



Literasi Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam Mendukung Pembelajaran Anak Sekolah Dasar

I Gede Iwan Sudipa^{1*}, I Nyoman Widhi Adnyana², Aniek Suryanti Kusuma³, I Komang Arya Ganda Wiguna⁴, I Putu Agus Eka Darma Udayana⁵, I Putu Mahesa Kama Artha⁶, Made Leo Radhitya⁷, Bagus Kusuma Wijaya⁸, Gusti Ayu Shinta Dwi Astari⁹, Ni Putu Widantari Suandana¹⁰, Ni Putu Eka Kherismawati¹¹

^{1*,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11}Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI)

Email Korespondensi: iwansudipa@instiki.ac.id

Naskah Masuk Januari 2025	Naskah Direvisi Maret 2025	Naskah Diterima April 2025
------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

Abstrak

Dalam era digital yang terus berkembang pesat, pengintegrasian teknologi, terutama *Artificial Intelligence* (AI), dalam pendidikan menjadi hal yang sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran. Di SD Negeri 1 Kukuh Kerambitan, meskipun sudah ada pembelajaran komputer dasar, siswa masih belum optimal dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung pembelajaran. Kondisi yang ada menunjukkan rendahnya literasi digital siswa, terutama dalam penggunaan teknologi informasi yang lebih mendalam, seperti aplikasi pembelajaran berbasis AI yang dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah dan mengerjakan tugas-tugas sekolah. Selain itu, penggunaan gadget oleh siswa lebih dominan untuk hiburan daripada sebagai alat bantu pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan ini, program *Literasi Pemanfaatan AI dalam Mendukung Pembelajaran Anak Sekolah Dasar* akan diterapkan. Program ini menggunakan pendekatan *Transfer Knowledge*, *Technology Transfer* (TT), dan *Difusi Ipteks* dalam pelatihan literasi digital yang bertujuan untuk memperkenalkan teknologi informasi dan aplikasi berbasis AI yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran. Dengan memberikan pelatihan tentang pemanfaatan teknologi, khususnya aplikasi yang berbasis AI, siswa diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pemahaman materi pelajaran serta mengerjakan tugas secara lebih efektif. Indikator keberhasilan dari program ini meliputi peningkatan kemampuan siswa dalam memahami dan mengoperasikan aplikasi teknologi, serta pengoptimalan penggunaan alat pembelajaran digital untuk mendukung pembelajaran di kelas dan di rumah.

Kata Kunci: Literasi Digital, Pemanfaatan AI, Pembelajaran Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Artificial Intelligence (AI) telah menjadi salah satu teknologi yang semakin banyak diterapkan dalam berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi AI, dengan kemampuannya dalam memproses data, memberikan rekomendasi, dan menyediakan pengalaman belajar yang dipersonalisasi (Sudipa, Rahman, et al., 2023), dapat memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, di SD Negeri 1 Kukuh

Kerambitan, meskipun telah ada pemahaman dasar mengenai teknologi informasi, pemanfaatan AI dalam konteks pembelajaran masih sangat terbatas dan belum dioptimalkan (Aditama et al., 2021; N. W. Adnyana, 2023; Kusuma, 2022; Putra et al., 2021; Welda et al., 2023).

Sekolah ini telah mulai mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, namun fokus utama masih pada pengenalan alat-alat dasar seperti Microsoft Office dan penggunaan perangkat komputer. Meskipun teknologi ini penting, namun AI sebagai alat yang lebih canggih dan potensial dalam problem solving pembelajaran belum sepenuhnya diperkenalkan atau dimanfaatkan secara optimal. Pembelajaran yang ada saat ini masih kurang memanfaatkan potensi AI dalam meningkatkan pemahaman siswa, misalnya dalam memberikan materi yang dipersonalisasi, meningkatkan keterlibatan siswa, atau mempercepat proses penyelesaian masalah dalam pembelajaran (I. N. W. Adnyana et al., 2023; Dirgayusari et al., 2022; Sudipa, Widiartha, et al., 2023).

