

Pengenalan *Artificial Intelligence* bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Literasi Digital

**Fitria Rahmawati ¹, Ajeng Wahyu Setiani ¹, Marisa Putri Utari ¹, Salwa Safinatunnajah ¹,
Trise Nurul Ain ², dan Setyo Atmoko ^{1,*}**

¹ Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

² Pendidikan Fisika, STKIP Al Hikmah Surabaya, Surabaya, Indonesia

* Email: setyoadmoko@unesa.ac.id

Abstrak

Artificial Intelligence suatu ilmu teknologi baru yang mengeksplorasi, mengembangkan, dan menguatkan sumber daya manusia dalam bidang kecerdasan dan teknologi. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan *Artificial Intelligence* (AI) dan teknologi digital secara bijak, efektif, dan bertanggung jawab sesuai etika penggunaannya kepada siswa sekolah dasar. Metode penelitian deskriptif kualitatif dengan observasi secara langsung dan dokumentasi kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan antusias dan minat siswa terhadap pengenalan *Artificial Intelligence* (AI) yang cukup positif, hal tersebut ditunjukkan melalui sikap aktif selama sosialisasi dengan banyaknya siswa yang mengajukan pertanyaan serta menunjukkan rasa penasaran yang timbul mengenai teknologi *Artificial Intelligence* (AI). Dapat disimpulkan bahwa sosialisasi *Artificial Intelligence* (AI) ini dilakukan untuk membantu siswa lebih siap menghadapi dinamika kehidupan di era digital sekaligus mendorong peningkatan mutu pendidikan secara menyeluruh. Implikasi dari pengenalan AI menjadi dasar integrasi pengenalan teknologi pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *Artificial Intelligence*, Literasi Digital, Sosialisasi

Introduction to Artificial Intelligence for Primary School Students Through Digital Literacy

Abstract

Artificial Intelligence is a new technology that explores, develops, and strengthens human resources in the fields of intelligence and technology. This activity aims to introduce *Artificial Intelligence* (AI) and digital technology wisely, effectively, and responsibly in accordance with its ethical use to primary school students. The research method used is descriptive qualitative with direct observation and documentation of activities. The results of the study show that students' enthusiasm and interest in learning about *Artificial Intelligence* (AI) is quite positive, as demonstrated by their active participation during the socialisation process, with many students asking questions and showing curiosity about *Artificial Intelligence* (AI) technology. It can be concluded that the socialisation of *Artificial Intelligence* (AI) is carried out to help students be better prepared to face the dynamics of life in the digital age while encouraging overall improvement in the quality of education. The implications of introducing AI form the basis for integrating technology into primary school students' education.

Keywords: *Artificial Intelligence*, Digital Literacy, Socialisation

Histori Naskah

Diserahkan: 5 Mei 2025

Direvisi: 24 Juni 2025

Diterima: 28 Juni 2025

How to cite:

Rahmawati, F., dkk. (2025). Pengenalan *Artificial Intelligence* bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Literasi Digital. *Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment*, **3**(1), 35-41. DOI: <https://doi.org/10.58706/dedikasi.v3n1.p35-41>.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada abad 21 telah mengalami perubahan yang pesat dan membawa dampak besar, khususnya teknologi seperti AI, komputasi kuantum, dan solusi berkelanjutan yang mendorong efisiensi serta produktivitas (Chakim, M. H. R., dan Bimantara A. A., 2023). Perkembangan teknologi digital juga berdampak pada bidang pendidikan, dengan memberikan kemudahan akses terhadap materi pembelajaran sehingga proses memperoleh ilmu menjadi lebih mudah (Saputra, dkk., 2024). Dalam penerapannya di bidang pendidikan, teknologi tetap memerlukan pengawasan agar siswa terhindar dari dampak negatif, sehingga diperlukan kesiapan yang optimal dalam menghadapi perkembangan yang lebih luas pada teknologi (Putri, R. A., 2023). Langkah untuk mengatasi tersebut yakni mengenalkan kemampuan literasi digital kepada siswa. Sistem pendidikan yang baik yakni dengan membekali siswa mengenai literasi digital, pemecahan masalah dan juga komunikasi yang baik agar kedepannya dapat menjadi masyarakat yang kompetitif (Romdoniyah, F. F., dkk 2023). Menurut Paulhal Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy* (1997) dalam Syafrial, H., (2023), literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber melalui piranti komputer.

