Vol 3 No. 4 Oktober 2026 P-ISSN : 3047-2806 E-ISSN : 3047-2075, Hal 202 – 207

JURNAL PADAMU NEGERI
Halaman Jurnal: https://journal.smartpublisher.id/index.php/jpn
Halaman UTAMA Jurnal : https://journal.smartpublisher.id/



OPEN ACCESS

DOI: https://doi.org/10.69714/z8dxr727

EDUKASI AI UNTUK SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR NEGERI 26 KOTA BENGKULU

Agustien Mahesya Rahayu [a*], Onzi Heldah Junita [b], Anton Feriyadi [c]
[a] Program Studi Teknik Informatika; agustienrahayu9@gmail.com, Universitas Muhammadiyah Bengkulu; l. Bali, Kota Bengkulu 38119, Kelurahan Kampung Bali, Kecamatan Teluk Segara, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu
[bc] Program Studi Teknik Informatika; Universitas Muhammadiyah Bengkulu; l. Bali, Kota Bengkulu 38119, Kelurahan Kampung Bali, Kecamatan Teluk Segara, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu
[*] Penulis Korespondensi: Agustien Mahesya Rahayu

ABSTRACT

The rapid development of digital technology makes it important for young learners to become familiar with the basic concepts of artificial intelligence (AI). Many elementary school students use AI-enabled applications in their daily lives, such as voice assistants and content recommendation systems, without necessarily understanding how these technologies work. This community service activity introduced basic AI concepts to 28 Grade VI students at State Elementary School 26, Bengkulu City, on 27 August 2026, through interactive lectures, educational games, question-and-answer sessions, and simple demonstrations. Descriptive observations of student participation during the activities indicated enthusiasm and engagement with examples of AI, its benefits, and its risks. No formal evaluation instrument, pre-test/post-test scores, or numerical outcome measurements were available; therefore, the extent of learning improvement cannot be quantified. The activity provides an initial model for introducing age-appropriate AI literacy in elementary schools.

Keywords: *Digital education; Artificial intelligence (AI); Technology literacy*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang berlangsung sangat cepat menuntut generasi muda untuk mengenal konsep dasar kecerdasan buatan sejak usia dini. Sebagian besar siswa sekolah dasar di Kota Bengkulu, termasuk siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 26 Kota Bengkulu, belum pernah memperoleh pengenalan formal mengenai konsep kecerdasan buatan meskipun sehari-hari mereka telah terbiasa menggunakan aplikasi berbasis teknologi tersebut, seperti asisten suara pada gawai dan sistem rekomendasi konten di media sosial. Kondisi ini mendorong perlunya kegiatan edukasi yang memperkenalkan konsep kecerdasan buatan secara sederhana dan menyenangkan bagi anak usia sekolah dasar. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui ceramah interaktif, permainan edukatif, dan demonstrasi sederhana yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas VI, berlangsung dalam satu hari dengan melibatkan seluruh siswa kelas VI sebagai peserta. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap pengertian, contoh penerapan, serta manfaat dan risiko penggunaan kecerdasan buatan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga menunjukkan antusiasme tinggi selama mengikuti sesi permainan edukatif yang dirancang untuk melatih cara berpikir logis dan sistematis secara sederhana. Kegiatan ini disimpulkan berhasil menumbuhkan minat dan pemahaman awal siswa mengenai teknologi kecerdasan buatan serta menjadi langkah awal penguatan literasi digital di lingkungan sekolah dasar.

Kata Kunci: edukasi digital, kecerdasan buatan, literasi teknologi

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era society 5.0 telah membawa kecerdasan buatan (AI) masuk ke berbagai aspek kehidupan sehari-hari, mulai dari asisten virtual, mesin pencari, hingga sistem rekomendasi

Naskah Masuk 17 Oktober 2026; Revisi 23 Oktober 2026; Diterima 28 Oktober 2026; Terbit 30 Oktober 2026

konten yang digunakan anak-anak melalui gawai mereka. Long dan Magerko (2020) menegaskan bahwa masyarakat, termasuk generasi muda, memerlukan literasi kecerdasan buatan yang memadai agar mampu memahami, mengevaluasi, dan berinteraksi secara kritis dengan teknologi tersebut. Tinjauan sistematis terhadap 179 dokumen juga menunjukkan bahwa pengajaran konsep dasar kecerdasan buatan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah masih tergolong terbatas (Casal-Otero dkk., 2023). Kehadiran teknologi ini berlangsung begitu cepat sehingga anak usia sekolah dasar telah menjadi pengguna aktif tanpa disertai pemahaman memadai mengenai cara kerja dan dampak dari teknologi tersebut.

