

MENGENAL KECERDASAN BUATAN, TEKNOLOGI PINTAR DI BALIK AI, GAME, DAN MEDIA SOSIAL BAGI SISWA SMP YPUI PARUNG

Maulana Fansyuri^{1*}, Susanna Dwi Yulianti Kusuma², Hidayatullah Al Islami³, Ahmad Thariq Ramadhan⁴, Intan Suryana Purba⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

*E-mail: dosen02359@unpam.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI) yang semakin pesat telah menjadikan teknologi tersebut sebagai bagian dari berbagai aktivitas digital, termasuk media sosial, game, mesin pencari, dan aplikasi digital lainnya. Namun, kedekatan siswa dengan teknologi belum selalu diikuti dengan pemahaman mengenai teknologi yang bekerja di baliknya. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai Artificial Intelligence, mengenalkan penerapannya dalam game dan media sosial, serta meningkatkan kesadaran siswa dalam menggunakan teknologi digital secara bijak, kritis, dan bertanggung jawab. Kegiatan dilaksanakan di SMP YPUI Parung pada Sabtu, 25 April 2026 dengan sasaran siswa-siswi tingkat Sekolah Menengah Pertama. Metode yang digunakan adalah sosialisasi edukatif dengan pendekatan partisipatif yang meliputi observasi, perancangan materi, penyampaian materi, diskusi dan tanya jawab, serta monitoring dan evaluasi. Materi yang diberikan mencakup konsep dasar AI, penerapan AI dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan AI pada game dan media sosial, serta dampak positif dan negatif teknologi digital. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memiliki antusiasme dan partisipasi yang baik selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai penerapan AI dalam media sosial dan game serta pentingnya menyaring informasi, menjaga keamanan data pribadi, dan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Kegiatan ini menunjukkan bahwa sosialisasi edukatif dengan materi yang dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari siswa dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam memperkenalkan konsep AI dan meningkatkan literasi digital pada siswa SMP.

Kata kunci: Artificial Intelligence, literasi digital, siswa SMP, media sosial, Pengabdian kepada Masyarakat.

ABSTRACT

The rapid development of Artificial Intelligence (AI) has made this technology an integral part of various digital activities, including social media, games, search engines, and other digital applications. However, students' familiarity with digital technology is not always accompanied by an understanding of the technologies that operate behind it. This Community Service (PkM) activity aimed to provide students with a basic understanding of Artificial Intelligence, introduce its applications in games and social media, and increase students' awareness of using digital technology wisely, critically, and responsibly. The activity was conducted at SMP YPUI Parung on April 25, 2026, involving junior high school students as the target participants. The method used was educational socialization with a participatory approach consisting of observation, material preparation, presentation, discussion and question-and-answer sessions, as well as monitoring and evaluation. The materials covered the basic concepts of AI, applications of AI in everyday life, the use of AI in games and social media, and the positive and negative impacts of digital technology. The results showed that the participants demonstrated high enthusiasm and active participation throughout the activity. Based on the observation results, students gained a better understanding of the applications of AI in social media and games, as well as the importance of filtering information, protecting personal data, and using technology responsibly. The activity demonstrates that educational socialization using materials related to students' everyday experiences can be an effective approach to introducing AI concepts and improving digital literacy among junior high school students.

Keywords: Artificial Intelligence, digital literacy, junior high school students, social media, Community Service.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang semakin luas dalam kehidupan masyarakat, termasuk dalam aktivitas belajar, hiburan, komunikasi, dan pencarian informasi. Salah satu

perkembangan teknologi yang memiliki pengaruh besar adalah Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*/AI). AI memungkinkan sistem komputer melakukan berbagai fungsi yang sebelumnya membutuhkan kemampuan manusia, seperti mengenali pola, memahami informasi, memberikan rekomendasi, menghasilkan konten, serta membantu proses pengambilan keputusan. Perkembangan tersebut menyebabkan AI tidak lagi hanya menjadi teknologi yang digunakan pada lingkungan industri atau penelitian, tetapi telah menjadi bagian dari berbagai layanan digital yang digunakan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