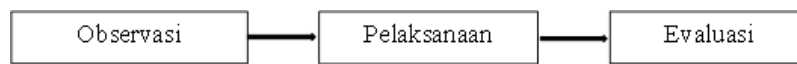
Di kalangan sekolah dasar, siswa lebih tertarik bermain *game online* sehingga menyebabkan rendahnya budaya literasi buku (Naimah, dkk., 2024). Kebiasaan siswa bermain game terutama secara online mendukung perangkat elektronik untuk membantu memperkenalkan literasi secara digital. Oleh karena itu, untuk membekali diri dengan kemampuan literasi digital agar siswa dapat menghadapi berbagai tantangan global di masa mendatang (Oktarin & Saputri, 2024). Berdasarkan situasi, diperlukan tindakan masif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memanfaatkan perangkat digital sesuai ketentuan penggunaannya (Wahida, dkk., 2022). Tindakan ini seperti pengenalan berupa sosialisasi kepada siswa SD mencakup *Google Translate*, *Youtube Edu*, *KBBI Online*, *Canva*, serta berbagai macam AI seperti *ChatGPT*, *Gemini*, *Meta AI*. Sosialisasi ini diharapkan mendukung siswa meningkatkan keterampilan dalam memanfaatkan gadget untuk tujuan belajar (Rosadi, A., & Julianti, V., 2024).

Penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam dunia pendidikan membawa perubahan besar terhadap cara belajar dan mengajar. Kini teknologi tersebut mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih personal, menyesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan, dan minat masing-masing siswa (Fawait, A. B., dkk., 2024). *Artificial Intelligence* (AI) memiliki tingkat kecerdasan tertentu yang hampir setara seperti pemikiran manusia pada bagian persepsi, pengetahuan, dan kreativitas (Arly A., dkk., 2023). *Artificial Intelligence* adalah ilmu teknologi baru yang mengeksplorasi dan merancang teori, metode, teknologi dan sistem aplikasi untuk menduplikat, mengembangkan, dan menguatkan sumber daya manusia dalam bidang kecerdasan dan teknologi (Rahadiantino, dkk., 2022). Saat ini, AI menjadi fasilitas alternatif konten pendidikan yang dirancang khusus untuk anak usia dini. AI memiliki algoritma yang kompleks karena dapat menganalisis dan menginterpretasi data untuk memberikan wawasan yang mendalam tentang kebutuhan dan kemajuan individu siswa (Mambu, dkk., 2023). Penggunaan media ini juga dapat menghemat biaya karena tidak menggunakan kertas (Mulyati. Y, 2023).

Dalam tingkatan sekolah dasar, AI masih jarang diperkenalkan, termasuk pada sekolah dasar yang ada pada sosialisasi ini. Sehingga mempengaruhi rendahnya motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa di kelas serta menjadi suatu tantangan utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa (Sasmi, R. R., dkk., 2025). Dalam penelitian Muklason, A., dkk (2023) literasi digital dikenalkan melalui pemrograman coding yang dilakukan kepada guru dan anak sekolah dasar. Penelitian Fetriani, F., & Salsabila, A. (2025) menunjukkan peningkatan dalam penggunaan teknologi dengan bijak dan efektif melalui sosialisasi pengenalan AI, namun belum membahas aspek etika penggunaannya. Oleh karena itu pada sosialisasi ini pengenalan AI yang dilakukan pada siswa sekolah dasar melalui literasi digital tidak hanya menekankan pada pemahaman konsep dasar, akan tetapi juga pada aspek etika penggunaannya. Melalui kegiatan sosialisasi, diharapkan para siswa semakin terbuka terhadap kemajuan teknologi, lebih termotivasi untuk mendalami bidang sains dan teknologi, serta memiliki kesiapan menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin kompetitif (Amelia, U., 2023). Berdasarkan pernyataan diatas, maka dilakukan sosialisasi pengenalan AI melalui literasi digital dengan tujuan untuk memperkenalkan *Artificial Intelligence* (AI) dan teknologi digital secara bijak, efektif, dan bertanggung jawab sesuai etika penggunaannya kepada siswa sekolah dasar melalui kegiatan literasi digital. Sosialisasi ini memberikan peluang bagi siswa mengasah kreativitas, inovasi, serta kemampuan bekerja sama, yang tidak hanya relevan dalam proses pembelajaran tetapi juga bermanfaat sebagai persiapan menuju dunia kerja di masa mendatang (Sasmi, R. R., dkk., 2024). Dikarenakan Kualitas sumber daya manusia suatu negara menjadi komponen utama dalam meningkatkan pembangunan negara tersebut (Affandi, L., Indriayu, M., and Totalia, S. A., 2025).

