

Penguatan Literasi Digital Dan Etika Penggunaan Artificial Intelligence Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Desa Jenangan

Meganurria¹, Priagung², Mariana³

¹ Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia

* Correspondence e-mail; nurriafansa0411@gmail.com
081999322641

Article history

Submitted:2026/03/01

Revised: 2026/03/05

Accepted:2026/03/10

Abstract

The rapid development of Artificial Intelligence (AI) has influenced various aspects of children's daily lives, including education. Elementary school students are increasingly exposed to digital technology, but their ability to use technology critically, safely, and responsibly still needs to be strengthened. This community service activity aimed to introduce the basic concepts of Artificial Intelligence and strengthen digital literacy among students of SDN 1 Jenangan and SDN 2 Jenangan, Sampung, Ponorogo. The activity employed a descriptive qualitative approach through observation, interactive presentations, demonstrations, discussions, question-and-answer sessions, and simple practical activities. The materials included an introduction to AI, examples of AI applications in everyday life, appropriate use of AI for learning, information verification, privacy, and ethical digital behavior. The implementation showed that students demonstrated high interest and curiosity toward AI technology. Students were able to recognize several examples of AI in their daily environment and began to understand that AI should be used as a learning aid rather than a replacement for independent thinking. Therefore, introducing AI literacy at the elementary school level can serve as an initial strategy for preparing students to become smart, critical, ethical, and responsible digital users.

Keywords

AI literacy; artificial intelligence; digital education; digital literacy; elementary school



© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang berlangsung sangat cepat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sendi kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi tidak lagi sekadar menjadi saran komunikasi dan hiburan, tetapi telah menjadi bagian tidak terpisahkan dari prose memperoleh, mengolah, menyimpan, dan menyebarkan informasi. Salah satu

perkembangan teknologi yang belakangan ini semakin dikenal luas oleh masyarakat, termasuk oleh anak-anak usia sekolah dasar, adalah Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan. Kehadiran chatbot berbasis AI generatif, asisten virtual di gawai orang tua, aplikasi pengubah wajah dan suara (filter), fitur terjemahan otomatis, hingga sistem rekomendasi konten di berbagai platform digital membuat AI bukan lagi konsep asing, melainkan bagian dari pengalaman digital keseharian anak, sekalipun mereka belum tentu menyadari bahwa teknologi yang mereka pakai berbasis AI.

Artificial Intelligence merupakan teknologi yang memungkinkan sistem komputer menjalankan tugas-tugas yang sebelumnya membutuhkan kemampuan kognitif manusia, seperti mengenali pola, memahami dan menghasilkan bahasa, memberikan rekomendasi, serta mengolah informasi dalam jumlah besar secara cepat. Kehadiran AI generatif dalam beberapa tahun terakhir memperluas jangkauan kemampuan tersebut hingga mampu menyusun teks, menjawab pertanyaan, dan menyediakan penjelasan yang menyerupai percakapan dengan manusia. Kemudahan ini di satu sisi membuka peluang besar bagi dunia pendidikan, tetapi di sisi lain menimbulkan tantangan baru, terutama berkaitan dengan kemampuan pengguna, khususnya anak-anak, dalam memahami cara kerja, keterbatasan, risiko, dan etika penggunaannya. Kemampuan tersebut dikenal dalam literatur sebagai literasi AI (AI literacy), yaitu kemampuan memahami, menggunakan, mengevaluasi, serta berkomunikasi secara kritis dan efektif dengan teknologi AI (Long & Magerko, 2020).

Penting untuk ditegaskan bahwa literasi AI berbeda dan lebih luas cakupannya dibandingkan literasi digital secara umum. Literasi digital konvensional lebih menekankan pada kemampuan mengoperasikan perangkat dan aplikasi, sementara literasi AI menuntut pemahaman tambahan mengenai bagaimana sebuah sistem menghasilkan keluaran, dari mana data yang mendasarinya berasal, seberapa jauh keluaran tersebut dapat dipercaya, serta bagaimana nilai-nilai etis harus ditegakkan ketika berinteraksi dengan sistem tersebut. Annapureddy, Fornaroli, dan Gatica-Perez (2024) merumuskan literasi AI generatif ke dalam dua belas kompetensi utama yang mencakup, antara lain, pemahaman terhadap cara kerja model, kesadaran akan bias dan keterbatasan, kemampuan menyusun instruksi (prompt) yang efektif, serta kesadaran etis dan tanggung jawab dalam penggunaannya. Rumusan tersebut menegaskan bahwa literasi AI tidak berhenti pada kemampuan teknis semata, melainkan juga mencakup dimensi etis yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

UNESCO menegaskan hal serupa dengan menempatkan pendidikan AI sebagai upaya membentuk peserta didik menjadi pengguna sekaligus warga digital yang bertanggung jawab di era kecerdasan buatan. Kerangka kompetensi AI bagi siswa yang dirumuskan UNESCO mencakup empat dimensi utama, yaitu human-centred mindset (pola pikir yang berpusat pada manusia), etika AI, teknik dan aplikasi AI, serta desain sistem AI, yang masing-masing dikembangkan melalui tiga tingkat kemampuan secara bertahap, yaitu memahami, menerapkan, dan menciptakan (Miao, Shiohira, & Lao, 2024). Kajian literatur sistematis mengenai literasi AI pada jenjang pendidikan dasar dan menengah (K-12) juga menegaskan bahwa penguatan literasi AI sejak usia dini merupakan kebutuhan mendesak seiring dengan semakin meluasnya penerapan AI dalam ruang pendidikan maupun kehidupan sehari-hari anak (Casal-Otero, Catala, Fernández-Morante, Taboada, Cebreiro, & Barro, 2023).

