

Sosialisasi Pemanfaatan AI sebagai Media Kreativitas Siswa Sekolah Dasar di SDN Dandangan 1

Ayundha Destine Resti Anandi^{1*}, Achmad Rifky Wijaya², Bayu Adi Laksono³,
Firman Fajarudin Akbar⁴, Lutfia Isnaeni⁵, Muhammad Aziz Nur Saktiyan⁶,
Moh. Arjurroba⁷, Mohammad Fauzi Angga jati⁸, Nella Renata Firlian⁹, Sintya
Yunita Angraini¹⁰, Irawan Hadi Wiranata¹¹

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak--Perkembangan pesat teknologi digital, khususnya Kecerdasan Buatan (AI), telah mengubah berbagai sektor termasuk pendidikan. Namun, pemahaman siswa sekolah dasar terhadap AI masih terbatas, terutama konsep dasar, penggunaan etis, dan potensi kreatifnya. Kegiatan pengabdian masyarakat ini, bagian dari Program KKN-Tematik, bertujuan memperkenalkan AI kepada siswa kelas 5-6 SDN Dandangan 1, Kota Kediri, sebagai alat peningkat kreativitas dan motivasi belajar. Melibatkan 52 siswa, 13 fasilitator mahasiswa, dan 2 guru pendamping, program terdiri dari dua sesi workshop interaktif berdurasi 120 menit. Metode mengadopsi pendekatan konstruktivis Piaget, menggabungkan pengenalan teori dengan praktik langsung menggunakan AI gratis seperti ChatGPT dan Gemini untuk membuat poster edukasi bertema kebersihan sekolah. Hasilnya, siswa antusias dan berhasil menghasilkan poster digital kreatif dengan perintah sederhana, menunjukkan pemahaman lebih baik tentang jenis AI, fungsi, serta etika seperti menghindari plagiarisme digital. Penggunaan perangkat portabel mengatasi keterbatasan infrastruktur. Workshop ini mendorong pemikiran kreatif, dengan rekomendasi integrasi literasi AI ke Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci : Kecerdasan buatan (AI), Inovasi Pembelajaran, Pemanfaatan AI, Pengabdian masyarakat, Kreativitas siswa.

Abstract--The rapid development of digital technology, particularly Artificial Intelligence (AI), has transformed various sectors, including education. However, elementary school students' understanding of AI is still limited, especially regarding basic concepts, ethical use, and creative potential. This community service activity, part of the Thematic Community Service Program, aims to introduce AI to 5th and 6th grade students at SDN Dandangan 1 Elementary School, Kediri City, as a tool to enhance creativity and motivation to learn. Involving 52 students, 13 student facilitators, and 2 accompanying teachers, the program consisted of two 120-minute interactive workshop sessions. The method adopted Piaget's constructivist approach, combining theoretical introduction with hands-on practice using free AI tools such as ChatGPT and Gemini to create educational posters on the theme of school hygiene. As a result, the students were enthusiastic and successfully produced creative digital posters with simple commands, demonstrating a better understanding of the types of AI, its functions, and ethics such as avoiding digital plagiarism. The use of portable devices overcomes infrastructure limitations. This workshop encourages creative thinking, with recommendations for integrating AI literacy into the Merdeka Curriculum.

Keywords : Artificial intelligence (AI), Learning innovation, AI utilization, Community service, Student creativity.

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Corresponding Author:

Ayundha Destine Resti Anandi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Nusantara PGRI Kediri,
Email: ayundhadestin11@gmail.com