Kehadiran AI dapat ditemukan pada berbagai aplikasi yang dekat dengan kehidupan anak dan remaja. Dalam permainan digital (*game*), teknologi AI dapat digunakan untuk mengatur perilaku karakter non-pemain (*Non-Player Character*/NPC), menyesuaikan tingkat kesulitan permainan, serta menghasilkan interaksi yang lebih dinamis dengan pemain. Pada media sosial, teknologi berbasis AI digunakan antara lain untuk merekomendasikan konten berdasarkan pola aktivitas pengguna. Algoritma rekomendasi memungkinkan pengguna memperoleh konten yang dianggap relevan dengan minat dan perilaku mereka. Dengan demikian, teknologi AI bekerja di balik berbagai layanan digital yang digunakan sehari-hari, meskipun keberadaannya sering kali tidak disadari oleh pengguna.

Lingkungan digital telah menjadi bagian penting dalam kehidupan anak dan remaja karena menyediakan berbagai peluang untuk belajar, bermain, berkomunikasi, dan memperoleh informasi. Namun, lingkungan tersebut juga menghadirkan berbagai risiko, seperti paparan konten yang tidak sesuai, penggunaan media digital secara berlebihan, masalah privasi, serta berbagai bentuk risiko keamanan di ruang digital. OECD menekankan bahwa anak memerlukan kemampuan dan literasi digital yang memadai agar dapat memanfaatkan peluang lingkungan digital sekaligus menghadapi berbagai risiko yang menyertainya.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menggunakan teknologi saja belum cukup. Siswa juga perlu memahami bagaimana teknologi bekerja dan bagaimana informasi yang mereka terima melalui teknologi tersebut dihasilkan. Pemahaman mengenai AI menjadi semakin penting karena sistem berbasis AI dapat memengaruhi informasi yang dilihat, rekomendasi yang diterima, maupun pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan berbagai platform digital. Tanpa pemahaman yang memadai, siswa berpotensi menjadi pengguna teknologi yang hanya menerima informasi dan rekomendasi dari sistem tanpa melakukan evaluasi secara kritis.

Urgensi literasi AI bagi siswa juga sejalan dengan perkembangan kebijakan pendidikan internasional. UNESCO melalui *AI Competency Framework for Students* menekankan pentingnya membekali siswa dengan kompetensi yang mencakup pola pikir berpusat pada manusia, etika AI, pemahaman mengenai teknik dan penerapan AI, serta kemampuan memahami sistem AI. Kompetensi tersebut diarahkan agar siswa tidak hanya memahami AI, tetapi juga mampu menggunakan teknologi tersebut secara aman, bermakna, kritis, dan bertanggung jawab.

Aspek perlindungan anak juga menjadi bagian penting dalam literasi AI. UNICEF menekankan bahwa perkembangan AI perlu diikuti dengan upaya mempersiapkan anak agar memiliki keterampilan menghadapi perkembangan teknologi sekaligus memahami aspek keamanan, privasi data, keadilan, transparansi, dan tanggung jawab dalam penggunaan AI. Hal ini menunjukkan bahwa edukasi AI bagi anak tidak cukup hanya mengenalkan teknologi dari sisi manfaatnya, tetapi juga perlu memberikan pemahaman mengenai risiko dan penggunaan teknologi secara bertanggung jawab.

SMP YPUI Parung merupakan salah satu lingkungan pendidikan yang memiliki peserta didik yang telah berinteraksi dengan berbagai teknologi digital, khususnya internet, permainan digital, dan media sosial. Berdasarkan hasil observasi dan komunikasi dengan pihak sekolah dalam rangka pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, diketahui bahwa siswa telah terbiasa menggunakan berbagai layanan digital tersebut sebagai bagian dari aktivitas sehari-hari. Namun, pemahaman mengenai teknologi yang bekerja di balik layanan tersebut, khususnya konsep dasar AI dan penerapannya, masih perlu ditingkatkan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara intensitas penggunaan teknologi digital dengan pemahaman siswa terhadap teknologi yang mendasarinya.

