

## Membangun Kesadaran Penggunaan AI dengan Bijak pada Siswa SD melalui Kegiatan Sosialisasi Literasi AI

Helmy Syakh Alam<sup>1\*</sup>, Eka Grana Aristyana Dewi<sup>2</sup>, I Made Pasek Oka Wiradana<sup>3</sup>, Made Feby Chandra Dwiputri<sup>4</sup>, Putu Kikandrya Wilakshini<sup>5</sup>, Ni Putu Adelia Dyah Anggreni<sup>6</sup>, Ida Bagus Dandhya Prama Sidhi<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> Program Studi S1 Bisnis Digital, Primakara University, Jl. Tukad Badung No.135, Renon, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali 80226, Indonesia

E-mail: [wiradananoka@gmail.com](mailto:wiradananoka@gmail.com)

\*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6107>

### ARTICLE INFO

### ABSTRACT

#### Article history:

Received: 23 Apr 2026

Revised: 29 Apr 2026

Accepted: 05 May 2026

#### Kata Kunci:

Literasi AI, Siswa Sekolah Dasar, Etika Digital, Teknik Prompting, Design Thinking.

#### Keywords:

AI Literacy, Elementary School Students, Digital Ethics, Prompting Techniques, Design Thinking..

Secara umum, siswa sekolah dasar telah terbiasa menggunakan teknologi digital, namun belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai etika dan tanggung jawab dalam penggunaan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI). Oleh karena itu, kegiatan PKM ini dilakukan bertujuan untuk membentuk generasi muda yang bijak dalam menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) di era digital. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Ketiga tahapan tersebut dirancang secara sistematis bersamaan dengan pendekatan *design thinking*, agar kegiatan sosialisasi literasi *Artificial Intelligence* (AI) dapat berjalan efektif serta memberikan dampak positif bagi siswa. Dari data yang diperoleh melalui observasi, wawancara awal dan akhir, serta dokumentasi kegiatan, menunjukkan adanya peningkatan literasi AI pada siswa, ditandai dengan kemampuan memahami konsep dasar AI, membedakan penggunaan yang bermanfaat dan berisiko, serta menunjukkan sikap lebih berhati-hati, jujur, dan kritis terhadap informasi digital. Siswa juga lebih terarah dalam memanfaatkan aplikasi berbasis AI untuk belajar dan mampu mempraktikkan teknik *prompting* secara tepat. Sebagai bentuk keberlanjutan dari kegiatan ini, tim PKM menyediakan modul literasi AI sebagai bahan ajar tambahan bagi guru serta pemasangan poster edukasi di setiap kelas VI sebagai pengingat visual harian tentang penggunaan AI yang aman dan bertanggung jawab.

*In general, elementary school students are accustomed to using digital technology, but do not yet have an adequate understanding of ethics and responsibility in using Artificial Intelligence (AI). Therefore, this PKM activity is carried out with the aim of forming a young generation who is wise in using Artificial Intelligence (AI) in the digital era. This Community Service Activity is carried out through three stages, namely the planning stage, implementation stage and evaluation stage. These three stages are designed systematically in conjunction with a design thinking approach, so that Artificial Intelligence (AI) literacy outreach activities can run effectively and have a positive impact on students. From data obtained through observations, initial and final interviews, as well as activity documentation, it shows that there is an increase in AI literacy among students, characterized by the ability to understand basic AI concepts, distinguish between beneficial and risky uses, and show a more careful, honest and critical attitude towards digital information. Students are also more focused in utilizing AI-based applications for learning and are able to practice prompting techniques appropriately. As a form of continuity of this activity, the PKM team provides AI literacy modules as additional teaching materials for teachers and installs educational posters in each class VI as a daily visual reminder about the safe and responsible use of AI..*



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

**How to Cite:** Helmy Syakh Alam, et al. (2026), Membangun Kesadaran Penggunaan AI dengan Bijak pada Siswa SD melalui Kegiatan Sosialisasi Literasi AI, 4(4). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6107>

