

Sosialisasi Kecerdasan Buatan untuk Penguatan Literasi Digital di SDN Kademangan

Riadi Marta Dinata^{*1}, Marhaeni², Lely Mustika³

Email: ¹riadimrt@gmail.com, ²marhaeni@gmail.com, ³lelymustika@gmail.com

Received : Des 9, 2024; Revised : Jan 23, 2025; Accepted : Jan 25, 2025

Abstrak

Program pengabdian masyarakat bertajuk Sosialisasi Pengenalan AI dilaksanakan di SDN Sawahgede, Desa Kademangan, Cianjur, sebagai bagian dari inisiatif Smart Village - Smart People oleh Institut Sains dan Teknologi Nasional (ISTN). Tujuan utama dari program ini adalah untuk meningkatkan literasi digital masyarakat melalui pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI). Kegiatan berlangsung selama dua hari dengan melibatkan 23 peserta dari berbagai kalangan, termasuk guru, operator sekolah, dan wali murid. Berdasarkan hasil survei kepuasan yang dilakukan sebelum dan setelah pelatihan, rata-rata pemahaman peserta tentang pentingnya AI di pendidikan meningkat secara signifikan, dengan skor awal 84,78% menjadi 95,65% setelah pelatihan. Hasil evaluasi lebih lanjut menunjukkan peningkatan skor pada seluruh parameter yang diukur, dengan nilai $p < 0,05$, yang mengindikasikan adanya perubahan yang signifikan secara statistik. Hasil ini menunjukkan bahwa program sosialisasi telah berhasil meningkatkan pemahaman dan kesiapan peserta dalam mengintegrasikan AI ke dalam pendidikan. Artikel ini membahas metodologi pelaksanaan, temuan-temuan kunci, serta dampak program terhadap kesiapan peserta dalam memanfaatkan teknologi AI di lingkungan pendidikan.

Kata Kunci : Literasi Digital, Kecerdasan Buatan, Artificial Intelligence, Sosialisasi, Pengabdian Masyarakat, Pendidikan, Generative Ai

1. PENDAHULUAN

Digitalisasi telah menjadi fondasi utama dalam transformasi berbagai sektor, termasuk pendidikan. Kehadiran teknologi kecerdasan buatan (AI) membuka peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, mempercepat administrasi, dan memperluas akses pendidikan secara global[1]. Namun, tidak semua wilayah dapat merasakan manfaat ini secara langsung. Desa Kademangan, Kecamatan Mande, Kabupaten Cianjur, merupakan salah satu daerah dengan potensi besar tetapi menghadapi kendala signifikan dalam memanfaatkan teknologi digital. Guru, operator sekolah, dan wali murid di desa ini sebagian besar belum memiliki literasi digital yang memadai, terutama dalam hal pengenalan dan penerapan teknologi AI[2].

1.1 Nota Kesepakatan

Melalui program Pengabdian Kepada Masyarakat Kampus Merdeka - Smart Village, Institut Sains dan Teknologi Nasional (ISTN) bekerja sama dengan LLDIKTI Wilayah III dan Pemerintah Kabupaten Cianjur untuk menjawab tantangan tersebut.[3] Program ini dirancang dengan tema besar "Smart People", yang mengedepankan literasi digital berbasis teknologi AI. Nota kesepakatan kerja sama antara LLDIKTI Wilayah III dan Pemerintah Kabupaten Cianjur pada 30 Oktober 2024 menjadi landasan awal pelaksanaan program, yang berlangsung pada 13–14 November 2024 di SDN Sawahgede Desa Kademangan[3]. Tujuan utama dari program ini adalah:

- Meningkatkan literasi digital masyarakat
Melalui pelatihan intensif, program ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang teknologi AI, aplikasinya, dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari[4].