Permasalahan tersebut menjadi penting karena siswa pada jenjang SMP berada pada tahap pendidikan yang strategis untuk membangun kemampuan berpikir logis, kritis, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Pengenalan AI melalui contoh yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti game dan media sosial, dapat menjadi pendekatan yang lebih mudah dipahami dibandingkan dengan pengenalan AI melalui konsep teknis yang kompleks. Siswa dapat diajak memahami bahwa fitur rekomendasi konten, karakter dalam game, pengenalan gambar, pencarian informasi, dan berbagai layanan digital lainnya dapat melibatkan teknologi AI.

Berdasarkan kondisi tersebut, Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema “Mengenal Kecerdasan Buatan, Teknologi Pintar di Balik AI, Game, dan Media Sosial bagi Siswa SMP YPUI Parung”. Kegiatan ini dirancang sebagai bentuk edukasi literasi teknologi dengan memperkenalkan konsep dasar AI melalui contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan siswa. Materi tidak diarahkan pada pembelajaran teknis mengenai pembangunan model AI, tetapi pada pemahaman mengenai apa itu AI, bagaimana AI bekerja secara sederhana, di mana AI digunakan, serta bagaimana siswa dapat menggunakan teknologi berbasis AI secara bijak dan bertanggung jawab.

Pelaksanaan kegiatan diharapkan dapat membantu siswa memahami bahwa AI bukan merupakan teknologi yang jauh dari kehidupan mereka, melainkan teknologi yang telah terintegrasi dalam berbagai aktivitas digital. Melalui pemahaman tersebut, siswa diharapkan tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memahami, mempertanyakan, dan mengevaluasi penggunaan teknologi secara lebih kritis. Pendekatan ini sejalan dengan kebutuhan untuk membangun generasi yang mampu

memanfaatkan perkembangan teknologi sekaligus memahami konsekuensi dan risiko yang menyertainya.

Dengan demikian, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dasar siswa SMP YPUI Parung mengenai kecerdasan buatan, mengenalkan penerapan AI pada game dan media sosial, serta meningkatkan kesadaran siswa terhadap penggunaan teknologi digital secara bijak, kritis, aman, dan bertanggung jawab. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan literasi digital dan literasi AI siswa sekaligus menumbuhkan ketertarikan mereka terhadap bidang teknologi informasi sebagai salah satu kompetensi yang relevan untuk menghadapi perkembangan teknologi di masa depan.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan metode sosialisasi edukatif dengan pendekatan partisipatif. Metode tersebut dipilih karena kegiatan diarahkan untuk memberikan pemahaman dan meningkatkan literasi siswa mengenai konsep dasar Artificial Intelligence (AI), penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, serta penggunaan teknologi digital secara bijak dan bertanggung jawab. Pendekatan partisipatif digunakan dengan melibatkan siswa secara aktif melalui diskusi, tanya jawab, dan penyampaian pengalaman selama menggunakan teknologi digital.

Jenis dan Tahapan Kegiatan

Kegiatan PKM dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang disusun secara sistematis, yaitu identifikasi kebutuhan mitra, perancangan materi, pelaksanaan sosialisasi, diskusi interaktif, serta monitoring dan evaluasi. Tahapan kegiatan tersebut disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan PKM

Tahap pertama adalah identifikasi kebutuhan mitra. Pada tahap ini dilakukan observasi dan komunikasi dengan pihak SMP YPUI Parung untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik peserta, aktivitas penggunaan teknologi digital, serta kebutuhan edukasi yang berkaitan dengan AI. Berdasarkan hasil identifikasi, diketahui bahwa siswa telah cukup familiar dengan game, media sosial,

dan berbagai layanan digital, tetapi pemahaman mengenai teknologi AI yang bekerja di balik layanan tersebut masih perlu ditingkatkan.