## PENDAHULUAN

Keberadaan Internet membawa banyak perubahan dalam kehidupan manusia (Alam et al., 2025a), salah satunya menyangkut dunia pendidikan. Perubahan gaya hidup yang disebabkan oleh Internet juga telah mengubah paradigma pendidikan, dengan munculnya teknologi kecerdasan buatan (AI) sebagai alat baru dalam proses belajar mengajar di tingkat sekolah dasar. Sebagai generasi digital native, siswa sekolah dasar kini mempunyai akses luas terhadap beragam perangkat pembelajaran digital. Persyaratan ini menuntut siswa memiliki keterampilan digital yang kuat agar mampu beradaptasi dengan pesatnya perkembangan teknologi. Dalam hal ini, literasi digital kini menjadi keterampilan yang penting untuk diajarkan sejak usia dini, karena tidak hanya mencakup pengoperasian perangkat elektronik, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan memahami informasi secara mendalam dalam menghadapi tantangan teknologi.

Namun, kemudahan akses teknologi ini sering kali tidak diiringi dengan pemahaman mengenai batasan penggunaan secara bijak. Tanpa bimbingan yang tepat, penggunaan AI pada anak di bawah umur berisiko menghambat daya pikir dan mengabaikan nilai kejujuran. Urgensi ini diperkuat dengan menunjukkan bahwa dalam konteks pemecahan masalah, anak-anak memiliki kecenderungan untuk menerima jawaban AI tanpa proses verifikasi yang mendalam karena tahap perkembangan kognitif mereka yang belum matang dalam mengevaluasi keandalan informasi digital. Berdasarkan temuan tersebut, pembelajaran etika AI merupakan aspek kunci dalam membentuk generasi digital yang cerdas secara teknologi sekaligus bertanggung jawab. Tanpa pemahaman etis mengenai bagaimana, kapan, dan untuk tujuan apa teknologi digunakan, siswa rentan menyalahgunakan AI untuk menyelesaikan tugas tanpa usaha pribadi. Dampaknya, hal ini tidak hanya merusak kejujuran akademik, tetapi juga menghambat kemampuan berpikir kritis dan melemahkan karakter siswa dalam jangka panjang (Astuti et al., 2025).

Kesenjangan antara akses teknologi dan kesadaran etika ini ditemukan secara nyata pada siswa kelas 6 di SDN 26 Pemecutan. Dengan menggunakan metode observasi dan *Design Thinking*, ditemukan bahwa mayoritas siswa telah mengenal perangkat berbasis AI, namun belum memahami tanggung jawab dalam penggunaannya. Permasalahan utama yang muncul adalah ketidakmampuan siswa dalam menggunakan AI dengan efektif dan beretika. Padahal, esensi literasi digital seharusnya mengintegrasikan norma perilaku yang berbasis respek, tanggung jawab, dan empati dalam interaksi daring (Fercia et al., 2025). Tanpa integrasi nilai moral tersebut, siswa di tingkat sekolah dasar rentan menyalahgunakan teknologi maupun menjadi korban dalam ekosistem digital.

Selain masalah etika, ditemukan pula kurangnya keterampilan siswa dalam memberikan instruksi (*prompting*) yang benar dan efektif. Hal tersebut menegaskan perlunya intervensi edukatif yang spesifik guna mencegah penyalahgunaan teknologi di masa depan, mengingat penyusunan *prompt* yang tepat terbukti tidak hanya menghasilkan jawaban akurat, tetapi juga melatih siswa untuk membangun pola pikir yang sistematis, logis, dan kritis (Pebrianto et al., 2025). Melalui penguatan karakter kognitif ini, siswa diharapkan lebih siap dalam menghadapi kompleksitas informasi dan tantangan teknologi yang terus berkembang.

