

PENGENALAN AI DAN LITERASI DIGITAL UNTUK SISWA SMP MUHAMMADIYAH 32 GUNUNGSITOLI

Cut Tiur Mentari¹, Falentinus Teguh Karya Telaumbanua¹, Meiman Hidayat Waruwu¹,
Palindungan Lahagu¹, Heniwati Gulo¹, Robin Markus Putra Waruwu¹

¹Universitas Nias, Indonesia

*Corresponding Author: cuttiurmentari@gmail.com

Article Info

Article History:

Received July 21, 2025

Revised September 3, 2025

Accepted October 23, 2025

Keywords:

Digital literacy,

Artificial intelligence,

Education,

AI ethics,

Digital learning

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini telah dilaksanakan di SMP Swasta Muhammadiyah 32 Gunungsitoli dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi digital dan pengenalan kecerdasan buatan (AI) dalam kehidupan sehari-hari. Melalui metode penyampaian materi interaktif, diskusi, dan praktik langsung menggunakan aplikasi AI, siswa diajak untuk memahami konsep AI secara sederhana, manfaat dan risikonya, serta penerapannya dalam proses pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu memahami peran AI dalam mendukung pembelajaran, membedakan gambar yang dihasilkan oleh AI dan manusia, serta menunjukkan ketertarikan terhadap isu etika dan keamanan data digital. Pendekatan reflektif juga diterapkan dengan memberi ruang bagi siswa untuk bertanya dan menyampaikan pandangan kritis mereka. Kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan edukatif yang tepat dapat membangun kesadaran digital yang bertanggung jawab sejak usia dini, sekaligus mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan era digital.

ABSTRACT

This Community Service Program was conducted at SMP Swasta Muhammadiyah 32 Gunungsitoli with the aim of enhancing students' understanding of digital literacy and introducing artificial intelligence (AI) in daily life. Through interactive material delivery, discussions, and hands-on practice using AI-based applications, students were guided to grasp basic AI concepts, its benefits and risks, and its application in learning processes. The results showed that students were able to understand AI's role in supporting education, distinguish between AI-generated and human-created images, and express curiosity about issues related to digital ethics and data security. A reflective approach was also employed by allowing students to ask questions and share critical perspectives. This activity demonstrated that an appropriate educational approach can foster responsible digital awareness from an early age, while also preparing young generations to face the challenges of the digital era.

Copyright © 2025, The Author(s).
This is an open access article
under the CC-BY-SA license



How to cite: Mentari, C. T., Telaumbanua, F. T. K., Waruwu, M. H., Lahagu, P., Gulo, H., & Waruwu, R. M. P. (2025). PENGENALAN AI DAN LITERASI DIGITAL UNTUK SISWA SMP MUHAMMADIYAH 32 GUNUNGSITOLI. *Devote: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 4(4), 529–535. <https://doi.org/10.55681/devote.v4i4.4308>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi digital ini tidak hanya mengubah cara manusia berkomunikasi, bekerja, dan mengakses informasi, tetapi juga memengaruhi pendekatan dan metode dalam proses belajar-mengajar. Di era digital saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk lebih adaptif terhadap perubahan teknologi agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang relevan dan efektif bagi generasi muda (Harry Saptarianto et al. 2024). Sebuah era digital yang dapat diartikan sebagai era suatu zaman yang cara berjalannya menjadi semakin pesat dan digital. Era ini memiliki ciri khusus yang memudahkan setiap orang mengakses informasi dengan cepat dan mudah. Teknologi yang maju dan semakin pesat berkembang tidak hanya itu saja akan tetapi juga membawa perubahan dengan signifikan.

Salah satu kemajuan teknologi yang paling menonjol dan mulai banyak dimanfaatkan dalam konteks pendidikan adalah kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*). AI hadir sebagai alat bantu yang mampu meningkatkan efisiensi, memperkaya materi ajar, serta mendukung pembelajaran yang lebih personal dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Secara literal, AI adalah cabang ilmu komputer yang menekankan pengembangan sistem yang mampu melakukan tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti pengenalan suara, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah (Santosa 2025). AI dapat didefinisikan sebagai kemampuan sistem komputer untuk meniru kecerdasan manusia dalam memahami, belajar, menyesuaikan, dan melakukan tugas-tugas kompleks secara otonom.

