

EDUKASI PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE SECARA BIJAK BAGI GENERASI ALPHA DI SMP IT JIHADUL MUKHLISIN

**Raditya Widhiyatmoko^{*1}, Muhammad Wira Yudha², Rakha Satyawiguna³,
Wira Hanif Abdurrahman⁴, Vivi Iswanti Nursyirwan⁵**

Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang

Penulis korespondensi: Raditya Widhiyatmoko, ryan.radit@gmail.com

Abstrak

Perkembangan Artificial Intelligence (AI) yang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir memberikan dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan yang kini semakin dekat dengan generasi muda. Generasi Alpha, yaitu generasi yang tumbuh dan berkembang bersama teknologi digital sejak usia dini, menjadi kelompok yang paling terpengaruh oleh hadirnya AI dalam aktivitas sehari-hari. Kedekatan ini membuka peluang besar dalam meningkatkan kreativitas, mempermudah proses belajar, serta mendukung kemampuan pemecahan masalah melalui penggunaan aplikasi dan sistem cerdas. Namun demikian, penggunaan AI juga memiliki risiko yang perlu diwaspadai, seperti potensi ketergantungan teknologi, menurunnya kemampuan berpikir kritis, serta kemungkinan terpapar hoaks atau informasi yang tidak akurat. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan memberikan edukasi kepada siswa mengenai pemanfaatan AI yang bijak serta memahami dampak positif dan negatifnya dalam kehidupan modern. Melalui pemaparan materi interaktif dan sesi permainan edukatif, peserta diperkenalkan pada konsep dasar AI, contoh penerapan yang bermanfaat, serta risiko AI yang harus dipahami agar penggunaannya tetap aman dan bertanggung jawab. Kegiatan ini diikuti oleh 62 siswa dan dievaluasi melalui observasi partisipasi serta kuis edukatif. Hasil evaluasi menunjukkan sebagian besar peserta mampu memahami manfaat AI dalam pembelajaran, mengenali risiko penyalahgunaan AI, serta memahami pentingnya etika digital dalam penggunaan teknologi.

Kata Kunci: Artificial Intelligence; Generasi Alpha; Literasi Digital; Etika Digital; Pengabdian kepada Masyarakat.

Abstract

The rapid advancement of Artificial Intelligence (AI) in recent years has significantly influenced various aspects of human life, including the educational sector, which is increasingly integrated with younger generations. Generation Alpha, characterized as a generation that has grown up alongside digital technology from an early age, is among the groups most profoundly affected by the presence of AI in everyday life. This close interaction with AI presents substantial opportunities to enhance creativity, facilitate learning processes, and improve problem-solving skills through the utilization of intelligent applications and systems. Nevertheless, the use of AI also poses several challenges that require careful consideration, including the potential for technological dependency, the decline of critical thinking abilities, and exposure to misinformation or inaccurate content.

This Community Service Program aimed to provide students with education regarding the responsible use of AI while fostering an understanding of both its positive and negative impacts in contemporary society. Through interactive presentations and educational game-based activities, participants were introduced to the fundamental concepts of AI, examples of its beneficial applications, and the potential risks associated with its misuse, thereby encouraging safe and responsible utilization of the technology. The program involved 62 students and was evaluated through participatory observation and interactive quizzes. The evaluation results demonstrated that the majority of participants were able to understand the benefits of AI in supporting learning activities, identify the risks associated with AI misuse, and recognize the importance of digital ethics in the use of technology.

Keywords: Artificial Intelligence; Generation Alpha; Digital Literacy; Digital Ethics; Community Service Program

PENDAHULUAN

Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam beberapa dekade terakhir. Kemajuan ini membawa perubahan besar terhadap cara manusia hidup, bekerja, dan berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya (Rozali et al., 2024). Teknologi AI dikembangkan untuk membangun sistem yang mampu meniru bahkan melampaui kemampuan manusia dalam berbagai aspek, termasuk memecahkan masalah, memahami pola, hingga mengambil keputusan secara mandiri (Prasetyo et al., 2025).

Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein (dalam Dasar, 2025), AI merupakan kemampuan suatu sistem dalam menafsirkan data eksternal secara akurat, mempelajari informasi tersebut, serta mengaplikasikan hasil pembelajarannya untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas tertentu secara adaptif dan fleksibel.

Dalam ranah pendidikan, penerapan AI memberikan peluang besar untuk menciptakan proses belajar yang lebih personal, karena teknologi ini memungkinkan penyesuaian materi sesuai kebutuhan dan perkembangan siswa (Manuel et al., 2023). Mayer et al. sebagaimana dikutip dalam Fauziddin & Ningrum, (2024) menjelaskan bahwa anak-anak lebih mudah termotivasi ketika proses belajar terasa menyenangkan dan sesuai dengan minat mereka. AI dapat mendukung hal tersebut melalui berbagai aplikasi seperti permainan edukatif dan simulasi interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Motivasi belajar sendiri merupakan faktor utama yang memengaruhi keberhasilan kegiatan pembelajaran dan dipengaruhi oleh beragam aspek (Hapsari et al., 2024).

Penelitian Felder et al. (dalam Fauziddin & Ningrum, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan alat AI interaktif dalam pendidikan anak usia dini mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka. Kemampuan AI dalam mendukung proses pendidikan juga terlihat dari penerapan pembelajaran yang dipersonalisasi, pembuatan konten secara otomatis, serta interaksi adaptif yang dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, terutama generasi Alpha (Sari et al., 2025).

Generasi Alpha sendiri memiliki sejumlah karakteristik yang tidak jauh berbeda dari generasi sebelumnya, yaitu Generasi Z. Setiap generasi berkembang dalam periode waktu tertentu yang berlangsung secara berkelanjutan. Hingga saat ini dikenal lima generasi, yaitu generasi tradisional, baby boomers, X, Y, Z, serta generasi terbaru, yakni Generasi Alpha (Prasetya et al., 2025).

Generasi Alpha merupakan keturunan dari orang tua Generasi X dan muncul setelah Generasi Z. Generasi ini diperkirakan berakhir pada tahun 2024. Mereka dijuluki sebagai *screenagers* karena sejak usia sangat dini sudah terbiasa berinteraksi dengan teknologi berbasis layar, bahkan telah terpapar perangkat digital sejak masih berada dalam kandungan (Dwi et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi di SMP IT Jihadul Mukhlisin, sebagian siswa sudah menggunakan aplikasi yang berbasis *Artificial Intelligence* dalam kegiatan sehari-hari, baik untuk bersenang-senang maupun belajar. Namun, penggunaannya belum diikuti dengan pemahaman mengenai etika digital, kebenaran informasi, dan bahaya penggunaan yang tidak tepat AI. Beberapa siswa sering memakai AI hanya untuk bersenang-senang dan belum tahu akan dampak negatifnya, seperti menjadi tergantung pada teknologi dan menyebarkan informasi yang salah. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa perlu diberi penjelasan tentang cara menggunakan AI dengan bijak, sebagai bagian dari upaya

meningkatkan kemampuan literasi digital di tengah kemajuan teknologi. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa SMP IT Jihadul Mukhlisin mengenai konsep dasar AI, manfaat AI dalam pembelajaran, risiko penyalahgunaan AI, serta etika penggunaan AI secara bijak dan bertanggung jawab.