Pada jenjang sekolah dasar, pengenalan AI tentu tidak harus dimulai dari aspek teknis yang kompleks, seperti algoritma atau pemrograman. Pengenalan dapat diarahkan pada pemahaman sederhana mengenai apa itu AI, di mana saja siswa dapat menemukan AI dalam kehidupan sehari-hari, apa manfaatnya dalam kegiatan belajar, serta yang tidak kalah penting, bagaimana menggunakan teknologi tersebut secara aman, jujur, dan bertanggung jawab. Pendekatan ini penting karena anak usia sekolah dasar berada pada masa pembentukan kebiasaan dan nilai yang akan terbawa hingga dewasa, sehingga kekeliruan cara pandang terhadap teknologi yang tidak dikoreksi sejak dini berpotensi menjadi kebiasaan yang sulit diperbaiki di kemudian hari.

Selama ini, wacana mengenai literasi digital bagi anak sering kali berhenti pada slogan umum, misalnya mendorong anak menjadi "pengguna cerdas" teknologi. Diksi tersebut, meskipun terdengar positif, sesungguhnya masih terlalu umum dan belum secara eksplisit menegaskan dua kompetensi inti yang menjadi akar persoalan di lapangan, yaitu literasi AI, dalam pengertian kemampuan memahami cara kerja, manfaat, dan keterbatasan AI, serta etika penggunaan AI, dalam pengertian kesadaran moral dan tanggung jawab ketika memanfaatkan teknologi tersebut. Kedua kompetensi ini sesungguhnya saling melengkapi: literasi tanpa etika berpotensi disalahgunakan oleh penggunanya sendiri, sementara etika tanpa literasi membuat pengguna rentan disesatkan atau dirugikan oleh pihak lain yang memahami teknologi lebih baik. Atas dasar itulah, kegiatan pengabdian ini secara sengaja mempertajam gagasan "pengguna cerdas" menjadi rumusan yang lebih spesifik dan operasional, yaitu penguatan literasi digital dan etika penggunaan

Artificial Intelligence, sebuah kerangka yang lebih mudah diukur, dievaluasi, dan direplikasi pada kegiatan pengabdian serupa di masa mendatang.

Literasi digital pada era AI juga tidak cukup hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat. Siswa perlu memiliki kemampuan untuk menilai kredibilitas informasi, membedakan informasi yang benar dan keliru, memahami bahwa hasil yang diberikan AI tidak selalu benar, sekaligus menjaga informasi pribadi ketika berinteraksi dengan sistem digital. UNESCO turut menekankan pentingnya pendekatan yang berpusat pada manusia, perlindungan privasi, keamanan penggunaan, serta pertimbangan etis dalam penerapan AI di bidang pendidikan, termasuk AI generatif (Miao & Holmes, 2023). Tinjauan sistematis terhadap penerapan AI dalam pembelajaran di jenjang K-12 turut menunjukkan bahwa integrasi AI berpotensi meningkatkan capaian belajar, tetapi hanya apabila disertai strategi pembelajaran yang jelas, terarah, dan memperhatikan aspek etis penggunaannya (Lee & Kwon, 2024).

Beberapa kegiatan pengabdian dan penelitian sebelumnya turut menunjukkan relevansi pengenalan AI bagi siswa sekolah dasar. Rahmawati, Setiani, Utari, Safinatunnajah, Ain, dan Atmoko (2025) melaksanakan pengenalan Artificial Intelligence bagi siswa sekolah dasar melalui kegiatan literasi digital dengan tujuan mendorong penggunaan AI secara bijak, efektif, dan bertanggung jawab. Wahyuzy dan Yurdayanti (2025) juga melaksanakan penguatan literasi AI dan etika digital bagi siswa sekolah dasar melalui demonstrasi terpandu, yang hasilnya menunjukkan peningkatan kesadaran siswa dalam menggunakan internet dan AI secara aman dan beretika. Sementara itu, Liando, Monigir, Rorimpandey, dan Buniah (2026) menganalisis pemanfaatan ChatGPT sebagai salah satu bentuk AI dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar dan menemukan bahwa pemanfaatan tersebut perlu diimbangi dengan pendampingan agar tidak menggantikan proses berpikir siswa. Ketiga kajian tersebut memperkuat argumen bahwa penguatan literasi dan etika AI bagi anak usia sekolah dasar bukan sekadar wacana, melainkan kebutuhan yang telah mulai direspons oleh berbagai pihak di berbagai daerah.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam program Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) dilaksanakan di SDN 1 Jenangan dan SDN 2 Jenangan, Kecamatan Sampung, Kabupaten Ponorogo. Pemilihan kedua sekolah ini didasari pengamatan awal bahwa sebagian besar siswa telah memiliki akses terhadap gawai, baik milik sendiri maupun orang tua, dan telah terpapar berbagai fitur berbasis AI dalam aplikasi hiburan maupun media sosial, tetapi belum mendapatkan pengenalan formal mengenai apa itu AI, bagaimana cara

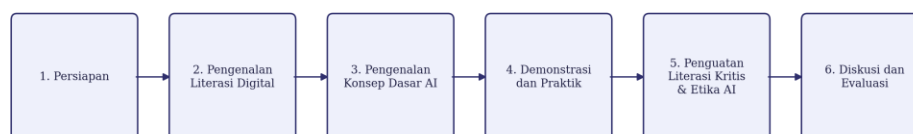
kerjanya secara sederhana, maupun bagaimana menggunakannya secara aman dan etis. Kesenjangan antara paparan teknologi yang tinggi dan pemahaman literasi serta etika yang masih rendah inilah yang menjadi titik tolak dirancangnya kegiatan ini.

