

Sosialisasi Pemanfaatan Artificial Intelligence Sebagai Upaya Peningkatan Literasi Digital di UPT SMPN 24 Gresik

Muhammad Fashichul Lisan*, Muhammad Fais Al Qorni, Marinus Jama Runda, Hendra Cipta, Charles Agustinus Runtuh, Yasher Arafat, Arevan Taufiqur Rachman, Achmad Syaroful Ibad, Alvin Nur Wahyudi, Jannuranta Attaubah, Hilman Ilyasa, Muhammad Syaifuddin, Puput Dwi Waryanti, Ahmad Hasan Basri

Universitas Gresik

*Email: inifashi@gmail.com,

Abstrak

Kemajuan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, namun pemanfaatannya di tingkat sekolah menengah sering kali belum diimbangi dengan literasi digital yang memadai. Sebagian besar siswa cenderung memanfaatkan perangkat digital sebatas untuk sarana hiburan dan media sosial. Kegiatan pengabdian masyarakat melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan literasi digital siswa kelas 9 di UPT SMPN 24 Gresik melalui sosialisasi pemanfaatan AI secara bijak, etis, dan produktif. Metode pelaksanaan kegiatan ini berbasis edukasi interaktif yang meliputi tahap persiapan, penyampaian materi, demonstrasi penggunaan *tools* AI edukatif, serta evaluasi melalui refleksi dan umpan balik. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman fungsional siswa mengenai peran AI sebagai asisten belajar mandiri. Selain itu, kegiatan ini berhasil menumbuhkan kesadaran etis terkait pencegahan plagiarisme serta penguatan pemikiran kritis dalam memverifikasi informasi digital. Program ini diharapkan dapat menjadi fondasi bagi sekolah dalam mengoptimalkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran berkelanjutan.

Kata kunci: *artificial intelligence*, literasi digital, pemanfaatan teknologi, KKN.

Abstract

The advancement of Artificial Intelligence (AI) technology has brought significant changes to the educational landscape; however, its utilization at the junior high school level is often not accompanied by adequate digital literacy. Most students tend to use digital devices merely for entertainment and social media. This community service activity through the Student Study Service (KKN) program aims to enhance the understanding and digital literacy of 9th-grade students at UPT SMPN 24 Gresik through socialization on wise, ethical, and productive AI utilization. The implementation method was based on interactive education, consisting of preparation, material presentation, demonstration of educational AI tools, and evaluation through reflection and feedback. The results indicated a significant improvement in students' functional understanding of AI's role as a self-learning assistant. Furthermore, this activity successfully fostered ethical awareness regarding plagiarism prevention and strengthened critical thinking in verifying digital information. This program is expected to serve as a foundation for the school in optimizing digital technology to support sustainable learning processes.

Keywords: *artificial intelligence, digital literacy, technology utilization, KKN.*

Pendahuluan

Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan, telah mengalami kemajuan luar biasa selama beberapa dekade terakhir. Teknologi ini telah mengubah cara kita hidup, bekerja, dan berinteraksi dengan dunia di sekitar kita. Namun, bukanlah rahasia lagi bahwa masa depan AI akan membawa tantangan dan peluang yang lebih besar daripada yang pernah kita bayangkan sebelumnya [1]. Integrasi AI dalam ranah pendidikan tidak hanya mengubah cara mengajar, tetapi juga mentransformasi cara siswa mengakses informasi, berpikir kritis, dan menyelesaikan masalah. Setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda. Dengan memanfaatkan AI, pendidik dapat

mengidentifikasi kebutuhan dan kecenderungan setiap siswa secara lebih presisi. Sistem pembelajaran yang dipersonalisasi ini memungkinkan setiap siswa belajar pada tingkat dan gaya yang sesuai, meningkatkan efektivitas pembelajaran. AI juga dapat digunakan untuk mengatasi masalah aksesibilitas pendidikan. Melalui platform pembelajaran online yang didukung AI, pendidikan dapat diakses oleh masyarakat yang terpencil atau memiliki keterbatasan fisik. Ini membuka pintu kesempatan pendidikan bagi semua lapisan masyarakat [2].

