

LAPORAN AKHIR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT SKEMA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MANDIRI



PENINGKATAN LITERASI RESPONSIBLE AI UNTUK MEMBANGUN GENERASI CERDAS PADA ANAK DAN REMAJA PANTI ASUHAN ASSOMADIYYAH

Oleh:

Ahmad Jurnaidi Wahidin, M.Kom (0315059301)

Daz Vholasky Anggraini, M.Pd (0330049701)

Yusuf Unggul Budiman, S.Kom, M.M (0318069401)

Miftah Farok Santoso, M.Kom (0328128602)

Silvia Purnama Sari (15240774)

Fina Earlyta (15240754)

Nadya Istifanny (19230182)

Lutviviani Rosyidah (17235099)

Pery Roybowo (17220558)

Vicky Chandra Pangat (17220183)

**UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
AGUSTUS 2026**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Peningkatan Literasi Responsible AI Untuk Membangun Generasi Cerdas Pada Anak Dan Remaja Panti Asuhan Assomadiyyah
2. Mitra : Aula Panti Asuhan Assomadiyyah
3. Ketua Pelaksana
- a. Nama Lengkap : Ahmad Jurnaidi Wahidin
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. NIP : 202009153
 - d. Jabatan Fungsional : Lektor
 - e. Program Studi : Teknologi Informasi (S1)
 - f. Email : ahmad.ajn@bsi.ac.id
4. Jumlah Anggota : 3
- Nama Anggota : 202309084 Daz Vholasky Anggraini
202009152 Yusuf Unggul Budiman
202103266 Miftah Farq Santoso
- Mahasiswa yang terlibat : 6 Orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
- a. Wilayah Mitra : Sepatan
 - b. Kabupaten/Kota : Kabupaten Tangerang
 - c. Propinsi : Banten
6. Biaya yang disetujui : Rp.9.559.999,-

Mengetahui
Rektor UBSI

Jakarta, 20 Agustus 2026

Ketua Pelaksana



Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi,
M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng

Ahmad Jurnaidi Wahidin M.Kom

Menyetujui,
Ketua LPPM UBSI



Agus Junaidi, M. Kom

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI.....	iii
RINGKASAN	iv
I. PENDAHULUAN	1
II. METODE PELAKSANAAN	7
III. LUARAN YANG DICAPAI (<i>OUTPUT</i>)	10
IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (<i>OUTCOME</i>)	10
V. REALISASI BIAYA	12
VI. KESIMPULAN DAN SARAN.....	13
DAFTAR PUSTAKA	14
LAMPIRAN	15

RINGKASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi *Responsible Artificial Intelligence* bagi anak dan remaja di Panti Asuhan Assomadiyyah, Kecamatan Sepatan, Tangerang. Perkembangan teknologi AI yang semakin pesat menuntut generasi muda memiliki pemahaman yang baik dalam menggunakan teknologi secara bijak, aman, etis, dan bertanggung jawab. Permasalahan mitra menunjukkan bahwa anak dan remaja telah menggunakan teknologi digital, namun masih memiliki keterbatasan dalam memahami konsep AI, etika digital, risiko misinformasi, plagiarisme, serta pelanggaran privasi. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan, evaluasi, dan pelaporan. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan selama empat jam dengan materi pengenalan AI, konsep *Responsible AI*, serta praktik pemanfaatan AI untuk kegiatan edukatif dan produktif. Peserta kegiatan berjumlah 20 orang dengan rentang usia 12–20 tahun. Hasil evaluasi menunjukkan respons yang sangat positif, yaitu 75% peserta menyatakan sangat puas, 20% puas, dan 5% cukup puas. Dengan demikian, kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan awal peserta dalam memanfaatkan AI secara cerdas, kritis, dan bertanggung jawab.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam beberapa tahun terakhir telah mengalami peningkatan yang sangat pesat dan memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan, sosial, dan ekonomi(1). AI kini tidak hanya dimanfaatkan oleh kalangan profesional, tetapi juga telah digunakan secara luas oleh anak-anak dan remaja melalui berbagai platform digital seperti media sosial, aplikasi pembelajaran, serta chatbot berbasis AI(2).

Menurut UNESCO, literasi AI merupakan kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh generasi muda agar mampu memahami, menggunakan, serta mengevaluasi teknologi secara kritis dan bertanggung jawab(3)(4). Hal ini menjadi semakin penting mengingat generasi muda merupakan pengguna aktif teknologi digital yang rentan terhadap dampak negatif apabila tidak dibekali dengan pemahaman yang memadai(5).

Penggunaan AI yang tidak disertai dengan literasi yang baik dapat menimbulkan berbagai permasalahan, seperti penyebaran misinformasi, pelanggaran privasi, plagiarisme, serta ketergantungan terhadap teknologi (6)(7). Selain itu, kurangnya pemahaman terkait etika digital dapat menyebabkan penyalahgunaan teknologi yang berdampak pada individu maupun masyarakat luas(8).

Untuk menjawab tantangan tersebut, konsep *Responsible AI* hadir sebagai pendekatan dalam penggunaan teknologi AI yang menekankan pada aspek etika, transparansi, keadilan, serta akuntabilitas(9)(10). *Responsible AI* bertujuan untuk memastikan bahwa teknologi digunakan secara aman dan memberikan manfaat bagi manusia tanpa menimbulkan dampak negatif(11)(12).

Panti Asuhan Assomadiyyah sebagai lembaga sosial yang membina anak-anak dan remaja memiliki peran penting dalam membentuk karakter serta kesiapan generasi muda dalam menghadapi era digital. Namun, keterbatasan akses terhadap edukasi teknologi, khususnya terkait AI dan etika digital, menjadi tantangan dalam meningkatkan kualitas literasi digital di lingkungan tersebut.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu program pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada peningkatan literasi *Responsible AI* bagi anak dan remaja di Panti Asuhan Assomadiyyah. Program ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai penggunaan AI secara bijak, serta membekali peserta dengan keterampilan praktis dalam memanfaatkan teknologi untuk kegiatan yang produktif dan positif.

1. Analisis Situasi

Panti Asuhan Assomadiyyah berlokasi di Jalan Raya Cadas Baru, Kp.Karet RT.05 RW.01, Kecamatan Sepatan Tangerang Banten. Yayasan panti Asuhan Assomadiyyah berdiri pada 11 Maret 2017 didirikan oleh Bapak Alm. Sayuti, dengan beberapa tokoh masyarakat dan perangkat Desa karet. Berdirinya panti ini didasarkan niat baik, yaitu merawat anak yatim, piatu, dan dhuafa untuk beribadah kepada Allah SWT. Saat ini Ketua Panti Asuhan Assomadiyyah adalah Ibu Yuni Erlianingsih, dengan anak asuh berjumlah 35 orang yang datang dari masyarakat sekitar dan dari luar daerah Tangerang. Usia anak asuh sekitar 1 tahun sampai 40 tahun. Terdapat berbagai kegiatan anak asuh antara lain belajar di sekolah umum, beribadah, ngaji, marawis, dan olahraga yang diikuti seluruh anak panti dan pengurus. Kegiatan rutin setiap hari ngaji dan marawis sesuai waktu yang dijadwalkan.

Berikut ini beberapa gambaran mengenai keberadaan dan kegiatan pada mitra pengabdian:



Gambar 1. Kegiatan Panti asuhan



Gambar 2. Kegiatan Belajar Bersama Mitra

Maksud dan tujuan diselenggarakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan edukasi serta meningkatkan literasi mengenai *Responsible Artificial Intelligence* (AI) kepada anak dan remaja di Panti Asuhan Assomadiyyah agar memiliki pemahaman yang baik dalam menggunakan teknologi secara bijak, aman, dan bertanggung jawab di era digital. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dasar tentang konsep AI, menanamkan kesadaran akan pentingnya etika dalam penggunaan teknologi, serta membekali peserta dengan keterampilan praktis dalam memanfaatkan AI untuk kegiatan edukatif dan produktif. Selain itu, program ini juga diharapkan dapat mengurangi risiko penyalahgunaan teknologi seperti misinformasi, plagiarisme, dan pelanggaran privasi, serta mendorong terbentuknya generasi muda yang cerdas, kritis, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

MANFAAT

Kegiatan ini memberikan manfaat bagi anak dan remaja Panti Asuhan Assomadiyyah dalam meningkatkan literasi *Artificial Intelligence* (AI) serta pemahaman penggunaan teknologi secara bijak, aman, dan bertanggung jawab. Peserta juga memperoleh keterampilan praktis dalam memanfaatkan AI untuk kegiatan edukatif dan produktif.

Bagi pengelola panti, kegiatan ini mendukung penyediaan program edukasi berbasis teknologi serta pembinaan karakter di era digital. Selain itu, modul *Responsible AI* dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran berkelanjutan.

Bagi perguruan tinggi, kegiatan ini merupakan implementasi Tri Dharma dalam pengabdian kepada masyarakat, sekaligus membuka peluang kerja sama dan menghasilkan

luaran seperti publikasi ilmiah.

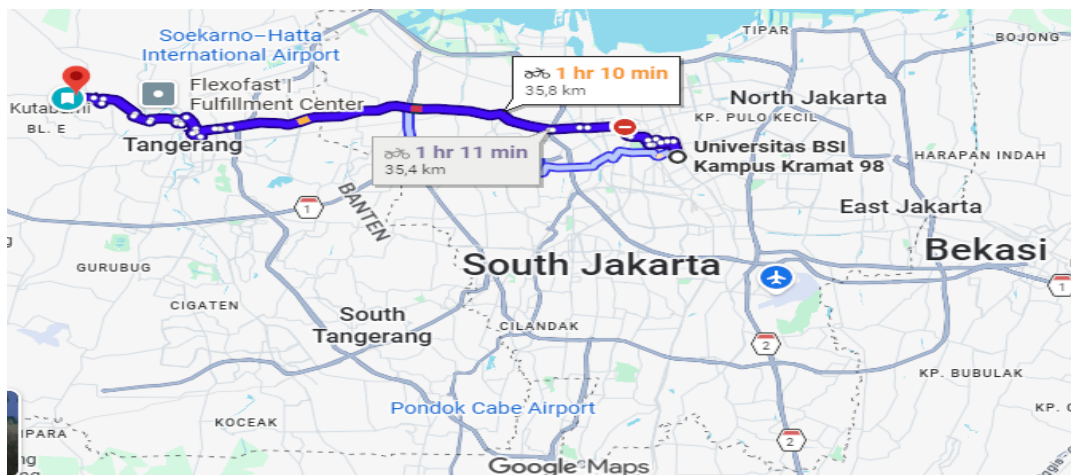
Secara umum, kegiatan ini berkontribusi dalam membentuk generasi muda yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi AI.

TUJUAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak dan remaja Panti Asuhan Assomadiyyah mengenai konsep dasar *Artificial Intelligence* (AI) serta mendorong penggunaan teknologi secara bijak, aman, dan bertanggung jawab (*Responsible AI*). Selain itu, kegiatan ini bertujuan membekali peserta dengan keterampilan praktis dalam memanfaatkan AI untuk kegiatan edukatif dan produktif, serta menumbuhkan kesadaran etika digital dalam menghadapi tantangan di era teknologi.

2. Peta Lokasi Mitra

Jarak lokasi antara Universitas Bina Sarana Informatika Pusat yang berada di Kramat 98 dengan Panti Asuhan Assomadiyyah terletak di alamat Jl. Raya Cadas Baru Kp. Karet RT.05 RW.01, Kecamatan Sepatan, Tangerang 15520 adalah 35,8 km dengan jarak tempuh kurang lebih 60 menit.



Gambar 3. Peta Lokasi Mitra

3. Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil analisis situasi di Panti Asuhan Assomadiyyah, permasalahan yang dihadapi mitra dapat dijabarkan dalam beberapa aspek sebagai berikut:

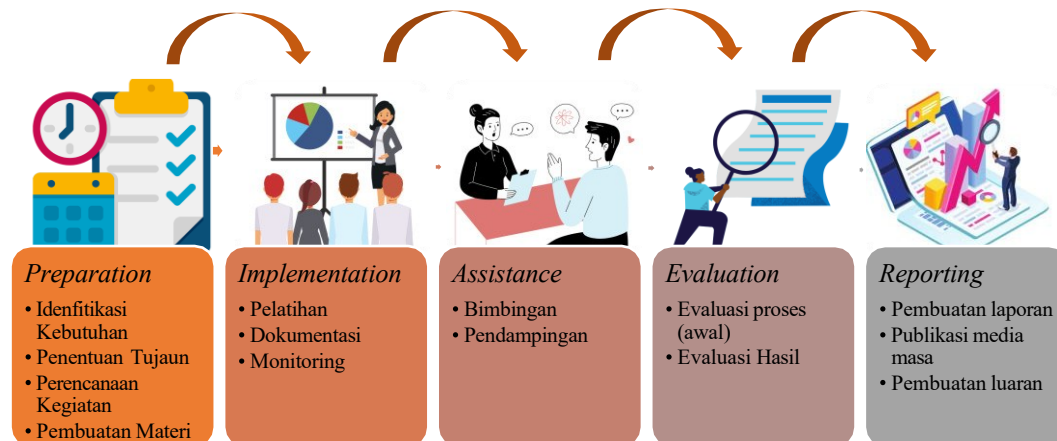
- a) Bidang Literasi Teknologi dan *Artificial Intelligence* (AI)
 - 1) Anak dan remaja telah menggunakan teknologi digital, namun belum memahami konsep dasar *Artificial Intelligence* (AI) dan cara kerjanya.

- 2) Rendahnya pemahaman mengenai fungsi, manfaat, serta batasan penggunaan AI dalam kehidupan sehari-hari.
 - 3) Kurangnya pengetahuan tentang potensi AI sebagai alat pendukung pembelajaran dan pengembangan keterampilan.
- b) Bidang Etika dan *Responsible AI*
- 1) Minimnya kesadaran terhadap etika penggunaan teknologi digital, termasuk dalam penggunaan AI.
 - 2) Kurangnya pemahaman mengenai risiko penggunaan AI seperti misinformasi, plagiarisme, dan pelanggaran privasi.
 - 3) Belum adanya pemahaman tentang konsep *Responsible AI* yang mencakup aspek keadilan, transparansi, dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi.
- c) Bidang Keterampilan Pemanfaatan AI
- 1) Anak dan remaja belum memiliki keterampilan praktis dalam menggunakan AI untuk kegiatan produktif seperti belajar, menulis, atau membuat karya digital.
 - 2) Pemanfaatan teknologi masih didominasi untuk hiburan, belum diarahkan ke aktivitas edukatif dan kreatif.
 - 3) Kurangnya pelatihan yang mengajarkan penggunaan AI secara efektif dan tepat guna.
- d) Bidang Pendampingan dan Edukasi
- 1) Belum adanya program pelatihan khusus terkait literasi AI dan *Responsible AI* di lingkungan panti.
 - 2) Keterbatasan tenaga pendamping yang memiliki kompetensi di bidang teknologi digital dan AI.
 - 3) Minimnya akses terhadap materi edukasi yang terstruktur dan mudah dipahami oleh anak dan remaja.

Dengan adanya berbagai permasalahan tersebut, diperlukan intervensi melalui program pengabdian masyarakat yang terstruktur untuk meningkatkan literasi *Responsible AI*, sehingga anak dan remaja di Panti Asuhan Assomadiyyah mampu memanfaatkan teknologi secara cerdas, kritis, dan bertanggung jawab.

II. METODE PELAKSANAAN

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh dosen Universitas Bina Sarana Informatika, diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan peserta pelatihan. Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Tahapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

1. Persiapan (*Preparation*)

Identifikasi kebutuhan dengan melakukan analisis kebutuhan bersama mitra Panti Asuhan Asomadiyah untuk memastikan bahwa kegiatan yang direncanakan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Penentuan tujuan untuk menetapkan tujuan yang jelas dan terukur untuk kegiatan pengabdian ini, dengan memperhatikan harapan dan keinginan dari kedua belah pihak.

Perencanaan kegiatan untuk menentukan detail kegiatan yang akan dilakukan, termasuk pengaturan waktu, alokasi sumber daya, dan pembagian tugas.

Membuat materi pelatihan berupa modul sesuai dengan tema yang sudah disepakati dengan mitra, dan dilanjutkan dengan pembuatan proposal.

2. Pelaksanaan (*Implementation*)

Pelatihan sebagai bentuk pelaksanaan kegiatan pengabdian sesuai dengan rencana yang telah disusun, dengan memastikan koordinasi yang baik antara tim pengabdian dan mitra. Pada tahap ini semua peserta diberikan pelatihan sesuai dengan tema kegiatan guna meningkatkan kapasitas pengetahuan teknologi bagi

peserta di mitra pengabdian, kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam *one day training* yang diberikan selama 4 jam.

Kegiatan pelatihan akan dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Minggu, 10 Mei 2026

Pukul : 08.00 – 12.00 WIB

Tempat : Jl. Raya Cadas Baru Kp. Karet RT.05 RW.01, Kecamatan Sepatan,
Tangerang

Dokumentasi dilakukan guna mempersiapkan dokumen untuk kebutuhan luaran serta laporan.

Monitoring untuk memantau perkembangan kegiatan secara berkala untuk memastikan bahwa semua berjalan sesuai dengan rencana dan mengidentifikasi potensi masalah yang mungkin muncul.

3. Pendampingan (*Assistance*)

Memberikan bimbingan dan pendampingan yang diperlukan kepada anggota Panti Asuhan Asomadiyah dalam pelaksanaan kegiatan, baik itu dalam hal teknis maupun manajerial.

4. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi proses untuk meninjau kembali proses pelaksanaan kegiatan, identifikasi kekuatan dan kelemahan, serta pelajaran yang dapat dipetik untuk meningkatkan pelaksanaan kegiatan di masa mendatang.

Evaluasi hasil untuk mengetahui dampak kegiatan terhadap anggota Panti Asuhan Asomadiya, termasuk peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kesejahteraan mereka. Selain itu, evaluasi juga mencakup penilaian terhadap kemajuan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

5. Pelaporan (*Reporting*)

Memberikan laporan hasil kegiatan kepada mitra Panti Asuhan Asomadiyah dan pihak terkait lainnya, dengan menyajikan temuan, rekomendasi, dan catatan penting lainnya.

Membagikan pengalaman dan hasil kegiatan kepada pihak-pihak terkait lainnya melalui publikasi press release, untuk memperluas dampak dan pembelajaran yang diperoleh dari kegiatan pengabdian ini.

Membuat luaran lain sesuai dengan kebutuhan seperti video dokumentasi

sampai dengan pembuatan jurnal.

Adapun tugas dari tim pelaksana kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Ketua Pelaksana

Nama : Ahmad Jurnaidi Wahidin, M.Kom

Bidang Ilmu : Teknologi Informasi

Tugas :

- a. Bertanggung jawab dan merancang program pengabdian masyarakat.
- b. Mengkoordinasikan keseluruhan program pengabdian masyarakat.
- c. Menjalin komunikasi dan pendekatan dengan mitra pengabdian.
- d. Merancang dan menyusun rencana kegiatan pengabdian.
- e. Memantau dan mengevaluasi pelaksanaan program.

2. Anggota 1

Nama : Miftah Farok Santoso, M.Kom

Bidang Ilmu : Ilmu Komputer

Tugas :

- a. Sebagai narasumber (Tutor) pelatihan.
- b. Menyusun materi atau modul pelatihan.
- c. Mengatur logistik dan kebutuhan teknis selama pelatihan.
- d. Membuat luaran press release
- e. Membuat luaran jurnal nasional

3. Anggota 2

Nama : Daz Vholazky, S.Pd., M.Pd.

Bidang Ilmu : Matematika

Tugas :

- a. Melakukan pendampingan dan pemantauan kegiatan di lapangan.
- b. Mengelola dan menganalisis data kuesioner dari peserta pelatihan.
- c. Mendokumentasikan seluruh kegiatan pelatihan.
- d. Membuat proposal pelatihan
- e. Membuat laporan kegiatan

4. Anggota 3

Nama : Yusuf Unggul Budiman, S.Kom, M.M

Bidang Ilmu : Teknologi Informasi

Tugas :

- a. Menyediakan dan mengelola daftar hadir peserta dan panitia.
- b. Mengatur konsumsi dan kebutuhan logistik lainnya untuk peserta dan

panitia.

- c. Mengelola administrasi dan kebutuhan operasional lainnya.

Selain dosen sebagai tim pelaksana, kegiatan ini juga melibatkan mahasiswa yang akan membantu proses persiapan dan pelaksanaan kegiatan.

1. Nama : Silvia Purnama Sari

NIM : 15240774

Tugas :

a) Membantu koordinasi komunikasi antara tim dosen dan pihak mitra panti.

b) Menyusun jadwal teknis pelaksanaan kegiatan di lapangan.

2. Nama : Fina Earlyta

NIM : 15240754

Tugas :

a) Membantu penyusunan dan distribusi kuesioner.

b) Mengelola dan merekap data hasil kuesioner peserta.

3. Nama : Nadya Istifanny

NIM : 19230182

Tugas :

a) Menjadi pendamping peserta saat praktik penggunaan AI.

b) Membantu peserta dalam menyelesaikan tugas atau latihan selama pelatihan.