METODE PELAKSANAAN

1. Tahap Persiapan

Persiapan dilakukan sebelum kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan. Pada tahap ini, tim berkoordinasi dengan pihak SMP IT Jihadul Mukhlisin untuk menentukan jadwal pelaksanaan, jumlah peserta, serta kesiapan fasilitas yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung. Selain itu, dilakukan pengecekan kebutuhan peserta untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, tim membuat materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan pemahaman siswa tingkat SMP. Materi yang disusun mencakup penjelasan dasar tentang *Artificial Intelligence* (AI), manfaat AI dalam proses belajar, dampak yang baik dan buruk dari AI, risiko jika teknologi digunakan dengan salah, serta pentingnya menjaga etika digital dalam menggunakan AI secara bertanggung jawab.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan PkM yang dilakukan melalui pemaparan materi secara interaktif kepada peserta. Penyampaian materi dilakukan menggunakan media presentasi *PowerPoint* dan *Smart TV* agar peserta lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Materi difokuskan pada pemahaman dasar mengenai *Artificial Intelligence*, penerapan AI dalam kehidupan sehari-hari, manfaat AI dalam mendukung proses pembelajaran, serta dampak negatif penggunaan AI apabila digunakan secara tidak bijak.

Setelah materi disampaikan, kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab antara peserta dan tim PkM. Pada sesi ini, peserta diberi kesempatan untuk berbagi pendapat, pengalaman, dan pertanyaan mengenai penggunaan AI dalam kehidupan sehari-hari. Diskusi dilakukan agar peserta lebih terlibat aktif dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang sudah diajarkan.

Selain itu, peserta juga diberi contoh bagaimana AI bisa digunakan secara positif dan bermanfaat, misalnya untuk membantu mencari materi belajar, menerjemahkan bahasa, membuat ringkasan pelajaran, serta mendukung proses belajar dengan cara yang kreatif. Peserta juga diberi penjelasan tentang risiko jika AI digunakan secara berlebihan, seperti ketergantungan pada teknologi, penyebaran informasi yang tidak benar, dan penurunan kemampuan berpikir kritis.

Untuk meningkatkan partisipasi peserta, kegiatan dilengkapi dengan kuis interaktif yang berisi pertanyaan seputar materi *Artificial Intelligence* (AI) dan etika digital. Kuis dilakukan agar kita tahu sejauh mana pemahaman peserta tentang materi yang sudah diberikan, serta agar suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan berhasil dan seberapa efektif materi yang disampaikan kepada peserta. Evaluasi dilakukan dengan observasi langsung tingkat partisipasi dan semangat peserta selama kegiatan berlangsung, serta melalui sesi tanya jawab dan hasil kuis interaktif yang diberikan setelah materi disampaikan.

Observasi dilakukan dengan memperhatikan sejauh mana peserta terlibat dalam mengikuti kegiatan, seberapa aktif mereka saat berdiskusi, serta kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang sudah diberikan. Selain itu, pemahaman peserta dinilai melalui kuis interaktif yang berisi pertanyaan tentang manfaat AI, risiko jika AI digunakan dengan salah, serta pentingnya etika digital dalam menggunakan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar peserta mampu memahami konsep dasar *Artificial Intelligence*, mengenali dampak positif dan negatif penggunaan AI, serta memahami pentingnya menggunakan teknologi dengan cara yang bijak dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

4. Dokumentasi Kegiatan

Tahap dokumentasi dilakukan selama kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berlangsung melalui pengambilan foto dan video pada setiap rangkaian kegiatan, mulai dari pemaparan materi, sesi diskusi, permainan edukatif, hingga pemberian apresiasi kepada peserta. Dokumentasi ini bertujuan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan, bahan evaluasi, serta pendukung dalam penyusunan laporan akhir kegiatan PkM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan, tahap pertama yakni persiapan awal dengan melakukan koordinasi dengan kepala sekolah beserta pihak dari SMP IT Jihadul Mukhlisin dan kami juga melakukan survei untuk melihat dan memastikan bagaimana kami dapat menguasai panggung saat sedang memaparkan materi, tahap kedua yakni pelaksanaan acara yang dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2025 dengan memaparkan materi yang berjudul “Edukasi Pemanfaatan Artificial Intelligence secara Bijak bagi Generasi Alpha di SMP IT Jihadul Mukhlisin” yang memfokuskan materi kepada sisi positif dan negatif AI serta cara yang bijak dalam penggunaan AI, tahap ketiga yakni kuis interaktif digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta sekaligus mengukur pemahaman terhadap materi.