Kegiatan ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan kondisi awal pemahaman siswa SDN 1 Jenangan dan SDN 2 Jenangan terhadap Artificial Intelligence; (2) mendeskripsikan proses pelaksanaan program penguatan literasi digital dan etika penggunaan AI yang dilakukan selama periode KPM; dan (3) mendeskripsikan hasil, faktor pendukung, serta faktor penghambat pelaksanaan program tersebut. Melalui artikel ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran praktis sekaligus rekomendasi bagi pengelola sekolah, guru, orang tua, maupun mahasiswa KPM lain yang menghadapi kondisi serupa di lokasi pengabdian masing-masing.

METODE

Kegiatan yang menjadi dasar penulisan artikel ini merupakan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dalam rangka program Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) di Desa Jenangan, Kecamatan Sampung, Kabupaten Ponorogo, Provinsi Jawa Timur. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas atas, yaitu kelas 4, 5, dan 6, di SDN 1 Jenangan dan SDN 2 Jenangan. Pemilihan siswa kelas atas didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka telah memiliki kemampuan berpikir yang relatif lebih matang untuk memahami konsep AI secara sederhana, sekaligus telah lebih sering bersentuhan dengan gawai dan aplikasi digital dibandingkan siswa kelas rendah.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan edukatif-partisipatif. Pendekatan tersebut dipilih karena kegiatan tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi searah, tetapi juga secara sengaja mendorong siswa untuk berinteraksi, bertanya, memberikan pendapat, serta mencoba secara langsung bagaimana AI bekerja dan bagaimana bersikap ketika menggunakannya. Pendekatan partisipatif ini sejalan dengan model pengabdian berbasis observasi yang lazim digunakan dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata maupun Kuliah Pengabdian Masyarakat di bidang pendidikan dan keagamaan.



Gambar 1. Kerangka Tahapan Kegiatan Pengabdian

Kerangka tahapan kegiatan disusun ke dalam enam tahap sebagaimana digambarkan pada Gambar 1. **Tahap pertama** adalah Persiapan, yang dilakukan melalui koordinasi dengan pihak kedua sekolah, penentuan sasaran peserta, identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, serta penyusunan materi pengenalan AI. Materi disusun dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga menggunakan bahasa yang sederhana, contoh konkret, ilustrasi visual, serta analogi yang dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa, misalnya asisten suara di gawai, filter wajah di aplikasi kamera, atau rekomendasi video di platform hiburan yang biasa mereka gunakan.

Tahap kedua adalah Pengenalan Literasi Digital, yaitu siswa diberikan pemahaman mengenai konsep dasar literasi digital secara umum, meliputi kemampuan memilah informasi, menjaga keamanan data pribadi, berkomunikasi secara sopan dan bertanggung jawab di ruang digital, serta memahami dampak jejak digital. Tahap ini menjadi fondasi sebelum siswa masuk pada pembahasan AI secara lebih spesifik.

Tahap ketiga adalah Pengenalan Konsep Dasar Artificial Intelligence, yaitu siswa diperkenalkan dengan pengertian AI secara sederhana, contoh-contoh AI yang telah mereka temui dalam aplikasi digital sehari-hari, fungsi AI dalam kehidupan sehari-hari, serta contoh pemanfaatan AI dalam kegiatan pembelajaran, misalnya membantu menjelaskan ulang materi pelajaran dengan bahasa yang lebih sederhana. **Tahap keempat** adalah Demonstrasi dan Praktik, yang dilakukan melalui simulasi sederhana mengenai bagaimana AI dapat digunakan sebagai alat bantu belajar. Siswa diperkenalkan dengan cara memberikan pertanyaan atau perintah sederhana kepada sistem AI, dengan pendampingan langsung dari tim KPM, sehingga siswa dapat melihat secara nyata bagaimana AI merespons sebuah pertanyaan.

Tahap kelima adalah Penguatan Literasi Kritis dan Etika Penggunaan AI, yang menjadi tahap inti dari keseluruhan kegiatan. Pada tahap ini, siswa ditekankan untuk memahami bahwa jawaban AI tidak boleh langsung dipercaya sepenuhnya, melainkan perlu diperiksa kembali melalui sumber lain yang lebih dapat dipercaya, seperti guru, orang tua, atau buku pelajaran. Selain itu, siswa juga diberikan pemahaman mengenai batasan etis dalam menggunakan AI, misalnya larangan membagikan data pribadi, larangan menggunakan AI untuk menipu atau merundung orang lain, serta larangan menyalin jawaban AI secara utuh sebagai tugas sekolah tanpa proses belajar yang sesungguhnya.