- Memperkenalkan aplikasi praktis AI di pendidikan
Program ini dirancang untuk menunjukkan bagaimana teknologi AI dapat digunakan dalam pembelajaran kreatif, administrasi sekolah, dan pendampingan siswa di rumah[5].
- Memberikan solusi berbasis teknologi untuk sekolah dan masyarakat
Dengan menyediakan perangkat lunak dan perangkat keras pendukung, program ini bertujuan untuk mempermudah guru, operator sekolah, dan wali murid dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam aktivitas mereka[2].
- Meningkatkan peran Sekolah dan kesadaran masyarakat tentang pentingnya teknologi
Tidak hanya mengedukasi, program ini juga bertujuan untuk menginspirasi peserta agar memahami pentingnya AI dalam menjawab kebutuhan pendidikan di era digital[4].

1.2 Pelaksanaan Program

Sebagai langkah awal, dilakukan observasi dan pengumpulan data melalui kuisisioner pra-sosialisasi[6]. Hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas peserta memiliki pemahaman terbatas tentang manfaat teknologi AI, meskipun sebagian kecil telah mengenalnya. Data ini menjadi dasar perancangan materi sosialisasi yang relevan dengan kebutuhan lokal.

Pelaksanaan program melibatkan berbagai pendekatan, termasuk penyuluhan, pelatihan interaktif, dan pemberian perangkat pendukung seperti buku panduan dan laptop layak pakai[5]. Kegiatan ini juga dirancang untuk mendukung tujuan LLDIKTI Wilayah III dalam memperkuat peran perguruan tinggi sebagai agen transformasi teknologi di masyarakat[7]. Dengan pendekatan ini, program pengabdian tidak hanya menjawab tantangan literasi digital tetapi juga memberikan dasar yang kuat untuk keberlanjutan inovasi teknologi di Desa Kademangan dan sekitarnya[8].

Melalui langkah strategis ini, diharapkan Desa Kademangan dapat menjadi model bagi wilayah lain dalam mengintegrasikan teknologi modern dengan nilai-nilai pendidikan lokal[1]. Artikel ini akan membahas lebih lanjut metode pelaksanaan, solusi yang diterapkan, serta dampak yang dihasilkan dari program ini.

1.3 Pengabdian Masyarakat

Untuk mengatasi tantangan yang dihadapi masyarakat Desa Kademangan, berbagai program dirancang sebagai solusi strategis. Pendekatan yang diambil mencakup langkah-langkah berikut:

1.3.1 Pengenalan Teknologi AI

Memberikan wawasan dasar tentang konsep AI, manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, dan aplikasinya di bidang pendidikan. Pelatihan ini dilengkapi dengan simulasi praktis, seperti pembuatan presentasi otomatis dan evaluasi digital berbasis AI [1][2]. Program ini bertujuan untuk membuka wawasan peserta tentang potensi AI sebagai alat yang dapat mendukung kegiatan sehari-hari dan pendidikan [6].

1.3.2 Digitalisasi Administrasi Sekolah

Menyediakan pelatihan bagi operator sekolah tentang cara mengelola data secara digital, termasuk pembuatan website sekolah dan pengelolaan arsip berbasis cloud, untuk meningkatkan efisiensi dan keamanan data [2][5]. Digitalisasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam pengelolaan informasi dan mempercepat proses administratif di sekolah [7].

1.3.3 Pelatihan Guru untuk Pembelajaran Inovatif

Membekali guru dengan keterampilan menggunakan AI untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan relevan, seperti modul interaktif, video pembelajaran, dan

infografis digital [3][4]. Program ini dirancang untuk mendukung guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang kreatif dan adaptif dengan kebutuhan siswa di era digital [1].

1.3.4 Edukasi Literasi Digital untuk Wali Murid

Memberikan edukasi kepada orang tua tentang pentingnya mendampingi anak-anak mereka dalam menggunakan teknologi. Program ini juga mencakup panduan mengenali hoaks dan mendidik anak tentang etika digital [2][5]. Dengan pendekatan ini, diharapkan wali murid dapat menjadi pendamping aktif yang membantu anak-anak mereka memanfaatkan teknologi secara positif [7].