Bidang pendidikan mengalami pertumbuhan yang signifikan sejalan halnya oleh kemajuan teknologi digital. Selain itu, Transformasi pembelajaran di era digital memunculkan paradigma baru untuk metode pembelajaran. Aplikasi pembelajaran, simulasi, dan permainan pembelajaran membukakan jalan ke era pembelajaran interaktif yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan. Proses belajar statis yang melibatkan pencernaan informasi menjadi lebih dinamis dan memungkinkan siswa muda untuk memahami konsep-konsep sulit dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, era ini memperlihatkan pergeseran fundamental dalam dinamika hubungan antara guru dan siswa (Sindi Septia Hasnida, Ridho Adrian, and Nico Aditia Siagian 2023). Transformasi ini merubah gaya pandang terhadap proses belajar-mengajar, memberikan tantangan baru untuk para pendidik. Pada perubahan ini, penerapan kecerdasan buatan (AI) menjadi sorotan utama dalam dunia pendidikan. Di lembaga pendidikan, integrasi kecerdasan buatan (AI) tidak hanya sekadar pemanfaatan teknologi, tetapi juga mencakup pemahaman tentang bagaimana teknologi tersebut dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan mendukung pengembangan profesional guru (Sudirwo 2025).

Pada era digital, guru dihadapkan banyak tantangan, termasuk pengelolaan informasi yang besar dan kebutuhan belajar yang beragam dari setiap siswa. Guru perlu memiliki kemampuan untuk menyaring, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi dari sumber daya digital secara efektif. Personalisasi pembelajaran yang mengakomodasi kebutuhan individual siswa, membutuhkan pemahaman yang mendalam dan kemampuan menyampaikan materi secara pribadi (Saputra 2023). Kecerdasan buatan menunjang guru mengolah data lebih cepat dengan menggunakan prosedur cerdas untuk menguraikan dan menafsirkan data siswa dengan cepat, memberikan wawasan lebih dalam mengenai kebutuhan dan perkembangan individu setiap siswa. Sayangnya, masih banyak pelajar, terutama di daerah, yang belum memahami secara mendalam apa itu AI, bagaimana AI bekerja, serta dampaknya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan semakin meluasnya penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam proses pembelajaran, penting bagi sekolah untuk mengambil langkah proaktif agar pemanfaatan teknologi ini berjalan secara bertanggung jawab, efektif, dan beretika. Pengembangan literasi dan etika AI harus menjadi bagian integral dari pendidikan agar siswa dan guru tidak hanya mahir menggunakan teknologi, tetapi juga sadar akan implikasi sosial dan moralnya (Wulandari 2025). Minimnya pemahaman terhadap teknologi digital, khususnya AI, dapat menyebabkan pelajar tidak siap menghadapi tantangan di era digital. Literasi AI adalah sebuah inisiatif untuk mendorong semua orang agar mampu mengidentifikasi teknologi yang sedang mereka gunakan, untuk bekerja menggunakan teknologi itu secara efektif, dan untuk mengetahui kemungkinan negatif atau merugikan dari penerapan teknologi tersebut (Sudibyo 2024). Para pelajar berpotensi menjadi pengguna pasif teknologi tanpa memahami sisi etis, manfaat, maupun risiko dari penggunaannya. Literasi digital yang rendah juga dapat memicu penyebaran hoaks, pencurian data, atau penyalahgunaan teknologi yang merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Para siswa yang biasanya melibatkan pemikiran mendalam, imajinasi, dan pengalaman mereka telah tergantikan oleh proses mekanis yang diatur oleh mesin. Banyak siswa memiliki pandangan optimistis tentang AI sebagai alat bantu yang memudahkannya dalam penyelesaian tugas-tugas akademik, seperti menulis esai dan tugas rumah. Bagaimanapun, kecenderungan semacam itu dapat membuat integralitas siswa tidak jelas (Kurniahtunnisa et al. 2025). Dalam jangka panjang, ketergantungan pada AI tidak hanya memengaruhi kapasitas dan kemampuan dasar manusia, tetapi juga berisiko mengurangi daya saing dan adaptabilitas mereka untuk bertahan di era yang berkembang dengan sangat cepat.