METODE

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, survei, dan dokumentasi. Menurut (Sugiyono, 2012) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian dimana peneliti ditempatkan sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara penggabungan dan analisis data yang bersifat induktif. Jenis penelitian yang digunakan observasi secara langsung dan dokumentasi kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 16 Juli 2025 pada kelas 1 hingga kelas 6 di dua SDN yang terletak di kabupaten Mojokerto. Dengan jumlah siswa keseluruhan pada SDN 1 berjumlah 28 anak dan SDN 2 berjumlah 120 anak. Adapun tahapan proses pelaksanaan kegiatan seperti Gambar 1.



Gambar 1. Alur Kegiatan Sosialisasi

Pada Gambar 1 terdapat runtutan pelaksanaan sosialisasi ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu tahap observasi, tahap pelaksanaan kegiatan, dan tahap evaluasi. Tahap observasi ini sebagai tahap awal untuk mendata jumlah siswa/i pada sekolah tersebut dan menyiapkan materi atau media literasi digital, selanjutnya tahap pelaksanaan dilakukan dengan sistem penyuluhan dan sosialisasi terhadap siswa kelas 1 hingga 6, dan tahap evaluasi ini berkaitan dengan respon siswa terhadap adanya kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Analisis data penelitian ini menyoroti dasar teoritis dan akibat praktis dari observasi. Observasi dilihat sebagai metode yang memungkinkan peneliti terlibat langsung dengan fenomena dalam keadaan alami, dengan melakukan analisis kritis terhadap literatur yang ada, artikel ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang kedua metode tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi pengenalan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap siswa Sekolah Dasar (SD) dilaksanakan melalui pendekatan literasi digital yang melibatkan penggunaan media interaktif seperti *power point* interaktif pengenalan AI (Quillbot, ChatGPT, Gemini, dan Meta AI), game edukasi berupa latihan soal serta *game* berupa aplikasi pemrograman visual anak. Penggunaan media visual yang menarik dan animasi sederhana yang ditambahkan penjelasan singkat, diharapkan dapat membantu siswa sekolah dasar memahami AI bukan hanya sekedar teknologi, akan tetapi juga alat yang dapat mendukung kegiatan belajar, mencari informasi, dan hiburan. Media teknologi yang interaktif juga dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan literasi digital siswa (Resti, R., dkk, 2024).

Tahapan awal yang dilaksanakan pada kegiatan ini yakni observasi. Tahap observasi ini dilakukan untuk mendata jumlah siswa/i serta mengidentifikasi kondisi sarana dan prasarana yang tersedia pada masing masing sekolah. Observasi perlu dilakukan agar dapat memperoleh data yang akurat dan valid (Ridwan, M., dkk, 2023). Hasil dari observasi menunjukkan jumlah siswa keseluruhan pada SDN 1 siswa berjumlah 28 anak, dan SDN 2 berjumlah 120 anak. Didapati pula pada setiap jenjang kelas memiliki kebutuhan yang berbeda, baik dari segi pemahaman teknologi maupun kesiapan menggunakan media teknologi. Perbedaan kebutuhan tersebut yang menjadikan pembuatan materi serta perencanaan sosialisasi dirancang untuk dibagi menjadi 2 kelompok yakni kelas I – III, dan kelas IV – VI. Kedua kelompok tersebut dibedakan isi materinya, namun keduanya tetap disampaikan dengan cara sederhana dan interaktif. Setelah dilakukan tahap observasi dengan mengetahui jumlah data siswa di setiap sekolah serta penyiapan materi, selanjutnya yakni tahap pelaksanaan kegiatan sosialisasi. Sebagaimana disajikan dokumentasi pelaksanaan sosialisasi pada gambar 2.



