dari Kelas Konvensional ke Pembelajaran Digital: Penguatan Kapasitas Guru melalui Pemanfaatan Artificial intelligence dalam Pembelajaran,” *J. Pengabd. Masy. dan Ris. Pendidik.*, vol. 4, no. 2 SE-Articles, pp. 11176–11182, Nov. 2025, [Online]. Available: <https://jerkn.org/index.php/jerkin/article/view/3447>
- [11] M. D. Pramesty, R. Y. Susanto, N. Komania, R. M. Z. Afifah, S. Z. Arrohmaany, and D. Nuraida, “Digital Transformation: Implementation of the ‘Gesit Media’ Program through Interactive Socialization for Students of SDN Sidomulyo 1 Tuban,” *Dimar J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 2 SE-Articles, pp. 43–53, Apr. 2025, doi: 10.63709/dimar.v1i2.34.
- [12] A. Anas and A. J. Zebua, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Prezi,” *Ilmu Komput. untuk Masyarakat; Vol 6, No 2*, 2025, doi: 10.33096/ilkomas.v6i2.3117.
- [13] W. Widiyanti, N. Nurjanah, L. A. Chisbiyah, M. I. Effendi, S. E. N. Putra, and P. K. Ningtyas, “Transformasi Literasi Digital Guru Sekolah Dasar melalui Program Upskilling Penggunaan Canva for Education dan Gemini AI,” *I-Com Indones. Community J.*, vol. 5, no. 3 SE-Articles, pp. 1104–1113, Sep. 2025, doi: 10.70609/i-com.v5i3.7557.
- [14] S. Watini, S. Nuryani, E. Saripah, H. Widayani, N. Kurniasih, and R. N. Janah, “Pemanfaatan Canva dan AI Sebagai Media Pembelajaran Digital untuk Guru PAUD: Studi Pengabdian Masyarakat di Kota Tasikmalaya,” *J. Solusi Madani Indones.*, vol. 2, no. 1, 2025, doi: 10.59025/q3pqtq26.
- [15] Arini Rusda, Arta Mulya Budi Harsono, and Ahmad Suriansyah, “Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Artificial Intelligence Di Sekolah Dasar: Strategi, Dampak, Dan Tantangan,” *J. Educ. Res. Dev. | E-ISSN 3063-9158*, vol. 2, no. 2 SE-Articles, pp. 764–770, Dec. 2025, [Online]. Available: <https://jurnal.globalscients.com/index.php/jerd/article/view/830>
- [16] S. Gusty, A. M. Syafar, J. Londongsalu, C. Batara, M. Waris, and A. Asmeati, “Peningkatan Literasi Digital Guru melalui Pemanfaatan Teknologi Edukasi,” *J. Pengabd. Masy. Widina*, vol. 4, no. 1, pp. 55–63, 2025, doi: 10.54593/jpmwidina.v4i1.2615.
- [17] Y. M. Nasrullah, H. Ainissyifa, D. Muliawan, S. S. Marwah, N. Fatonah, and R. Azyan, “Peningkatan Kompetensi Guru Madrasah Ibtidaiyah melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence dan Digitalisasi Pembelajaran,” *J. Pengabd. Masy. Desa*, vol. 6, no. 3, 2025, [Online]. Available: <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/JPMD/article/view/2818>