Dalam bidang pendidikan, penggunaan AI membawa dampak positif dan negatif. Dari sisi positif, keberadaan AI mampu membuat siswa terlibat secara lebih aktif dalam pembelajaran melalui berbagai macam game edukatif yang interaktif. AI juga mempersonalisasi pembelajaran sehingga proses belajar sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Dan tentu saja kita semua bisa menyaksikan bagaimana AI

melalui platform pembelajaran daring terbukti mampu menyediakan dan memperluas akses pendidikan membuat proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Namun demikian, AI juga memberikan dampak negatif bagi dunia pendidikan. Dampak yang sangat nyata adalah perubahan relasi guru-siswa. Melalui berbagai macam aplikasi belajar berbasis AI, peran guru telah tergantikan oleh mesin. Hal ini mengakibatkan berkurangnya kuantitas dan kualitas interaksi antarmanusia dalam pendidikan, yang merupakan hal yang esensial dalam sebuah proses pembelajaran. Proses transformasi nilai dan pengembangan karakter yang muncul karena adanya interaksi langsung antara siswa dan guru menjadi hilang dan mengakibatkan degradasi nilai dan karakter pada siswa. Dampak negatif lain yang ditimbulkan AI adalah melemahnya kemampuan berpikir kritis dan daya kreativitas siswa. Penggunaan AI secara intensif di kalangan siswa dapat mengurangi kemampuan berpikir kritis dan kreativitas mereka. Karena AI menyediakan solusi cepat dan mudah atas semua permasalahan yang siswa temui selama proses belajar. Siswa cenderung mengandalkan dan bergantung pada AI dan melewati proses berpikir kritis seperti mengumpulkan dan memverifikasi informasi, menganalisis dan menarik kesimpulan secara mandiri. Oleh karena itu, perlu adanya upaya edukatif yang sederhana namun efektif untuk mengenalkan konsep dasar AI dan literasi digital kepada generasi muda.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan AI secara sederhana kepada siswa SMP, menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya memahami dan menggunakan teknologi digital secara bijak, serta menunjukkan bagaimana AI telah hadir dalam kehidupan sehari-hari mereka. Strategi yang digunakan adalah melalui sosialisasi interaktif, yang memadukan penjelasan konsep dengan contoh konkret, simulasi ringan, dan diskusi partisipatif.

Dengan pendekatan yang komunikatif dan sesuai dengan usia pelajar, diharapkan kegiatan ini dapat menjadi langkah awal dalam mempersiapkan generasi muda yang cerdas digital, kritis, dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi, khususnya kecerdasan buatan. Pendekatan komunikatif untuk peserta didik diajarkan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuannya agar siswa memahami pembelajaran tersebut lebih bermakna. Pendekatan komunikatif adalah suatu pendekatan yang bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan peserta didik dalam berkomunikasi, menekankan (Muis and Alfin 2023), pembinaan dan pengembangan kemampuan komunikatif peserta didik. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi bagian dari kontribusi nyata dosen dan mahasiswa dalam menjembatani kesenjangan literasi digital di kalangan pelajar.

METODE PELAKSANAAN

Tahapan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dibagi ke dalam 4 (empat) tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap screening, tahap implementasi kegiatan, dan tahap pelaporan.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan kegiatan seperti penyusunan proposal, pembentukan Tim PKM, koordinasi dengan mitra (SMP Swasta Muhammadiyah 32 Gunungsitoli), serta persiapan media pembelajaran yang meliputi perangkat presentasi, koneksi internet, dan aplikasi berbasis kecerdasan buatan (AI) yang akan digunakan dalam proses edukasi.

2. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini dilakukan seleksi dan identifikasi karakteristik peserta kegiatan, yaitu siswa-siswi tingkat SMP yang sudah memiliki pemahaman dasar tentang teknologi digital. Tim PKM juga memastikan kesiapan sarana dan prasarana yang akan mendukung proses kegiatan, termasuk materi dan alat bantu visual.