I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini makin berkembang secara pesat (Amalia et al., 2025). Hal itu menyebabkan berbagai bidang mengalami perubahan yang pesat salah satunya pada bidang Pendidikan. Salah satu perkembangan teknologi digital yang paling menonjol yaitu hadirnya teknologi *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan. Perkembangan teknologi digital *Artificial Intelligence* (AI) yang mulai digunakan pada kehidupan sehari-hari memberikan dampak yang signifikan. Teknologi AI telah dimanfaatkan dalam berbagai bidang mulai dari Pendidikan, Kesehatan, hiburan, hingga komunikasi. Akan tetapi, pemahaman masyarakat, khususnya murid-murid sekolah dasar, tentang AI masih kurang mendalam, terutama terkait konsep dasar, etika penggunaan, serta pengaruhnya dalam keseharian (Yim & Su, 2025). Pada sekolah dasar Dandangan 1 Kota Kediri pemanfaatan teknologi AI masih tergolong hal baru dan belum dipahami secara optimal. Hal ini menyebabkan siswa hanya memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu untuk menjawab pertanyaan, dan kurang memahami penggunaan teknologi AI secara maksimal. Seperti dalam meningkatkan keterampilan siswa, meningkatkan pemahaman siswa tentang penggunaan AI, dan meningkatkan kreativitas siswa.

Dalam konteks revolusi industri 4.0, pemanfaatan kecerdasan buatan *Artificial Intelligence* (AI) menjadi salah satu pilar utama dalam transformasi pendidikan, khususnya untuk memicu kreativitas siswa SDN Dandangan 1. Namun, sebagian besar siswa masih belum mengenal secara pasti jenis-jenis AI yang tersedia, sehingga potensi kreativitas mereka terhambat oleh pemahaman teknologi digital. Permasalahan ini juga terlihat di SDN Dandangan 1, di mana siswa kelas 5 dan siswa kelas 6 belum pernah berinteraksi dengan alat AI sederhana seperti pembuat gambar atau pembuat cerita, yang pada akhirnya menurunkan motivasi belajar kreatif siswa (Hi et al., 2025). Dalam sosialisasi di SDN Dandangan 1, penggunaan AI sebagai sarana kreatif bagi siswa dapat difokuskan untuk memperbaiki keterampilan berpikir kreatif, menciptakan media pembelajaran yang bersifat visual, serta mengembangkan sikap kerja sama yang sejalan dengan nilai-nilai gotong royong dan kearifan lokal. Selain itu, penerapan AI juga harus didampingi oleh guru untuk memastikan siswa memahami etika dalam menggunakan teknologi, berkomunikasi dengan bahasa yang baik, dan memanfaatkan AI sebagai alat pendidikan yang aman dan bertanggung jawab (Kusumaningtyas et al., 2026).

Tujuan pengabdian kepada masyarakat dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tematik ini difokuskan pada upaya mengenalkan kepada siswa SD kelas 5 dan 6 apa saja jenis AI yang relevan, mulai dari AI berbasis teks seperti Chat GPT sebagai alat bantu atau media yang dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar sebagai pendorong kreativitas. Melalui sosialisasi ini, diharapkan siswa tidak hanya mengenal AI, tetapi juga memahami cara penggunaan AI dalam kegiatan sehari-hari sebagai sarana pembuat poster, cerita rakyat atau ilustrasi proyek sekolah.

Solusi yang ditawarkan untuk memecahkan masalah tersebut adalah pelaksanaan kegiatan sosialisasi langsung di SDN Dandangan 1 dengan durasi 120 menit, melibatkan 52 siswa yang terdiri dari siswa kelas 5 sebanyak 27 dan siswa kelas 6 sebanyak 26 siswa, 13 mahasiswa KKN-T dan guru pamong. Kegiatan ini mencakup demonstrasi praktik AI gratis yang mudah diakses via laptop maupun Gawai yang sudah disediakan oleh mahasiswa KKN-T (Effendy et al., 2025). Pendekatan ini telah terbukti efektif dalam beberapa program serupa, di mana sosialisasi AI dapat meningkatkan pemahaman siswa pasca-kegiatan (Ghiffari et al., 2024).