Berdasarkan pengamatan dan diskusi awal dengan pihak sekolah, siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 26 Kota Bengkulu terbiasa menggunakan aplikasi yang memanfaatkan kecerdasan buatan, namun sebagian besar dari mereka belum mengetahui bahwa aplikasi tersebut menerapkan teknologi kecerdasan buatan. Kurikulum sekolah dasar saat ini juga belum memuat materi khusus mengenai literasi kecerdasan buatan (Su, Guo, Chen, & Chu, 2023), sehingga siswa berisiko menggunakan teknologi tanpa pemahaman kritis mengenai manfaat, batasan, dan risikonya, misalnya terkait keamanan data pribadi dan kebenaran informasi yang dihasilkan. Persepsi dan niat belajar siswa sekolah dasar terhadap kecerdasan buatan (Chai dkk., 2021) serta bayangan anak tentang teknologi tersebut (Cai, 2024) juga perlu diperhatikan dalam merancang kegiatan edukasi. UNESCO (2019) juga menekankan pentingnya pengenalan kecerdasan buatan sejak jenjang pendidikan dasar sebagai bagian dari penguatan literasi digital generasi muda.

Berangkat dari kondisi tersebut, tim pengabdian menawarkan solusi berupa kegiatan edukasi pengenalan kecerdasan buatan yang dikemas secara sederhana, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar, sebagaimana direkomendasikan oleh Touretzky, Gardner-McCune, Martin, dan Seehorn (2019) dalam kerangka literasi kecerdasan buatan untuk jenjang K-12. Studi pada anak usia dini bahkan menunjukkan bahwa anak mampu memahami sebagian besar konten kecerdasan buatan yang disajikan secara sederhana, dengan median skor asesmen kumulatif sebesar 70% (Williams dkk., 2019). Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 26 Kota Bengkulu mengenai konsep dasar kecerdasan buatan, menumbuhkan minat mereka terhadap bidang teknologi, serta membekali sikap bijak dan kritis dalam menggunakan teknologi digital sejak dini.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Literasi kecerdasan buatan (AI) mencakup pengetahuan untuk memahami konsep dan cara kerja AI, keterampilan menggunakan serta menerapkannya, kemampuan mengevaluasi dan merancang solusi berbasis AI, serta pemahaman terhadap isu etika. Long dan Magerko (2020) menjelaskan bahwa literasi AI perlu membantu masyarakat memahami, mengevaluasi, dan berinteraksi secara kritis dengan teknologi. Kerangka Ng et al. (2021) mengelompokkan literasi AI ke dalam empat aspek, yaitu mengetahui dan memahami, menggunakan dan menerapkan, mengevaluasi dan menciptakan, serta memahami isu etika. Keempat aspek ini menjadi acuan dalam merancang kegiatan pengenalan AI yang sesuai untuk siswa sekolah dasar.

Penelitian dan tinjauan terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran AI pada jenjang K–12 masih berkembang dan memerlukan materi yang sesuai dengan usia peserta didik (Touretzky et al., 2019; Casal-Otero et al., 2023; Su et al., 2023). Williams et al. (2019) menunjukkan bahwa aktivitas AI yang dirancang untuk anak dapat membentuk persepsi mereka terhadap teknologi, sedangkan Chai et al. (2021) membahas persepsi dan niat siswa sekolah dasar untuk mempelajari AI. Cai (2024) menekankan pentingnya memperhatikan persepsi dan imajinasi anak mengenai AI ketika merancang pembelajaran.