Dari hasil observasi panitia Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), banyak dari mereka yang menggunakan AI untuk membuat hiburan semata yang membawa efek negatif dalam penggunaannya. Oleh karena itu, kegiatan ini dirancang untuk memberikan edukasi mengenai penggunaan Artificial Intelligence secara bijak dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kegiatan pemaparan materi ini, kami menjelaskan dampak positif, negatif, dan bijak dalam penggunaan Artificial Intelligence kepada generasi Alpha. Selama acara ini, peserta diperkenalkan dengan topik mengenai Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan wawasan kepada

generasi muda tentang penggunaan AI secara bijaksana serta memahami dampak positif dan negatifnya dalam kehidupan sehari-hari.

Pada sesi pertama, kami menjelaskan bahwa AI kini sudah menjadi bagian penting dari hampir semua bidang kehidupan mulai dari pendidikan, hiburan, hingga dunia kerja. Namun, di samping keuntungan yang ditawarkan, dijelaskan juga mengenai dampak negatif dari penggunaan AI yang tidak terawasi. Oleh karena itu, sangat penting bagi generasi Alpha untuk membangun etika digital seperti memeriksa kebenaran informasi, menghormati karya orang lain, dan memanfaatkan AI sebagai alat bantu, bukan pengganti kemampuan berpikir manusia.



Gambar 1. Pemaparan Materi Pemanfaatan AI secara Bijak kepada Siswa.

Sumber: Dokumentasi tim PkM, 2025.

Pada kegiatan selanjutnya, dilakukan sesi permainan tanya jawab yang disusun untuk mengukur seberapa baik pemahaman peserta terhadap materi mengenai AI yang telah dijelaskan sebelumnya. Kegiatan ini dilakukan dalam format kuis interaktif agar peserta tetap bersemangat dan aktif terlibat.

Peserta yang dapat memberikan jawaban yang tepat akan mendapatkan hadiah kecil sebagai tanda penghargaan. Melalui sesi kuis interaktif ini peserta tidak hanya mengulang materi yang telah diberikan, tetapi juga melatih keberanian untuk berbicara di depan umum. Ini juga dapat mendorong pemikiran kritis peserta.



Gambar 2. Kuis interaktif dan apresiasi bagi peserta.

Sumber: Dokumentasi tim PkM, 2025.

Hasil observasi kami dari kegiatan pemaparan materi dan sesi kuis interaktif tanya jawab sangatlah antusias, peserta menunjukkan rasa ingin tahu yang besar dalam memahami pentingnya AI dalam kehidupan sehari-hari. Selama kegiatan berlangsung pemateri memaparkan materi dengan interaktif dan memberikan contoh yang realistis dalam kehidupan sehari-hari, dan sesi kuis interaktif menjadi sesi yang paling menarik, para siswa juga menunjukkan pengetahuannya setelah materi yang telah dipaparkan sebelumnya yang menciptakan suasana menjadi kompetitif secara positif.

Secara keseluruhan kegiatan berjalan dengan sangat baik sesuai dengan apa yang diharapkan, melalui kegiatan ini peserta mampu menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang bijak, cerdas dan bertanggung jawab.

SIMPULAN

Kegiatan yang diikuti oleh 62 siswa ini dilaksanakan melalui pemaparan materi, diskusi, dan kuis interaktif yang mendorong keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung. Selama sesi berlangsung, siswa menunjukkan respons yang cukup aktif melalui partisipasi dalam diskusi, penyampaian pendapat, serta keterlibatan dalam menjawab pertanyaan dan kuis yang diberikan oleh pemateri.