4. Nama : Lutviviani Rosyidah

NIM : 17235099

Tugas :

a) Mendokumentasikan seluruh kegiatan (foto dan video).

b) Mengelola dan menyusun arsip dokumentasi kegiatan secara sistematis.

5. Nama : Pery Roybowo

NIM : 17220558

Tugas :

a) Membuat media publikasi (banner, flyer, dan materi visual).

b) Membantu publikasi kegiatan melalui media sosial atau platform digital.

6. Nama : Vicky Chandra Pangat

NIM : 17220183

Tugas :

a) Mengelola perlengkapan dan kebutuhan teknis selama kegiatan berlangsung.

b) Membantu administrasi kegiatan seperti absensi peserta

III. LUARAN YANG DICAPAI (*OUTPUT*)

Luaran dan target capaian dari kegiatan program pengabdian masyarakat, tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Luaran dan Target Capaian

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1	Artikel di media masa cetak atau elektronik	Nasional	Judul: UBSI Tingkatkan Literasi Responsible AI bagi Anak dan Remaja Panti Asuhan Assomadiyah Tanggal terbit: Minggu, 10 mei 2026 Link: https://news.bsi.ac.id/pengabdian-masyarakat/ubsi-tingkatkan-literasi-responsible-ai-bagi-anak-dan-remaja-panti-asuhan-assomadiyah/
2	Mitra Non Produktif	Pengetahuannya meningkat	Sudah tercapai
		Keterampilannya meningkat	Sudah tercapai
		Pelayanannya meningkat	Sudah tercapai

IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (*OUTCOME*)

Pada kegiatan ini peserta diberikan kuesioner untuk mengetahui respons dari peserta terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan, rekap kuesioner ditampilkan pada tabel 2.

Tabel 2. Rekap Kuesinoner Kegiatan Pengabdian Masyarakat

No. Respon	F1.1 Nama Responden	F1.2 Jenis Kelamin	F1.3 Usia	F1.3 Jenis Kegiatan	F2-1	F2-2	F2-3	F2-4	F2-5	F2-6	F3-1	F3-2	F3-3	F3-4	F3-5	F3-6	F3-7	F4	F5
1	Siti Sarah	2	1	1	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5
2	Ahmad Zaki A.	1	1	1	5	5	3	4	4	5	4	3	4	5	3	3	5	4	4
3	Riski	1	1	1	5	5	4	4	3	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4
4	Suasn	2	1	1	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	Ama	1	1	1	4	5	4	4	4	5	4	3	3	4	4	3	3	3	3
6	Depita	2	1	1	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4
7	Assyfa Aulia	2	1	1	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5
8	Ali Riski Wijaya	1	1	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	Siti Nur Mayang	2	1	1	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5
10	Cantika Lintang	2	1	1	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5
11	Kamila Nur Fadilah	2	1	1	5	4	3	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5
12	Andini Octaria	2	1	1	5	4	3	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5
13	Reza S.	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14	Abdul Latif	1	1	1	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4
15	Anton	1	1	1	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5
16	Novi	2	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17	Satria Ramadhan	1	1	1	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18	M. Rafa	1	1	1	3	3	3	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5
19	Hengky	1	1	1	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20	Izam A.	1	1	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Tabel 3. Distribusi frekuensi Responden berdasarkan jenis kelamin

No	Program Studi	Freq	Percent
1	Laki-Laki	11	55%
2	Perempuan	9	45%
Jumlah Responden		20	100%

Berdasarkan Tabel 3 mengenai distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin, dapat diketahui bahwa jumlah peserta kegiatan pelatihan sebanyak 20 orang, yang terdiri dari 11 orang laki-laki (55%) dan 9 orang perempuan (45%). Data tersebut menunjukkan bahwa partisipasi peserta perempuan dan peserta laki-laki hampir sama.

Tabel 4. Distribusi frekuensi Responden Responden berdasarkan Usia

No	Program Studi	Freq	Percent
1	12-20 Tahun	20	100%
2	21-35 Tahun	0	0%
3	36-50 Tahun	0	0%
4	>50 Tahun	0	0%
Jumlah Responden		20	100%

Berdasarkan Tabel 4 mengenai distribusi frekuensi responden berdasarkan usia, diketahui bahwa peserta kegiatan penyuluhan berjumlah 20 orang dengan semua berada pada rentang usia dari kelompok usia 12–20 tahun

Tabel 5. Hasil Kuesioner Persepsi kepuasan responden terhadap kegiatan ini secara keseluruhan

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak puas	0	0%
2	Tidak puas	0	0%
3	Cukup puas	1	5%
4	Puas	4	20%
5	Sangat puas	15	75%
		20	100%

Berdasarkan Tabel 5 mengenai hasil kuesioner persepsi kepuasan responden terhadap kegiatan pelatihan secara keseluruhan, dapat diketahui bahwa tingkat kepuasan peserta berada pada kategori yang sangat baik. Dari total 20 responden, sebanyak 15 orang (75%) menyatakan sangat puas dan 4 orang (20%) menyatakan puas dan cukup puas 1 orang (5%). Tidak ada peserta yang memberikan penilaian tidak puas maupun sangat tidak puas.

Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan berhasil memberikan pengalaman positif bagi para peserta. Materi yang disampaikan dinilai menarik, mudah dipahami, serta relevan dengan kebutuhan saat ini. Peserta juga merasa bahwa narasumber mampu menyampaikan materi

dengan cara yang komunikatif dan aplikatif, sehingga mendorong partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Tingginya tingkat kepuasan ini mencerminkan bahwa tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan kompetensi anak asuh dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis digital, khususnya melalui teknologi AI,

V. REALISASI BIAYA

Realisasi biaya dalam melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini terdapat pada tabel 6.

Tabel 6. Realisasi Biaya

HONOR					
No.	Item Honor Kegiatan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Honor narasumber pelatihan	1	Orang	850.000	850.000
Total Honor					850.000
BELANJA BAHAN					
No.	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Kuota Internet	20	paket	100.000	2.000.000
2	Souvenir	20	pcs	50.000	1.000.000
3	Cetak Modul	20	Eks	20.000	400.000
Total Belanja Bahan					3.400.000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL					
No.	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	ATK Peserta (Blocknote & Pulpen)	20	Paket	25.000	500.000
2	Spanduk/Banner Kegiatan	1	Pcs	350.000	350.000
3	Sertifikat Peserta & Narasumber	26	Lembar	10.000	260.000
Total Belanja Barang Non Operasional					1.110.000
BIAYA PERJALANAN					
No.	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Transportasi survey	3	orang	300.000	900.000
2	Transportasi pelatihan	8	orang	300.000	2.400.000
3	Transportasi koordinasi dan evaluasi	3	orang	300.000	900.000
Total Biaya Perjalanan					4.200.000
Total Keseluruhan					9.560.000

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema peningkatan literasi Responsible Artificial Intelligence bagi anak dan remaja di Panti Asuhan Assomadiyyah telah terlaksana dengan baik. Kegiatan ini mampu memberikan pemahaman dasar kepada peserta mengenai konsep Artificial Intelligence, manfaat penggunaan AI, serta pentingnya menggunakan teknologi secara bijak, aman, etis, dan bertanggung jawab.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memberikan respons yang sangat positif. Berdasarkan kuesioner, sebanyak 75% peserta menyatakan sangat puas, 20% menyatakan puas, dan 5% menyatakan cukup puas terhadap kegiatan secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang diberikan relevan dengan kebutuhan peserta, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi AI untuk kegiatan edukatif dan produktif.

Dengan demikian, kegiatan ini memberikan dampak positif bagi mitra, khususnya dalam meningkatkan literasi digital, kesadaran etika penggunaan teknologi, serta keterampilan awal dalam memanfaatkan AI secara bertanggung jawab di era digital.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, disarankan agar kegiatan literasi teknologi dan Responsible AI dapat dilaksanakan secara berkelanjutan agar pemahaman peserta semakin mendalam. Materi pelatihan juga dapat dikembangkan ke tahap praktik yang lebih luas, seperti penggunaan AI untuk membantu belajar, membuat karya digital, menyusun ide kreatif, dan mengenali informasi palsu.

DAFTAR PUSTAKA

1. Milovich D. 14 Update Terbaru Teknologi AI Minggu Ini. indoraya.news [Internet]. 2025 May 20; Available from: <https://indoraya.news/update-ai-terbaru>
2. Susanti BH. Perkembangan AI: Inovasi Terbaru dan Ke Depan [Internet]. aici-umg.com. 2025 [cited 2026 Apr 30]. Available from: <https://aici-umg.com/article/perkembangan-ai/>
3. UNESCO. Artificial Intelligence and Education: Guidance for Policy-makers. Paris; 2021.
4. Widodo T. Laporan UNESCO 2025, AI Diperingatkan Perlebar Jurang Pendidikan Global. kompasiana.com [Internet]. 2025; Available from: <https://www.kompasiana.com/trisno.com/6876eab7c925c415c44df142/laporan-unesco-2025-ai-diperingatkan-perlebar-jurang-pendidikan-global>
5. Azzahra F, Pirade AB, Sas A, Rifai S. Sosialisasi Literasi Digital dan AI untuk Membangun Generasi Pengguna Teknologi yang Cerdas dan Aman. JUAN J Ultim Abdimas Nusantara. 2025;2(1).
6. Floridi L, Cowls J, Beltrametti M, Chatila R, Chazerand P, Dignum V, et al. An Ethical Framework for a Good AI Society. Minds Mach. 2018;28(4):689–707.
7. Benhard S. Misinformasi AI: Kenapa Hoaks AI Menyebar Lebih Cepat? [Internet]. socs.binus.ac.id. 2025 [cited 2026 Apr 30]. Available from: <https://socs.binus.ac.id/2025/10/09/misinformasi-ai-kenapa-hoaks-ai-menyebar-lebih-cepat/>
8. Nasution JS, Siregar AM, Hasibuan ES, Difla F, Azizah TN, Negeri I, et al. Dampak Negatif Penggunaan AI Terhadap Mahasiswa Dalam Proses Pembelajaran. J Pendidik dan Ris. 2025;3(1):35–42.
9. European Commission. Ethics Guidelines for Trustworthy Artificial Intelligence. Brussels; 2019.
10. Aler Tubella A, Mora-Cantallops M, Nieves JC. How to teach responsible AI in Higher Education: challenges and opportunities. Ethics Inf Technol. 2024;26(1).
11. Hashemi-Pour C, Gillis AS. What is responsible AI? [Internet]. techtarget.com. 2024 [cited 2026 Apr 30]. Available from: <https://www.techtarget.com/searchenterpriseai/definition/responsible-AI>
12. Kenthapadi K, Lakkaraju H, Rajani N. Generative ai meets responsible ai:

Practical challenges and opportunities. In: Proceedings of the 29th ACM SIGKDD conference on knowledge discovery and data mining. 2023. p. 5805–6.