Tahap keenam adalah Diskusi dan Evaluasi, yang dilakukan secara kualitatif melalui pengamatan terhadap respons siswa, aktivitas selama kegiatan berlangsung, pertanyaan yang diajukan siswa, serta kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali materi yang telah disampaikan. Diskusi ini juga digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai manfaat sekaligus risiko penggunaan AI, serta untuk memastikan bahwa pesan mengenai etika penggunaan AI benar-benar dipahami, bukan hanya dihafalkan.

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan ini dilakukan melalui observasi partisipatif, yaitu penulis dan tim KPM terlibat langsung sebagai fasilitator sekaligus pengamat selama proses kegiatan berlangsung. Tidak digunakan instrumen tes baku mengingat sifat kegiatan yang berbasis pendampingan langsung dan keterbatasan waktu pelaksanaan program. Penilaian terhadap pemahaman siswa dilakukan secara kualitatif melalui pengamatan langsung, pertanyaan lisan secara acak, serta respons siswa selama sesi diskusi dan praktik.

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tiga langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan (Sugiyono, 2017). Reduksi data dilakukan dengan memilah catatan lapangan mengenai pemahaman awal siswa terhadap AI, respons siswa selama demonstrasi, serta pemahaman siswa terhadap aspek etika dan keamanan digital. Data tersebut kemudian disajikan secara naratif untuk menggambarkan kondisi awal, proses pelaksanaan, dan perkembangan yang teramati selama kegiatan berlangsung. Penarikan simpulan dilakukan dengan membandingkan kondisi pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan berdasarkan pengamatan langsung tim pelaksana.

Untuk menjaga keabsahan data, penulis menerapkan triangulasi sumber sederhana dengan membandingkan hasil pengamatan pada kelompok siswa di SDN 1 Jenangan dan SDN 2 Jenangan, mengingat kedua sekolah memiliki karakteristik desa yang relatif serupa namun ditangani oleh anggota tim yang berbeda. Selain itu, catatan lapangan turut didiskusikan secara informal dengan guru pendamping di masing-masing sekolah serta sesama anggota tim KPM, guna memastikan bahwa temuan yang dicatat bukan sekadar kesan sepihak, melainkan pola yang juga disadari oleh pengamat lain di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Pemahaman Siswa terhadap Artificial Intelligence. Hasil observasi pada pertemuan awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sesungguhnya telah bersentuhan dengan teknologi berbasis AI dalam kehidupan

sehari-hari, misalnya melalui asisten suara di gawai orang tua, filter wajah lucu di aplikasi kamera atau media sosial, serta fitur rekomendasi video di platform hiburan yang biasa mereka gunakan. Namun, ketika ditanya secara langsung apa itu Artificial Intelligence, sebagian besar siswa mengalami kesulitan menjelaskan dan cenderung hanya menyebut istilah umum seperti "aplikasi pintar" atau "robot canggih" tanpa memahami bagaimana sistem tersebut sesungguhnya bekerja. Kondisi ini menegaskan adanya kesenjangan antara "pernah menggunakan AI" dan "memahami AI secara literat", sejalan dengan temuan Casal-Otero dkk. (2023) yang menekankan pentingnya penguatan literasi AI sejak jenjang pendidikan dasar, sebab paparan teknologi semata tidak secara otomatis menghasilkan pemahaman yang memadai.

Lebih lanjut, beberapa siswa menunjukkan kecenderungan mempercayai keluaran AI secara berlebihan, misalnya menganggap bahwa jawaban dari asisten AI pasti benar karena berasal dari "mesin pintar". Anggapan semacam ini berpotensi berbahaya apabila tidak dikoreksi sejak dini, karena dapat membuat siswa kurang terbiasa mempertanyakan kebenaran informasi yang diterimanya, baik dari AI maupun dari sumber digital lain. Temuan awal inilah yang kemudian menjadi dasar penekanan materi pada aspek literasi kritis dan etika, bukan hanya pengenalan teknis mengenai apa itu AI.

Peningkatan Pemahaman Siswa terhadap Artificial Intelligence. Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan yang cukup tinggi terhadap teknologi Artificial Intelligence. Ketertarikan tersebut terlihat dari antusiasme siswa ketika diberikan contoh penggunaan AI yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, seperti fitur pengenalan wajah, penerjemah otomatis, hingga chatbot yang dapat menjawab pertanyaan secara langsung. Pengenalan dilakukan dengan menghubungkan konsep AI dengan pengalaman siswa sehingga AI tidak diperkenalkan sebagai teknologi yang rumit dan jauh, melainkan sebagai teknologi yang telah hadir dalam berbagai aktivitas digital yang mereka kenal.

Pendekatan kontekstual semacam ini penting karena siswa sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami konsep abstrak melalui contoh konkret dibandingkan penjelasan teoretis. Kegiatan ini sejalan dengan kerangka kompetensi AI UNESCO yang menempatkan kemampuan memahami AI sebagai tahapan awal sebelum siswa mampu menerapkan dan, pada jenjang yang lebih tinggi, turut menciptakan atau memodifikasi teknologi tersebut secara lebih kompleks (Miao, Shiohira, & Lao, 2024). Siswa juga diarahkan untuk memahami bahwa kecerdasan buatan bukanlah pengganti kecerdasan manusia, sebab AI bekerja berdasarkan data

dan sistem yang dikembangkan oleh manusia, sehingga hasil yang diberikan tetap memiliki kemungkinan kesalahan atau ketidaktepatan. Pemahaman semacam ini penting untuk mencegah anggapan keliru bahwa segala informasi yang dihasilkan AI pasti benar dan tidak perlu dipertanyakan lagi.