Literasi digital bukan sekadar kemampuan mengoperasikan perangkat elektronik, melainkan mencakup pemahaman etis, kritis, dan bijak dalam memanfaatkan informasi digital. Di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), siswa berada pada fase transisi krusial di mana interaksi mereka dengan media digital sangat tinggi, khususnya melalui ponsel pintar. Berdasarkan pengamatan awal di UPT SMP Negeri 24 Gresik, sebagian besar siswa kelas 9 telah akrab dengan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan perlu untuk memahami potensi besar yang dimiliki oleh teknologi AI dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan asesmen. Dengan memanfaatkan kecerdasan buatan secara bijaksana, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif, adaptif, dan efisien di era digitalisasi ini. Oleh karena itu, dalam artikel ini peneliti akan menjabar secara sistematis bagaimana pemanfaatan AI dalam kegiatan pembelajaran dan asesmen [3]. Meskipun memiliki banyak manfaat, penerapan AI dalam pendidikan menimbulkan tantangan, seperti kekhawatiran mengenai integritas akademik dan potensi ketergantungan pada teknologi. Studi kasus di beberapa kota di Indonesia, seperti Batam, menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dalam proses belajar dapat meningkatkan prestasi akademik mahasiswa. Namun, terdapat juga laporan tentang stres dan kelelahan yang disebabkan oleh penggunaan AI yang berlebihan. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun AI dapat meningkatkan kompetensi pelajar, penggunaannya perlu dikelola agar tidak berdampak negatif [4].

KKN adalah salah bentuk kerja yang nyata pada lingkungan masyarakat untuk memberdayakan masyarakat pedesaan yang dirancang oleh mahasiswa yang mampu mengantarkan mahasiswa menjadi individu yang lengkap dengan bimbingan seorang dosen, baik dalam memanfaatkan ilmu, kemampuan menganalisis kondisi masyarakat sekitar, serta memberikan solusi dalam mengatasi berbagai permasalahan sosial, ekonomi, kesehatan, pendidikan maupun politik sesuai bidang keilmuan yang dimiliki [5]. Secara khusus, KKN dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan profesionalitas praktikan dalam melaksanakan tugas-tugasnya kelak sebagai seorang pendidik yang hidup di lingkungan masyarakat, membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi masyarakat dengan memanfaatkan keahlian sivitas akademika yang relevan, dan meningkatkan kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, dan kepekaan sosial dalam melaksanakan tugas kelak sebagai tenaga pendidik yang profesional [6]. Sebagai bentuk kontribusi nyata dalam Kuliah Kerja Nyata (KKN), kegiatan sosialisasi ini dirancang untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Melalui program kerja "Sosialisasi Penggunaan AI", siswa kelas 9 diberikan pemahaman mendasar mengenai konsep AI, contoh penerapannya dalam dunia pendidikan secara positif, serta etika dan batasan penggunaannya. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan literasi digital siswa UPT SMP Negeri 24 Gresik, sehingga mereka mampu memanfaatkan teknologi AI secara bijak, kreatif, dan bertanggung jawab demi mendukung proses pembelajaran.

Metode Pelaksanaan

Metodologi yang digunakan adalah sosialisasi. Sosialisasi adalah suatu metode pembelajaran dalam mendapatkan pengetahuan mengenai norma dan nilai supaya bisa ikut serta sebagai anggota kelompok masyarakat [6]. Kegiatan diawali dengan fase persiapan yang meliputi pengurusan izin kepada pihak sekolah, analisis kebutuhan siswa terkait pemahaman teknologi digital, serta penyusunan materi sosialisasi yang interaktif mengenai pengenalan dasar *Artificial Intelligence* (AI) dan pemanfaatannya dalam dunia pendidikan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di UPT SMP Negeri 24 Gresik dengan sasaran utama siswa-siswi kelas 9.

Pelaksanaan sosialisasi dilakukan secara langsung melalui penyampaian materi, penggunaan *tools* AI edukatif, serta sesi diskusi interaktif. Pada sesi praktis, siswa diajarkan cara memanfaatkan AI secara bijak untuk mendukung kegiatan belajar sekaligus memahami etika dan batasan penggunaannya. Kegiatan diakhiri dengan evaluasi berupa refleksi singkat dan penyerapan umpan balik dari siswa serta guru untuk mengukur tingkat pemahaman dan kebermanfaatan program.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan program kerja Kuliah Kerja Nyata melalui kegiatan "Sosialisasi Penggunaan AI" telah berjalan secara lancar dan mendapat antusiasme yang tinggi dari pihak sekolah maupun para siswa kelas 9. Program ini dirancang untuk menjawab tantangan perkembangan teknologi di lingkungan sekolah menengah, khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) yang kian masif namun belum diimbangi dengan pemahaman etis dan fungsional yang memadai.