Kajian teoritik mendukung penyelesaian masalah ini melalui teori konstruktivisme Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia SD belajar optimal melalui eksplorasi interaktif, di mana AI berperan sebagai media kreativitas yang personalisasi pembelajaran (Fauziah et al., 2025). Selain itu integrasi AI dapat mengembangkan kecerdasan linguistik dan spasial siswa SD, sementara studi lokal menunjukkan AI sebagai alat inklusif untuk daerah dengan literasi digital rendah (Anhar et al., 2024). Harapan akan dampak dari kegiatan pengabdian ini adalah siswa menjadi mengerti jenis-jenis AI seperti AI generatif, manfaatnya dalam meningkatkan kreativitas misalnya, menghasilkan ide membuat poster untuk kegiatan sekolah, serta cara menggunakan AI dengan baik dan aman, termasuk etika seperti menghindari plagiarisme digital (Astuti et al., 2025). Dampak jangka panjang di antaranya peningkatan motivasi belajar di SD Dandangan 1 dan rekomendasi integrasi AI dalam rencana tahunan sekolah (Untu et al. 2025).

II. METODE

Metode ini dirancang sebagai sosialisasi interaktif berbasis pengenalan dan praktik langsung AI generatif, yang bertujuan memperkenalkan siswa SDN Dandangan 1 pada teknologi AI sebagai alat kreativitas sederhana yang menyenangkan. Pelaksanaan kegiatan ini mengalir secara bertahap mulai dari koordinasi awal hingga tahap pelaksanaan, melibatkan 52 siswa SDN Dandangan 1 (27 kelas 5 dan 26 kelas 6), 13 mahasiswa KKN-T sebagai fasilitator utama, dan guru kelas sebagai pendukung, selama 2 sesi sosialisasi dilakukan dengan durasi 120 menit setiap sesi yang dimulai pada pukul 08.00 - Selesai.

Langkah 1: Pengajuan dan Koordinasi Kolaborasi

Mahasiswa KKN-T Dandangan mengirim surat pengajuan resmi ke kepala sekolah SDN Dandangan 1, dilengkapi profil tim, tujuan sosialisasi AI, jadwal, dan daftar alat yang dibawa. Dilanjutkan rapat tatap muka dengan kepala sekolah dan guru pamong untuk konfirmasi lokasi ruang kelas, penjadwalan, dan penandatanganan surat sederhana yang menggaris bawahi tanggung jawab masing-masing pihak, seperti guru kelas mengawasi keselamatan siswa dan mahasiswa KKN-T menyediakan perangkat digital.

Langkah 2: Persiapan Materi dan Logistik

Tim KKN-T menyusun materi berupa PPT yang berisi 10 slide tentang jenis AI generatif, etika penggunaan, dan contoh prompt yang digunakan untuk membuat poster edukatif dengan tema “Aktivitas siswa di SDN Dandangan 1” dengan menggunakan AI, serta menguji tools gratis seperti Gemini dan ChatGPT. Pada tahap ini mahasiswa KKN-T menyiapkan 10 laptop beserta hotspot seluler yang akan digunakan saat sosialisasi AI di SDN Dandangan 1. Setelah materi untuk sosialisasi selesai mahasiswa KKN-T meminta Kepala sekolah untuk memverifikasi materi agar selaras dengan kurikulum sekolah.

Langkah 3: Pengenalan dan Praktik Dasar

Kegiatan dibuka ice-breaking oleh mahasiswa KKN-T Dandangan, yang mempresentasikan pengenalan AI. Siswa dibagi 9 kelompok yang terdiri dari 4 siswa/kelompok. Mahasiswa KKN-T sebagai fasilitator untuk menjelaskan tentang konsep dasar hingga cara penggunaan AI. Setelah sosialisasi selesai dilanjutkan dengan tahap prakti dimana siswa diminta untuk praktik secara bergantian membuat poster edukatif, didampingi oleh Mahasiswa KKN-T kelurahan Dandangan seperti membuat poster dengan tema menjaga kebersihan sekolah.