1.3.5 Donasi Buku dan Laptop Layak Pakai

Menyediakan perangkat dan bahan ajar tambahan untuk mendukung implementasi teknologi AI di sekolah, yang dilengkapi dengan pelatihan penggunaan perangkat tersebut [3][7]. Langkah ini bertujuan untuk mengurangi kesenjangan akses terhadap teknologi digital yang sering menjadi kendala di daerah rural seperti Desa Kademangan [6].

1.3.6 Pendampingan Berkelanjutan

Memberikan akses ke materi pelatihan dan buku panduan melalui platform digital, serta melakukan evaluasi berkala untuk memastikan keberlanjutan implementasi teknologi di masyarakat [7]. Pendekatan ini bertujuan untuk menjaga kesinambungan pemanfaatan teknologi AI di sekolah dan masyarakat melalui kolaborasi jangka panjang [3].

Dengan solusi ini, diharapkan literasi digital di Desa Kademangan meningkat secara signifikan, mendukung guru dan operator sekolah untuk menjadi lebih adaptif terhadap perubahan teknologi, serta memperkuat peran wali murid dalam pendidikan anak-anak mereka [4][5].

2 METODE

2.1 Tahapan Kegiatan

Kegiatan dimulai dengan tahap perencanaan pada September 2024, yang melibatkan diskusi bersama LLDIKTI Wilayah III dan Pemerintah Kabupaten Cianjur. Nota kesepakatan kerja sama ditandatangani pada 30 Oktober 2024. Selanjutnya, sosialisasi dan pelatihan dilaksanakan selama dua hari (13–14 November 2024) di SDN Sawahgede Desa Kademangan dengan agenda sebagai berikut:

- Pembukaan acara oleh perwakilan ISTN dan Kepala Desa Kademangan.
- Sesi pengenalan dasar AI oleh Dosen ISTN, mencakup aplikasi generative AI seperti text-to-knowledge dan text-to-presentation[9], dengan diawali pengisian kuisisioner pra-kegiatan.
- Praktik langsung menggunakan teknologi AI dan juga hal-hal yang berkaitan dengan tentang filtering berita hoaks[10], pembuatan website sekolah, dan aplikasi generative AI[7].
- Memberikan apresiasi kepada peserta yang aktif mengaplikasikan teknologi AI pada saat pelatihan.
- Diskusi kelompok dengan Kepala sekolah, Guru dan operator Sekolah, terkait aplikasi AI dalam pengelolaan sekolah.
- Penutupan dengan pengisian kuisisioner pasca-kegiatan.

2.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam program ini dilakukan melalui kuisisioner pra-sosialisasi dan pasca-sosialisasi, yang dirancang untuk mengevaluasi pemahaman peserta terhadap teknologi kecerdasan buatan (AI) sebelum dan setelah pelatihan. Kuisisioner ini terdiri dari lima parameter utama yang mencerminkan berbagai aspek literasi digital dan relevansi AI dalam konteks pendidikan dan pekerjaan sehari-hari:

- Pengalaman Awal Mengenal AI (P1),
Parameter ini mengukur sejauh mana peserta telah mengenal konsep dasar AI sebelum pelatihan, termasuk pengetahuan tentang aplikasi atau fungsi dasar teknologi ini.

- Pemahaman Manfaat AI dalam Pekerjaan Sehari-hari (P2), Fokus pada bagaimana peserta memahami potensi AI dalam mendukung pekerjaan rutin, seperti otomatisasi tugas administratif atau pengelolaan data.
- Pemahaman Manfaat AI dalam Pendidikan (P3), Mengukur wawasan peserta tentang bagaimana AI dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, seperti pembuatan materi ajar atau analisis hasil belajar siswa.
- Tentang Kemampuan AI Membuat Pembelajaran Menarik (P4), Menggambarkan pandangan peserta mengenai peran AI dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik untuk siswa.
- Pemahaman Pentingnya AI di Sekolah (P5), Mengukur kesadaran peserta tentang pentingnya integrasi teknologi AI sebagai bagian dari sistem pendidikan modern untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran.