Sebagai solusi, dilaksanakan kegiatan sosialisasi dan pelatihan praktis bagi siswa kelas 6 di SDN 26 Pemecutan yang berfokus pada prinsip etika dan tanggung jawab moral saat berinteraksi dengan AI. Melalui latihan penyusunan *prompting* yang efektif, siswa dilatih untuk menggunakan logika berpikir kritis. Dilakukannya kegiatan pelatihan *prompting* ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas, terutama mengenai manfaat penggunaan teknologi AI dalam mendukung proses belajar mandiri. Selain itu, menurut (Pebrianto et al., 2025) kegiatan pelatihan *prompting* dapat menambah pengetahuan mengenai tools atau perangkat lunak berbasis AI yang dapat bermanfaat untuk memberikan *prompting* yang efektif dan berguna di era digital modern ini. Sehingga, tujuan akhirnya adalah membekali siswa dengan kecakapan digital yang beretika, sehingga mereka mampu memanfaatkan AI sebagai mitra belajar yang produktif tanpa melanggar kaidah integritas akademik saat memasuki jenjang pendidikan menengah.

## METODE

### *Tahap Perencanaan*

Tahap perencanaan merupakan tahap awal yang bertujuan untuk mempersiapkan seluruh kebutuhan kegiatan secara matang (Alam et al., 2025b). Pada tahap ini, tim melakukan koordinasi internal guna membahas konsep, pembagian tugas, serta penyusunan materi yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar. Menurut Jasril et al. (2025), kegiatan pengabdian secara sistematis dilakukan melalui tiga tahapan utama, yakni persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Sehingga, pada konteks tahap perencanaan ini dilakukan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa terkait pemahaman penggunaan AI. Hal tersebut bertujuan agar materi yang disusun dapat tepat sasaran dan relevan dengan kebutuhan peserta. Selain itu, tahap perencanaan juga dilakukan melalui pendekatan *Design Thinking* untuk mengidentifikasi permasalahan secara lebih mendalam serta merancang solusi yang tepat. Pada konsep ini, Tarigan et al. (2024) mengungkapkan bahwa *Design Thinking* memiliki 5 tahapan yang beralur, yaitu *Empathize* (memahami pengguna), *Define* (merumuskan masalah), *Ideate* (menghasilkan ide kreatif), *Prototype* (membuat simulasi solusi), dan *Test* (menguji coba).

#### ***Empathize***

Tahap *empathize* digunakan untuk menentukan karakteristik pengguna yang akan menggunakan produk dengan melakukan observasi, wawancara, atau survei, yang kemudian diolah ke dalam *empathy map* (Priyono et al., 2023). Sesuai dengan landasan tersebut, di tahap ini tim melakukan pendekatan langsung kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai kebiasaan siswa dalam menggunakan teknologi AI serta tingkat pemahaman mereka terkait etika penggunaan AI. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berfungsi sebagai gambaran kondisi awal siswa dalam memanfaatkan teknologi AI sebelum melangkah ke tahap perancangan selanjutnya.

#### ***Define***

Setelah mengumpulkan data-data dari lapangan, tim melanjutkan ke tahap *define* untuk mensintesis seluruh temuan tersebut menjadi sebuah rumusan masalah yang konkret. Pada tahap *define*, kebutuhan serta permasalahan persona yang telah teridentifikasi perlu dirangkum guna mengklasifikasikan masalah dan menentukan solusi yang relevan (Rizki et al., 2025). Oleh karena itu, tim menganalisis informasi dari tahap sebelumnya dan ditemukan sebuah pola: mayoritas siswa masih memiliki keterbatasan pemahaman mengenai cara berinteraksi dengan teknologi AI secara bijak. Sehingga, disimpulkan bahwa permasalahan utama yang harus dicarikan solusinya adalah rendahnya literasi etika siswa dalam memanfaatkan teknologi AI di lingkungan sekolah.

#### ***Ideate***

Tahap *Ideate* ini merupakan tahap yang bertujuan untuk mengeksplorasi banyak gagasan yang didahului oleh pengidentifikasian dari bermacam jalan keluar atau solusi (Ginanjar et al., 2022). Pada tahap ini, tim melakukan proses *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai ide dan alternatif solusi yang dapat diterapkan dalam kegiatan sosialisasi. Beberapa gagasan yang muncul antara lain penyelenggaraan sosialisasi interaktif, penggunaan permainan edukatif, serta pembentukan kelompok praktik untuk melatih keterampilan *prompting* AI. Berbagai ide tersebut kemudian dipertimbangkan untuk menentukan solusi yang paling sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa di sekolah.