Gambar 1. Dokumentasi koordinasi dengan kepala sekolah UPT SMPN 24 Gresik

Sebelum kegiatan sosialisasi dilaksanakan, tim melakukan koordinasi intensif dengan pihak pimpinan dan staf pengajar UPT SMPN 24 Gresik untuk menyelaraskan jadwal kegiatan agar tidak mengganggu proses Kegiatan Belajar Mengajar reguler. Dalam tahap persiapan ini, tim juga melakukan observasi awal dan wawancara singkat secara acak kepada beberapa siswa kelas 9 untuk memetakan sejauh mana pemahaman awal mereka mengenai AI dan pemanfaatan teknologi informasi.

Hasil pemetaan awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas 9 UPT SMPN 24 Gresik sudah familiar dengan perangkat digital seperti *smartphone* dan aktif mengakses internet harian. Namun, tingkat literasi digital mereka masih berada pada tahap konsumtif dan hiburan seperti mengakses platform media sosial, bermain gim daring, serta menonton konten streaming. Hanya sebagian kecil siswa yang pernah mendengar istilah *Artificial Intelligence*, dan sebagian besar di antara mereka mengasosiasikan AI semata-mata sebagai kecerdasan buatan dalam gim atau fitur filtrasi foto. Pemahaman mengenai bagaimana AI dapat difungsikan sebagai mitra belajar mandiri (*learning assistant*) masih sangat minim.

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan secara tatap muka langsung di dalam kelas dengan pendekatan yang komunikatif, interaktif, dan aplikatif. Materi sosialisasi disusun secara sistematis agar mudah dipahami oleh siswa tingkat sekolah menengah pertama. Penyampaian materi dibagi menjadi tiga pilar utama:

1. Pengenalan Dasar dan Konsep AI:

Pemateri memberikan penjelasan intuitif mengenai apa itu AI, cara kerja sederhananya, serta bagaimana AI telah hadir di sekitar kehidupan sehari-hari (seperti algoritma rekomendasi konten, chatbots, dan pengenalan suara).

2. Pengenalan konsep AI:

Siswa diperkenalkan dengan cara berkomunikasi secara efektif dengan tools AI berbasis teks maupun visual untuk menunjang kebutuhan belajar. Pemateri mendemonstrasikan cara memberikan petunjuk "*prompt*" yang spesifik, misalnya meminta AI menjelaskan rumus matematika rumit dengan gaya bahasa yang mudah, mencari ide kerangka karangan bahasa Indonesia, hingga merangkum materi sejarah.

3. Etika dan Pemikiran Kritis:

Pemateri memberikan penekanan kuat pada etika penggunaan AI. Siswa disadarkan akan bahaya plagiarisme, pentingnya memeriksa kembali kebenaran informasi yang dihasilkan AI untuk menghindari disinformasi atau

halusinasi pada model AI, serta larangan mengandalkan AI secara total hingga mengesampingkan proses berpikir mandiri.



Gambar 2. Dokumentasi diskusi dan tanya jawab

Selama proses pemahaman materi, antusiasme siswa terlihat dari tingginya partisipasi saat sesi demonstrasi interaktif. Siswa diajak mencoba langsung mengajukan pertanyaan-pertanyaan seputar mata pelajaran sekolah kepada platform AI dan menganalisis bersama apakah jawaban yang diberikan sudah tepat, relevan, dan masuk akal.

Siswa yang sebelumnya hanya mengenal teknologi digital sebatas sarana hiburan kini memahami bahwa *smartphone* dan internet dapat ditransformasikan menjadi alat bantu akademik yang sangat berdaya guna melalui integrasi AI. Mereka mulai menyadari pentingnya kejujuran akademik, mereka memahami batasan bahwa AI hendaknya digunakan sebagai "rekan diskusi" atau alat bantu pemahaman materi, bukan sebagai sarana untuk menyalin jawaban secara mentah-mentah demi menyelesaikan tugas sekolah. Melalui sesi analisis jawaban AI, siswa dilatih untuk tidak langsung mempercayai 100% informasi digital yang mereka terima, melainkan selalu melakukan konfirmasi silang dengan buku teks pelajaran atau penjelasan dari guru.

Pihak guru dan perwakilan sekolah UPT SMPN 24 Gresik juga memberikan tanggapan positif terhadap program ini. Kegiatan ini dinilai sangat relevan dengan kebutuhan siswa kelas 9 yang sebentar lagi akan melangkah ke jenjang SMA/SMK, di mana kemandirian belajar dan kemampuan adaptasi terhadap teknologi modern menjadi tuntutan yang makin tinggi.