Beberapa tantangan yang dihadapi oleh siswa di SD Negeri 1 Kukuh Kerambitan antara lain adalah kurangnya pengenalan tentang aplikasi dan platform berbasis AI yang dapat mendukung pembelajaran, serta keterbatasan pemahaman mereka tentang bagaimana AI dapat digunakan untuk memecahkan masalah dalam proses belajar. Mayoritas siswa belum terbiasa dengan penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran interaktif, seperti aplikasi pembelajaran berbasis AI yang dapat membantu mereka memahami konsep-konsep yang sulit atau memberikan umpan balik secara real-time (Pandawana et al., 2024; Suryadana & Sarasvananda, 2024). Dalam konteks ini, penting untuk mengedukasi siswa mengenai bagaimana AI bisa menjadi alat bantu yang efektif dalam memecahkan masalah pembelajaran mereka, seperti memahami materi yang lebih cepat atau mendapatkan bantuan dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah.

Permasalahan utama di SD Negeri 1 Kukuh Kerambitan adalah belum optimalnya pemanfaatan AI dalam proses pembelajaran. Saat ini, AI masih belum digunakan secara maksimal untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi, terutama dalam problem solving yang bisa sangat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep pembelajaran yang sulit. Padahal, AI dapat menawarkan berbagai solusi pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif,

seperti penggunaan aplikasi pembelajaran yang adaptif, chatbots edukatif, atau platform AI yang dapat memberikan rekomendasi belajar yang dipersonalisasi.

Urgensi dari program pengabdian ini adalah untuk memberikan literasi pemanfaatan teknologi AI bagi siswa SD Negeri 1 Kukuh Kerambitan. Literasi ini tidak hanya mencakup pengenalan dasar mengenai AI, tetapi juga memberikan pemahaman lebih dalam tentang bagaimana AI dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah pembelajaran. Program ini bertujuan untuk melatih siswa agar mampu menggunakan aplikasi dan alat berbasis AI untuk membantu mereka dalam memahami materi pelajaran, mengatasi kesulitan belajar, dan mempercepat proses pembelajaran mereka. Dengan pengenalan AI yang tepat, siswa akan dapat mengembangkan keterampilan kritis dan adaptif, serta memperoleh manfaat nyata dari penerapan teknologi AI dalam kegiatan belajar sehari-hari.

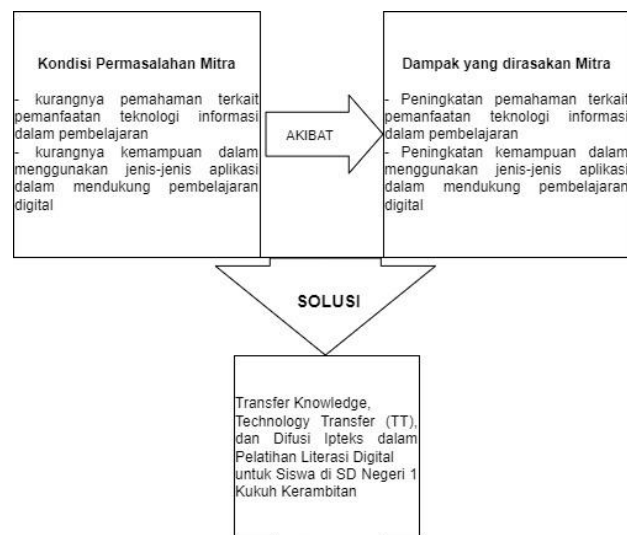
Dengan demikian, melalui pengenalan dan pelatihan penggunaan AI dalam pembelajaran, diharapkan siswa SD Negeri 1 Kukuh Kerambitan dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif, serta dapat mengembangkan kemampuan dalam memanfaatkan AI untuk memecahkan masalah pembelajaran yang mereka hadapi

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini akan mengadopsi penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Ipteks) dengan fokus pada literasi pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam mendukung pembelajaran siswa di SD Negeri 1 Kukuh Kerambitan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memperkenalkan AI sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan memfasilitasi problem-solving dalam pembelajaran. Dalam rangka pencapaian tujuan tersebut, beberapa pendekatan yang digunakan meliputi Transfer Knowledge, Technology Transfer (TT), dan Difusi Ipteks. Kegiatan ini akan dilaksanakan melalui Pelatihan Literasi Digital dan Pemanfaatan AI yang melibatkan siswa dalam pengenalan berbagai aplikasi berbasis AI yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, seperti penggunaan ChatGPT untuk membantu menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas. Indikator yang terukur dalam pelaksanaan program ini mencakup dua aspek utama. Indikator pertama adalah peningkatan

kemampuan siswa dalam memahami konsep AI serta aplikasi-aplikasi AI yang relevan dalam membantu mereka memahami materi pelajaran di kelas. Siswa akan dibekali dengan pengetahuan dasar mengenai AI dan cara menggunakannya untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran secara lebih efisien.