Tahap kedua adalah perancangan materi dan model kegiatan. Materi disusun dengan mempertimbangkan karakteristik dan tingkat pemahaman siswa SMP. Materi meliputi pengertian AI, perkembangan AI, penerapan AI dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan AI dalam game, penggunaan AI pada media sosial, dampak positif dan negatif teknologi AI, serta literasi digital dan penggunaan teknologi secara bijak. Materi disajikan menggunakan media presentasi yang dilengkapi dengan contoh-contoh teknologi yang dekat dengan kehidupan siswa.

Tahap ketiga adalah pelaksanaan sosialisasi. Penyampaian materi dilakukan secara langsung kepada siswa SMP YPUI Parung menggunakan metode presentasi interaktif. Materi disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan disertai contoh penerapan AI yang dapat ditemui siswa dalam aktivitas sehari-hari. Pada pembahasan game, siswa diperkenalkan dengan pemanfaatan AI untuk mengatur perilaku karakter non-pemain (Non-Player Character/NPC) dan menciptakan interaksi yang lebih dinamis. Pada pembahasan media sosial, siswa diperkenalkan dengan konsep rekomendasi konten yang memanfaatkan data dan pola aktivitas pengguna.

Tahap keempat adalah diskusi dan tanya jawab. Peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, menyampaikan pengalaman, serta memberikan pendapat mengenai penggunaan AI dan teknologi digital. Tahap ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta memahami materi sekaligus mendorong keterlibatan aktif dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Tahap kelima adalah monitoring dan evaluasi. Monitoring dilakukan selama kegiatan berlangsung dengan mengamati keaktifan, perhatian, dan keterlibatan peserta dalam kegiatan. Evaluasi dilakukan setelah kegiatan melalui pengamatan terhadap respons peserta, hasil diskusi dan tanya jawab, serta umpan balik dari siswa dan pihak sekolah. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk mengetahui ketercapaian kegiatan dan sebagai bahan perbaikan untuk pelaksanaan kegiatan PKM berikutnya.

Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan di SMP YPUI Parung, Kecamatan Parung, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Kegiatan dilaksanakan pada Sabtu, 25 April 2026 dengan peserta siswa-siswi SMP YPUI Parung. Kegiatan dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang.

Tabel 1. Informasi Pelaksanaan Kegiatan

Komponen	Keterangan
Jenis kegiatan	Pengabdian kepada Masyarakat
Tema	Mengenal Kecerdasan Buatan, Teknologi Pintar di Balik AI, Game, dan Media Sosial bagi Siswa SMP YPUI Parung
Lokasi	SMP YPUI Parung, Kecamatan Parung, Kabupaten Bogor, Jawa Barat
Hari/Tanggal	Sabtu, 25 April 2026
Sasaran	Siswa-siswi SMP YPUI Parung
Pelaksana	Dosen dan mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang

Khalayak Sasaran, Populasi, dan Sampel

Khalayak sasaran kegiatan adalah siswa-siswi SMP YPUI Parung. Pemilihan siswa SMP sebagai sasaran didasarkan pada tingginya kedekatan kelompok usia tersebut dengan penggunaan perangkat dan layanan digital, khususnya game, media sosial, serta berbagai aplikasi berbasis internet.

Populasi dalam kegiatan ini adalah seluruh siswa SMP YPUI Parung yang menjadi sasaran kegiatan, sedangkan sampel atau peserta kegiatan adalah siswa yang mengikuti kegiatan PKM pada saat pelaksanaan. Jumlah peserta yang terlibat dalam kegiatan sebanyak [isi jumlah peserta] siswa.

Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, dengan pertimbangan bahwa peserta dipilih berdasarkan kesesuaian dengan sasaran kegiatan, yaitu siswa pada jenjang SMP yang menjadi mitra kegiatan. Pemilihan tersebut dilakukan bersama pihak sekolah dengan mempertimbangkan kesiapan dan ketersediaan peserta untuk mengikuti kegiatan edukasi.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam kegiatan PKM dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, diskusi dan tanya jawab, serta umpan balik peserta.