Artificial Intelligence sebagai Alat Bantu Pembelajaran. Salah satu materi utama kegiatan ini adalah pemanfaatan AI untuk mendukung proses belajar. Siswa diperkenalkan pada kemungkinan penggunaan AI untuk membantu mencari ide, menjelaskan ulang konsep pelajaran yang belum dipahami dengan bahasa yang lebih sederhana, membuat contoh soal latihan, serta membantu menemukan informasi tambahan mengenai suatu topik pelajaran. Sebagai ilustrasi, tim KPM mendemonstrasikan bagaimana AI dapat digunakan untuk menjelaskan kembali sebuah konsep matematika sederhana dengan cara yang berbeda dari penjelasan guru di kelas, sehingga siswa memperoleh sudut pandang tambahan tanpa harus menggantikan penjelasan guru itu sendiri.

Namun demikian, penggunaan AI secara konsisten diarahkan sebagai alat bantu, bukan sebagai sarana untuk menggantikan proses berpikir siswa. Siswa tetap didorong untuk membaca, memahami, menulis, berdiskusi, dan menyelesaikan permasalahan dengan kemampuan sendiri terlebih dahulu, baru kemudian menggunakan AI sebagai pelengkap apabila diperlukan. Prinsip ini penting ditegaskan karena penggunaan AI secara tidak tepat, misalnya dengan langsung meminta AI menyelesaikan seluruh tugas tanpa proses belajar, dapat membuat siswa bergantung pada jawaban instan dan kehilangan kesempatan untuk berlatih berpikir mandiri. Sebaliknya, penggunaan yang diarahkan dengan baik dapat membantu siswa mengembangkan rasa ingin tahu dan mengeksplorasi informasi secara lebih luas.

UNESCO menekankan bahwa penggunaan AI generatif dalam pendidikan perlu mempertimbangkan tujuan pedagogis, kesesuaian usia, keamanan, perlindungan data, serta pendekatan yang berpusat pada manusia (Miao & Holmes, 2023). Tinjauan sistematis terhadap penerapan AI dalam pembelajaran di jenjang K-12 turut menunjukkan bahwa integrasi AI dapat meningkatkan capaian belajar apabila disertai strategi pembelajaran yang jelas dan terarah, bukan sekadar penggunaan teknologi tanpa tujuan pedagogis yang eksplisit (Lee & Kwon, 2024). Temuan ini relevan dengan hasil analisis Liando dkk. (2026) mengenai pemanfaatan ChatGPT dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar, yang menegaskan bahwa pemanfaatan AI generatif perlu diimbangi dengan pendampingan guru agar tidak

menggeser peran belajar aktif siswa.

Penguatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Verifikasi Informasi. Salah satu aspek penting yang ditekankan dalam kegiatan ini adalah kemampuan memeriksa kembali informasi yang diperoleh dari AI. Siswa diberikan pemahaman bahwa AI dapat menghasilkan informasi yang terdengar meyakinkan namun sesungguhnya kurang tepat atau tidak sesuai dengan fakta, sebuah fenomena yang dalam wacana AI dikenal dengan istilah "halusinasi" AI, yaitu kondisi ketika sistem AI menyampaikan jawaban dengan nada percaya diri padahal jawaban tersebut keliru. Siswa diajak memahami konsep ini melalui bahasa sederhana, misalnya dengan analogi bahwa AI seperti teman yang kadang menjawab dengan yakin walaupun sebenarnya belum tentu benar, sehingga jawabannya tetap perlu dicek ulang.

Dalam konteks pendidikan dasar, kemampuan tersebut merupakan bagian penting dari literasi digital dan literasi AI secara bersamaan. Siswa tidak cukup hanya mampu mendapatkan informasi dengan cepat, tetapi juga harus terbiasa mempertanyakan sumber dan kebenaran informasi tersebut. Dengan demikian, perubahan yang diharapkan bukan sekadar dari "tidak mengetahui AI" menjadi "mengetahui AI", melainkan dari pengguna pasif menjadi pengguna yang kritis. Siswa diarahkan untuk membiasakan diri bertanya, apakah informasi tersebut benar, dari mana informasi tersebut berasal, dan apakah informasi tersebut sesuai dengan sumber yang dapat dipercaya seperti guru, orang tua, atau buku pelajaran.