#### ***Prototype***

Solusi yang telah dipilih kemudian dikembangkan dalam bentuk *prototype*. Pada tahap ini tim menyusun materi sosialisasi interaktif, membuat media edukasi seperti poster mengenai penggunaan AI secara bijak, serta merancang kegiatan praktik sederhana yang dikemas dalam bentuk *game* dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa tentang penggunaan AI secara bertanggung jawab.

#### ***Test***

Tahap terakhir dari *Design Thinking* adalah tahap test. Tahap ini menyempurnakan prototipe dan solusi. Pengujian menginformasikan iterasi prototype berikutnya dan memberikan kesempatan lain untuk membangun empati melalui observasi dan keterlibatan (Ginanjar et al., 2022). Tahap *test* dilakukan dengan melakukan wawancara skala kecil kepada beberapa perwakilan siswa. Pada tahap ini, tim mengumpulkan berbagai pertanyaan serta tanggapan siswa terkait penggunaan AI. Umpan balik yang diperoleh dari tahap ini kemudian digunakan untuk menyempurnakan program sebelum memasuki tahap pelaksanaan kegiatan secara penuh. Berikut merupakan metode Mentoring dan Pelatihan Interaktif

## B. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan proses implementasi dari rencana kegiatan yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, tim pengabdian melaksanakan kegiatan sosialisasi literasi AI di SD Negeri 26 Pemecutan pada tanggal 12 November 2025, dengan subjek sebanyak 60 siswa kelas VI yang terdiri dari kelas VI.B dan VI.C. Dimana, tim pengabdian melakukan sosialisasi kepada siswa melalui metode sosialisasi interaktif serta praktik langsung. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan konsep dasar AI, manfaat dan dampak penggunaan AI, etika penggunaan AI secara bijak, serta teknik penyusunan *prompt* yang efektif saat berinteraksi dengan AI. Selain itu, kegiatan juga dilengkapi dengan *game prompting* yang bertujuan melatih siswa menyusun instruksi secara jelas dan sistematis agar dapat memperoleh hasil yang lebih akurat dari teknologi AI. Sebagai penutup, dilakukan sesi kuis interaktif yang dilakukan untuk mengukur seberapa besar pemahaman siswa terhadap penggunaan AI.

### **Tahap Evaluasi**

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas kegiatan yang telah dilaksanakan serta mengukur tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan sosialisasi (Amin et al., 2025). Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung, sesi tanya jawab, serta wawancara singkat dari beberapa murid untuk mengetahui perubahan pemahaman siswa mengenai penggunaan AI secara bijak dan bertanggung jawab. Pada saat implementasi, tim pengabdian melakukan sosialisasi dengan menekankan bahwa AI harus diposisikan sebagai asisten produktivitas, bukan pengganti otak manusia. Tim mengajak siswa berdiskusi tentang pentingnya integritas digital (tetap jujur meski ada teknologi) dan evaluasi kritis (selalu memeriksa ulang jawaban AI).

Melalui tahapan ini, tim mendapati bahwa adanya perubahan dari pemahaman siswa SD Negeri 26 Pemecutan mulai dari adanya sikap positif yang ditandai dengan meningkatnya kesadaran siswa untuk menggunakan AI secara bijak, tidak bergantung sepenuhnya pada teknologi, serta tetap menjunjung nilai kejujuran dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Hasil evaluasi ini kemudian digunakan sebagai bahan refleksi bagi tim dalam meningkatkan kualitas kegiatan literasi digital pada program PKM selanjutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Perencanaan**

Perencanaan program ini bermula dari temuan di lapangan yang menunjukkan adanya celah antara tingginya akses *gadget* siswa SD Negeri 26 Pemecutan dengan rendahnya kesadaran akan etika digital. Diskusi bersama guru wali kelas mengungkap fenomena di mana siswa cenderung menggunakan teknologi AI hanya untuk mencari jawaban instan, yang jika dibiarkan berisiko mengikis integritas akademik mereka. Berangkat dari urgensi tersebut, tim merancang intervensi edukatif melalui metode *Game Prompting* sebagai alternatif dari pola ceramah konvensional yang cenderung pasif bagi anak usia sekolah dasar. Guna mendukung efektivitas materi, tim menyiapkan media pembelajaran berupa poster infografis dan modul praktik yang bahasanya telah disesuaikan dengan kurikulum lokal.