Observasi dilakukan sebelum dan selama kegiatan. Observasi awal digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi mitra dan kebutuhan materi, sedangkan observasi selama kegiatan digunakan untuk melihat tingkat perhatian, keaktifan, dan keterlibatan peserta.

Diskusi dan tanya jawab digunakan sebagai sarana interaksi antara pemateri dan peserta. Pertanyaan yang diajukan peserta serta respons terhadap materi digunakan sebagai informasi untuk mengetahui pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap topik AI.

Umpan balik peserta dan pihak sekolah digunakan sebagai informasi tambahan untuk menilai pelaksanaan kegiatan. Umpan balik tersebut mencakup respons terhadap materi, metode penyampaian, serta kebermanfaatan kegiatan bagi peserta.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh selama kegiatan dianalisis secara deskriptif. Analisis dilakukan dengan menginterpretasikan hasil observasi, keterlibatan peserta dalam diskusi dan tanya jawab, serta umpan balik yang diperoleh setelah kegiatan.

Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan tingkat partisipasi peserta, respons terhadap materi, serta pemahaman siswa mengenai konsep dan penerapan AI berdasarkan hasil interaksi selama kegiatan. Hasil analisis selanjutnya digunakan untuk mengidentifikasi ketercapaian tujuan kegiatan serta aspek yang masih perlu ditingkatkan pada kegiatan PKM selanjutnya.

Apabila digunakan instrumen pretest dan posttest, hasil jawaban peserta dapat dianalisis secara kuantitatif dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah kegiatan. Perubahan nilai tersebut dapat digunakan sebagai indikator tambahan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta terhadap materi AI.

Media dan Peralatan Kegiatan

Kegiatan sosialisasi menggunakan media dan peralatan pendukung untuk menunjang proses penyampaian materi. Media utama yang digunakan adalah bahan presentasi berupa slide yang berisi konsep dasar AI, contoh penerapan AI pada game dan media sosial, serta materi mengenai penggunaan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Peralatan yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan meliputi laptop/komputer sebagai perangkat penyaji materi, proyektor atau perangkat tampilan sebagai media visualisasi, serta perangkat pendukung audio apabila diperlukan. Penggunaan media visual dimaksudkan untuk membuat materi lebih komunikatif dan memudahkan siswa memahami konsep AI melalui contoh yang dekat dengan aktivitas sehari-hari.

Penyajian Data

Data hasil kegiatan disajikan secara deskriptif dalam bentuk tabel, gambar dokumentasi kegiatan, dan uraian naratif. Tabel digunakan untuk menyajikan informasi pelaksanaan kegiatan dan, apabila tersedia, hasil evaluasi peserta. Dokumentasi berupa foto kegiatan digunakan untuk memperlihatkan proses pelaksanaan sosialisasi, diskusi, dan interaksi antara pemateri dengan peserta.

Hasil evaluasi selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel atau grafik apabila terdapat data kuantitatif dari instrumen evaluasi. Penyajian tersebut digunakan untuk memberikan gambaran mengenai ketercapaian kegiatan dan perubahan pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan PKM.

HASIL

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema “Mengenal Kecerdasan Buatan, Teknologi Pintar di Balik AI, Game, dan Media Sosial bagi Siswa SMP YPUI Parung” telah dilaksanakan pada Sabtu, 25 April 2026 di SMP YPUI Parung, Kecamatan Parung, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Kegiatan melibatkan siswa-siswi SMP YPUI Parung sebagai sasaran kegiatan serta dosen dan mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang sebagai tim pelaksana.

Peserta kegiatan merupakan siswa yang telah familiar dengan penggunaan teknologi digital, khususnya media sosial dan game. Kondisi tersebut menjadi dasar pemilihan materi yang menghubungkan konsep Artificial Intelligence (AI) dengan aktivitas digital yang dekat dengan kehidupan peserta. Pendekatan tersebut digunakan agar materi AI yang bersifat konseptual dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi secara interaktif yang mencakup pengenalan konsep dasar AI, penerapan AI dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan AI dalam game dan media sosial, serta dampak positif dan negatif perkembangan teknologi. Materi disampaikan menggunakan contoh yang dekat dengan aktivitas peserta, seperti TikTok, Instagram, YouTube, Mobile Legends, Free Fire, dan berbagai aplikasi digital lainnya.