Penguatan Literasi dan Etika Penggunaan Artificial Intelligence. Bagian ini menjadi inti dari keseluruhan program, sejalan dengan judul dan tujuan kegiatan yang secara khusus menyoroti penguatan literasi digital sekaligus etika penggunaan AI, bukan sekadar pengenalan teknis semata. Selain aspek manfaat, kegiatan secara eksplisit membahas risiko penggunaan AI dan batasan etis yang harus dipegang siswa. Pertama, terkait privasi, siswa diberikan pemahaman mengenai pentingnya menjaga data pribadi ketika menggunakan teknologi digital. Data seperti nama lengkap, alamat rumah, nomor telepon, foto wajah, kata sandi, serta informasi keluarga lainnya tidak boleh diberikan secara sembarangan kepada platform digital, termasuk kepada chatbot AI, sebab data tersebut dapat disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

Kedua, terkait kejujuran akademik, siswa diarahkan untuk tidak menyalin jawaban AI secara utuh sebagai tugas sekolah tanpa memahami materinya, sebab tindakan tersebut sama saja dengan tidak jujur terhadap proses belajarnya sendiri. Siswa juga diminta untuk berani mengatakan kepada guru apabila mereka menggunakan bantuan AI dalam mengerjakan sesuatu, sebagai bagian dari

kejujuran dan tanggung jawab. Ketiga, terkait perilaku terhadap sesama, siswa diarahkan untuk tidak menggunakan AI untuk menipu, menyebarkan informasi palsu, melakukan perundungan, membuat gambar atau konten yang merugikan dan mempermalukan orang lain, atau mengambil karya orang lain kemudian mengakuinya sebagai hasil karya sendiri. Contoh-contoh sederhana disampaikan agar siswa mudah memahaminya, misalnya larangan menggunakan aplikasi pengubah wajah untuk membuat gambar lucu-lucuan yang mempermalukan teman tanpa izin.

Pendekatan tersebut sesuai dengan pandangan UNESCO yang menempatkan etika AI dan pola pikir yang berpusat pada manusia sebagai bagian penting dalam kompetensi AI siswa (Miao, Shiohira, & Lao, 2024). Tinjauan pustaka terkini mengenai edukasi keamanan digital anak turut menunjukkan tren peningkatan penggunaan teknologi pembelajaran interaktif untuk membekali anak dengan kemampuan menjaga keamanan diri di ruang digital (Sciacca, Esfandiari, Feijóo, Laffan, Milosevic, O'Toole, & O'Higgins Norman, 2025). Dengan demikian, literasi dan etika AI ditempatkan sebagai dua sisi yang saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam kegiatan ini: literasi memberi siswa kemampuan memahami teknologi, sementara etika memberi siswa arah moral dalam menggunakannya.

Antusiasme dan Respons Siswa.

Berdasarkan pengamatan selama kegiatan berlangsung, baik di SDN 1 Jenangan maupun SDN 2 Jenangan, siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang cukup besar terhadap teknologi AI. Siswa aktif memberikan pertanyaan mengenai cara kerja AI, kegunaan AI dalam berbagai bidang, serta kemungkinan penggunaannya untuk membantu kegiatan belajar sehari-hari. Sebagian siswa bahkan menceritakan pengalaman pribadinya menggunakan fitur AI di gawai orang tua, yang kemudian dijadikan bahan diskusi bersama untuk menilai apakah penggunaan tersebut sudah tepat atau perlu diperbaiki.

Antusiasme tersebut menjadi potensi yang dapat dikembangkan melalui kegiatan literasi digital secara berkelanjutan. Pengenalan AI sebaiknya tidak berhenti pada satu kali kegiatan pengabdian, tetapi dapat dikembangkan melalui pembelajaran sederhana yang terintegrasi dengan mata pelajaran di sekolah. Temuan ini memiliki relevansi dengan kegiatan pengabdian Rahmawati dkk. (2025), yang menempatkan pengenalan AI bagi siswa sekolah dasar sebagai bagian dari upaya membangun penggunaan teknologi secara bijak, efektif, dan bertanggung jawab, serta dengan kegiatan Wahyuuzi dan Yurdayanti (2025) yang

menunjukkan bahwa demonstrasi terpandu efektif meningkatkan kesadaran siswa mengenai etika digital.

Faktor Pendukung dan Penghambat. Beberapa faktor pendukung teridentifikasi selama pelaksanaan program ini. Pertama, antusiasme dan rasa ingin tahu siswa yang tinggi terhadap teknologi AI menjadi modal awal yang memudahkan proses penyampaian materi. Kedua, dukungan dari pihak sekolah, baik SDN 1 Jenangan maupun SDN 2 Jenangan, yang memberikan ruang dan waktu bagi tim KPM untuk melaksanakan kegiatan di sela jam pembelajaran. Ketiga, kekompakan tim KPM yang terbagi peran secara jelas antara pemateri, fasilitator kelompok kecil, dan pengamat, sehingga kegiatan dapat berjalan lebih terarah meskipun dilaksanakan di dua sekolah berbeda dalam waktu yang berdekatan. Keempat, ketersediaan gawai yang cukup untuk mendemonstrasikan penggunaan AI secara langsung di depan siswa turut mendukung efektivitas penyampaian materi.

Di sisi lain, sejumlah faktor turut menghambat optimalnya pelaksanaan program. Pertama, keterbatasan waktu pelaksanaan, mengingat kegiatan ini hanya berlangsung dalam rangkaian pertemuan terbatas selama periode KPM, sehingga penyampaian materi literasi dan etika AI yang idealnya membutuhkan waktu lebih panjang harus dikemas secara ringkas. Kedua, variasi usia dan kemampuan literasi baca-tulis antara siswa kelas 4, 5, dan 6 yang digabungkan dalam satu sesi turut memengaruhi kecepatan pemahaman materi. Ketiga, keterbatasan akses internet dan perangkat pribadi pada sebagian siswa di lingkungan desa membuat demonstrasi praktik AI lebih banyak dilakukan secara terpusat menggunakan perangkat tim KPM, bukan oleh masing-masing siswa secara mandiri. Keempat, belum tersedianya kurikulum literasi digital dan etika AI yang terstruktur dan berkelanjutan di kedua sekolah setelah kegiatan KPM berakhir, sehingga keberlanjutan pemahaman siswa sangat bergantung pada inisiatif guru maupun orang tua di kemudian hari.