Setiap parameter dirancang untuk memberikan gambaran komprehensif tentang perubahan pemahaman peserta setelah mengikuti sosialisasi. Data ini menjadi dasar untuk menganalisis efektivitas program dalam meningkatkan literasi digital dan kesiapan peserta untuk mengadopsi teknologi Digital dan AI di lingkungan mereka[11], [12], [13], [15].

3 HASIL

3.1 Peningkatan Pemahaman Peserta

Hasil kuisisioner menunjukkan peningkatan signifikan pada semua parameter[12], [14]. Rata-rata skor PRA dan PASCA adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Pra dan Pasca Kuisisioner

Parameter	Rata-rata PRA	Rata-rata PASCA	Perubahan
P1	95.65	100.00	+4.35
P2	89.13	97.83	+8.70
P3	91.30	100.00	+8.70
P4	84.78	95.65	+10.87
P5	84.78	95.65	+10.87

Analisis atas hasil kuisisioner ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada semua parameter setelah sosialisasi, sebagaimana ditampilkan dalam Tabel Hasil Penilaian PRA dan PASCA. Rata-rata skor untuk setiap parameter meningkat secara konsisten, dengan peningkatan terbesar terjadi pada parameter P4 dan P5, yang masing-masing menunjukkan kenaikan sebesar +10.87. Hal ini mencerminkan keberhasilan program sosialisasi dalam menanamkan pemahaman peserta mengenai pentingnya penerapan AI dalam pendidikan dan kesiapan untuk mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Perhitungan T-Statistic dan P-Value

Parameter	T-Statistic	P-Value	Signifikansi
P1	-3.527	0.0018	Signifikan
P2	-3.445	0.0023	Signifikan
P3	-4.289	0.0003	Signifikan
P4	-5.216	0.0001	Signifikan
P5	-4.123	0.0004	Signifikan

Hasil analisis Paired Sample T-Test lebih lanjut (Tabel Hasil Perhitungan T-Statistic dan P-Value) menunjukkan bahwa perubahan skor pada setiap parameter adalah signifikan secara statistik, dengan p-value untuk semua parameter berada di bawah 0.05. Parameter P4 mencatat nilai T-statistic tertinggi sebesar -5.216, diikuti oleh P5 dengan nilai T-statistic sebesar -4.123, menunjukkan dampak terbesar dari sosialisasi pada kedua parameter tersebut. Signifikansi ini membuktikan bahwa perubahan skor antara PRA dan PASCA bukanlah hasil kebetulan, melainkan dampak langsung dari program yang dijalankan.

Secara keseluruhan, data ini menguatkan bahwa sosialisasi berhasil memberikan pemahaman yang lebih baik kepada peserta, tidak hanya untuk peserta dengan skor awal rendah tetapi juga untuk mereka yang memiliki skor awal tinggi. Materi sosialisasi yang berfokus pada peran strategis AI dalam pendidikan terbukti efektif dalam menjelaskan manfaat praktis AI, seperti membuat pembelajaran lebih menarik (P4) dan penerapan AI di sekolah (P5).

Melalui peningkatan skor rata-rata yang signifikan dan hasil analisis statistik yang mendukung, program sosialisasi ini dapat dikatakan berhasil mencapai tujuan utamanya dalam meningkatkan pemahaman peserta secara menyeluruh. Untuk ke depan, strategi serupa dapat digunakan dengan penyesuaian materi agar tetap relevan dengan kebutuhan peserta.



Gambar 1. Aktifitas Kegiatan, Pembukaan dan Penyampaian Materi

4 DISKUSI

Diskusi Program sosialisasi kecerdasan buatan (AI) untuk penguatan literasi digital di SDN Kademangan telah menghasilkan respons yang beragam dari mitra, peserta, dan masyarakat sekitar. Perspektif mitra, seperti guru, operator sekolah, dan wali murid, memberikan wawasan yang memperkaya evaluasi program ini. Melalui diskusi kelompok yang dilakukan pada akhir kegiatan, beberapa pandangan menarik muncul terkait efektivitas, tantangan, dan potensi implementasi lebih lanjut.