Gambar 3. Dokumentasi seluruh siswa Kelas 9 UPT SMPN 24 Gresik

Dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini, terdapat beberapa tantangan teknis maupun non-teknis yang dihadapi oleh tim pengabdian. Salah satu tantangan utama adalah bervariasinya tingkat daya tangkap dan keterampilan teknis antar siswa dalam menggunakan perangkat digital. Untuk mengatasi hal ini, tim menerapkan strategi pendampingan sebaya dan pendekatan kelompok kecil saat sesi praktis, sehingga siswa yang lebih mahir dapat membantu rekannya yang masih awam. Tantangan lainnya adalah keterbatasan waktu sosialisasi yang relatif singkat dibanding luasnya cakupan materi AI.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan judul "Sosialisasi Penggunaan AI" telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan mencapai sasaran yang diharapkan. Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan, dapat disimpulkan bahwa Kegiatan sosialisasi ini berhasil meningkatkan pemahaman dan literasi digital siswa kelas 9 UPT SMPN 24 Gresik, khususnya dalam mentransformasi cara pandang mereka terhadap teknologi dari yang semula dominan untuk sarana hiburan menjadi alat bantu pembelajaran yang produktif. Melalui edukasi dan demonstrasi interaktif, siswa tidak hanya memahami cara memanfaatkan platform *Artificial Intelligence* (AI) secara praktis untuk menunjang kebutuhan akademik, tetapi juga memiliki kesadaran etis mengenai pentingnya kejujuran akademik, pencegahan plagiarisme, serta penerapan pemikiran kritis dalam memverifikasi informasi yang dihasilkan AI.

Berdasarkan pengalaman dan evaluasi selama kegiatan pengabdian berlangsung, beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan program serupa di masa mendatang antara lain Bagi Pihak Sekolah Disarankan agar pihak UPT SMPN 24 Gresik dapat melanjutkan penguatan literasi digital ini secara berkala, misalnya dengan mengintegrasikan penggunaan *tools* AI edukatif yang bijak ke dalam tugas-tugas terstruktur pada mata pelajaran tertentu di bawah bimbingan guru. Bagi Pelaksana KKN atau Pengabdian Selanjutnya, diharapkan program pendampingan teknologi tidak berhenti pada tahap sosialisasi dasar semata.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada pihak UPT SMPN 24 Gresik yang telah memfasilitasi program kerja KKN, serta siswa-siswi kelas 9 UPT SMPN 24 Gresik atas partisipasi aktif, antusiasme, dan kerja sama yang luar biasa selama proses kegiatan sosialisasi. Terima kasih juga kepada pemerintahan desa Dungus yang telah membantu memobilisasi kegiatan. Tidak lupa kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Gresik yang telah memfasilitasi dan mendukung penuh keberlangsungan program KKN ini, dan tidak lupa juga kepada Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan arahan, saran, dan bimbingan yang sangat berharga sejak tahap perencanaan hingga penyusunan laporan jurnal ini. Tidak lupa juga rekan-rekan KKN Desa Dungus yang telah bekerja keras dan saling mendukung program kerja ini dari awal sampai akhir. Semoga hasil dari kegiatan pengabdian ini memberikan manfaat berkelanjutan bagi pengembangan literasi digital di lingkungan UPT SMPN 24 Gresik.

Daftar Pustaka

- [1] C. Rozali, A. Zein, and E. S. Eriana, "Artificial Intelligence (AI) Dimasa Depan: Tantangan Dan Peluang," *Jurnal Informatika Utama*, vol. 2, no. 1, pp. 66–71, May 2024, doi: 10.55903/jitu.v2i1.177.
- [2] T. Kuncara et al., "Penggunaan artificial intelligence dalam bidang pendidikan," vol. 2, no. 3, pp. 40–44, doi: 10.56127/ja.
- [3] J. Kridatama and S. Dan Teknologi Pemanfaatan, "Pemanfaatan Artificial Intelligence pada Pembelajaran dan Asesmen di Era Digitalisasi."
- [4] A. R. Abdurrahman et al., "Pengaruh penggunaan ai terhadap kompetensi dan motivasi belajar mahasiswa,"

2025.

- [5] R. Rusmiati Aliyyah, W. Septriyani, J. Safitri, and S. Nur Paridotul Ramadhan, “Kuliah kerja nyata: pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan pendampingan pendidikan,” vol. 5, no. 2, pp. 663–676, 2021, doi: 10.31764/jmm.v5i2.4122.
- [6] B. Laia, “Sosialisasi dampak kegiatan kuliah kerja nyata di desa (studi: desa Sirofi).”