Dalam konteks penerapan AI di pendidikan, Miao et al. (2021) membahas tantangan dan peluang AI serta pentingnya penerapan yang bertanggung jawab. Studi mengenai pembelajaran AI dan kegiatan pengabdian di Indonesia juga memberikan konteks bagi pengembangan literasi digital di sekolah (Sari et al., 2023; Zulfarina et al., 2025; Jondri et al., 2026; Oktaviano et al., 2026). Berdasarkan literatur tersebut, kegiatan ini menggunakan pendekatan interaktif dan demonstrasi sederhana untuk memperkenalkan konsep AI sekaligus membahas manfaat, keterbatasan, dan keamanan penggunaannya.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada 27 Agustus 2026 di ruang kelas VI Sekolah Dasar Negeri 26 Kota Bengkulu dengan sasaran 28 siswa kelas VI. Kegiatan berlangsung selama kurang lebih tiga jam, terdiri atas sesi pembukaan, inti, dan penutup. Metode yang digunakan meliputi ceramah interaktif, tanya jawab, kuis edukatif “Tebak Teknologi Ini AI atau Bukan”, serta demonstrasi sederhana fitur filter wajah dan

asisten suara. Nama ruang atau lokasi spesifik di lingkungan sekolah tidak tercatat dalam informasi yang tersedia.

Keterkaitan aspek literasi AI dengan aktivitas kegiatan dijelaskan sebagai berikut:
(1) Mengetahui dan memahami: penjelasan pengertian AI dan contoh penggunaannya sehari-hari; (2) menggunakan dan menerapkan: demonstrasi fitur berbasis AI dan diskusi cara penggunaannya; (3) mengevaluasi dan menciptakan: kuis untuk membedakan contoh teknologi AI dan bukan AI serta tanya jawab mengenai keluaran teknologi; (4) memahami isu etika: diskusi tentang perlindungan data pribadi, risiko informasi keliru, dan penggunaan teknologi secara bijak.

Dokumen kegiatan tidak menyediakan instrumen evaluasi formal, seperti lembar observasi terstruktur, kuis dengan rekap skor, wawancara terdokumentasi, maupun hasil pre-test dan post-test. Oleh karena itu, evaluasi dalam artikel ini terbatas pada deskripsi pelaksanaan dan respons siswa yang tergambar dalam dokumentasi kegiatan, seperti antusiasme dan partisipasi selama permainan serta diskusi. Tidak tersedia data kuantitatif untuk mengukur perubahan pemahaman, sehingga besarnya peningkatan pemahaman siswa tidak dapat ditentukan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan edukasi berlangsung dengan tertib pada 27 Agustus 2026 dan diikuti oleh 28 siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 26 Kota Bengkulu. Berdasarkan dokumentasi kegiatan, siswa menunjukkan antusiasme selama sesi pembukaan, penyampaian materi, permainan edukatif, serta diskusi. Karena instrumen evaluasi formal dan data kuantitatif tidak tersedia, hasil berikut disajikan sebagai deskripsi pelaksanaan dan respons siswa, bukan sebagai bukti terukur tentang peningkatan pemahaman.

4.1. Penyampaian Materi



Gambar 1. Penyampaian materi kecerdasan buatan kepada siswa kelas VI



Gambar 2. Pengenalan istilah Artificial Intelligence (AI) di papan tulis

Gambar 1 dan Gambar 2 memperlihatkan tahap awal kegiatan, yaitu penyampaian materi oleh tim pengabdian di depan kelas. Pada Gambar 1, pemateri menjelaskan pengertian dan contoh penerapan kecerdasan buatan dalam kehidupan sehari-hari, seperti asisten suara pada gawai dan rekomendasi konten di media sosial. Pada Gambar 2, pemateri menuliskan istilah Artificial Intelligence (AI) di papan tulis sebagai pengenalan awal agar siswa mengetahui istilah tersebut sebelum masuk ke penjelasan yang lebih rinci.



Gambar 3. Suasana kelas saat sesi penyampaian materi

Gambar 3 menunjukkan suasana ruang kelas VI selama sesi penyampaian materi. Siswa duduk di bangku masing-masing dan memperhatikan penjelasan pemateri, sementara anggota tim mendampingi jalannya

kegiatan. Suasana yang tertib dan kondusif ini menunjukkan bahwa siswa mengikuti sesi ceramah interaktif dengan baik.