LAMPIRAN

Lampiran A. Absen Panitia

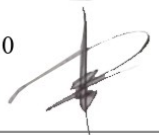


ABSENSI KEHADIRAN PANITIA

KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

PANTI ASUHAN ASSOMADIYYAH, TANGERANG

Minggu, 10 Mei 2026

No	Nama Lengkap	TTD
1	Ahmad Jurnaidi Wahidin, M.Kom	1 
2	Daz Vholasky Anggraini, M.Pd	2 
3	Yusuf Unggul Budiman, S.Kom, M.M	3 
4	Miftah Farok Santoso, M.Kom	4 
5	Silvia Purnama Sari	5 
6	Fina Earlyta	6 
7	Nadya Istifanny	7 
8	Lutviviani Rosyidah	8 
9	Pery Roybowo	9 
10	Vicky Chandra Pangat	10 

Lampiran B. Absen Peserta



DAFTAR HADIR PESERTA PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
MITRA : PANTI ASUHAN ASSOMADIYYAH TANGERANG
Minggu, 10 Mei 2026

NO.	NAMA	TANDA TANGAN
1.	Siti Sarah	1.
2.	Ahamad Zaky Affandi	2.
3.	Risky Saputra	3.
4.	Susan	4.
5.	Alma	5.
6.	Depita	6.
7.	Assyfa AuliaZydni	7.
8.	Ali Riski Wijaya	8.
9.	Siti Nur Mayang	9.
10.	Cantika Lintang	10.
11.	Kamila Nur Fadilah	11.
12.	Andini Octavia	12.
13.	Reza Saputra	13.
14.	Abdul Latif	14.
15.	Muhammad Anton	15.
16.	Siti Noviyanti	16.
17.	Satria Ramadhan	17.
18.	Muhammad Rafa	18.
19.	Hengki	19.
20.	Izam Azharudin	20.



PANTI ASUHAN YATIM PIATU ASSOMADIYYAH

JL. RAYA CADAS BARU, KP. KARET RT.05, RW.01 KECAMATAN SEPATAN TANGERANG,
BANTEN HP. 087773332997

Nomor : 005/PAYP-AD/V/2026

Tangerang, 10 Mei 2026

Lampiran : -

Hal : Pengabdian Masyarakat

Yang bertanda tangan di bawah ini Pengurus Panti Asuhan Yatim Piatu Assomadiyyah
Kecamatan Sepatan Kab.Tangerang menerangkan bahwa:

Nama Lembaga : Universitas Bina Sarana Informatika

Alamat : Jl Kramat Raya No 98 Senen Jakarta Pusat 10450

Telah melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat pada:

Hari/Tanggal : Minggu, 10 Maret 2026

Waktu : 09.00-12.00

Tempat : Panti Asuhan Assomadiyyah

Tema : Peningkatan Literasi Responsible AI Untuk Membangun
Generasi Cerdas Pada Anak Dan Remaja Panti Asuhan
Assomadiyyah

Dengan susunan panitia sebagai berikut :

Penanggung Jawab	Prof. Dr. Mochamad Wahyudi, M.M., M.Kom., M.Pd., IPU, Asian Eng
Ketua Pelaksana	Ahmad Jurnaidi Wahidin, M.Kom
Tutor	Daz Vholasky Anggraini, MPd
Anggota Tutor	Miftah Farq Santos, M.Kom
	Yusuf Unggul Budiman, S.Kom., M.M
Absensi	Silvia Purnama Sari, Fina Earlyta, Nadya Istifanny
Dokumentasi	Lutviviani Rosyidah, Pery Roybowo, Vicky Chandra Pangat

Demikian Surat Keterangan ini di buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Pengurus Panti,

Yuni Erlianingsih

Lampiran D. Luaran PM

Judul: UBSI Tingkatkan Literasi Responsible AI bagi Anak dan Remaja Panti Asuhan Assomadiyah
Tanggal terbit: Minggu, 10 mei 2026

Link: <https://news.bsi.ac.id/pengabdian-masyarakat/ubsi-tingkatkan-literasi-responsible-ai-bagi-anak-dan-remaja-panti-asuhan-assomadiyah/>

SELASA, MEI 12, 2026KontakGaleriAgenda

newsBSI

HomeBeritaPendidikanFakultasBeasiswaPengabdian MasyarakatPrestasiOpini DosenEventKerja Sama

Home > Pengabdian Masyarakat > UBSI Tingkatkan Literasi Responsible AI bagi Anak dan Remaja Panti Asuhan Assomadiyah



PENGABDIAN MASYAR...

UBSI Tingkatkan Literasi Responsible AI Bagi Anak Dan Remaja Panti Asuhan Assomadiyah

By Safika Rahman — On Mei 10, 2026

Share

FacebookTwitterGoogle+Reddit

100

BSINews, Jakarta — Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) sebagai kampus Digital Kreatif melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema Peningkatan Literasi Responsible AI untuk Membangun Generasi Cerdas pada Anak dan Remaja Panti Asuhan Assomadiyah di Yayasan Panti Asuhan Assomadiyah, pada Minggu (10/5).

UBSI Tingkatkan Literasi Responsible AI bagi Anak dan Remaja Panti Asuhan Assomadiyah

Kegiatan ini bertujuan memberikan edukasi kepada anak-anak dan remaja mengenai penggunaan Artificial Intelligence (AI) secara bijak, aman, dan bertanggung jawab di era digital.

Materi disampaikan oleh Ahmad Jumaidi Wahidin, yang menjelaskan bahwa teknologi AI dapat membantu berbagai aktivitas, termasuk dalam bidang pendidikan dan kreativitas digital.

"Artificial Intelligence dapat menjadi alat yang membantu proses belajar dan meningkatkan kreativitas jika digunakan secara positif dan bertanggung jawab," ujarnya dalam keterangan rilis di Jakarta, Minggu (10/5).

Baca Juga : [Masa Depan Kecerdasan Buatan: Apa yang Dapat Diharapkan Generasi Muda?](#)

Selain penyampaian materi, kegiatan juga berlangsung interaktif melalui sesi diskusi dan tanya jawab mengenai penggunaan AI, media sosial, hingga keamanan data pribadi di internet.

Peserta terlihat antusias mengikuti kegiatan dan aktif bertanya mengenai pemanfaatan AI dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui kegiatan ini, UBSI berharap anak dan remaja di Panti Asuhan Assomadiyah dapat lebih bijak memanfaatkan teknologi digital serta memahami pentingnya penggunaan AI secara bertanggung jawab. (Sfkrhm)

Kampus Digital KreatifPengabdian Kepada MasyarakatResponsible AIBSI

ShareFacebookTwitterGoogle+Reddit

100

Artikel Terpopuler

Cara Cek Pengumuman Hasil UTBK SNBT 2026 dan Tahapan Daftar Ulang Kampus

Apr 30, 20261,313

Mengenal Soal SIMAK UI dan Tahapan Mengikutinya

Apr 30, 2026314

Siapa Kerja? UBSI Kampus Pontianak Buka Campus Recruitment Bareng FIGROUP

Mei 5, 2026313

Daya Tampung UIN Jakarta 2026 Jalur SNBT Resmi Naik Jadi 2.288 Kursi

Apr 30, 2026278

Jadwal dan Tips Seleksi Mandiri 2026 yang Perlu Dipahami

Apr 30, 2026244

Daya Tampung UGM 2026, Cek Kuota 93 Prodi untuk Jalur SNBP, SNBT, dan Mandiri

Apr 30, 2026240

Safika Rahman

830 Posts · 0 Comments

Lampiran E. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat



Gambar 5 Panitia dan Peserta



Gambar 6 Penyampaian Materi



Gambar 7 Praktik Menggunakan AI



Gambar 8 Pemberian Apresiasi Kepada Peserta



Gambar 9 Foto Bersama

MODUL PELATIHAN

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

**PENINGKATAN LITERASI RESPONSIBLE AI UNTUK MEMBANGUN GENERASI
CERDAS PADA ANAK DAN REMAJA**



Disusun oleh:

Daz Vholasky Anggraini, M.Pd (0330049701)

Ahmad Jurnaidi Wahidin, M.Kom (0315059301)

Miftah Farooq Santoso, M.Kom (0328128602)

Yusuf Unggul Budiman, S.Kom, M.M (0318069401)

Universitas Bina Sarana Informatika

2026

DAFTAR ISI

COVER	1
DAFTAR ISI.....	2
KATA PENGANTAR.....	3
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	4
B. PENDAHULUAN	6
C. MENGENAL KECERDASAN BUATAN DAN CARA KERJANYA.....	9
D. KECERDASAN BUATAN (AI) VS KECERDASAN MANUSIA (HUMAN INTELLIGENCE)	11
E. RESPONSIBLE AI DAN ETIKA KEAMANAN	17
F. KECERDASAN BUATAN DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI.....	19
DAFTAR PUSTAKA	29

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, modul pelatihan yang berjudul “Peningkatan Literasi Responsible AI untuk Membangun Generasi Cerdas pada Anak dan Remaja Panti Asuhan Assomadiyyah” ini dapat diselesaikan dengan baik. Modul ini disusun sebagai bagian dari program pengabdian masyarakat yang lahir dari kepedulian terhadap masa depan generasi muda, khususnya adik-adik di Panti Asuhan Assomadiyyah. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi Kecerdasan Buatan (AI), kami meyakini bahwa akses terhadap pengetahuan teknologi tidak boleh dibatasi oleh latar belakang atau domisili. Setiap anak memiliki hak yang sama untuk menjadi cerdas, kritis, dan berdaya di era digital.

Penyusunan modul ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai apa itu AI, bagaimana cara kerjanya, dan yang paling penting, bagaimana cara menggunakannya secara bertanggung jawab (*responsible*). Kami ingin memastikan bahwa teknologi tidak hanya dipandang sebagai alat bantu instan, tetapi sebagai mitra kreatif yang menuntut integritas, kejujuran, dan pemikiran kritis dari penggunanya.

Kami menyadari bahwa modul ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Kami juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pengurus Panti Asuhan Assomadiyyah atas kesempatan dan kerja sama yang diberikan, serta kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan modul ini. Semoga modul ini dapat menjadi manfaat, menyalakan api rasa ingin tahu, dan menjadi langkah kecil bagi adik-adik di Panti Asuhan Assomadiyyah untuk melangkah mantap menuju masa depan yang gemilang.