3. Tahap Implementasi Kegiatan

Kegiatan inti dilaksanakan dengan metode edukatif dan partisipatif melalui penyampaian materi serta simulasi interaktif. Materi yang diberikan mencakup pengenalan literasi digital dan kecerdasan buatan, serta penerapan AI dalam dunia pendidikan. Setelah penyampaian materi, dilakukan praktik langsung menggunakan aplikasi berbasis AI. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui tingkat pemahaman dan partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung. Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.

4. Tahap Pelaporan

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan laporan kegiatan sebagai bentuk pertanggungjawaban tim pelaksana. Laporan disusun berdasarkan data dan temuan selama pelaksanaan program dan selanjutnya disiapkan untuk diseminasi atau publikasi ilmiah.

Metode dalam kegiatan pengabdian masyarakat dalam meningkatkan literasi digital dan pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) bagi siswa SMP Swasta Muhammadiyah 32 Gunungsitoli adalah sebagai berikut:

a. Observasi Langsung

Observasi dilakukan dengan mengunjungi langsung lokasi pelaksanaan kegiatan, yaitu SMP Swasta Muhammadiyah 32 Gunungsitoli. Observasi adalah mengamati kegiatan dan tingkah laku siswa selama penelitian berlangsung (Nurhayati 2022). Tim melakukan pengamatan terhadap fasilitas pendukung yang tersedia, tingkat pemahaman siswa terkait teknologi digital, serta kesiapan mitra sekolah dalam mendukung kegiatan. Hasil observasi ini menjadi dasar penyusunan materi dan metode pelatihan yang sesuai dengan kondisi siswa.

b. Metode yang Digunakan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan meliputi ceramah interaktif, diskusi kelompok, tanya jawab, serta praktik langsung penggunaan aplikasi berbasis kecerdasan buatan (AI). Penyampaian materi dilakukan secara partisipatif agar siswa lebih mudah memahami konsep, sedangkan sesi praktik ditujukan agar siswa dapat mengaplikasikan secara langsung pengetahuan yang diperoleh.

c. Pelaksanaan Kegiatan Literasi Digital dan AI

Tim memberikan pelatihan kepada siswa SMP secara langsung di ruang kelas. Kegiatan difokuskan pada pengenalan dasar literasi digital dan pengaplikasian AI untuk mendukung proses belajar. Siswa dilibatkan dalam simulasi penggunaan AI untuk membuat tulisan, memahami materi pelajaran, menerjemahkan bahasa asing, hingga membuat poster edukatif menggunakan generator AI gambar. Kegiatan ini bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi.

d. Waktu Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 17–18 Juni 2025. Waktu pelaksanaan disesuaikan dengan kesepakatan antara tim pelaksana dan pihak mitra sekolah. Kegiatan dimulai pada tanggal 17 Juni 2025 dengan tahap persiapan, termasuk koordinasi teknis, pengecekan media pembelajaran, serta pengenalan awal kepada pihak sekolah dan peserta. Selanjutnya, pelaksanaan inti program berlangsung pada tanggal 18 Juni 2025, di mana seluruh rangkaian kegiatan edukatif dan interaktif dilakukan bersama para siswa. Seluruh rangkaian kegiatan berjalan sesuai jadwal yang telah direncanakan.

Perkembangan teknologi digital dan kecerdasan buatan saat ini sangat memengaruhi cara belajar generasi muda. Penggunaan AI dalam pembelajaran dapat membuka peluang terciptanya proses belajar yang lebih inklusif dan personal. Dengan pendekatan yang tepat, siswa dapat mengembangkan keterampilan digital sejak dini, memahami manfaat dan risiko penggunaan AI, serta membentuk sikap kritis dan bijak dalam memanfaatkan teknologi. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya diajak mengenal teknologi, tetapi juga diarahkan untuk menggunakannya sebagai sarana pengembangan diri secara positif dan bertanggung jawab.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai tiga tahapan proses kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dimulai dari tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan, hingga tahapan evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap awal, tim pelaksana melakukan observasi langsung ke lokasi sekolah guna memahami karakteristik siswa dan kesiapan fasilitas penunjang pembelajaran. Observasi ini penting untuk memastikan bahwa materi dan metode yang disampaikan dapat disesuaikan dengan kondisi nyata di lapangan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mengenal perangkat digital seperti smartphone dan komputer, namun masih terbatas dalam penggunaan teknologi secara edukatif, apalagi yang berkaitan dengan kecerdasan buatan.