Gambar 2. Dokumentasi Pelaksanaan Sosialisasi

Pada Gambar 2 memperlihatkan proses pelaksanaan sosialisasi pengenalan AI melalui literasi digital dengan Tahap Awal dimulai dengan pengenalan konsep dasar mengenai teknologi digital dan kecerdasan buatan. Tindakan ini berupa sosialisasi kepada siswa SD dengan memperkenalkan beragam aplikasi yang dekat dengan keseharian mereka. Materi disampaikan melalui *Power Point* interaktif dan permainan edukatif yang menjelaskan pemanfaatan teknologi sebagai teman belajar. Contohnya, siswa dikenalkan pada *Google Translate* untuk menerjemahkan kata asing, *YouTube Edu* sebagai sumber video pembelajaran, *KBBI Online* untuk memperkaya kosakata, serta *Canva* untuk membuat karya kreatif. Selain itu, diperkenalkan pula berbagai platform berbasis kecerdasan buatan seperti *ChatGPT*, *Gemini*, dan *Meta AI* yang dapat membantu dalam menjawab pertanyaan, merangkum bacaan, maupun memberi penjelasan sederhana. Selain pengenalan AI beserta pemanfaatannya, etika dalam penggunaan AI juga disampaikan kepada siswa, agar siswa bijak, efektif dan bertanggung jawab dalam menggunakan AI. Pengenalan AI dalam pendidikan juga berpotensi besar melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, namun selain penguasaan AI/teknologi, penting adanya penguatan etika digital dan regulasi yang jelas agar dalam penggunaan AI siswa memiliki kesadaran dan perilaku positif terkait etika teknologi dan interaksi di dunia maya (Harahap, S. S., dkk., 2025). Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan memahami bahwa teknologi bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga dapat menjadi sarana belajar yang menyenangkan dan bermanfaat.

Setelah siswa/i merespon mengenai pemahaman terhadap konsep dasar AI dengan mengetahui implementasi konsep AI dalam kehidupan sehari-hari, tahap selanjutnya yakni sesi permainan edukatif. Permainan ini dibagi menjadi 2 permainan. Permainan yang pertama yakni *wordwall Artificial Intelligence games* yang digunakan untuk siswa/i kelas I-III. *Wordwall Artificial Intelligence games* merupakan media pembelajaran berbasis website. Fitur-fitur yang ada pada *wordwall Artificial Intelligence games* ini menyertakan elemen interaktif seperti adanya kombinasi warna, gambar bergerak dan suara sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran (Rohmatin., 2023). Sedangkan jenis permainan yang kedua yakni *scratchjr* yang digunakan siswa/i kelas IV-VI. *Artificial Intelligence* menggunakan aplikasi *Scratchjr* akan mendukung siswa untuk mengembangkan kerangka berpikir yang sistematis dan logis dalam memahami coding sederhana yang digunakan dalam pembuatan game sehingga akan meningkatkan kreativitas dan kecerdasan linguistik pada siswa.