Jakarta, 30 April 2026

Penulis/Tim Pengabdian

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Tujuan dari penyusunan modul ini adalah untuk menciptakan kerangka kerja edukasi yang holistik bagi anak dan remaja di Panti Asuhan Assomadiyyah. Pembelajaran dalam modul ini dirancang tidak hanya untuk transfer pengetahuan teknis, tetapi juga pembentukan karakter digital. Secara mendalam, tujuan pembelajaran ini dibagi menjadi empat pilar utama:

1. Pilar Pengetahuan (Literasi Kognitif)

Memahami Esensi Kecerdasan Buatan: Peserta diharapkan mampu mendefinisikan konsep AI melampaui sekadar "robot pintar", melainkan sebagai sistem pemrosesan data yang meniru fungsi kognitif manusia.

2. Klasifikasi Teknologi AI

Peserta dapat mengenali dan mengklasifikasikan berbagai bentuk AI yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, seperti algoritma media sosial, mesin pencari, hingga generatif AI (teks dan gambar).

3. Memahami Batasan Teknologi

Memberikan pemahaman bahwa AI memiliki keterbatasan fisik dan logika, sehingga peserta tidak menganggap AI sebagai entitas yang sempurna atau selalu benar.

A. Pilar Keterampilan (Kompetensi Teknis)

1. Kemampuan Prompting yang Efektif: Peserta dilatih untuk mampu menyusun instruksi (*prompt*) yang jelas, spesifik, dan bermanfaat untuk mendukung proses belajar mandiri.
2. Verifikasi Informasi (Fact-Checking): Peserta dibekali keterampilan untuk melakukan validasi silang antara informasi yang dihasilkan AI dengan sumber data primer seperti buku teks, ensiklopedia, atau penjelasan guru.
3. Optimalisasi Alat Kreativitas: Membantu peserta menggunakan platform AI secara praktis untuk membantu tugas sekolah, presentasi, atau pengembangan hobi kreatif mereka.

B. Pilar Etika dan Karakter (Responsible AI)

1. Integritas Akademik: Menanamkan kesadaran bahwa AI adalah alat bantu belajar (*study buddy*), bukan sarana untuk melakukan plagiarisme atau menghindari proses berpikir.
2. Empati Digital dan Etika Sosial: Memastikan peserta memahami bahwa AI tidak boleh digunakan untuk menciptakan konten yang merugikan orang lain, seperti perundungan siber (*cyberbullying*) atau penyebaran berita bohong.
3. Tanggung Jawab Penggunaan: Peserta belajar untuk bertanggung jawab atas setiap konten yang mereka hasilkan atau bagikan melalui bantuan kecerdasan buatan.

C. Pilar Keamanan dan Proteksi Diri

1. Kesadaran Privasi Data: Memberikan pemahaman kritis mengenai pentingnya melindungi identitas digital dan tidak memberikan informasi sensitif kepada platform AI pihak ketiga.
2. Keamanan Siber Dasar: Peserta mampu mengenali potensi ancaman yang mungkin muncul dari interaksi dengan teknologi baru di internet.

Melalui seluruh rangkaian tujuan ini, diharapkan anak dan remaja di Panti Asuhan Assomadiyyah tidak hanya menjadi penonton dalam perkembangan teknologi, melainkan menjadi aktor yang cerdas, bijak, dan mampu memanfaatkan AI sebagai batu loncatan untuk meraih cita-cita setinggi mungkin.

B. PENDAHULUAN

Kita sedang berada di sebuah titik balik sejarah di mana cara manusia bekerja, belajar, dan berinteraksi berubah secara drastis. Jika sepuluh tahun lalu internet dianggap sebagai perpustakaan raksasa, kini internet telah bertransformasi menjadi entitas yang mampu "berpikir" melalui apa yang kita sebut sebagai Kecerdasan Buatan atau *Artificial Intelligence* (AI). Kehadiran AI bukan lagi sekadar bumbu dalam film-film fiksi ilmiah, melainkan sebuah realitas yang hadir di saku celana kita, di dalam gawai yang kita pegang setiap hari.

Bagi anak dan remaja di Panti Asuhan Assomadiyyah, perkembangan ini adalah sebuah peluang sekaligus tantangan besar. Sebagai generasi yang lahir di era digital (*Digital Natives*), kalian memiliki akses yang sama terhadap informasi global sebagaimana anak-anak di belahan dunia lainnya. Namun, akses saja tidaklah cukup. Pengetahuan tanpa navigasi yang tepat ibarat kapal yang berlayar di tengah badai tanpa kompas. Pendahuluan ini bertujuan untuk membuka mata kita bahwa teknologi AI bukan untuk ditakuti, melainkan untuk dipahami. Di Panti Asuhan Assomadiyyah, kita ingin mencetak generasi yang tidak hanya mahir mengoperasikan perangkat, tetapi juga memiliki kedalaman berpikir untuk membedakan mana yang bermanfaat dan mana yang menyesatkan. Kita ingin memastikan bahwa jarak ekonomi atau sosial tidak menjadi penghalang bagi kalian untuk menguasai teknologi paling mutakhir di abad ini.

Menjadi "Generasi Cerdas" di era AI memiliki standar yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Jika dulu cerdas berarti mampu menghafal banyak informasi, sekarang cerdas berarti mampu mengolah informasi, bertanya dengan tepat, dan memiliki integritas moral di dunia maya. Remaja masa kini menghadapi tantangan yang unik, di antaranya:

1. Banjir Informasi

AI dapat menghasilkan ribuan artikel dalam hitungan detik. Tantangannya adalah bagaimana kita tahu mana yang benar dan mana yang bohong?

2. Ketergantungan Mental

Ada kecenderungan untuk membiarkan AI berpikir bagi kita. Jika kita tidak hati-hati, kemampuan otak kita untuk memecahkan masalah secara mandiri akan tumpul.

3. Hilangnya Privasi

Tanpa literasi yang cukup, kita seringkali menyerahkan data pribadi kita secara sukarela kepada aplikasi-aplikasi AI tanpa menyadari risiko jangka panjangnya.

Melalui program pengabdian masyarakat ini, kita ingin membedah tantangan-tantangan tersebut. Kita akan belajar bahwa kecerdasan sejati tetap berada pada manusia. AI hanyalah alat—seperti palu bagi tukang kayu atau kuas bagi pelukis. Hasil karyanya bergantung pada siapa yang memegang alat tersebut. Di tangan generasi yang cerdas dan bertanggung jawab, AI akan menjadi jembatan menuju kesejahteraan dan prestasi yang luar biasa.

Mungkin terlintas di benak kalian, mengapa kita harus menyematkan kata "Responsible" atau "Bertanggung Jawab"? Bukankah teknologi itu netral? Bukankah yang penting adalah kita bisa menggunakannya? Jawabannya adalah: Teknologi tanpa kompas moral ibarat kapal besar dengan mesin perkasa, namun tanpa nahkoda. Ia bisa melaju sangat kencang, tetapi bisa menabrak karang kapan saja. Di Panti Asuhan Assomadiyyah, kita tidak hanya ingin mencetak remaja yang "bisa AI", tapi remaja yang "bijak bersama AI".

Berikut adalah eksplorasi mendalam mengapa *Responsible AI* adalah jantung dari kecerdasan masa depan:

- a) Kemanusiaan di Atas Algoritma (Human-Centric) AI seringkali memberikan jawaban yang dingin dan matematis. Namun, dunia nyata membutuhkan empati, rasa kasih sayang, dan pengertian yang hanya dimiliki manusia. *Responsible AI* mengajarkan kita bahwa AI ada untuk melayani manusia, bukan sebaliknya. Sebagai generasi cerdas, kita harus memastikan bahwa teknologi tidak menghilangkan sisi kemanusiaan kita. Misalnya, jangan menggunakan AI untuk menggantikan interaksi tulus dengan teman atau pengasuh di panti, melainkan gunakan AI untuk membantu kalian memiliki waktu lebih banyak untuk membantu sesama
- b) Penjaga Kebenaran di Tengah Hutan Informasi Saat ini, dunia sedang dilanda wabah "Deepfake" (video/foto palsu yang sangat nyata) dan berita bohong yang dihasilkan secara otomatis oleh AI. *Responsible AI* adalah benteng pertahanan kita. Generasi yang bertanggung jawab tidak akan menjadi penyebar hoaks. Kalian

diajarkan untuk menjadi "filter" terakhir sebelum sebuah informasi disebar. Prinsipnya adalah: Jika ragu, jangan bagikan. Inilah yang membedakan remaja yang sekadar "bisa internet" dengan remaja yang memiliki literasi tinggi.

- c) **Integritas: Ujian Karakter di Ruang Digital** Salah satu tantangan terbesar bagi pelajar saat ini adalah godaan untuk menggunakan AI sebagai jalan pintas instan. Meminta AI mengerjakan seluruh tugas sekolah memang terlihat cerdas di awal, namun sebenarnya itu adalah tindakan "mencuri" dari masa depan kalian sendiri. *Responsible AI* menekankan pada kejujuran. Menggunakan AI untuk memahami konsep adalah kecerdasan; menggunakan AI untuk menggantikan proses berpikir adalah kerugian. Di panti ini, kita menjunjung tinggi kerja keras. AI harus menjadi pupuk bagi benih pikiran kalian, bukan pengganti tanah tempat kalian berpijak.
- d) **Keadilan dan Kesetaraan Digital** Kita ingin memastikan AI tidak digunakan untuk merendahkan atau memojokkan kelompok tertentu. AI belajar dari data masa lalu yang mungkin mengandung prasangka. Generasi cerdas harus sadar akan hal ini. Jika kalian melihat hasil AI yang bersifat menghina, rasis, atau tidak adil, kalian memiliki tanggung jawab untuk mengkritiknya dan tidak ikut-ikutan menyebarkannya.
- e) **Warisan bagi Masa Depan** Apa yang kalian pelajari hari ini di Assomadiyyah akan menjadi jejak digital kalian. Penggunaan AI yang bertanggung jawab hari ini akan membangun reputasi kalian di masa depan. Perusahaan-perusahaan besar dunia kini tidak hanya mencari orang yang jago *coding* atau jago AI, mereka mencari orang yang bisa menggunakan AI dengan cara yang aman, etis, dan terpercaya.

Dengan menguasai *Responsible AI*, kalian sedang membangun "Sertifikat Karakter Digital" yang tidak akan bisa dibeli dengan uang. Inilah gong dari petualangan kita: Bahwa kecerdasan buatan hanyalah alat, namun kebijaksanaan adalah milik kalian sepenuhnya.

C. MENGENAL KECERDASAN BUATAN DAN CARA KERJANYA



Kecerdasan Buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) seringkali disalahpahami sebagai sosok robot fisik yang memiliki perasaan seperti manusia. Namun, dalam konteks teknologi modern, AI sebenarnya adalah "otak digital" yang terdiri dari barisan kode pemrograman kompleks. Inti dari AI adalah kemampuan sebuah sistem komputer untuk meniru fungsi kognitif manusia, seperti kemampuan untuk belajar dari pengalaman, mengenali pola-pola rumit, memahami bahasa, hingga mengambil keputusan untuk memecahkan suatu masalah(1). Di Panti Asuhan Assomadiyyah, kita mungkin tanpa sadar sudah berinteraksi dengan AI setiap hari; mulai dari asisten suara di ponsel, rekomendasi video di YouTube yang seolah tahu apa yang ingin kita tonton, hingga filter wajah di aplikasi kamera yang bisa mengenali posisi mata dan mulut kita secara akurat.