Setelah observasi, tim menyusun modul materi yang mencakup literasi digital dasar, pengenalan AI, manfaat dan risiko AI di bidang pendidikan, serta etika penggunaannya. Tim juga mempersiapkan alat pendukung seperti laptop, infokus, speaker, koneksi internet, dan beberapa aplikasi AI (termasuk ChatGPT) yang akan digunakan saat sesi praktik.

Teknik pelaksanaan dirancang menggunakan pendekatan edukatif, partisipatif, dan aplikatif, agar siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi turut aktif dalam proses belajar. Metode yang digunakan mencakup ceramah interaktif, diskusi terbuka, praktik langsung, serta simulasi berbasis kelompok.

Pada tahap ini, kegiatan diawali dengan sambutan hangat dari pihak sekolah, yakni guru dan kepala sekolah SMP Swasta Muhammadiyah 32 Gunungsitoli, kepada tim dosen dan mahasiswa pelaksana kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM). Penyambutan dilakukan secara sederhana namun penuh antusias di ruang aula sekolah, menandakan keterbukaan pihak sekolah terhadap kolaborasi edukatif seperti ini. Tim PKM memperkenalkan diri kepada siswa dan guru-guru yang hadir, menciptakan suasana yang akrab dan kondusif sebelum kegiatan dimulai.

Ketua tim PKM, Bapak Meiman Hidayat Waruwu, S.Sos., M.Sim memberikan penjelasan kepada seluruh peserta mengenai maksud dan tujuan kegiatan ini. Beliau menekankan bahwa kegiatan literasi digital dan pengenalan AI ini bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman dasar mengenai penggunaan teknologi secara bijak serta pengenalan awal terhadap kecerdasan buatan yang kini semakin relevan dalam dunia pendidikan dan kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, anggota tim PKM yang lain memperkenalkan materi secara garis besar, yaitu tentang pentingnya berpikir kritis dalam menggunakan teknologi, memahami dampak positif dan negatif dari AI, serta keterampilan dasar dalam memilah informasi digital. Penjelasan ini disampaikan menggunakan bahasa yang ringan, diselingi contoh-contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti penggunaan ChatGPT atau Google Lens yang kerap mereka jumpai.

Dalam proses persiapan ini, juga dilakukan pengecekan teknis terhadap alat bantu pembelajaran seperti laptop, proyektor, jaringan internet, dan media presentasi. Hal ini untuk memastikan kegiatan berjalan dengan lancar. Guru-guru pendamping turut dilibatkan dalam diskusi teknis awal untuk menyelaraskan jadwal, metode, dan pendekatan yang akan digunakan selama pelaksanaan kegiatan berlangsung.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam dua sesi utama. Sesi pertama adalah penyampaian materi dan sesi kedua adalah praktik interaktif. Kegiatan dibuka dengan pemaparan mengenai literasi digital, di mana siswa diperkenalkan pada pentingnya memahami dunia digital secara kritis dan aman. Materi dilanjutkan dengan pengenalan AI, apa itu AI, bagaimana AI bekerja, serta bagaimana peran AI dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dunia pendidikan.

Penyampaian materi dilakukan melalui presentasi PowerPoint yang dipadukan dengan diskusi dua arah. Siswa tampak antusias menanggapi pertanyaan dan aktif menyampaikan pendapat. Salah satu topik yang menarik perhatian mereka adalah bagaimana AI dapat membantu dalam proses belajar, seperti membuat ringkasan materi, menerjemahkan bahasa, hingga membantu menyusun tugas presentasi.