Dari tahapan pelaksanaan sosialisasi, dilanjut pada tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi didapatkan bahwa antusias dan minat siswa yang positif terhadap pengenalan *Artificial Intelligence* (AI) hal ini ditunjukkan dengan pertanyaan-pertanyaan siswa yang relevan dengan materi yang telah dipaparkan. Hal ini terjadi karena minimnya pengenalan mengenai *Artificial Intelligence* (AI) yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Jadi, ketika sosialisasi ini dilaksanakan ada rasa penasaran yang timbul pada siswa mengenai teknologi *Artificial Intelligence* (AI) sehingga siswa antusias mendengarkan materi yang dipaparkan. Dari antusias siswa yang ditunjukkan dapat membuktikan bahwa media AI dapat menjadi salah satu strategi dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang adaptif (Riska, N., dkk, 2025). Sejalan dengan penelitian Naila, I., dkk, (2023), yang menyatakan bahwa AI memiliki potensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar yang lebih personal, pemberian umpan balik secara langsung, serta penerapan pembelajaran yang lebih adaptif. Sosialisasi *Artificial Intelligence* (AI) terhadap literasi digital memiliki dampak yang terbukti cukup efektif jika diterapkan karena implementasi yang dipaparkan relevan dengan pengalaman nyata pada siswa. Pengalaman nyata dapat menjadi motivasi belajar siswa yang dapat meningkat melalui pembelajaran melalui penggunaan AI (Leny, L., 2024). Sehingga, siswa cepat memahami peran dari *Artificial Intelligence* (AI) dan juga mengidentifikasi penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) yang akan digunakan oleh para siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pemaparan materi melalui *power point* dan permainan edukatif memungkinkan siswa untuk andil secara aktif sehingga siswa merasakan manfaatnya secara nyata dari penggunaan *Artificial Intelligence* (AI). Sejalan dengan penelitian (Afrilia, M., dkk 2022), dengan penggunaan media *Power Point* juga dapat menunjang motivasi siswa sekolah dasar. Keterbatasan kegiatan ini yakni cakupan lokasi kegiatan masih sempit serta tidak menggunakan instrumen untuk mengukur keterampilan dan pemahaman siswa secara numerik. Oleh karena itu, peneliti yang akan datang dapat mencakup lebih banyak sekolah dasar untuk sosialisasi dengan media yang kreatif dan responsif dengan meninjau dampak keterampilan berpikir kritis siswa/i dengan menggunakan instrumen untuk mengukur keterampilan berpikir kritis siswa dalam hal teknologi *Artificial Intelligence* secara mendalam.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini tertuju untuk pengetahuan umum terkait adanya kecerdasan buatan (AI). Kegiatan sosialisasi ini memiliki 3 tahapan untuk keterlaksanaannya yaitu pada tahap awal berisi

observasi terkait lokasi lingkungan sekolah, perilaku siswa, dan sistem belajar yang diterapkan. Pada tahap kedua yaitu persiapan materi dan media sosialisasi dengan pembuatan media belajar power point. Tahap terakhir adalah evaluasi terhadap kegiatan sosialisasi yang dilakukan dengan analisis kritis pada respon siswa terhadap sosialisasi yang telah dilakukan. Agar penerapan mengenai AI dapat secara optimal dan terarah maka sarana pendukung harus memadai serta pendampingan yang optimal bagi siswa sekolah dasar. Jika dikelola dengan bijak, penerapan teknologi sejak dini mampu membantu siswa lebih siap menghadapi dinamika kehidupan di era digital sekaligus mendorong peningkatan mutu pendidikan secara menyeluruh. Melihat lingkup pelaksanaan penelitian yang dikemas dalam bentuk sosialisasi ini diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat mencakup lebih banyak sekolah dasar untuk sosialisasi dengan media yang lebih kreatif dan responsif dengan meninjau dampak keterampilan berpikir kritis siswa/i dibantu peran orang tua dan guru dengan menggunakan instrumen untuk mengukur keterampilan berpikir kritis siswa/i.

KONTRIBUSI PENULIS

Fitria Rahmawati: Conceptualization, Methodology, Formal Analysis, dan Writing - Original Draft; **Ajeng Wahyu Setiani:** Conceptualization, Formal Analysis, Resources, dan Writing - Original Draft; **Marisa Putri Utari:** Formal Analysis, Resources, dan Data Curation; **Salwa Safinatunnajah:** Data Curation, Writing - Original Draft, dan Visualization; **Trise Nurul Ain:** Validation, Supervision, dan Project Administration; serta **Setyo Atmoko:** Validation, Supervision, dan Project Administration

PERNYATAAN BEBAS KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan finansial maupun hubungan pribadi yang dapat mempengaruhi hasil yang dilaporkan dalam naskah ini.

PERNYATAAN ETIKA PENELITIAN DAN PUBLIKASI

Para penulis menyatakan bahwa penelitian dan penulisan naskah ini telah mematuhi standar etika penelitian dan publikasi, sesuai dengan prinsip ilmiah, serta bebas dari plagiasi.

PERNYATAAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI ASISTIF

Para penulis menyatakan bahwa Kecerdasan Buatan Generatif (*Generative Artificial Intelligence*) dan teknologi asistif lainnya tidak digunakan secara berlebihan dalam proses penelitian dan penulisan naskah ini. ChatGPT digunakan untuk *Brainstroming* ide dan Grammarly untuk koreksi tata dan gaya bahasa. Para penulis telah meninjau dan menyunting semua konten yang dihasilkan AI guna memastikan ketepatan, kelengkapan, serta kepatuhan terhadap standar etika dan ilmiah, dan bertanggung jawab penuh atas naskah versi akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, L., Indriayu, M., & Totalia, S.A. (2025). Vocational school level learning model for work readiness: A systematic literature review. *International Journal of Research and Community Empowerment*, *3*(2), 58 - 71. DOI: <https://doi.org/10.58706/ijorce.v3n2.p58-71>.
- Afrilia, M., Rahmawati, F.P., & Ratnawati, W. (2022). Penggunaan media power point untuk menunjang motivasi belajar siswa kelas IV SDN Nglorog 1 Sragen. *Educatif Journal of Education Research*, *4*(2), 1-7. DOI: <https://doi.org/10.36654/edukatif.v4i2.98>.
- Amelia, U. (2023). Tantangan pembelajaran era society 5.0 dalam perspektif manajemen pendidikan. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *1*(1), 69-82. DOI: <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>.
- Arly, A., Dwi, N., & Andini, R. (2023, November). Implementasi penggunaan *Artificial Intelligence* dalam proses pembelajaran mahasiswa ilmu komunikasi di kelas A. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, *2*, 362-374. Retrieved from: <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/sniis/article/view/816>.
- Chakim, M.H.R. & Bimantara A.A. (2023). Kemajuan teknologi di abad 21: Perubahan perspektif. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(1), 40-45. DOI: <https://doi.org/10.34306/adimas.v4i1.1036>.
- Fawait, A. B. (2024). Pengenalan *Artificial Intelligence* kepada siswa di SMA Negeri 9 Samarinda. *Community Development Journal*, *5*(6), 11805-11809. DOI: <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i6.38605>.
- Fetriani, F., & Salsabila, A. (2025). Pengenalan dan dampak kecerdasan buatan (AI) pada literasi digital anak-anak melalui sosialisasi di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, *2*(3), 1414-1420. DOI: <https://doi.org/10.32672/ampoem.v2i3.2948>.