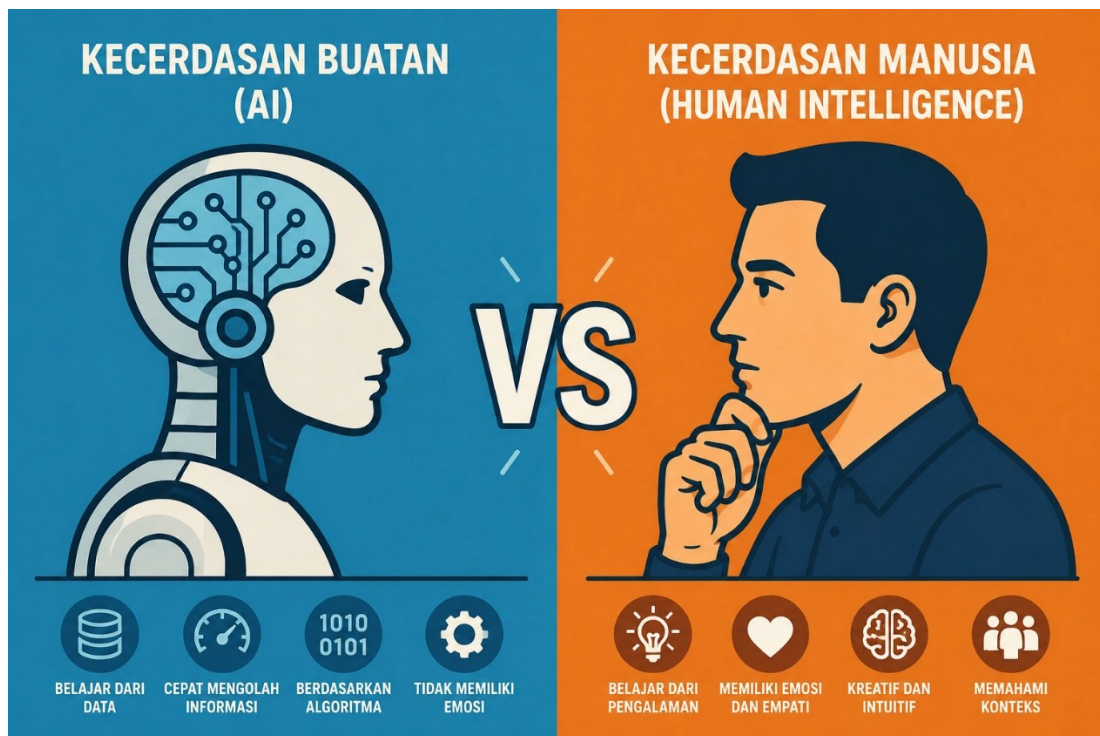
Sejarah pengembangan AI bermula dari rasa penasaran para ilmuwan pada tahun 1950-an, salah satunya Alan Turing, yang mempertanyakan apakah mesin bisa berpikir. Pada masa itu, komputer hanya bisa melakukan perhitungan matematika sederhana. Namun seiring berjalannya waktu, AI berkembang menjadi dua kategori utama yang perlu kita pahami. Pertama adalah *Narrow AI* (AI Khusus), yaitu sistem yang sangat ahli dalam satu tugas spesifik saja, seperti Google Maps yang ahli mencari jalan namun tidak bisa menulis puisi. Kedua adalah *Generative AI*, teknologi yang kini sedang populer karena kemampuannya menciptakan konten baru seperti teks, gambar, dan musik berdasarkan instruksi yang kita berikan. Kemampuan inilah yang kini menjadi alat bantu luar biasa bagi pelajar untuk memperluas cakrawala pengetahuan mereka(2).

Lalu, bagaimana sebenarnya AI bisa menjadi begitu pintar? Rahasianya terletak pada sebuah proses yang disebut dengan *Machine Learning* atau Pembelajaran Mesin. Bayangkan AI seperti seorang bayi yang baru lahir dengan otak yang masih kosong. Untuk membuatnya pintar, para ilmuwan memberikan "makanan" berupa data yang sangat besar—jutaan foto, tulisan, dan suara. Melalui data tersebut, AI tidak menghafal seperti manusia, melainkan mencari pola. Sebagai contoh, jika kita memasukkan ribuan foto kucing ke dalam sistem, AI akan belajar mengenali pola bahwa kucing biasanya memiliki telinga runcing, kumis, dan bentuk mata tertentu. Semakin banyak data yang diproses, semakin tajam pula kemampuan AI dalam mengenali objek atau menjawab pertanyaan kita.

Proses kerja AI ini sering disebut sebagai proses "Pelatihan Model". Setelah model AI dilatih dengan data yang cukup, ia memasuki tahap "Inferensi", yaitu tahap di mana AI mulai memberikan jawaban atau prediksi atas perintah yang kita berikan. Namun, satu hal yang harus diingat oleh adik-adik di Assomadiyyah adalah bahwa AI tidak benar-benar "memahami" makna di balik apa yang ia kerjakan. AI bekerja berdasarkan statistik dan probabilitas matematika. Ia menebak kata berikutnya dalam sebuah kalimat berdasarkan pola yang paling sering muncul di data pembelajarannya. Oleh karena itu, meskipun AI terlihat sangat cerdas, ia tetap merupakan alat buatan manusia yang bisa melakukan kesalahan jika data yang dipelajarinya mengandung kekeliruan atau bias(3).

Memahami cara kerja dasar ini sangat penting agar kita tidak menelan mentah-mentah semua hasil dari AI. Kita harus menyadari bahwa di balik kemampuannya yang ajaib, terdapat keterbatasan logis yang hanya bisa diawasi oleh kecerdasan manusia. AI mungkin memiliki kecepatan proses yang luar biasa, namun ia tidak memiliki hati nurani, empati, dan kemampuan untuk merasakan kebenaran secara intuitif seperti yang kalian miliki. Dengan memahami bahwa AI adalah sistem yang belajar dari pola data, kalian akan lebih bijak dalam memberikan instruksi dan lebih kritis dalam menilai setiap jawaban yang diberikan oleh mesin pintar ini(4).

D. KECERDASAN BUATAN (AI) VS KECERDASAN MANUSIA (HUMAN INTELLIGENCE)



Kecerdasan Buatan (AI) dan kecerdasan manusia memiliki beberapa kesamaan dalam hal kemampuan untuk menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Namun, ada perbedaan fundamental antara keduanya, terutama dalam cara mereka memproses informasi, belajar, dan beradaptasi dengan lingkungan mereka. Berikut adalah perbandingan antara AI dan kecerdasan manusia dalam beberapa aspek utama(5)(6):

1. Cara Pembelajaran

AI:

- AI belajar melalui data dan algoritma. Sistem AI membutuhkan sejumlah besar data untuk mempelajari pola atau hubungan dalam data tersebut.
- Proses pembelajaran ini disebut machine learning (pembelajaran mesin) atau deep learning (pembelajaran mendalam). AI belajar dari data yang telah diberikan untuk membuat prediksi atau keputusan berdasarkan pola yang dikenali.
- Pembelajaran AI bersifat terstruktur dan bergantung pada data yang sangat terorganisir. Tanpa data yang cukup, AI tidak dapat berfungsi atau belajar dengan efektif.

Manusia:

- Kecerdasan manusia, sebaliknya, belajar melalui pengalaman, interaksi sosial, dan lingkungan. Manusia dapat belajar dari berbagai jenis pengalaman, baik secara langsung (praktik) maupun tidak langsung (membaca, mendengarkan cerita, dsb).
- Manusia tidak hanya bergantung pada data, tetapi juga pada konteks dan emosi, yang seringkali mempengaruhi cara mereka memproses informasi dan membuat keputusan.
- Pembelajaran manusia lebih fleksibel dan dapat beradaptasi dengan situasi baru yang belum pernah dihadapi sebelumnya.

Kesimpulan:

- Manusia belajar lebih luas dan lebih kreatif, menggabungkan pengalaman, emosi, dan konteks. Sementara itu, AI lebih terbatas pada data yang tersedia dan terstruktur.

2. Kreativitas dan Inovasi

AI:

- AI dapat menciptakan konten baru seperti gambar, musik, atau tulisan dengan bantuan algoritma generatif, tetapi itu semua masih bergantung pada pola dan data yang telah dilatih sebelumnya.
- AI lebih terfokus pada mengoptimalkan tugas spesifik dan berusaha untuk mengulang dan memperbaiki hasil berdasarkan data yang ada.
- Meskipun AI dapat menggabungkan elemen-elemen untuk menciptakan hal-hal baru, kreativitasnya terbatas pada data dan algoritma yang telah diprogramkan oleh manusia.

Manusia:

- Kreativitas manusia sangat dipengaruhi oleh emosi, pengalaman hidup, dan imajinasi yang memungkinkan untuk menciptakan ide-ide baru dan orisinal yang belum pernah ada sebelumnya.

- Manusia dapat berinovasi dalam situasi yang belum pernah mereka hadapi, bahkan dengan informasi yang terbatas atau ambigu.
- Kreativitas manusia sering kali melibatkan proses refleksi dan intuisi, yang memungkinkan untuk merumuskan ide-ide yang tidak dapat dihasilkan oleh sistem AI.

Kesimpulan:

- Kreativitas manusia lebih fleksibel, orisinal, dan dapat muncul dalam konteks yang tidak terduga, sedangkan AI terbatas pada data yang ada dan tidak memiliki kemampuan untuk berimajinasi atau berpikir di luar pola yang sudah diketahui.

3. Pengambilan Keputusan dan Emosi

AI:

- AI membuat keputusan berdasarkan data dan algoritma yang telah diprogramkan. Proses pengambilan keputusan AI bersifat rasional dan terukur, tanpa adanya pengaruh dari emosi atau nilai-nilai pribadi.
- AI tidak dapat merasakan perasaan atau mempertimbangkan konteks emosional dalam pengambilan keputusan. Semua keputusan yang diambil oleh AI didasarkan pada data yang ada dan tidak dipengaruhi oleh situasi sosial atau emosional.

Manusia:

- Pengambilan keputusan manusia seringkali dipengaruhi oleh emosi, nilai, dan pengalaman hidup. Proses berpikir manusia lebih holistik, menggabungkan logika dan perasaan untuk membuat keputusan.
- Empati dan moralitas memainkan peran besar dalam cara manusia membuat keputusan, terutama dalam situasi yang melibatkan orang lain.
- Manusia juga memiliki kemampuan untuk mengubah keputusan mereka berdasarkan konteks emosional atau sosial yang berkembang, sedangkan AI tidak dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan yang bersifat emosional.