4.1 Pandangan Mitra terhadap Hasil Program

Salah satu poin yang sering diangkat oleh guru dan operator sekolah adalah rasa optimisme terhadap peran teknologi AI dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Desa Kademangan. Mereka menyebutkan bahwa materi sosialisasi tidak hanya memberikan pengetahuan baru, tetapi juga membuka wawasan tentang bagaimana teknologi dapat menjadi solusi atas tantangan yang selama ini

mereka hadapi, seperti waktu yang terbatas untuk membuat materi ajar dan proses administratif yang rumit. Salah satu guru mengatakan, "*Selama ini kami berpikir teknologi seperti AI hanya untuk perusahaan besar atau sekolah di kota. Sekarang, saya merasa yakin bahwa teknologi ini bisa diterapkan di sini, meskipun sederhana...*".

Namun, beberapa peserta juga menyoroti tantangan yang mereka rasakan selama program. Bagi sebagian operator sekolah, memahami teknologi generative AI masih memerlukan waktu lebih panjang, terutama dalam aspek teknis seperti pembuatan website atau filtering berita hoaks. Hal ini menunjukkan perlunya pendampingan lanjutan untuk memastikan pemahaman yang lebih mendalam.

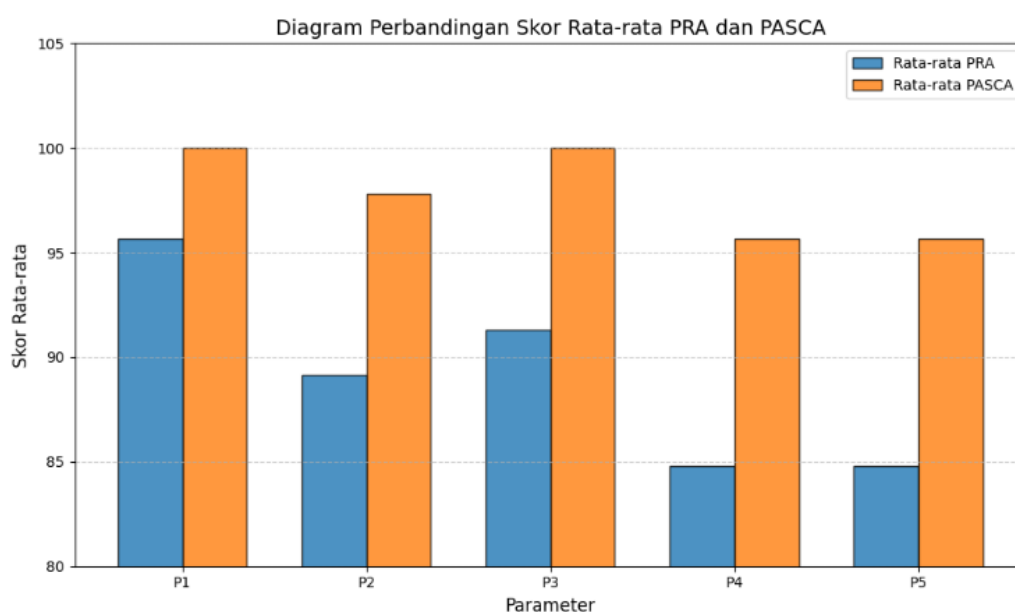
4.2 Respons Masyarakat Sekitar

Wali murid yang turut hadir dalam sesi pelatihan menyoroti manfaat edukasi tentang etika digital dan pendampingan anak dalam penggunaan teknologi. Salah seorang wali murid mengatakan bahwa ia baru menyadari pentingnya menjadi pendamping aktif bagi anak-anak mereka. "*Anak saya sering main gadget, tapi saya tidak pernah tahu apa yang sebenarnya mereka lakukan. Sekarang, saya paham bahwa saya juga harus belajar teknologi untuk membantu mereka,*" ujarnya.