Indikator kedua adalah kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi berbasis AI, seperti ChatGPT, untuk mendukung pembelajaran di rumah maupun di sekolah. Siswa diharapkan dapat menggunakan AI untuk mencari informasi, mengerjakan tugas, dan berinteraksi dengan sistem AI untuk mendapatkan penjelasan tambahan terkait pelajaran. Program ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital siswa, memfasilitasi pembelajaran mandiri, dan memberikan mereka kemampuan untuk memanfaatkan teknologi AI dalam menyelesaikan berbagai tantangan pembelajaran secara lebih interaktif dan kreatif.



Gambar 1. Permasalahan dan Solusi bagi Mitra

HASIL

Solusi yang dapat diberikan dalam mengatasi kurang optimalnya pemanfaatan AI dalam pembelajaran di SD Negeri 1 Kukuh Kerambitan, solusi yang akan diterapkan adalah memperkenalkan jenis-jenis AI yang dapat mendukung proses pembelajaran dan bertindak sebagai asisten dalam problem solving. Fokus utama dari solusi ini adalah mengenalkan aplikasi berbasis AI, seperti ChatGPT, yang dapat membantu siswa dalam mengatasi masalah

pembelajaran, memberikan penjelasan lebih lanjut, dan meningkatkan kemampuan problem solving mereka.

Tahapan kegiatan pertama adalah memperkenalkan ChatGPT atau asisten AI lainnya yang bisa digunakan sebagai pembimbing interaktif dalam menyelesaikan tugas dan masalah pelajaran. ChatGPT, sebagai contoh, bisa membantu siswa menjelaskan konsep-konsep yang sulit dipahami dengan cara yang sederhana dan mudah dimengerti. Melalui interaksi berbasis percakapan, siswa bisa mengajukan pertanyaan kapan saja dan mendapatkan jawaban secara real-time, yang akan sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap pelajaran.



Gambar 2. Antusiasme Siswa dalam Pembelajaran AI

Tahapan kegiatan kedua adalah melatih siswa untuk menggunakan AI dalam pengolahan informasi dan problem solving. Dalam konteks ini, AI seperti ChatGPT dapat berperan sebagai alat untuk menganalisis dan menyarankan solusi atas masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran. Misalnya, siswa yang kesulitan dalam memecahkan soal matematika atau menemukan ide untuk tugas kreatif dapat menggunakan ChatGPT untuk mendapatkan langkah-langkah penyelesaian atau ide-ide yang lebih terstruktur. Ini juga memungkinkan siswa untuk berlatih berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah.



Gambar 3. Pendampingan Kegiatan Pelatihan Pemanfaatan AI

Langkah ketiga adalah mengintegrasikan platform pembelajaran berbasis AI yang dapat menyesuaikan materi pelajaran sesuai dengan kemampuan siswa. Dengan menggunakan teknologi seperti AI, materi pembelajaran bisa dipersonalisasi sehingga dapat membantu siswa memahami konsep lebih mendalam sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing.



Gambar 4. Diskusi antar Siswa dalam Mengerjakan Latihan

KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran anak sekolah dasar memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas dan