Kesimpulan:

- Manusia dapat membuat keputusan yang lebih kaya dan beragam karena mereka menggabungkan rasionalitas dengan emosi dan nilai-nilai moral. Sementara itu, AI lebih terfokus pada logika dan data, tanpa mempertimbangkan aspek emosional atau sosial.

4. **Fleksibilitas dan Adaptasi**

AI

- AI dapat berfungsi sangat baik dalam lingkungan terbatas dan tugas tertentu yang telah diprogramkan untuknya, seperti mengelola data besar, memecahkan masalah matematika, atau menganalisis pola dalam data.
- Namun, AI cenderung terbatas pada satu domain dan tidak dapat beradaptasi dengan baik di luar domain tersebut. AI membutuhkan pelatihan tambahan atau data baru untuk mengatasi masalah yang tidak terduga.

Manusia:

- Kecerdasan manusia jauh lebih fleksibel dan dapat beradaptasi dengan berbagai situasi yang belum pernah dihadapi sebelumnya. Manusia dapat memecahkan masalah di berbagai bidang yang berbeda tanpa memerlukan pelatihan atau data spesifik.
- Manusia dapat menggunakan intuisi dan penalaran untuk mengatasi situasi baru, bahkan jika mereka tidak memiliki informasi yang cukup.

Kesimpulan:

- Manusia jauh lebih fleksibel dan dapat beradaptasi dengan situasi baru tanpa perlu instruksi atau data yang terperinci, sedangkan AI memerlukan data dan pengaturan khusus untuk dapat menangani masalah baru.

5. **Kemampuan untuk Mengalami dan Berempati**

AI:

- AI tidak memiliki kemampuan untuk merasakan atau mengalami apa pun. Mesin AI hanya menjalankan algoritma berdasarkan data dan memberikan output sesuai instruksi yang diprogram.
- AI tidak bisa merasakan emosi, tidak bisa berempati, atau merasakan dampak dari keputusan yang dibuatnya terhadap orang lain. Sebagai contoh, dalam aplikasi medis, AI dapat mendiagnosis penyakit berdasarkan data, tetapi tidak bisa memahami kecemasan emosional pasien.

Manusia:

- Kecerdasan manusia didasarkan pada pengalaman emosional dan kemampuan untuk merasakan. Manusia dapat merasakan empati dan memperhitungkan perasaan orang lain saat membuat keputusan, baik dalam kehidupan pribadi maupun dalam konteks sosial dan profesional.
- Ini memungkinkan manusia untuk melakukan tindakan moral atau etis berdasarkan pemahaman mereka terhadap kondisi emosional orang lain.

Kesimpulan:

- Manusia memiliki dimensi emosional yang memungkinkan mereka untuk berempati dan merasakan apa yang dirasakan orang lain, sementara AI hanya bekerja berdasarkan perhitungan logis yang tidak melibatkan perasaan atau pengalaman.

6. Ketergantungan pada Data

AI:

- AI sangat bergantung pada data. Tanpa data yang cukup atau berkualitas, kinerja AI dapat menurun drastis. AI juga cenderung mengabaikan aspek non-data dari pengambilan keputusan.
- AI bekerja secara optimal hanya jika data yang diberikan padanya relevan dan berkualitas tinggi.

Manusia:

- Manusia tidak hanya mengandalkan data. Mereka juga menggunakan intuisi, pengalaman hidup, dan pembelajaran kontekstual yang tidak selalu berbasis data.
- Manusia mampu membuat keputusan dengan sedikit atau tanpa data, terutama dalam situasi yang melibatkan aspek emosional atau sosial.

Kesimpulan:

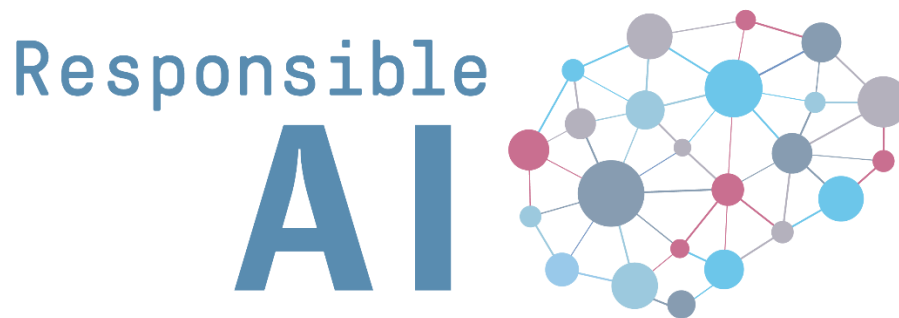
- AI membutuhkan data untuk berfungsi dan memecahkan masalah, sedangkan manusia dapat beroperasi dengan baik dalam banyak situasi meskipun tanpa data yang lengkap.

Kesimpulan Akhir:

Secara keseluruhan, meskipun AI dapat unggul dalam tugas-tugas spesifik yang melibatkan pengolahan data besar atau pengambilan keputusan berbasis algoritma, kecerdasan manusia jauh lebih fleksibel, kreatif, dan empatik. AI sangat bergantung pada data dan algoritma, sementara manusia dapat beradaptasi dengan cepat, membuat keputusan kompleks yang melibatkan nilai dan emosi, serta menciptakan solusi inovatif yang tidak hanya terbatas pada pola data yang ada.

Perbedaan mendasar ini menjelaskan mengapa AI sangat bermanfaat dalam mendukung manusia, tetapi belum dapat menggantikan kecerdasan manusia yang lebih holistik.

E. RESPONSIBLE AI DAN ETIKA KEAMANAN



Memasuki babak baru dalam penggunaan teknologi, kita harus menyadari bahwa kehebatan algoritma memerlukan kendali moral yang kuat dari penggunaannya. Konsep *Responsible AI* atau AI yang Bertanggung Jawab bukanlah sekadar batasan teknis, melainkan sebuah kompas yang memastikan setiap tindakan digital kita tetap selaras dengan nilai-nilai kemanusiaan. Menggunakan teknologi secara bertanggung jawab berarti kita memiliki kesadaran penuh bahwa setiap instruksi yang kita berikan dan setiap hasil yang kita sebarakan membawa dampak nyata bagi lingkungan sosial. Di Panti Asuhan Assomadiyyah, kita memegang prinsip bahwa menjadi cerdas berarti mampu menguasai diri sendiri di tengah kemudahan yang ditawarkan oleh mesin, sehingga kita tetap menjadi pengendali utama atas kreativitas dan masa depan kita sendiri(7).

Salah satu wujud nyata dari tanggung jawab ini adalah menjaga kejujuran intelektual. Kemudahan AI dalam menyusun kalimat atau menyelesaikan persoalan seringkali menggoda kita untuk mengabaikan proses belajar yang sesungguhnya. Namun, integritas digital menuntut kita untuk memposisikan AI sebagai mitra diskusi yang memperkaya wawasan, bukan sebagai pengganti usaha pribadi. Ketika kita berani mengakui keterlibatan teknologi dalam karya kita dan tetap berusaha memahami setiap logika yang dihasilkan, kita sedang membangun fondasi karakter yang kokoh. Kejujuran ini sangat penting karena dunia profesional di masa depan tidak hanya mencari mereka yang tahu cara menggunakan alat, tetapi mereka yang memiliki kejujuran dan dedikasi dalam setiap karya yang dihasilkan.

Melangkah lebih jauh ke ranah keamanan, kita harus memahami bahwa dunia siber adalah ruang tanpa batas yang memerlukan kewaspadaan tinggi terhadap perlindungan identitas. Keamanan digital dimulai dari pemahaman bahwa data pribadi

adalah aset yang sangat berharga dan tidak boleh diserahkan secara sembarangan kepada platform mana pun. Kita harus cerdas dalam memilah informasi mana yang bersifat umum dan mana yang bersifat rahasia, terutama saat berinteraksi dengan sistem cerdas yang mampu merekam setiap masukan kita. Dengan menjaga privasi, kita sebenarnya sedang memagari diri kita dari potensi penyalahgunaan identitas dan serangan siber yang kian canggih, seperti penipuan berbasis manipulasi digital yang seringkali menyasar pengguna yang kurang waspada(8).

Selain keamanan data, etika digital juga mencakup ketajaman kita dalam menyaring kualitas informasi. Kita dituntut untuk menjadi individu yang tidak mudah terpesona oleh jawaban AI yang terlihat sempurna namun ternyata menyimpan bias atau prasangka tertentu. Generasi yang cerdas adalah mereka yang mampu mendeteksi ketidakadilan dalam konten digital dan memiliki keberanian moral untuk tidak menjadi bagian dari penyebaran konten yang merusak tatanan sosial atau merendahkan martabat orang lain. Dengan menerapkan standar etika yang tinggi, kita sedang bertransformasi menjadi agen perubahan positif yang membawa misi perdamaian dan kebenaran di ruang digital(9).

Akhirnya, komitmen terhadap keamanan dan etika ini harus tercermin dalam budaya interaksi kita sehari-hari. Kita harus memastikan bahwa kecanggihan teknologi tidak membuat kita menjadi individu yang individualis atau kehilangan rasa hormat terhadap sesama. Penggunaan AI yang beradab adalah penggunaan yang mendorong kolaborasi, mempererat tali persaudaraan di panti asuhan, dan memberikan manfaat luas bagi masyarakat. Melalui keseimbangan antara kecerdasan otak dan kemuliaan hati, kita membuktikan bahwa adik-adik di Assomadiyyah adalah generasi emas yang siap memimpin perubahan dengan integritas digital yang tidak tergoyahkan.

F. KECERDASAN BUATAN DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI

Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence/AI*) semakin menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. AI bekerja di balik banyak teknologi yang kita gunakan setiap hari dari rekomendasi video di media sosial hingga fitur asisten virtual di smartphone. Memahami bagaimana AI hadir dan berperan di berbagai aspek kehidupan membantu anak dan remaja menjadi pengguna yang lebih cerdas dan bertanggung jawab(10)(11).

1. Penerapan AI dalam Pendidikan

Kecerdasan Buatan (AI) telah menghadirkan revolusi besar dalam dunia pendidikan. AI bukan hanya sekadar teknologi yang canggih, tetapi juga alat yang sangat berpotensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan kemampuan untuk menganalisis data dalam jumlah besar, menyesuaikan pengalaman belajar, dan memberikan umpan balik yang cepat dan akurat, AI memungkinkan pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih personal, efektif, dan efisien.