Pada sesi kedua, yaitu praktik interaktif, siswa diarahkan untuk menggunakan aplikasi berbasis AI secara langsung. Kegiatan ini dibagi dalam beberapa simulasi, di antaranya:

- a Analisis Gambar AI: Siswa membandingkan gambar buatan manusia dengan gambar buatan AI untuk meningkatkan kepekaan terhadap konten digital.
- b Menulis Cerita Pendek dengan ChatGPT: Siswa menulis cerita lalu meminta bantuan AI untuk mengembangkan atau memperbaiki strukturnya.
- c Belajar Bahasa Asing: Menggunakan AI untuk menerjemahkan kalimat sederhana sebagai latihan memahami makna dan struktur bahasa.
- d Membuat Poster Edukasi: Menggunakan generator gambar AI untuk membuat ilustrasi bertema “lingkungan bersih dan sehat.”
- e Latihan Soal Ujian: Siswa mencoba membuat dan menjawab soal pelajaran dengan bantuan AI.

Tanggapan para siswa terhadap rangkaian simulasi berbasis AI tersebut sangat positif dan antusias. Banyak di antara mereka yang merasa tertarik karena baru pertama kali mencoba langsung menggunakan teknologi seperti ChatGPT dan generator gambar AI. Saat membandingkan gambar buatan manusia dan AI, siswa tampak aktif berdiskusi dan mampu mengidentifikasi perbedaan visual serta gaya

penciptaannya. Dalam sesi menulis cerita dan menerjemahkan kalimat sederhana, siswa mengaku terbantu dengan adanya bantuan dari AI, terutama dalam memperbaiki struktur kalimat dan menemukan padanan kata yang sesuai. Beberapa siswa juga menyampaikan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menuangkan ide karena AI dapat membantu menyusun kerangka tulisan dengan lebih rapi.

Kegiatan membuat poster edukasi bertema “lingkungan bersih dan sehat” menjadi media para siswa untuk mengekspresikan kreativitas dengan bantuan teknologi, dan hasilnya langsung terlihat secara visual. Sementara itu, saat berlatih membuat soal dan menjawabnya dengan bantuan AI, siswa mulai menyadari bahwa teknologi ini dapat menjadi teman belajar yang interaktif. Secara umum, para siswa menyatakan bahwa kegiatan ini memberikan pengalaman baru yang menyenangkan, edukatif, serta menambah wawasan mereka tentang bagaimana AI dapat digunakan secara bijak dalam mendukung proses belajar. Melalui simulasi ini, siswa tidak hanya mempelajari cara kerja AI, tetapi juga diajak untuk memahami bahwa AI dapat menjadi alat bantu dalam belajar jika digunakan dengan tepat dan bertanggung jawab.

3. Tahap Akhir dan Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi langsung oleh tim pelaksana selama kegiatan berlangsung, serta sesi reflektif bersama siswa di akhir kegiatan. Selama observasi, dicatat berbagai indikator seperti partisipasi aktif siswa, kemampuan memahami konsep AI, dan respons terhadap materi serta simulasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi, terutama saat praktik langsung menggunakan AI.

Dalam sesi refleksi, siswa diberikan ruang untuk menyampaikan pendapat dan pertanyaan mereka. Beberapa pertanyaan yang muncul menunjukkan bahwa siswa mulai memahami sisi kritis dalam penggunaan AI. Misalnya, ada yang bertanya bagaimana membedakan informasi yang benar dari yang salah saat menggunakan AI, atau mengapa tetap harus belajar mandiri meskipun AI bisa membantu. Pertanyaan-pertanyaan ini dijawab secara terbuka dan dijadikan momentum untuk menanamkan nilai-nilai literasi digital, seperti pentingnya verifikasi informasi, menjaga privasi, dan menjadikan AI sebagai pendamping belajar, bukan pengganti proses berpikir.

Dari hasil kegiatan ini, dapat disimpulkan bahwa pendekatan edukatif yang dikombinasikan dengan praktik langsung mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai AI secara signifikan. Selain itu, keterlibatan siswa secara aktif menunjukkan bahwa penggunaan metode interaktif sangat efektif dalam menumbuhkan rasa ingin tahu dan pemikiran kritis pada siswa SMP.

