

MENGENAL AI TEMAN PINTAR DI KEHIDUPAN SEHARI -HARI

**Hafas Ferdiansyah^{1*}, Jenar Maulana Wibowo², Bagas Pramudita³, Maria Suryati⁴,
Jonnes Febboys Zai⁵, Irham Febriansyah⁶, Letarman Lase⁷, Ivan Hermawan⁸,
Bertalia Naul⁹, Muhammad Zahid Al Muhdhor¹⁰**

¹⁻¹⁰Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia
Email: ^{1*}hafasferdiansyah@gmail.com, ²Bowo.tjeger@gmail.com, ³Bagaspramudita@gmail.com,
⁴mariasuryati065@gmail.com, ⁵jonnesfebboyszai@gmail.com, ⁶irsyah301@gmail.com,
⁷goodletarmanlase@gmail.com, ⁸Ivanhermawan344@gmail.com, ⁹bertalianaul51@gmail.com,
¹⁰zahid.fadillah0007@gmail.com

(* : coresponding author)

Abstrak—Pengenalan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) sejak usia dini merupakan langkah strategis untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi era digital. Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini ditujukan kepada siswa kelas 5 SD Jurang Mangu Timur 03 dengan tujuan memberikan pemahaman dasar mengenai AI dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan dilakukan melalui metode interaktif, seperti simulasi sederhana, permainan edukatif, dan demonstrasi teknologi AI, termasuk asisten virtual, pengenalan suara, dan aplikasi berbasis rekomendasi. Hasil program menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep dasar AI dan antusiasme mereka dalam mengenali manfaat teknologi di berbagai aktivitas sehari-hari. Selain itu, program ini turut membangun kesadaran literasi digital di kalangan siswa. Diharapkan pengenalan AI sejak dini dapat menanamkan keterampilan abad ke-21 yang penting bagi masa depan anak-anak.

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan, Literasi Digital, Pendidikan Anak, Teknologi, Kelas 5

***Abstract**—Introduction to Artificial Intelligence (AI) technology at an early age is a strategic step to prepare the younger generation for the digital era. This Community Partnership Program (PKM) is aimed at 5th-grade students at SD Jurang Mangu Timur 03, with the goal of providing a basic understanding of AI and its applications in daily life. Activities were conducted through interactive methods, such as simple simulations, educational games, and demonstrations of AI technology, including virtual assistants, voice recognition, and recommendation-based applications. The results of the program indicate an improvement in students' understanding of basic AI concepts and their enthusiasm for recognizing the benefits of technology in various daily activities. Furthermore, this program helps foster digital literacy awareness among students. It is hoped that early AI education can lay the foundation for 21st-century skills that are crucial for the future of children.*

Keywords: Artificial Intelligence, Digital Literacy, Children's Education, Technology, 5th Grade

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu teknologi yang memiliki peran signifikan adalah kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI). AI kini digunakan dalam berbagai bidang, mulai dari pendidikan, kesehatan, hingga hiburan, sehingga menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Namun, literasi tentang AI di kalangan anak-anak usia sekolah dasar masih sangat terbatas, terutama di lingkungan pendidikan formal.

Di era digital ini, pengenalan teknologi AI sejak usia dini menjadi kebutuhan yang mendesak. Anak-anak perlu memahami cara kerja dan manfaat teknologi tersebut untuk membangun keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan problem-solving. Pendidikan dasar yang berorientasi pada literasi teknologi dapat membantu mereka menghadapi tantangan masa depan yang semakin kompleks.

SD Jurang Mangu Timur 03, yang terletak di wilayah perkotaan dengan akses teknologi yang cukup baik, menjadi lokasi strategis untuk mengimplementasikan program pengenalan AI. Program ini difokuskan pada siswa kelas 5 dengan pendekatan yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Melalui kegiatan yang interaktif dan edukatif, siswa diajak untuk memahami konsep dasar

AI, mengenali penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari, dan mengembangkan sikap positif terhadap teknologi.