Selain itu, masyarakat sekitar menyatakan apresiasi terhadap donasi perangkat seperti laptop layak pakai dan buku panduan yang diberikan. Mereka merasa bahwa bantuan ini bukan hanya materiil, tetapi juga simbol nyata dari kepedulian perguruan tinggi terhadap kemajuan desa.

4.3 Hasil Kuisisioner dan Visualisasi

Hasil kuisisioner menunjukkan peningkatan signifikan pada kelima parameter utama yang diukur. Sebagai contoh, persepsi tentang pentingnya AI dalam pendidikan (P5) mencatat peningkatan rata-rata sebesar 10.87, yang merupakan salah satu kenaikan tertinggi. Sebagai pelengkap, berikut adalah diagram yang menggambarkan hasil kuisisioner dari mitra dan peserta:



Gambar 2. Pebandingan Skor Rata-rata Pra dan Pasca

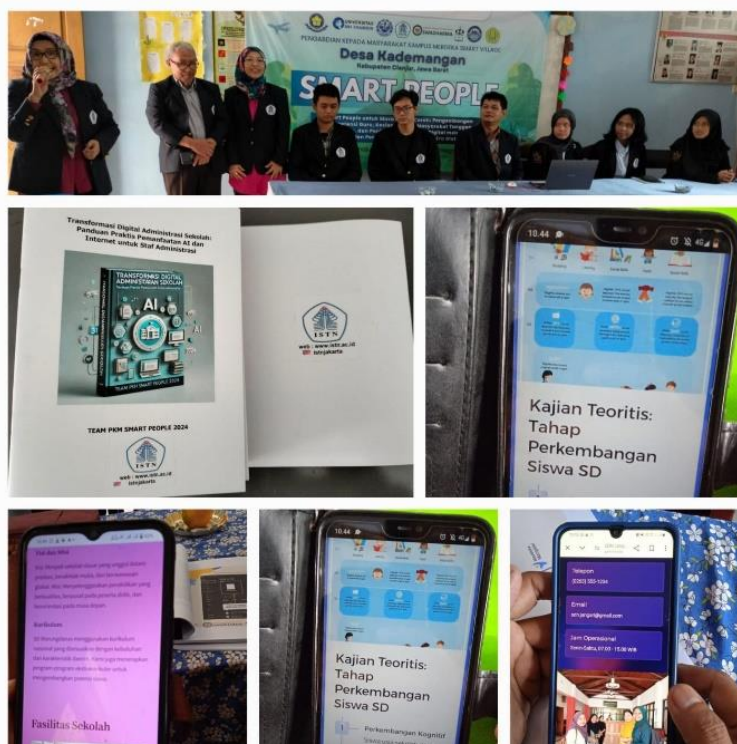
4.4 Implikasi Program

Melalui perspektif mitra dan data kuisisioner, terlihat bahwa program ini tidak hanya meningkatkan literasi digital, tetapi juga membangun kesadaran bahwa teknologi seperti AI dapat menjadi alat yang relevan dan bermanfaat di tingkat lokal. Guru dan operator sekolah merasa lebih percaya diri untuk mengeksplorasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan administrasi. Sementara itu, masyarakat mulai menyadari pentingnya etika digital dan peran mereka sebagai pendamping anak dalam dunia digital.

Namun, hasil ini juga menjadi pengingat bahwa transformasi digital tidak dapat dicapai hanya dalam satu langkah. Pendampingan lanjutan dan program berkesinambungan diperlukan untuk memastikan bahwa wawasan yang telah diberikan dapat diterapkan secara konsisten. Selain itu, penting untuk melibatkan lebih banyak pemangku kepentingan, seperti pemerintah daerah dan komunitas pendidikan lainnya, untuk memperluas dampak program ini ke wilayah lain.