Langkah 4: Penutup dan Dokumentasi

Setelah sosialisasi selesai dilakukan tahap refleksi kelompok yang dipandu oleh guru kelas. Serta pengumpulan poster yang telah siswa buat ke Google Drive untuk dicetak dan ditempel dimading kelas SDN Dandangan 1. Dokumentasikan dilakukan oleh Mahasiswa KKN-T kelurahan Dandangan, seluruh proses via foto/video untuk laporan KKN-T, dengan komitmen follow-up seperti workshop.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian sosialisasi AI dilakukan di SDN Dandangan 1 terletak di wilayah kelurahan Kota Kediri, Jawa Timur, dengan fasilitas infrastruktur digital yang memadai. Sosialisasi ini dilakukan oleh kelas 5 dan 6 sebanyak 52 siswa dengan latar belakang masyarakat yang berbeda-beda. Sosialisasi dilakukan untuk memberikan bekal pemanfaatan teknologi AI yang penggunaannya terbatas pada penggunaan sederhana tanpa pemahaman mendalam tentang potensi teknologi AI untuk kreativitas belajar. Kegiatan sosialisasi dan pemanfaatan AI generatif di SDN Dandangan 1 berlangsung sukses, Sosialisasi dilakukan selama 1 hari dan dibagi menjadi 2 sesi yang masing-masing sesi berdurasi 120 menit dengan partisipasi penuh berjumlah 52 siswa dan 13 mahasiswa KKN-T sebagai fasilitator. Yang terdiri dari kelas 5 berjumlah 27 siswa dan kelas 6 berjumlah 26 siswa, serta 2 guru kelas.

Siswa aktif berpartisipasi sepanjang sesi praktik, menghasilkan poster edukatif bertema "Aktivitas yang terdapat di SDN Dandangan 1". Pada Sesi awal (Pengenalan dan Praktik Dasar), 9 kelompok siswa (4 siswa/kelompok) berhasil membuat poster digital menggunakan tools AI gratis seperti Gemini dan ChatGPT via 10 laptop dan hotspot seluler yang disediakan. Ada beberapa output yang dihasilkan meliputi poster dengan elemen visual kreatif seperti gambar kartun siswa sedang beraktivitas di sekolah dengan ditambahkan slogan dan menggunakan prompt sederhana seperti "Buatkan poster untuk siswa sd dengan tema 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun), Buatkan poster untuk siswa sd dengan tema Hemat Listrik, Buatkan poster untuk siswa sd dengan tema Piket di Kelas". Kegiatan praktik membuat poster dapat membuat siswa kelas 5 dan 6 memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa. Setelah poster yang telah dibuat siswa jadi, mahasiswa KKN-T mengumpulkan poster ke Google Drive untuk dicetak dan dipajang di mading kelas.



Gambar 1. Hasil Promt Pertama



Gambar 2. Hasil Promt Ketiga



Gambar 3. Hasil Prompt Kedua

Hasil ini selaras dengan teori konstruktivisme Piaget, di mana siswa usia SD belajar optimal melalui eksplorasi interaktif dan personalisasi pembelajaran (Fauziah et al., 2025). Penggunaan AI generatif memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara aktif, seperti merancang prompt lokal yang relevan dengan konteks sekolah, sehingga mengembangkan kecerdasan linguistik dan spasial mereka (Anhar et al., 2024). Pemahaman etika AI, seperti menghindari plagiarisme dengan modifikasi output, terbukti efektif karena siswa mampu menyebutkan praktik baik pada refleksi kelompok. Kegiatan ini mengatasi permasalahan awal di SDN Dandangan 1, di mana siswa sebelumnya hanya menggunakan AI sebagai alat untuk menjawab pertanyaan tanpa kreativitas (Yim & Su, 2025; Hi et al., 2025). Sosialisasi mengenai penggunaan kecerdasan buatan (AI) yang bijak telah berhasil memberikan pendidikan tentang penggunaan AI untuk membangun kreatifitas (Ghiffari et al. 2024). Dampak jangka pendek terlihat dari poster di mading kelas yang mendorong diskusi antar-siswa dan guru tentang integrasi AI dalam kehidupan sehari-hari. Jangka panjang, kegiatan direkomendasikan untuk Rencana Tahunan Sekolah (RTS) dengan follow-up workshop bulanan (Effendy et al., 2025; Untu et al., 2025).