### **Pelaksanaan**

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD Negeri 26 Pemecutan dengan subjek sebanyak 60 siswa kelas VI yang terdiri dari kelas VI.B dan VI.C, dengan fokus utama memberikan materi kepada siswa dari pengguna pasif menjadi pengguna kritis, yang dapat dilihat pada Gambar 1. Berdasarkan observasi lapangan, Tim menemukan bahwa siswa cenderung menggunakan AI hanya sebagai alat untuk mendapatkan jawaban instan tanpa proses berpikir. Untuk mengatasi hal tersebut, Tim mengawali sosialisasi dengan mengajak siswa mengenal dasar-dasar *Artificial Intelligence* (AI) sebagai teknologi yang dirancang meniru cara berpikir manusia. Tim pengabdian dengan siswa berdiskusi secara interaktif mengenai contoh nyata AI yang akrab dengan keseharian mereka, seperti algoritma pada TikTok, YouTube, hingga aplikasi belajar seperti Photomath.



**Gambar 1.** Pemaparan Materi Bersama Siswa SD Negeri 26 Pemecutan

Fokus utama tim bukan sekadar memperkenalkan kecanggihan teknologi, melainkan menanamkan sisi etika dengan prinsip bahwa AI harus digunakan "seperlunya, bukan seharusnya". Melalui bimbingan visual, Tim menjelaskan bahwa meskipun AI berdampak positif bagi efisiensi, terdapat risiko ketergantungan yang dapat mengikis kemampuan berpikir kritis jika digunakan secara berlebihan. Selain itu, tim pengabdian melatih siswa untuk membedakan konten asli manusia dengan buatan AI agar mereka lebih waspada terhadap hoaks. Sebagai bekal praktis, siswa diajarkan teknik *prompting* yang merupakan proses penyusunan dan pemberian masukan kepada model kecerdasan buatan atau *Large Language Model* (LLM) untuk mengarahkan sistem dalam menghasilkan respons yang sesuai dengan tugas atau pertanyaan pengguna (Pebrianto et al., 2025). Untuk mempermudah pelaksanaan praktik *prompting*, satu kelas dibagi menjadi 4 kelompok, di mana kelompok dengan instruksi paling logis dan kreatif diberikan apresiasi sebagai motivasi. Seluruh rangkaian proses penyampaian materi yang interaktif hingga keseruan siswa saat berkompetisi dalam menyusun instruksi AI ini dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Pelaksanaan Praktik *Prompting* Bersama Siswa SD Negeri 26 Pemecutan

**Evaluasi**

Evaluasi dalam pengabdian ini dilakukan berdasarkan tahapan *Design Thinking*, khususnya pada tahap Test (Uji Coba dan Evaluasi). Untuk melihat sejauh mana keberhasilan program, tim pengabdian melakukan observasi langsung dan wawancara singkat di akhir sesi. Hasilnya menunjukkan adanya perubahan pola pikir. Siswa mulai mengerti bedanya mencari referensi belajar dengan melakukan plagiarisme digital. Kemampuan berpikir kritis mereka juga terlatih, terlihat dari instruksi (*prompt*) yang mereka buat di akhir sesi jauh lebih spesifik dibandingkan di awal. Selain itu, pemasangan poster di dinding kelas terbukti efektif menjadi pengingat harian bagi siswa agar terus menerapkan etika digital yang im ajarkan secara konsisten di lingkungan sekolah.