Kegiatan ini memberikan gambaran awal mengenai pentingnya literasi digital dan pemanfaatan AI secara bijak di lingkungan pendidikan. Selain memperkenalkan penggunaan AI sebagai alat bantu pembelajaran, materi yang disampaikan juga menekankan pentingnya sikap kritis terhadap informasi digital, kesadaran terhadap keamanan data pribadi, serta penerapan etika akademik dalam penggunaan teknologi. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan AI secara bertanggung jawab.

Namun demikian, pelaksanaan kegiatan masih memiliki keterbatasan, terutama pada aspek evaluasi hasil pembelajaran. Kegiatan ini belum menggunakan instrumen pengukuran kuantitatif seperti pre-test dan post-test sehingga peningkatan pemahaman peserta belum dapat diukur secara objektif.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak SMP IT Jihadul Mukhlisin atas dukungan dan kerja sama yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Terima kasih juga diberikan kepada Ibu Indayani S.Pd.I. selaku Kepala Sekolah, Ibu Dr. Vivi Nursyirwan S.Sos., M.M. selaku dosen pembimbing, serta seluruh siswa peserta kegiatan yang telah berpartisipasi aktif dan mendukung jalannya kegiatan dengan baik. Apresiasi turut disampaikan kepada Universitas Pamulang sebagai institusi yang memberikan dukungan terhadap pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat ini. Selain itu, terima kasih juga diberikan kepada seluruh tim pelaksana PkM yang telah bekerja sama dalam proses perencanaan, pelaksanaan, hingga penyusunan laporan kegiatan sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Dwi, J., Amrullah, R., Prasetya, F. B., Rahma, A. S., Setyorini, A. D., Salsabila, A. N., Nuraisyah, V., & Jember, U. (2024). The effectiveness of the Merdeka Curriculum's role in facing the challenges of the Industrial Revolution 4.0 for Generation Alpha. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4, 1313–1328.



- Fauziddin, M., & Ningrum, M. A. (2024). Semantic Literature Review: The benefits of Artificial Intelligence (AI) in Early Childhood Education in Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(6), 1475–1488. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6236>
- Hapsari, D. D., Ramadhani, G. Y., & Ikramullah, N. I. (2024). Literature review: The influence of Artificial Intelligence (AI) on students' learning motivation. *Jurnal Empati*, 13.
- Manuel, M. Y., Aini, M., & Agustina, T. P. (2023). Students' perceptions and attitudes toward the use of Artificial Intelligence. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 47–59.
- Prasetya, F., Fanti, R., Solihati, Y., Qoriyah, A., & Aidah, S. M. (2025). Protein: Journal of Nursing and Midwifery Science – Analysis of depressive disorders among Generation Alpha in Indonesia and preventive strategies: A literature review. Halu Oleo University, Indonesia. *Protein: Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*.
- Prasetyo, W., Informatika, T., Bengkulu, U. M., Muda, G., Waktu, E., & Kritis, P. P. (2025). Analysis of AI (Artificial Intelligence) usage impacting the young generation. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (JINTEKS)*. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (JINTEKS)*, 1310–1316.
- Riska, N., Rosmilawati, I., & Juansah, D. E. (2025). Integration of AI technology in adaptive learning to enhance 21st-century skills in elementary schools. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan*.
- Rozali, C., Zein, A., & Eriana, E. S. (2024). Artificial Intelligence (AI) in the future: Challenges and opportunities. *Jitu: Jurnal Informatika Utama*, 2, 66–71.
- Sari, Z. N., Yafie, E., & Alfian, M. (2025). Development of Artificial Intelligence-Based Learning Media Using Powtoon Animation with a Joyful Learning Approach to Support PPL Activities for Pre-service PPG Students Development of Artificial Intelligence-Based Learning Media Using Powtoon. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan (JPtpp)*, 10(11). <https://doi.org/10.17977/2502-471X.1096>