- Harahap, S.S., Simamora, W.S., Hadistio, R.R., & Siregar, M.P. (2025). Pengenalan teknologi AI berkelanjutan melalui pelatihan partisipatif dan pendekatan interdisipliner untuk mendorong inovasi pendidikan di kalangan pelajar. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 7(6), 841-845. DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v7i6.26709>.
- Hidayat, F. (2023). Pelatihan kewirausahaan di era digital bagi UMKM di Kota Batam. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 464-471. Retrieved from: <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/76/61>.
- Leny, L. (2024). Peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran melalui penggunaan artificial intelligence. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 3, 47-53. DOI: <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v3i0.3133>.
- Mambu, J.G.Z., Pitra, D.H., Ilmi, A.R.M., Nugroho, W., Leuwol, N.V., & Saputra, A.M.A. (2023). Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam menghadapi tantangan mengajar guru di era digital. *Journal on Education*, 6(1), 2689- 2698. DOI: <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3304>.
- Muklason, A., Riksakomara, E., Mahananto, F., Djunaidy, A., Vinarti, R.A., Anggraeni, W., ... & Maulana, M. (2023). Coding for kids: Pengenalan pemrograman untuk anak sekolah dasar sebagai literasi digital baru di industri 4.0. *SEWAGATI*, 7(3), 393-404. DOI: <https://doi.org/10.12962/j26139960.v7i3.506>.
- Mulyati, Y. (2023). Analisis respon pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi pada media live worksheet terhadap pelajaran PAI di sekolah. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 58-73. DOI: <https://doi.org/10.70287/epistemic.v2i1.163>.
- Naila, I., Atmoko, A., Dewi, R.S., & Kusumajanti, W. (2023). Pengaruh Artificial Intelligence tools terhadap motivasi belajar siswa ditinjau dari teori Rogers. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 150-159. Retrieved from: <https://www.journalfai.unisla.ac.id/index.php/at-thulab/article/view/1774>.
- Naimah, Muttaqin, M.F., & Meilina. (2024). Implementasi literasi digital pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 85-94. DOI: <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.75992>.
- Oktarin, I.B. & Saputri, M.E.E. (2024). Sosialisasi literasi digital sebagai langkah transformasi pendidikan di sekolah dasar. *Edu Impact: Jurnal Pengabdian dan Inovasi Masyarakat*, 1(1), 24-32. Retrieved from: <https://journal.ciptapustaka.com/index.php/EIPM/article/view/9>.
- Putri, R.A. (2023). Pengaruh teknologi dalam perubahan pembelajaran di era digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105-111. DOI: <https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>.
- Rahadiano, L., Fahmi, A., & Aparamarta, H.W. (2022). Implementasi pembelajaran Artificial Intelligence bagi siswa sekolah dasar di Kota Batu, Malang, Jawa Timur. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 92-101. DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i1.115857>.
- Resti, R., Wati, R.A., Ma'arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145-1157. DOI: <http://dx.doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>.
- Ridwan, M., Jannah, R., Dewi, R., Ma'arif, M., & Suwenti, R. (2023). Menekan potensi bullying di sekolah Madrasah Aliyah Al Jamiatussyubban melalui pendampingan anti bullying. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 01-07. DOI: <https://doi.org/10.30640/abdimas45.v2i2.1584>.
- Riska, N., Rosmilawati, I., & Juansah, D.E. (2025). Integrasi teknologi AI dalam pembelajaran adaptif untuk meningkatkan keterampilan abad 21 di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 180-198. DOI: <https://doi.org/10.46306/jurinotep.v4i1.130>.
- Rohmatin., (2023). Penggunaan game edukasi berbasis wordwall untuk meningkatkan kemampuan vocabulary siswa dalam pembelajaran bahasa inggris. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79-88. Retrieved from: <https://jurnalp4i.com/index.php/edutech/article/view/2039>.
- Romdoniyah, F.F., Dedih, U., & Aliyah, A., (2023). Pendekatan holistik dalam perencanaan pendidikan islam sebagai pendorong pengembangan spiritual. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 79-96. Retrieved from: <https://journal.pegiatliterasi.or.id/index.php/epistemic/article/view/213>.
- Rosadi, A. & Julianti, V. (2024). Sosialisasi pemanfaatan gadget untuk meningkatkan literasi digital di SDN Cimangkok Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(4), 5308-5315. DOI: <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i4.4423>.
- Saputra, I.A., Ramadhani, A., Khairunnisa, M.Z., & Ainiyah, N. (2024). Pengaruh literasi digital terhadap prestasi akademik siswa menengah atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 25-31. DOI: <https://doi.org/10.58706/jipp.v3n1.p25-31>.

- Sasmi, R.R., Krisnawati, Khotimah, K., Setiawan, T.S., & Shiha, S.N. (2024). Analisis Pelaksanaan kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila (P5) sebagai upaya penguatan keterampilan kewirausahaan siswa SMA pada Fase E. *Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment*, **02**(02), 48-55. DOI: <https://doi.org/10.58706/dedikasi.v2n2.p48-55>.
- Sasmi, R.R., Shiha, S.N., Saregar, A., & Deta, U.A. (2025). Pandangan siswa SMA terhadap kearifan lokal, literasi sains, dan motivasi belajar dalam pembelajaran fisika. *Reog: Journal of Ecoethnoscience Education*, **1**(1), 32-39. DOI: <https://doi.org/10.58706/reog.v1n1.p32-39>.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Syafrial, H. (2023). *Literasi digital*. Makassar: Nas Media Pustaka.
- Wahidah, B., Ramdhani, M., & Wahyuni, W. (2022). Sosialisasi literasi digital di komunitas baca lumbung literasi. *Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan*, **2**(2), 70-78. DOI: <https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v2i2.1953>.