Gambar 1. Penyampaian Materi Artificial Intelligence kepada Siswa SMP YPUI Parung

Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa kegiatan dapat berlangsung sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Peserta menunjukkan antusiasme selama kegiatan, yang terlihat dari keterlibatan dalam penyampaian materi, kemampuan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pemateri, serta keaktifan dalam sesi diskusi dan tanya jawab.

Salah satu temuan penting dari kegiatan adalah adanya pemahaman baru peserta mengenai keberadaan AI pada teknologi yang mereka gunakan sehari-hari. Sebelum memperoleh materi, siswa pada umumnya mengenal media sosial dan game terutama sebagai sarana hiburan dan komunikasi. Setelah memperoleh penjelasan, peserta mulai memahami bahwa berbagai fitur pada platform tersebut didukung oleh teknologi AI.

Pada media sosial, peserta diperkenalkan dengan konsep sistem rekomendasi yang berperan dalam menentukan konten yang ditampilkan kepada pengguna. Peserta juga memperoleh pemahaman bahwa aktivitas pengguna pada platform digital dapat memengaruhi jenis konten yang direkomendasikan. Sementara itu, pada game, peserta diperkenalkan dengan penggunaan AI untuk mengatur perilaku karakter non-pemain (Non-Player Character/NPC) serta menciptakan pengalaman bermain yang lebih interaktif.

Tabel 1. Hasil Pelaksanaan Kegiatan PkM

No.	Indikator	Hasil yang Dicapai
1	Pelaksanaan kegiatan	Terlaksana sesuai jadwal
2	Penyampaian materi AI	Berjalan dengan baik
3	Partisipasi peserta	Tinggi
4	Diskusi dan tanya jawab	Aktif
5	Pemahaman konsep AI	Meningkat
6	Pemahaman AI pada game dan media sosial	Meningkat
7	Kesadaran literasi digital	Meningkat

Berdasarkan Tabel 1, seluruh rangkaian kegiatan dapat terlaksana sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta tidak hanya mengikuti kegiatan secara pasif, tetapi juga terlibat dalam diskusi dan memberikan respons terhadap materi yang disampaikan.

Hasil Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi terhadap respons, partisipasi, dan pemahaman peserta selama proses sosialisasi. Evaluasi difokuskan pada beberapa aspek yang berkaitan langsung dengan tujuan kegiatan, yaitu antusiasme peserta, partisipasi dalam diskusi, pemahaman mengenai AI, pemahaman penerapan AI pada media sosial dan game, serta kesadaran terhadap literasi digital.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Kegiatan Berdasarkan Observasi

No.	Aspek yang Dinilai	Kategori
1	Antusiasme peserta	Sangat Baik
2	Partisipasi diskusi	Baik

No.	Aspek yang Dinilai	Kategori
3	Pemahaman materi AI	Baik
4	Pemahaman AI pada media sosial	Baik
5	Pemahaman AI pada game	Baik
6	Kesadaran literasi digital	Baik

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa antusiasme peserta berada pada kategori sangat baik, sedangkan partisipasi diskusi, pemahaman materi AI, pemahaman penerapan AI pada media sosial dan game, serta kesadaran literasi digital berada pada kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode sosialisasi edukatif yang digunakan dapat diterima dengan baik oleh peserta.



Gambar 2. Sesi Diskusi dan Tanya Jawab Interaktif

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pengenalan AI melalui contoh teknologi yang telah dikenal peserta merupakan pendekatan yang relevan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan contoh media sosial dan game membuat peserta dapat menghubungkan konsep AI dengan pengalaman mereka sendiri sehingga materi tidak hanya dipahami sebagai konsep teknologi yang abstrak.