Dari Pengguna menjadi Pengguna yang Berliterasi dan Beretika dalam Ber-AI. Sebagaimana telah ditegaskan pada bagian pendahuluan, gagasan awal kegiatan ini yang semula dirumuskan secara umum sebagai upaya menjadikan siswa "pengguna cerdas" teknologi, dipertajam menjadi kerangka literasi dan etika penggunaan AI yang lebih spesifik dan operasional. Penajaman ini penting karena istilah "cerdas" bersifat multitafsir dan sulit diukur, sedangkan literasi dan etika merupakan dua kompetensi yang lebih jelas indikatornya dan dapat diamati secara langsung selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan, perubahan posisi siswa dari sekadar pengguna teknologi menjadi pengguna yang berliterasi dan beretika tercermin melalui empat kemampuan utama. Pertama, Mengenal, yaitu siswa mengetahui keberadaan, bentuk, dan fungsi dasar AI dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, Memanfaatkan, yaitu siswa mampu memahami AI sebagai alat bantu untuk kegiatan yang positif, terutama untuk mendukung proses belajar, bukan untuk menggantikannya. Ketiga, Memeriksa, yaitu siswa mampu menyadari bahwa hasil AI tidak selalu benar dan perlu diverifikasi melalui sumber lain yang lebih dapat dipercaya. Keempat, Bertanggung Jawab, yaitu siswa memahami pentingnya etika, privasi, keamanan, dan kejujuran dalam menggunakan teknologi AI.

Keempat kemampuan tersebut menunjukkan bahwa literasi AI tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis mengoperasikan aplikasi, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, kesadaran etis, tanggung jawab, dan kepekaan terhadap dampak teknologi bagi diri sendiri maupun orang lain. Kerangka ini selaras dengan kerangka kompetensi AI UNESCO (Miao, Shiohira, & Lao, 2024) yang menempatkan etika AI sejajar dengan kemampuan teknis dan aplikatif, serta dengan rumusan literasi AI generatif dari Annapureddy dkk. (2024) yang menegaskan bahwa kesadaran etis merupakan salah satu kompetensi inti, bukan pelengkap semata.

Dengan demikian, pengenalan AI di SDN 1 Jenangan dan SDN 2 Jenangan dapat dipandang sebagai langkah awal untuk membangun kesiapan siswa menghadapi perkembangan teknologi. Siswa tidak diarahkan untuk sekadar mengikuti tren perkembangan AI secara pasif, tetapi dipersiapkan agar mampu menggunakan teknologi tersebut dengan kesadaran, kehati-hatian, dan tanggung jawab, sebuah tujuan yang secara lebih presisi tercermin dalam rumusan "literasi dan etika penggunaan AI" dibandingkan sekadar slogan "pengguna cerdas".

Implikasi Praktis. Berdasarkan temuan dan pembahasan di atas, terdapat beberapa implikasi praktis yang dapat dipertimbangkan oleh pihak-pihak terkait. Pertama, sekolah perlu mempertimbangkan integrasi materi literasi digital dan etika AI ke dalam kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler secara berkala, tidak hanya mengandalkan kegiatan pengabdian mahasiswa yang bersifat sementara. Kedua, guru memerlukan pembekalan atau pelatihan singkat mengenai konsep dasar AI dan cara menyampaikannya kepada siswa, agar penguatan literasi dan etika AI dapat berlangsung secara konsisten meskipun kegiatan KPM telah berakhir. Ketiga, peran orang tua di rumah sangat penting dalam mendampingi anak menggunakan gawai dan aplikasi berbasis AI, termasuk mengingatkan

kembali prinsip menjaga data pribadi dan bersikap jujur ketika menggunakan bantuan AI untuk tugas sekolah. Keempat, bagi mahasiswa KPM pada periode berikutnya, disarankan untuk menyusun instrumen evaluasi yang lebih terukur, misalnya melalui pertanyaan sederhana sebelum dan sesudah kegiatan, agar capaian program dapat dinilai secara lebih objektif dan dapat dibandingkan antarperiode kegiatan.

KESIMPULAN

Kegiatan penguatan literasi digital dan etika penggunaan Artificial Intelligence bagi siswa SDN 1 Jenangan dan SDN 2 Jenangan menunjukkan bahwa pengenalan AI pada jenjang sekolah dasar dapat dilaksanakan melalui pendekatan yang sederhana, kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap teknologi AI dan secara bertahap mulai memahami berbagai bentuk pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari maupun kegiatan pembelajaran, meskipun sebelum kegiatan berlangsung sebagian besar siswa belum mampu menjelaskan konsep AI secara memadai dan cenderung mempercayai keluaran AI tanpa mempertanyakannya.