4.2. Permainan Edukatif



Gambar 4. Siswa mengikuti sesi permainan edukatif

Gambar 4 memperlihatkan siswa yang mengikuti permainan edukatif berupa kuis "Tebak Teknologi Ini AI atau Bukan". Melalui permainan ini siswa dilatih mengenali penerapan kecerdasan buatan di sekitar mereka sambil bergerak dan berpartisipasi aktif. Siswa tampak antusias, dan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

4.3. Tanya Jawab dan Diskusi



Gambar 5. Sesi tanya jawab dan diskusi bersama siswa

Gambar 5 menggambarkan sesi tanya jawab dan diskusi antara siswa dan tim pengabdian. Pada sesi ini siswa diberi kesempatan menyampaikan pertanyaan dan pendapat mengenai kecerdasan buatan, termasuk manfaat, risiko, serta sikap bijak dalam menggunakan teknologi. Sesi ini juga membantu tim menggali sejauh mana pemahaman siswa.

4.4. Dokumentasi Bersama Siswa



Gambar 6. Foto bersama siswa kelas VI dan tim pengabdian

Gambar 6 merupakan dokumentasi bersama seluruh siswa kelas VI dan tim pengabdian di akhir kegiatan. Foto ini menjadi penanda selesainya rangkaian kegiatan sekaligus menggambarkan kedekatan dan keakraban yang terjalin antara siswa dan tim selama kegiatan berlangsung

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan edukasi pengenalan kecerdasan buatan bagi 28 siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 26 Kota Bengkulu telah dilaksanakan pada 27 Agustus 2026 melalui ceramah interaktif, permainan edukatif, demonstrasi, dan diskusi. Dokumentasi pelaksanaan menggambarkan partisipasi serta antusiasme siswa dan memberi indikasi bahwa kegiatan dapat menjadi pengenalan awal terhadap konsep, contoh penerapan, manfaat, dan risiko AI. Namun, karena instrumen evaluasi formal dan data kuantitatif tidak tersedia, besarnya peningkatan pemahaman belum dapat dipastikan. Kontribusi kegiatan ini adalah menyediakan contoh rancangan pengenalan literasi AI yang sederhana, interaktif, dan berorientasi pada konteks kehidupan sehari-hari siswa sekolah dasar.

Keterbatasan kegiatan ini meliputi durasi pelaksanaan yang hanya sekitar tiga jam dalam satu hari dan cakupan materi yang masih berupa pengenalan dasar. Selain itu, tidak tersedia instrumen evaluasi formal maupun data kuantitatif untuk mengukur perubahan pemahaman siswa. Dengan demikian, hasil kegiatan perlu dipahami sebagai deskripsi pelaksanaan dan respons peserta, bukan sebagai bukti terukur mengenai peningkatan hasil belajar, serta tidak dapat digeneralisasi di luar konteks peserta kegiatan ini.

Sebagai tindak lanjut, guru kelas VI bersama pihak sekolah disarankan mengintegrasikan literasi AI ke dalam pembelajaran yang relevan, misalnya melalui diskusi contoh AI dalam kehidupan sehari-hari, latihan membedakan informasi yang dapat dipercaya, dan pembiasaan menjaga data pribadi. Tim pengabdian dapat mendukung guru melalui bahan ajar ringkas atau pelatihan. Kegiatan berikutnya sebaiknya menggunakan kuis atau pre-test dan post-test sederhana yang sama, melaporkan jumlah peserta aktual, serta mencatat hasil evaluasi agar keberhasilan dapat dinilai dengan indikator yang jelas.

Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, dewan guru, khususnya wali kelas VI, serta seluruh siswa Sekolah Dasar Negeri 26 Kota Bengkulu atas kerja sama dan partisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan, serta kepada Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

[1] L. Cai, "Realities vs expectations: Children's perception and imagination of AI," *Int. J. Technol. Des. Educ.*, vol. 34, no. 5, pp. 1687–1704, 2024. doi: 10.1007/s10798-024-09879-5.