4.5 Refleksi dan Peluang

Diskusi ini memberikan refleksi bahwa kolaborasi antara perguruan tinggi, pemerintah, dan masyarakat adalah kunci keberhasilan transformasi digital di daerah rural. Program ini juga membuka peluang untuk menjadikan Desa Kademangan sebagai model implementasi literasi digital berbasis AI di wilayah lain, dengan penyesuaian sesuai kebutuhan lokal. Dengan langkah bertahap namun pasti, perubahan besar dalam dunia pendidikan berbasis teknologi dapat tercapai, dimulai dari komunitas kecil yang bersemangat untuk belajar dan berkembang. Diskusi ini diharapkan dapat menjadi pijakan untuk pengembangan program serupa di masa depan, dengan fokus pada keberlanjutan dan perluasan dampak positif yang telah dimulai dari Desa Kademangan.



Gambar 3. Contoh Keluaran yang diperoleh

5 KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Program pengabdian masyarakat bertajuk Sosialisasi Pengenalan AI di SDN Kademangan berhasil memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta tentang teknologi kecerdasan buatan. Peningkatan signifikan pada semua parameter menunjukkan efektivitas materi yang disampaikan.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sosialisasi mengenai penerapan AI di lingkungan sekolah memiliki dampak yang signifikan. Rata-rata skor peserta pada tahap PRA dan PASCA mengalami peningkatan yang nyata di setiap parameter yang diukur. Peningkatan terbesar terlihat pada persepsi pentingnya AI untuk membuat pembelajaran lebih menarik (P4) serta kesiapan penerapan AI di sekolah (P5). Hal ini mencerminkan efektivitas program dalam meningkatkan pemahaman peserta mengenai manfaat AI dalam dunia pendidikan.

Selain itu, program sosialisasi ini berhasil menjangkau peserta dengan pemahaman awal yang minim. Sebanyak 15,22% dari peserta yang memiliki skor rendah pada tahap PRA berhasil meningkatkan pemahaman mereka secara signifikan pada tahap PASCA. Data ini menunjukkan bahwa sosialisasi tidak hanya memberikan dampak positif secara umum, tetapi juga efektif untuk peserta dengan tingkat pemahaman awal yang rendah.

Lebih lanjut, hasil evaluasi menunjukkan kesiapan peserta, termasuk guru dan operator sekolah, untuk mengintegrasikan AI ke dalam proses pembelajaran dan administrasi sekolah. Hal ini mencerminkan bahwa sosialisasi tidak hanya meningkatkan pemahaman teoritis, tetapi juga memberikan kepercayaan diri kepada peserta untuk mulai menerapkan teknologi AI dalam lingkungan sekolah mereka.

5.2 Saran Strategis

Untuk memastikan keberlanjutan dan dampak yang lebih luas dari program penerapan AI di sekolah, beberapa langkah strategis telah dirumuskan. Langkah pertama adalah pengembangan program lanjutan dengan memperdalam materi tentang penerapan AI dalam pekerjaan sehari-hari. Misalnya, peserta akan diajarkan cara menggunakan chatbot untuk komunikasi dengan siswa dan orang tua. Selain itu, cakupan materi akan diperluas untuk mencakup aplikasi berbasis AI yang relevan dengan kurikulum pendidikan dasar, sehingga implementasi AI menjadi lebih spesifik dan terarah.

Langkah kedua adalah penyediaan infrastruktur pendukung. Sekolah-sekolah yang akan mengadopsi teknologi AI akan dibekali perangkat keras dan perangkat lunak yang sesuai. Untuk mendukung keberhasilan implementasi, pendampingan teknis kepada guru dan operator sekolah juga akan dilakukan, sehingga mereka mampu mengoperasikan teknologi AI dengan baik dan mengintegrasikannya ke dalam sistem sekolah.

Langkah berikutnya adalah evaluasi berkelanjutan. Evaluasi berkala akan dilakukan untuk memantau dampak program dan menyesuaikan materi sesuai dengan kebutuhan peserta. Dalam proses ini, siswa juga akan dilibatkan sebagai bagian dari evaluasi untuk mengukur secara langsung dampak penerapan AI pada proses belajar-mengajar mereka.