Kegiatan ini juga menegaskan pentingnya memberikan edukasi sejak dini tentang teknologi, tidak hanya dari sisi penggunaan, tetapi juga dari sisi etika dan tanggung jawab sosial. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu menjadi pengguna teknologi yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab dalam menghadapi era digital yang terus berkembang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “*Kenali Kecerdasan Buatan dan Siapkan Diri Hadapi Era Digital*” telah berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa-siswi SMP Swasta Muhammadiyah 32 Gunungsitoli mengenai literasi digital dan kecerdasan buatan (AI). Melalui penyampaian materi dan praktik langsung, siswa mampu memahami konsep dasar AI, mengenali manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari dan pembelajaran, serta mampu membedakan hasil karya AI dengan karya manusia. Kegiatan ini juga memperkuat kesadaran siswa terhadap pentingnya etika dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi digital secara bijak.

Sebagai tindak lanjut, disarankan kepada pihak sekolah agar secara berkala mengadakan kegiatan edukatif serupa yang berkaitan dengan teknologi digital dan AI. Pengenalan teknologi seperti AI sebaiknya dijadikan bagian dari pendidikan literasi digital, baik melalui pelajaran formal maupun kegiatan ekstrakurikuler. Bagi siswa, diharapkan mereka terus meningkatkan kemampuan digitalnya dengan tetap menjaga etika, berpikir kritis, dan tidak bergantung sepenuhnya pada teknologi. Dengan demikian, siswa akan lebih siap menghadapi tantangan era digital secara mandiri, kreatif, dan bertanggung jawab.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema “*Kenali Kecerdasan Buatan dan Siapkan Diri Hadapi Era Digital.*”

Ucapan terima kasih disampaikan kepada siswa-siswi SMP Swasta Muhammadiyah 32 Gunungsitoli atas antusiasme dan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Terima kasih juga disampaikan kepada pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan para guru yang telah memberikan izin, fasilitas, dan bantuan teknis dalam kelancaran kegiatan ini. Penghargaan yang sama juga ditujukan kepada dosen pembimbing serta seluruh tim pelaksana yang telah mendampingi dan memberikan arahan selama proses kegiatan hingga penyusunan laporan ini. Semoga kegiatan ini memberi manfaat jangka panjang bagi siswa dan lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Harry Saptarianto, Shelvi Deviani, Syamas Isti Anah, and Indah Noviyanti. 2024. “Menghadapi Tantangan Era Digital, Strategi Integrasi Media Sosial, Literasi Digital Dan Inovasi Bisnis.” *Jurnal Manuhara : Pusat Penelitian Ilmu Manajemen Dan Bisnis* 2(3):128–39. doi:10.61132/manuhara.v2i3.955.
- Kurniahtunnisa, Maria Yasinta Manuel, Mellyatul Aini, and Tika Putri Agustina. 2025. “Persepsi Dan Sikap Siswa Terhadap Penggunaan Artificial Intelligence.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 15(1):47–59. doi:10.24246/j.js.2025.v15.i1.p47-59.
- Muis, M. M., and J. Alfin. 2023. “Implementasi Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 2 Mi Persmin Wonokromo, Surabaya.” *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 6(2):117–29.
- Nurhayati. 2022. *Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Bogor: Guepedia.
- Santosa, Hardi. 2025. *Artificial Intelligence Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: K-Media.
- Saputra, Ade Bayu. 2023. *Peran AI Dalam Dunia Pendidikan*. edited by M. P. Dr. Drs. Hary Soedarto Harjono, M.Pd. Anwar Sanusi. Bengkulu: CV. Brimedia Global.
- Sindi Septia Hasnida, Ridho Adrian, and Nico Aditia Siagian. 2023. “Tranformasi Pendidikan Di Era Digital.” *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2(1):110–16. doi:10.55606/jubpi.v2i1.2488.
- Sudiby, Agus. 2024. *Memahami AI: Sebuah Panduan Etik*. edited by K. G. Kusuma. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sudirwo, et al. 2025. *Artificial Intelligence: Teori, Konsep, Dan Implementasi Di Berbagai Bidang*. edited by Sepriano. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wulandari, Ridwan Sidiq &. Agtri. 2025. *Belajar & Mengajar Di Era AI*. Boogor: Guepedia.