**Table 1.** Data Observasi

NO	MATERI	METODE	DATA OBSERVASI
1	Pengenalan & Relevansi AI	Presentasi Interaktif	Siswa mampu mendefinisikan AI dan memberikan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

2	Etika & Integritas Digital	Forum Diskusi	Terbentuknya kesadaran mengenai pentingnya kejujuran akademik dan batas moral penggunaan teknologi.
3	Teknik <i>Prompting</i>	<i>Mini Games</i>	Siswa menunjukkan kreativitas dalam merumuskan instruksi spesifik untuk menghasilkan output AI yang akurat.

Pada tahap ini, untuk mengukur seberapa besar pemahaman siswa terhadap penggunaan AI, tim pengabdian melakukan kuis interaktif yang dilakukan sebelum dan setelah penyampaian materi. Hasilnya menunjukkan bahwa para siswa mampu memahami materi dengan baik. Terdapat 40 siswa kelas VI yang mengikuti kuis dengan 4 indikator penilaian materi, berikut datanya :

**Tabel 2.** Data Penilaian Pemahaman Materi

NO	Indikator Penilaian Materi	Sebelum	Sesudah
1	Definisi AI (Bukan sekadar robot)	25%	88%
2	Kesadaran Etika & Kejujuran Akademik	12%	100%
3	Kemampuan Mengidentifikasi Contoh AI	35%	90%
4	Pemahaman Cara Kerja ( <i>Prompting</i> )	0%	85%

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, data hasil observasi dan respon partisipan dirangkum dalam tabel di atas untuk menunjukkan capaian kompetensi siswa. Berdasarkan data tabel diatas, Peningkatan literasi AI terlihat dari kemampuan siswa mendefinisikan AI, seperti teknik *prompting* dan siswa dapat mengetahui etika dan integritas digital dan siswa dapat menunjukkan kreativitas untuk menghasilkan output AI yang akurat (Widodo et al., 2016). Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman konseptual dan keterampilan praktis dapat ditingkatkan secara bersamaan melalui kegiatan pelatihan berbasis proyek dan praktik langsung. Sosialisasi yang dilaksanakan sudah berhasil mentransformasi siswa dari pengguna pasif menjadi pengguna kritis yang memahami cara kerja dasar AI.

Keberhasilan siswa dalam merumuskan *prompt* melalui metode *mini games* membuktikan bahwa pendekatan gamifikasi efektif meningkatkan motivasi dan keterampilan teknis secara interaktif. Selain itu, penguatan etika digital berhasil menanamkan integritas akademik agar siswa menggunakan AI sebagai asisten produktivitas, bukan alat kecurangan. Secara keseluruhan, kombinasi teori dan praktik ini memberikan bekal literasi digital yang komprehensif bagi siswa dalam menghadapi teknologi AI secara bijak. Data hasil observasi melalui wawancara yang dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan metode yang diterapkan. Jika ditemukan kendala seperti kurangnya akses perangkat atau kesulitan siswa dalam memahami teknologi, hasil evaluasi ini akan menjadi dasar untuk perbaikan dan pengembangan metode lebih lanjut. Melalui evaluasi ini, diharapkan model pembelajaran berbasis media digital dapat terus disempurnakan sehingga mampu meningkatkan pendidikan karakter dengan cara yang lebih interaktif dan efektif bagi siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi literasi Artificial Intelligence (AI) di SD Negeri 26 Pemecutan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan AI secara bijak dan bertanggung jawab. Melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dirancang secara sistematis dengan pendekatan *design thinking*, kegiatan sosialisasi berhasil mengidentifikasi permasalahan utama siswa, yaitu kurangnya pemahaman terkait etika penggunaan AI serta keterampilan dalam menyusun instruksi (*prompting*) yang efektif. Pelaksanaan kegiatan yang mengkombinasikan metode sosialisasi interaktif, diskusi, serta praktik melalui *game prompting* terbukti

mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap penggunaan AI yang bijak dan bertanggung jawab. Siswa tidak hanya memahami konsep dasar AI dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga mulai menyadari pentingnya integritas digital, kejujuran akademik, serta sikap kritis dalam memanfaatkan teknologi. Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan pola pikir siswa dari pengguna pasif yang cenderung bergantung pada jawaban instan menjadi pengguna yang lebih kritis dan mampu memanfaatkan AI sebagai asisten pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan sosialisasi literasi AI ini memberikan kontribusi positif dalam membekali siswa sekolah dasar dengan keterampilan literasi digital yang beretika. Pembekalan ini diharapkan dapat membantu siswa menggunakan teknologi AI secara lebih bijak, produktif, dan bertanggung jawab, sehingga mereka siap menghadapi tantangan perkembangan teknologi pada jenjang pendidikan selanjutnya.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan kontribusi nyata dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga peneliti tujukan kepada SD Negeri 26 Pemecutan sebagai institusi yang bersedia menaungi penelitian ini dan telah menyediakan fasilitas pendukung akademik yang memadai, serta kepada seluruh anggota tim atas dedikasi, kerja sama, dan diskusi produktif yang dilakukan selama proses riset hingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

#### REFERENSI

- Alam, H. S., Putra, A. A. G. A. M., Wiguna, A. A. G. B. A., Putra, I. G. A. H. J., & Adnyana, I. K. S.. (2025a). Peningkatan Literasi Dan Keamanan Digital Siswa SMP Negeri 3 Bangli Melalui Pelatihan Interaktif. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1330–1337. <https://doi.org/10.56799/joongki.v4i4.10487>
- Alam, H. S., Agung, A., Adi, G., Putra, M., Made, N., & Devananda, A. (2025b). Pemanfaatan Media Digital dalam Rekrutmen Tutor di Bimbel dengan LinkedIn. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.56799/joongki.v4i3.8881>
- Amin, M., Badawi, A., & Hariyanto, E. (2025). Sosialisasi Peran dan Peluang Karir dalam Bidang Ilmu Komputer Bagi Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 4(1), 207–213. <https://doi.org/10.62712/juribmas.v4i1.484>
- 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>
- Fercia, K. P., Arsy, M., Ramadhany, D. D., & Alzaki, F. (2025). Pengaruh Literasi Digital terhadap Etika Bermedia Sosial pada Siswa Kelas 5 dan 6 SDN 009 Gunung Kijang. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, 6(4), 1636–1645. <https://journal.unjani.ac.id/index.php/jkwk/article/view/1085>
- Ginanjar, J., & Sukoco, I. (2022). Penerapan Design Thinking Pada Sayurbox. *JURISMA: Jurnal Riset Bisnis dan Manajemen* (Vol. 12, Issue 1), <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jurisma/article/view/5078>
- Jusril, L., Chandra, H., Fitria, D., Azmi, W. (2025) Pelatihan Penerapan Model Connected Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://journal.mandiracendikia.com/index.php/pkm>
- Priyono, A. Y., Aryotejo, G., & Adhy, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan Prototype Lost and Found (Vol. 14, Issue 2), <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jmasif/article/view/52662>
- Pebrianto, F., Beny, Yani, H., Rahim, A., Siswanto, A., Alam Jusia, P., & Paramitha, C. (2025). Pelatihan a.I Prompting Untuk Peningkatan Kemampuan Belajar Mandiri Pada Siswa-Siswi Sma Negeri 4 Muaro Jambi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNAMA*, 4(1), 102–107. <https://doi.org/10.33998/jpmu.2025.4.1.2157>
- Rizki, M., F., Ariani, R., S., & Hambali, Y. A. (2025). Pengembangan Aplikasi Mobile Pengenalan Permainan Tradisional Menggunakan Metode User Experience Design Thinking Dan Teknik Visualisasi Untuk Mengedukasi Anak Sekolah Dasar (Vol. 8, Issue 1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/JATIKOM/article/view/79676>

- Tarigan, O. B., & Siskuntoro, Y. H. (2024). Pengembangan LKPD IPA dengan Pendekatan Cultural Responsive Teaching Melalui Design Thinking Framework pada Materi Unsur. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 5(1), 36–41. <https://doi.org/10.56842/jp-ipa.v5i1.278>
- Widodo, C. A., & Gustri Wahyuni, E. (2016). Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi. *Jurnal Ilmiah Farmasi* (Vol. 12, Issue 1, pp. 1–7). <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/19552>