Penajaman gagasan dari sekadar "pengguna cerdas" menjadi penguatan literasi dan etika penggunaan AI terbukti membantu memfokuskan materi dan evaluasi kegiatan pada dua kompetensi yang lebih konkret, yaitu kemampuan memahami cara kerja dan keterbatasan AI, serta kesadaran moral dalam memanfaatkannya. Kegiatan tidak hanya berfokus pada pengenalan teknologi semata, tetapi juga menekankan pentingnya berpikir kritis, memverifikasi informasi, menjaga data pribadi, memahami keterbatasan AI, serta menerapkan etika dalam penggunaan teknologi, termasuk kejujuran akademik dan sikap menghargai sesama di ruang digital.

Dengan demikian, tujuan penulisan artikel ini untuk mendeskripsikan kondisi awal, proses pelaksanaan, serta hasil dan faktor pendukung-penghambat program penguatan literasi digital dan etika AI telah tercapai. Sebagai catatan penting, penguatan literasi dan etika AI yang menyentuh aspek pemahaman teknis sekaligus kesadaran moral memerlukan program yang berkesinambungan, dan tidak cukup hanya mengandalkan kegiatan pengabdian singkat berbasis KPM semata.

Kegiatan ini tentu memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diakui secara jujur. Pertama, singkatnya durasi pelaksanaan membuat perubahan yang teramati masih bersifat awal dan belum dapat digeneralisasikan sebagai peningkatan literasi

dan etika AI yang permanen. Kedua, tidak digunakannya instrumen tes baku membuat penilaian capaian program bersifat kualitatif dan deskriptif, belum terukur secara kuantitatif. Ketiga, keterbatasan akses internet dan perangkat pribadi siswa turut membatasi ruang praktik mandiri selama kegiatan berlangsung. Keterbatasan-keterbatasan ini menjadi catatan penting bagi pelaksanaan program serupa di masa mendatang agar dirancang dengan durasi yang lebih panjang dan instrumen evaluasi yang lebih terukur.

Sebagai tindak lanjut, penulis merekomendasikan beberapa hal berikut. Pertama, pihak SDN 1 Jenangan dan SDN 2 Jenangan perlu mempertimbangkan penyusunan program literasi digital dan etika AI sederhana yang dapat diintegrasikan secara berkala ke dalam kegiatan pembelajaran maupun ekstrakurikuler. Kedua, diperlukan pelatihan singkat bagi guru mengenai konsep dasar AI dan cara mendampingi siswa menggunakannya secara aman dan etis, agar penguatan literasi dan etika AI dapat berlangsung secara konsisten tanpa bergantung pada kegiatan pengabdian mahasiswa semata. Ketiga, bagi mahasiswa KPM atau peneliti pada periode berikutnya, disarankan untuk melaksanakan kegiatan dengan durasi yang lebih panjang serta dilengkapi instrumen evaluasi yang lebih terukur, misalnya melalui pertanyaan lisan atau tertulis sederhana sebelum dan sesudah program, agar capaian program dapat diukur secara lebih objektif dan dapat dijadikan bahan perbandingan bagi kegiatan serupa di lokasi lain.

REFERENCES

- Annapureddy, R., Fornaroli, A., & Gatica-Perez, D. (2024). Generative AI literacy: Twelve defining competencies. arXiv.
- Casal-Otero, L., Catala, A., Fernández-Morante, C., Taboada, M., Cebreiro, B., & Barro, S. (2023). AI literacy in K-12: a systematic literature review. *International Journal of STEM Education*, 10(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00418-7>
- Lee, S. J., & Kwon, K. (2024). A systematic review of AI education in K-12 classrooms from 2018 to 2023: Topics, strategies, and learning outcomes. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 6, 100211. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100211>
- Liando, M. R., Monigir, N. N., Rorimpandey, W. H. F., & Buniah, R. S. (2026). Analisis pemanfaatan ChatGPT sebagai Artificial Intelligence dalam

- pembelajaran literasi di sekolah dasar: Studi kasus di SD N Popontolen. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 6(2).
<https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4617>
- Long, D., & Magerko, B. (2020). What is AI literacy? Competencies and design considerations. *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–16. <https://doi.org/10.1145/3313831.3376727>
- Miao, F., & Holmes, W. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. Paris: UNESCO.
- Miao, F., Shiohira, K., & Lao, N. (2024). *AI competency framework for students*. Paris: UNESCO.
- Rahmawati, F., Setiani, A. W., Utari, M. P., Safinatunnajah, S., Ain, T. N., & Atmoko, S. (2025). Pengenalan Artificial Intelligence bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Literasi Digital. *Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment*, 3(1), 35–41. <https://doi.org/10.58706/dedikasi.v3n1.p35-41>
- Sciacca, B., Esfandiari, M., Feijóo, S., Laffan, D. A., Milosevic, T., O'Toole, C., & O'Higgins Norman, J. (2025). Trends in digital technologies to address children's online safety education: A systematic scoping review. *International Journal of Educational Research Open*, 9, 100462.
<https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2025.100462>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Wahyuzi, Z., & Yurdayanti. (2025). Penguatan literasi AI dan etika digital untuk siswa sekolah dasar melalui demonstrasi terpandu di SDN 16 Sijuk. *DedikasiMU: Journal of Community Service*, 7(4), 581–590.
<https://doi.org/10.30587/dedikasimu.v7i4.11031>