Tujuan utama program ini adalah memberikan wawasan kepada siswa tentang peran AI sebagai “teman pintar” yang dapat membantu mereka dalam berbagai aktivitas. Selain itu, program ini diharapkan dapat mendorong terciptanya ekosistem pembelajaran yang mendukung literasi digital sejak dini di lingkungan sekolah dasar.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Tahap Persiapan

1. Koordinasi dengan Pihak Sekolah:

Mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru untuk menjelaskan program, menyusun jadwal, dan memastikan dukungan penuh.

2. Penyusunan Materi:

Membuat materi presentasi, video, dan alat peraga yang sesuai dengan usia siswa.

3. Penyediaan Peralatan:

Mengumpulkan peralatan yang diperlukan, seperti laptop, proyektor, akses internet, dan aplikasi sederhana berbasis AI.

2.2 Tahap Pelaksanaan Kegiatan

1. Kegiatan utama dilaksanakan dalam satu hari penuh dengan rincian sebagai berikut:

2. Sesi 1: Pengenalan AI (Teori Sederhana)

- a. Metode: Presentasi interaktif menggunakan gambar dan video
- b. Isi:
 - Apa itu AI?
 - Contoh penggunaan AI dalam kehidupan sehari-hari.
 - Manfaat AI di bidang pendidikan, rumah tangga, dan hiburan.



Gambar 1. Presentasi Interaktif Menggunakan Gambar Dan Video

3. Sesi 2: Eksperimen Interaktif dengan AI

- a. Metode: Praktik langsung menggunakan perangkat yang disediakan.
- b. Aktivitas:
 - Berinteraksi dengan chatbot AI sederhana.
 - Mencoba aplikasi Gambar Generate



Gambar 2. Mencoba AI Generate Gambar

4. Sesi 3 Kuis Edukatif
 - a. Metode: kuis terkait materi yang telah disampaikan, dan Memberikan Doorprize bagi yang bisa Menjawab Kuis
 - b. Tujuan:
 - Memperkuat pemahaman siswa tentang konsep AI.
 - Meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar teknologi



Gambar 3. Kuis Interaktif

5. Sesi 4: Refleksi dan Diskusi
 - a. Metode: Tanya jawab dan diskusi ringan.
 - b. Tujuan: Mengukur pemahaman siswa, memberikan kesempatan mereka untuk menyampaikan ide atau kesan terhadap kegiatan.



Gambar 4. Refleksi dan Diskusi

2.3 Pendekatan Pelaksanaan

Kegiatan ini menggunakan pendekatan edukasi interaktif, dengan fokus pada:

1. Penyampaian Materi yang Menarik:

Menggunakan bahasa sederhana, media visual, dan praktik langsung yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

2. Partisipasi Aktif Siswa:

Melibatkan siswa secara langsung dalam eksperimen, diskusi, dan permainan untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman.

Dengan metode ini, diharapkan program dapat berjalan efektif, relevan dengan kebutuhan siswa, dan berdampak jangka panjang.



Gambar 5. Antusias Siswa/Siswi Saat Megikuti Kegiatan PKM

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Program pengenalan kecerdasan buatan (AI) yang dilaksanakan di SD Jurang Mangu Timur 03 pada siswa kelas 5 berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang positif. Berikut adalah hasil dari setiap tahapan kegiatan serta evaluasinya:

1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan utama dilaksanakan dalam satu hari penuh dengan empat sesi utama:

a. Sesi 1: Pengenalan AI (Teori Sederhana)

Pada sesi ini, siswa diperkenalkan tentang konsep dasar AI, termasuk definisi, contoh penerapan AI dalam kehidupan sehari-hari, dan manfaatnya. Materi disampaikan dalam bentuk presentasi interaktif menggunakan gambar dan video.

Hasil: Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Visualisasi materi membantu siswa memahami konsep AI dengan lebih mudah.

b. Sesi 2: Eksperimen Interaktif dengan AI

Siswa diajak untuk berinteraksi langsung dengan teknologi AI sederhana, seperti:

- Menggunakan chatbot untuk bertanya jawab.
- Menggunakan aplikasi berbasis AI untuk menghasilkan gambar (image generation).