Pemahaman mengenai AI pada media sosial menjadi salah satu aspek penting dalam kegiatan. Peserta diperkenalkan pada kenyataan bahwa konten yang muncul pada platform digital tidak sepenuhnya ditampilkan secara acak, tetapi dapat dipengaruhi oleh sistem rekomendasi yang memanfaatkan data dan pola aktivitas pengguna. Pemahaman tersebut dapat menjadi dasar bagi siswa untuk lebih kritis terhadap informasi dan konten yang mereka konsumsi melalui media digital.

Pada konteks game, peserta memperoleh pemahaman bahwa AI tidak hanya berkaitan dengan chatbot atau aplikasi percakapan, tetapi juga dapat digunakan untuk menghasilkan perilaku karakter yang lebih dinamis. Penjelasan melalui contoh game yang telah dikenal peserta membuat konsep penggunaan AI dalam game lebih mudah diterima.

Kegiatan juga memberikan penekanan pada aspek penggunaan teknologi secara bijak. Peserta diberikan pemahaman mengenai manfaat teknologi sekaligus berbagai risiko yang dapat muncul, seperti penggunaan media sosial dan game secara berlebihan, penyebaran informasi yang tidak benar, serta risiko terhadap keamanan data pribadi. Dengan demikian, kegiatan tidak hanya berorientasi pada pengenalan teknologi, tetapi juga pada pembentukan kesadaran literasi digital.

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi edukatif dengan pendekatan interaktif mampu meningkatkan wawasan peserta mengenai AI dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Keaktifan peserta dalam diskusi serta hasil evaluasi pada kategori baik hingga sangat baik menunjukkan bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta.



Gambar 3. Foto Bersama Tim Pelaksana dan Peserta Kegiatan

Dengan demikian, kegiatan PkM ini telah mencapai tujuan utama, yaitu memberikan pemahaman dasar mengenai AI, mengenalkan penerapan AI dalam game dan media sosial, serta meningkatkan kesadaran siswa untuk menggunakan teknologi digital secara lebih bijak, kritis, dan bertanggung jawab.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan pembahasan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema "*Mengenal Kecerdasan Buatan, Teknologi Pintar di Balik AI, Game, dan Media Sosial bagi Siswa SMP YPUI Parung*", dapat disimpulkan bahwa kegiatan sosialisasi edukatif mampu memberikan pemahaman dasar mengenai *Artificial Intelligence* (AI) kepada siswa. Peserta tidak hanya mengenal pengertian AI, tetapi juga memperoleh wawasan mengenai keberadaan dan penerapan teknologi tersebut dalam berbagai aktivitas digital yang mereka lakukan sehari-hari.

Pengenalan penerapan AI melalui contoh yang dekat dengan kehidupan siswa, khususnya pada game dan media sosial, membantu peserta memahami bahwa teknologi AI bekerja di balik berbagai fitur digital yang mereka gunakan. Siswa mulai mengenali peran AI dalam rekomendasi konten media sosial, pencarian informasi, serta pengaturan perilaku karakter dalam game.