Langkah terakhir adalah replikasi program di sekolah lain. Program ini akan dijadikan model yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain dengan dukungan dari dinas pendidikan setempat. Untuk memperluas dampaknya, buku panduan yang telah diterbitkan akan didistribusikan ke lebih banyak komunitas pendidikan, sehingga manfaat program ini dapat dirasakan oleh lebih banyak sekolah di berbagai wilayah. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan penerapan AI di sekolah dapat memberikan dampak yang signifikan dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang tulus kepada Kepala Desa Kademangan, Camat Mande, Kepala Sekolah SDN Kecamatan Mande, LLDIKTI Wilayah III, dan LPPM ISTN atas dukungan dan

kolaborasi yang luar biasa dalam mendukung terlaksananya program ini. Semoga sinergi yang telah terjalin ini terus berlanjut demi kemajuan bersama.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Kemp and T. Cotter, *The AI Classroom: Practical Strategies for Educators*. New York: Routledge, 2020.
- [2] D. Insights, "AI in Education: Bridging the Digital Divide," 2021. [Online]. Available: <https://www2.deloitte.com>
- [3] D. P. Tinggi, "Panduan Program Kampus Merdeka: Edisi Pengabdian Kepada Masyarakat," 2023, *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Jakarta*.
- [4] Y. N. Harari, *21 Lessons for the 21st Century*. London: Jonathan Cape, 2019.
- [5] T. University, "Charity: Jurnal Pengabdian Masyarakat," *Charity: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2024, [Online]. Available: <https://journals.telkomuniversity.ac.id/charity>
- [6] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- [7] M. L. M. Riadi Marta Dinata, *Operator Sekolah Digital: Panduan Mengelola Data dan Sistem Berbasis Teknologi*, 1st ed., vol. 1. Jakarta: ISTN, 2024.
- [8] R. W. Putra and D. A. Santoso, *Pemanfaatan Teknologi AI dalam Pendidikan untuk Mendukung Pembelajaran Era Digital*. Yogyakarta: Andi Publisher, 2021.
- [9] M. L. M. Riadi Marta Dinata, *Guru di Era Digital: Membawa Inovasi dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi*, 1st ed., vol. 1. Jakarta: ISTN, 2024.
- [10] M. L. M. Riadi Marta Dinata, *Orang Tua Cerdas di Era Digital: Panduan Praktis Memanfaatkan AI dan Internet untuk Pendidikan Anak*, 1st ed., vol. 1. Jakarta: ISTN, 2024.
- [11] A. Efendi, D. S. Nugroho, and H. Susanto, "Pengaruh Pelatihan Digitalisasi untuk Pengabdian kepada Masyarakat," *Jurnal Sosial dan Teknologi*, vol. 8, no. 2, pp. 145–154, 2022, [Online]. Available: <https://example.com/digitalization-training>
- [12] B. Nugraha and F. Setiawan, "Pemanfaatan Kuesioner untuk Pengukuran Kepuasan dalam Program Abdimas," *Jurnal Abdimas dan Inovasi Pendidikan*, vol. 6, no. 3, pp. 98–110, 2021, [Online]. Available: <https://example.com/kuesioner-kepuasan>
- [13] D. Widiyanto and A. Permana, "Strategi Evaluasi Program Pengabdian dengan Model CIPP," *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 1, pp. 12–25, 2020, [Online]. Available: <https://example.com/evaluation-cipp>
- [14] R. Andriani and M. Afidah, "Evaluasi Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Dosen Universitas Lancang Kuning," *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial*, vol. 12, no. 1, pp. 271–278, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jupiis/article/view/14680/13390>
- [15] C. N. Anggraini, M. Pertiwi, D. Rustandi, D. T. Aprilianza, O. T. Rachmadiani, and D. A. A. G. Paramitha, "Learning of digital literacy for media fighters of da'wah educational institutions Al-Bahjah Cirebon", *Charity: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 6, no. 2, Oct. 2024. [Online]. Available: <https://doi.org/10.25124/charity.v6i2>