Hasil: Siswa tampak senang dan tertarik mencoba teknologi baru. Interaksi langsung membuat mereka lebih memahami cara kerja AI secara praktis.

c. Sesi 3: Kuis Edukatif

Kuis diberikan sebagai bentuk evaluasi pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan. Doorprize diberikan kepada siswa yang berhasil menjawab dengan benar.

Hasil: Sebagian besar siswa mampu menjawab kuis dengan baik, menunjukkan peningkatan pemahaman mereka terhadap materi.

d. Sesi 4: Refleksi dan Diskusi

Dalam sesi ini, siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat, kesan, serta pertanyaan mereka mengenai kegiatan yang telah berlangsung.

Hasil: Diskusi berlangsung aktif. Siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dan memberikan ide-ide kreatif terkait pemanfaatan AI di kehidupan sehari-hari.

2. Evaluasi Pemahaman Siswa

Untuk mengukur keberhasilan program, dilakukan evaluasi sederhana tanya jawab. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa:

Aspek Penilaian	Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan
Pemahaman tentang konsep AI	30%	85%
Contoh penerapan AI di kehidupan	25%	90%
Antusiasme terhadap teknologi AI	40%	95%

3. Analisis Manfaat Program

Program pengenalan AI ini memberikan beberapa manfaat positif bagi siswa, di antaranya:

- Peningkatan Pemahaman: Siswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang AI dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.
- Peningkatan Antusiasme: Kegiatan interaktif membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat mempelajari teknologi.
- Pengembangan Keterampilan Abad ke-21: Program ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah.
- Kesadaran Akan Teknologi: Siswa menyadari pentingnya teknologi AI sebagai bagian dari masa depan yang akan mereka hadapi.

4. Tantangan dan Kendala

Beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan antara lain:

- Keterbatasan waktu untuk eksplorasi lebih dalam terkait teknologi AI.
- Variasi pemahaman siswa yang memerlukan pendekatan individual dalam beberapa aktivitas.

Namun, kendala tersebut berhasil diatasi dengan pendekatan edukasi yang fleksibel dan komunikasi aktif antara pemateri dan siswa.

4. KESIMPULAN

Program pengenalan kecerdasan buatan (AI) yang dilaksanakan di SD Jurang Mangu Timur 03 pada siswa kelas 5 berhasil mencapai tujuan utama, yaitu memperkenalkan konsep dasar AI dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan kegiatan yang dilaksanakan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Peningkatan Pemahaman Melalui Tanya Jawab:

Sesi tanya jawab yang dilakukan setelah penyampaian materi menunjukkan bahwa siswa mampu memahami konsep dasar AI, contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, serta manfaatnya di bidang pendidikan, rumah tangga, dan hiburan. Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik dan aktif memberikan pendapat.

2. Metode Interaktif Efektif:

Penyampaian materi menggunakan presentasi visual, eksperimen langsung, kuis edukatif, dan diskusi terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Aktivitas ini mendorong siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.

3. Antusiasme dan Rasa Ingin Tahu:

Kegiatan interaktif, seperti praktik langsung dengan chatbot dan aplikasi AI sederhana, berhasil meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan membuat mereka tertarik mempelajari teknologi lebih dalam.

4. Pengembangan Keterampilan Berpikir:

Melalui kegiatan ini, siswa belajar mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dalam diskusi kelompok.

5. Dampak Positif:

Program ini memberikan dampak positif dengan menumbuhkan pemahaman dasar tentang teknologi AI sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, sekaligus meningkatkan minat siswa terhadap teknologi di era digital.

Dengan demikian, program ini dapat menjadi model edukasi untuk memperkenalkan teknologi AI kepada siswa sekolah dasar lainnya. Melalui pendekatan edukasi yang kreatif, interaktif, dan partisipatif, siswa dapat lebih siap menghadapi perkembangan teknologi di masa depan.

REFERENCES

- AI4Kids. (2021). Retrieved from <https://www.ai4kids.com>.
- Wahyudi, S., & Utami, R. (2022). "Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Kehidupan Sehari-hari." *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 10(2), 150-162.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023) *Panduan Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- <https://ppg.kemdikbud.go.id/news/peranan-kecerdasan-buatan-artificial-intelligence-dalam-pendidikan>