efektivitas proses belajar. Pelaksanaan kegiatan di SD Negeri 1 Kukuh Kerambitan menegaskan bahwa meskipun siswa telah mengenal teknologi dasar, seperti komputer dan Microsoft Office, pemahaman dan keterampilan mereka dalam aplikasi berbasis AI, masih sangat terbatas. Oleh karena itu, intervensi melalui pelatihan literasi digital dan pemanfaatan AI menjadi langkah strategis untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Dengan pendekatan Transfer Knowledge, Technology Transfer (TT), dan Difusi Ipteks, siswa diperkenalkan pada berbagai aplikasi AI, khususnya ChatGPT, sebagai alat bantu dalam memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu menggunakan AI untuk mendukung pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Mereka menjadi lebih antusias dan interaktif dalam proses belajar, menunjukkan peningkatan dalam berpikir kritis serta kemampuan problem solving. Tahapan pelaksanaan yang mencakup pengenalan, pelatihan, dan pengintegrasian aplikasi AI ke dalam proses pembelajaran berhasil membentuk dasar literasi AI yang kuat pada siswa. Program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan digital, tetapi juga memperluas wawasan siswa terhadap pemanfaatan teknologi secara produktif, tidak semata-mata sebagai hiburan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Nyoman Widhi Adnyana, I., & Ayu Ariningsih, K. (2021). Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 176–182.
- Adnyana, I. N. W., Sandhiyasa, I. M. S., & Kherismawati, N. P. E. (2023). PENDAMPINGAN SISTEM PELAPORAN PERKEMBANGAN KOPERASI DALAM MENINGKATKAN AKUNTABILITAS DAN TATA KELOLA KELEMBAGAAN KOPERASI DI KECAMATAN KERAMBITAN. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT FAKULTAS BAHASA ASING UNIVERSITAS MAHASARASWATI DENPASAR (SENADIBA) 2021*, 284–292.
- Adnyana, N. W. (2023). The role of interactive multimedia as a problem solving-based learning media for elementary school students. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(4), 578–584.
- Dirgayusari, A. M., Kusuma, A. S., Putra, D. M. D. U., Welda, W., & Supartha, I.

- K. D. G. (2022). PELATIHAN PEMANFAATAN GOOGLE FORM BAGI TENAGA PENDIDIK DI SMP NEGERI 2 BANGLI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sabangka*, 1(04), 116–124.
- Fauzi, A. A., Kom, S., Kom, M., Budi Harto, S. E., MM, P. I. A., Mulyanto, M. E., Dulame, I. M., Pramuditha, P., Sudipa, I. G. I., & Kom, S. (2023). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DI BERBAGAI SEKTOR PADA MASA SOCIETY 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kusuma, A. S. (2022). Online Learning Applications in Shaping Entrepreneurial Character: A Systematic Review. *Utamax: Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 4(2), 160-167.
[https://doi.org/https://doi.org/10.31849/utamax.v4i2.10108](https://doi.org/10.31849/utamax.v4i2.10108)
- Pandawana, I. D. G. A., Dwipa, I. M. S., & Sari, P. A. P. (2024). Pelatihan Ketrampilan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi Bagi Guru-Guru TK 2 Saraswati Denpasar. *KOMET: Kolaborasi Masyarakat Berbasis Teknologi*, 1(1), 34–40.
- Putra, I. N. T. A., Kartini, K. S., Putra, P. S. U., Adnyana, I. N. W., & Pande, N. K. N. N. (2021). Design and Development of Interactive Media Application Based on Android Case Study of Hydrocarbon Chemical Lesson Materials. *2021 6th International Conference on New Media Studies (CONMEDIA)*, 113–117.
- Sudipa, I. G. I., Rahman, R., Fauzi, M., Pongpalilu, F., Setiawan, Z., Huda, M., Kusuma, A. S., Putra, D. M. D. U., Burhan, M. I., & Anzani, Y. M. (2023). *PENERAPAN SISTEM INFORMASI DI BERBAGAI BIDANG*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sudipa, I. G. I., Widiartha, K. K., Wiguna, I. K. A. G., Wijaya, B. K., Gustiadi, G., & Fauzi, A. S. (2023). Pelatihan Sistem Informasi Pengelolaan Layanan dan Manajemen Pelanggan untuk Optimalisasi Layanan pada Era Digital. *Faedah: Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(3), 216–223.
- Suryadana, K., & Sarasvananda, I. B. G. (2024). Streamlining Inventory Forecasting with Weighted Moving Average Method at Parta Trading Companies. *Jurnal Galaksi*, 1(1), 12–21.
<https://doi.org/10.70103/galaksi.v1i1.2>
- Welda, W., Kusuma, A. S., Dirgayusari, A. M., Putra, I. N. A. S., & Indrawan, I.

G. A. (2023). PENERAPAN VIDEO PEMBELAJARAN BAGIAN DAN FUNGSI PADA TANAMAN UNTUK KELAS 4 SD DI SD MUHAMMADIYAH 3 DENPASAR: Implementation on Video Tutorial of Plants Parts and Function for 4th Grade Elementary School Students at Muhammadiyah 3 Elementary School Denpasar. *PUAN INDONESIA*, 5(1), 63–74.