Kegiatan juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan kesadaran siswa mengenai penggunaan teknologi digital secara bijak dan bertanggung jawab. Melalui materi mengenai manfaat dan risiko AI, peserta memperoleh pemahaman mengenai pentingnya menyaring informasi, menjaga keamanan data pribadi, serta menghindari penggunaan media sosial dan game secara berlebihan.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini telah mencapai tujuan yang ditetapkan, yaitu memperkenalkan konsep dasar AI, memberikan pemahaman mengenai penerapan AI dalam kehidupan sehari-hari, serta mendorong peningkatan literasi digital siswa SMP YPUI Parung agar lebih kritis, bijak, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan perkembangan teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Akgun, S., & Greenhow, C. (2022). Artificial intelligence in education: Addressing ethical challenges in K–12 settings. *AI and Ethics*, 2(3), 431–440. <https://doi.org/10.1007/s43681-021-00096-w>
- Alam, A. (2022). Possibilities and apprehensions in the landscape of artificial intelligence in education. *Smart Learning Environments*, 9(1), 1–15. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00211-4>
- Bond, M., Bedenlier, S., Marin, V. I., & Händel, M. (2021). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1–24. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00282-x>
- Chiu, T. K. F., Meng, H., Chai, C. S., King, I., Wong, S., & Yam, Y. (2023). Creation and evaluation of a pre-tertiary artificial intelligence literacy curriculum. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 4, 100139. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100139>
- Faidah, M. N. (2021). Persepsi mahasiswa FTIK tentang literasi digital pada sosial media. *Journal of Instructional and Development Researches*, 1(2), 66–73. <https://doi.org/10.53621/jider.v1i2.65>
- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian konten edukasi atau pembelajaran digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(4), 1006–1013. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>
- Maifianti, K. S., Hidayati, R., & Mauliansyah, F. (2021). Literasi digital dan etika bermedia sosial kalangan pelajar di SMAN Wira Bangsa Aceh Barat. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 302–306. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i2.1716>
- Malau, L., Panggabean, S., & Bangun, K. (2022). Upaya meningkatkan kemampuan literasi digital melalui metode storytelling dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa-siswi kelas VII di SMP N 1 Tarabintang. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3366–3370. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.845>
- Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). AI literacy: Definition, teaching, evaluation and ethical issues. *Proceedings of the Association for Information Science and Technology*, 58(1), 504–509. <https://doi.org/10.1002/pa2.487>
- Pangrazio, L., Godhe, A. L., & Ledesma, A. G. L. (2021). What is digital literacy? A comparative review of publications across three language contexts. *E-Learning and Digital Media*, 18(6), 442–459. <https://doi.org/10.1177/20427530211000981>
- Popenici, S. A. D., & Kerr, S. (2021). Exploring the impact of artificial intelligence on teaching and learning in higher education. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 16(1), 1–13. <https://doi.org/10.1186/s41039-021-00177-8>

- Rahmawati, D., & Putri, E. M. I. (2022). Literasi digital dalam penggunaan media sosial pada siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6943–6950. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3373>
- Sari, N., & Setiawan, D. (2023). Penguatan literasi digital siswa melalui edukasi penggunaan media sosial yang bijak. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1120–1127. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i2.987>
- Sperling, D. (2021). Ethical AI and the future of education. *AI and Ethics*, 1(3), 315–326. <https://doi.org/10.1007/s43681-021-00054-6>
- Su, J., Ng, D. T. K., & Chu, S. K. W. (2023). Artificial intelligence literacy in K–12 education: A systematic review and research agenda. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 4, 100125. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100125>
- Wahyuni, S., Wulandari, E. U. P., Rusdianto, & Fadilah, R. E. (2022). Pengembangan mobile learning module berbasis android untuk meningkatkan literasi digital siswa SMP. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 125–134. <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.266>
- Wang, Y., Liu, X., Zhang, Z., & Wang, H. (2024). Artificial intelligence literacy and digital competence among secondary school students. *Education and Information Technologies*, 29(4), 4567–4584. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12108-5>
- Wollny, S., Schneider, J., Di Mitri, D., Weidlich, J., Drachsler, H., & Specht, M. (2021). Are we there yet? A systematic literature review on chatbots in education. *Frontiers in Artificial Intelligence*, 4, 654924. <https://doi.org/10.3389/frai.2021.654924>
- Zhai, X., Chu, X., Chai, C. S., Jong, M. S. Y., Istenic, A., Spector, M., Liu, J. B., Yuan, J., & Li, Y. (2021). A review of artificial intelligence (AI) in education from 2010 to 2020. *Complexity*, 2021, 8812542. <https://doi.org/10.1155/2021/8812542>
- Zawacki-Richter, O., Bond, M., Marin, V. I., & Gouverneur, F. (2022). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(1), 1–28. <https://doi.org/10.1186/s41239-022-00343-7>