[2] L. Casal-Otero, A. Catala, C. Fernández-Morante, M. Taboada, B. Cebreiro, and S. Barro, "AI literacy in K-12: A systematic literature review," *Int. J. STEM Educ.*, vol. 10, Art. no. 29, 2023. doi: 10.1186/s40594-023-00418-7.

[3] C. S. Chai, P.-Y. Lin, M. S.-Y. Jong, Y. Dai, T. K. F. Chiu, and J. Qin, "Perceptions of and behavioral intentions towards learning artificial intelligence in primary school students," *Educ. Technol. Soc.*, vol. 24, no. 3, pp. 89–101, 2021.

[4] Y. Dai and W. W. F. Lau, "Students as AI literate designers: A pedagogical framework for learning and teaching AI literacy in elementary education," *J. Res. Technol. Educ.*, advance online publication, 2025. doi: 10.1080/15391523.2025.2449942.

[5] Jondri, Indwiarti, and A. T. Wibowo, "Pengenalan dasar kecerdasan buatan dan prinsip etika penggunaannya bagi siswa SMA Telkom Bandung," *Almufi J. Pengabdian Kpd. Masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 8–12, 2026. doi: 10.63821/ajpkm.v6i1.600.

[6] D. Long and B. Magerko, "What is AI literacy? Competencies and design considerations," in *Proc. 2020 CHI Conf. Hum. Factors Comput. Syst.*, 2020, pp. 1–16. doi: 10.1145/3313831.3376727.

[7] F. Miao, W. Holmes, R. Huang, and H. Zhang, *AI and Education: Guidance for Policy-makers*. Paris: UNESCO Publishing, 2021.

[8] D. T. K. Ng, J. K. L. Leung, S. K. W. Chu, and M. S. Qiao, "Conceptualizing AI literacy: An exploratory review," *Comput. Educ. Artif. Intell.*, vol. 2, Art. no. 100041, 2021. doi: 10.1016/j.caeai.2021.100041.

[9] K. H. Oktaviano, K. I. Apriandy, O. C. R. Rachmawati, L. P. I. Arum, R. R. Pradiza, and D. H. Siswantoro, "Pelatihan pemanfaatan kecerdasan buatan bagi guru sekolah dasar di Surabaya untuk mendukung transformasi pembelajaran digital: Pengabdian," *J. Pengabdian Masy. Ris. Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 575–581, 2026. doi: 10.31004/jerkin.v5i1.6896.

[10] H. L. Sari, Maryaningsih, and Asnawati, "Pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Bengkulu Utara," *Community Dev. J.*, vol. 4, no. 2, pp. 4551–4557, 2023.
[11] J. Su, K. Guo, X. Chen, and S. K. W. Chu, "Teaching artificial intelligence in K–12 classrooms: A scoping review," *Interact. Learn. Environ.*, advance online publication, 2023.
[12] D. Touretzky, C. Gardner-McCune, F. Martin, and D. Seehorn, "Envisioning AI for K-12: What should every child know about AI?" in *Proc. AAAI Conf. Artif. Intell.*, vol. 33, no. 1, 2019, pp. 9795–9799.
[13] UNESCO, *Artificial Intelligence in Education: Challenges and Opportunities for Sustainable Development*. Paris: UNESCO Education Sector, 2019.
[14] R. Williams, H. W. Park, and C. Breazeal, "A is for artificial intelligence: The impact of artificial intelligence activities on young children's perceptions of robots," in *Proc. 2019 CHI Conf. Hum. Factors Comput. Syst.*, 2019, pp. 1–11. doi: 10.1145/3290605.3300677.
[15] Zulfarina, Yennita, A. R. A. Agesti, S. Ulum, R. Hidayat, T. Anggyani, S. Purwaningsih, P. T. Salsabila, and S. Marna, "Menuju sekolah cerdas: Pengembangan sistem pembelajaran berbasis kecerdasan buatan melalui program pengabdian masyarakat," *Dharma Raflesia: J. Ilm. Pengemb. Penerapan IPTEKS*, vol. 23, no. 2, pp. 278–287, 2025.