Gambar 4. Output sosialisasi AI kelas VI



Gambar 5. Output sosialisasi AI kelas V

IV. KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi pengenalan AI generatif di SDN 1 Dandangan berhasil

memperkenalkan teknologi AI kepada siswa kelas 5 dan 6 sebagai alat kreativitas sederhana dan menyenangkan. Melalui sosialisasi interaktif, siswa tidak hanya mengenal jenis-jenis AI seperti generatif, prediksi, dan otomatisasi, tetapi juga memahami aplikasinya dalam kegiatan sehari-hari seperti membuat poster edukatif bertema "Aktivitas yang terdapat di SDN Dandangan 1". Pendekatan berbasis teori konstruktivisme Piaget terbukti efektif dalam memicu eksplorasi aktif siswa, mengatasi keterbatasan pemahaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S. N., Fatmawati, M., & Nuriana, E. (2025). Menumbuhkan Literasi Artificial Intelligence (AI) untuk Siswa Sekolah Dasar melalui Pendidikan Science , Technology , Engineering ,. *Jurnal Riset dan Konseptual*, 10(2), 382–387. <https://doi.org/https://doi.org/10.28926/briliant.v10i2.2077>
- Anhar, Masarroh, A., Putri Ramadhani, A., & Sephia Putri, G. (2024). Teknologi Digital: Integrasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 4277–4283.
- Astuti, A., Thoha, M., Dahliah, J., Maryanti, A., Ambarita, D., Rifa'i, R., & Hidayat, T. (2025). Etika Penggunaan AI di Sekolah: Menyeimbangkan Inovasi Dengan Integritas Akademik. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(2), 5893–5900. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i2.1639>
- Effendy, I., Bakti, A. M., & Syazili, A. (2025). Sosialisasi Dasar-Dasar Artificial Intelligence (AI) untuk Guru Sekolah Menengah di Era Digital (Era 4.0). *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian ...*, 1(3), 299–305.
- Fauziah, N. H. I., Usman, & Anshari, M. H. (2025). Implementasi Teori Konstruktivisme Jean Piaget dalam Pendekatan Psikologi Anak Sekolah Dasar. *AL MIDAD : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Studi Keislaman*, 2, 1–8.
- Ghiffari, A. Al, Fahrezi, A. R., Christy, M. G. N., Putri, C. R., Umkabu, S. R. I., Abriansyach, R., Rizki, F. N., Dewi, N. K., Nasution, A. R. I., Anam, A. K., Bramantyo, A., Manihuruk, H., Ramadhan, P. U., & Sunardin, S. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) Secara Bijak Untuk Mencegah Penyalahgunaan di Remaja SMPN 182 Jakarta. *Musyawarah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 27-32–27–32.
- Hi Adam, S., & Ali, S. U. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence Sebagai Media Pembelajaran Pada Era Pendidikan 4.0. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 02(11), 751–755.
- Kusumaningtyas, A. Y. S., Pramesti, R. P. A., Azalea, C. I. D., Rini, C. C. C. S., & Wiranata, I. H. (2026). Framework Prompt Engineering Etis Berbasis Kearifan Lokal dalam Pelayanan Kesehatan Mental. *Seminar Nasional Dalam Jaringan: Konseling Kearifan Nusantara*, 5, 188–196. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/va20by12>
- Untu, H. I., Fahrudin, S., & Effendi, R. (2025). Artificial Dalam. *Jurnal Review*

Pendidikan dan Pengajaran, 8(2), 4951–4956.

Yim, I. H. Y., & Su, J. (2025). Artificial intelligence literacy education in primary schools : a review. *International Journal of Technology and Design Education*, 35(5), 2175–2204. <https://doi.org/10.1007/s10798-025-09979-w>