Contoh penerapan:

- a) Kelas Pintar (ruangguru.com)



Kelas Pintar (dari Ruangguru.com) memanfaatkan algoritma adaptif untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan dan kemampuan setiap siswa. Dengan menggunakan sistem berbasis AI, Kelas Pintar mampu menganalisis kemajuan belajar siswa secara real-time dan memberikan materi yang tepat, baik itu soal-soal yang lebih menantang atau penjelasan tambahan untuk konsep yang sulit. Hal ini memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang personal dan sesuai dengan kecepatan mereka, sehingga dapat memahami materi dengan lebih baik

dan tidak merasa tertinggal atau bosan. Sistem ini mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, memberikan siswa peluang untuk belajar secara mandiri namun tetap dalam jalur yang sesuai dengan kemampuan mereka.

b) Duolingo



Duolingo adalah aplikasi belajar bahasa yang memanfaatkan AI untuk menyesuaikan tingkat kesulitan materi sesuai dengan kemampuan pengguna. Dengan menggunakan algoritma adaptif, Duolingo dapat menganalisis kemajuan belajar penggunanya, serta memberikan tantangan yang tepat agar proses pembelajaran tetap efektif dan menyenangkan. Aplikasi ini tidak hanya mengatur tingkat kesulitan latihan, tetapi juga memberikan umpan balik secara langsung, membantu pengguna memahami kesalahan dan memperbaikinya. Fitur ini membuat Duolingo menjadi alat yang personal dan responsif, memberikan pengalaman belajar bahasa yang lebih interaktif dan terarah, serta memungkinkan pengguna untuk belajar dengan cara yang lebih terstruktur dan menyenangkan.

c) Quizlet



Quizlet adalah platform belajar berbasis AI yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengakses flashcard interaktif untuk mempelajari berbagai materi. Dengan menggunakan algoritma AI, Quizlet dapat menyesuaikan tingkat kesulitan soal dan memberikan umpan balik langsung berdasarkan kinerja pengguna. Fitur "Learn Mode" di Quizlet memungkinkan aplikasi untuk menilai seberapa baik pengguna mengingat materi dan mengatur pengulangan soal sesuai dengan kebutuhan mereka, memastikan bahwa pengguna fokus pada area yang paling memerlukan perbaikan. Quizlet juga mendukung pembelajaran kolaboratif, memungkinkan siswa untuk berbagi materi belajar dan saling membantu dalam mempersiapkan ujian atau tes, menjadikannya alat yang fleksibel dan efektif untuk berbagai jenis belajar.

2. Penerapan AI dalam Kesehatan

AI membantu tenaga medis dalam mendiagnosa penyakit, memprediksi risiko kesehatan, dan mengelola data pasien.

Contoh penerapan:

- Chatbot kesehatan seperti Ada Health



Ada Health adalah aplikasi kesehatan berbasis AI yang berfungsi sebagai chatbot medis untuk membantu pengguna mendiagnosis gejala yang mereka alami. Dengan menggunakan algoritma canggih, Ada dapat mengumpulkan informasi tentang gejala yang dimiliki pengguna melalui serangkaian pertanyaan dan memberikan kemungkinan diagnosis atau rekomendasi tindak lanjut yang relevan. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan informasi medis yang cepat dan akurat, meskipun tidak menggantikan pemeriksaan oleh tenaga medis profesional. Ada Health juga

memanfaatkan data medis yang terus berkembang untuk memberikan diagnosa yang lebih tepat, dan memberikan saran bagi pengguna apakah mereka perlu berkonsultasi dengan dokter atau melakukan tes lebih lanjut.

- Wearable (alat kesehatan pintar)



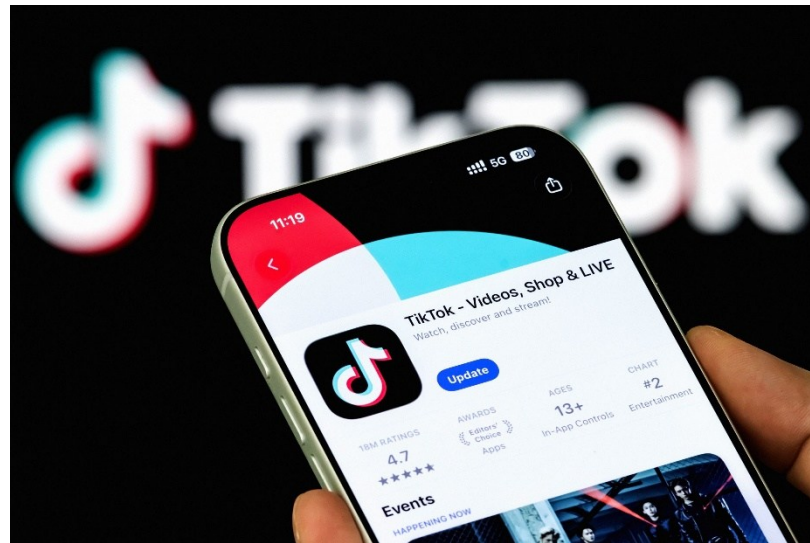
Wearable atau alat kesehatan pintar adalah perangkat berbasis AI yang dipakai langsung di tubuh dan digunakan untuk memantau kondisi kesehatan secara real-time. Alat ini dapat mengukur berbagai parameter kesehatan, seperti detak jantung, tekanan darah, kualitas tidur, langkah kaki, dan tingkat aktivitas fisik. Contoh populer dari wearable adalah smartwatch seperti Apple Watch atau Fitbit, yang tidak hanya melacak aktivitas fisik tetapi juga memberikan wawasan tentang kesehatan jantung, tingkat stres, dan bahkan mendeteksi tanda-tanda awal masalah kesehatan. Wearable menggunakan algoritma AI untuk menganalisis data yang dikumpulkan dan memberikan rekomendasi atau peringatan kepada pengguna, membantu mereka untuk menjaga kesehatan dengan lebih proaktif. Perangkat ini juga sering terhubung dengan aplikasi kesehatan yang menyimpan dan menganalisis data pengguna untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang kondisi kesehatan mereka.

3. Penerapan AI dalam Media Sosial dan Hiburan

AI menentukan konten yang muncul di beranda, membantu fitur filter foto/video, hingga memberikan rekomendasi musik atau film.

Contoh penerapan:

- TikTok & YouTube



TikTok adalah platform berbagi video yang menggunakan AI untuk menyesuaikan konten yang ditampilkan di beranda pengguna berdasarkan preferensi dan interaksi sebelumnya. Algoritma AI TikTok menganalisis pola perilaku pengguna, seperti video yang mereka tonton, sukai, atau bagikan, dan menggunakan informasi ini untuk menyarankan video serupa yang diyakini akan menarik minat pengguna. Sistem ini bekerja secara real-time, memungkinkan TikTok untuk memperbarui dan menyesuaikan rekomendasi konten seiring berjalannya waktu, sehingga pengalaman menonton menjadi lebih personal. AI juga digunakan untuk memoderasi konten dengan mendeteksi video yang melanggar kebijakan, seperti yang mengandung kekerasan atau ujaran kebencian. Dengan demikian, TikTok tidak hanya memberikan pengalaman hiburan yang disesuaikan tetapi juga menjaga keamanan dan kenyamanan penggunaannya.



YouTube adalah platform berbagi video yang menggunakan AI untuk memberikan rekomendasi video yang relevan dan disesuaikan dengan preferensi pengguna. Algoritma AI YouTube menganalisis perilaku pengguna, seperti video yang mereka tonton, sukai, komentari, atau bagikan, serta waktu yang mereka habiskan untuk menonton video tertentu. Berdasarkan data ini, YouTube menyarankan video lain yang serupa atau relevan, menciptakan pengalaman menonton yang lebih personal dan interaktif. AI juga digunakan dalam pengoptimalan pencarian, memastikan bahwa hasil yang muncul sesuai dengan query pengguna. Selain itu, AI YouTube membantu dalam moderasi konten dengan mendeteksi dan menghapus video yang melanggar pedoman komunitas, seperti yang mengandung kebencian, kekerasan, atau disinformasi. Dengan demikian, AI meningkatkan pengalaman pengguna di YouTube, membuatnya lebih menarik dan aman.

- Spotify



Spotify adalah platform streaming musik yang menggunakan AI untuk memberikan rekomendasi musik yang disesuaikan dengan preferensi pengguna. Melalui algoritma berbasis machine learning, Spotify menganalisis perilaku mendengarkan pengguna, seperti genre musik yang sering diputarkan, artis yang disukai, serta lagu-lagu yang diputarkan ulang, untuk menyarankan lagu dan playlist yang serupa. Fitur "Discover Weekly" dan "Release Radar" adalah contoh bagaimana Spotify menggunakan AI untuk memberikan rekomendasi musik baru setiap minggu berdasarkan preferensi pribadi. Selain itu, Spotify juga mengoptimalkan pengalaman pengguna dengan menyediakan playlist yang dipersonalisasi seperti "Daily Mix" yang menyajikan campuran lagu favorit dan lagu-lagu baru yang relevan. AI di Spotify juga digunakan untuk meningkatkan kualitas audio dengan memberikan saran untuk memilih genre atau mood musik sesuai aktivitas pengguna, seperti berolahraga atau bersantai.

4. Penerapan AI dalam Transportasi dan Mobilitas

AI sudah mulai digunakan untuk meningkatkan efisiensi dalam sistem transportasi, baik di kendaraan pribadi maupun dalam manajemen transportasi umum.

Contoh penerapan:

- Kendaraan Otonom (Self-driving cars)



Mobil yang dapat berjalan sendiri menggunakan teknologi AI, sensor, dan algoritma untuk menghindari hambatan, mengenali rambu lalu lintas, dan mengikuti rute dengan aman. Contoh: Tesla Autopilot.

- Sistem manajemen lalu lintas berbasis AI



Di beberapa kota besar, AI digunakan untuk mengatur lalu lintas secara real-time, mengoptimalkan waktu lampu merah, dan mengurangi kemacetan.

5. Penerapan AI dalam Perbankan dan Keuangan

AI kini digunakan di sektor perbankan dan keuangan untuk menganalisis data besar, mendeteksi penipuan, dan memberikan layanan pelanggan otomatis.

Contoh penerapan:

- Asisten virtual untuk layanan nasabah



Banyak bank kini memiliki asisten berbasis AI yang dapat menjawab pertanyaan pelanggan, memproses transaksi, dan memberikan rekomendasi keuangan. Contoh: CitiBot dari CitiBank.

- Robo-advisors

Sistem berbasis AI yang memberikan saran investasi secara otomatis berdasarkan data dan profil risiko pengguna. Contoh: Betterment dan Wealthfront.

PENUTUP

Perjalanan kita melalui halaman-halaman modul ini bukanlah akhir, melainkan sebuah awal dari petualangan panjang kalian di dunia digital yang tanpa batas. Melalui pemahaman tentang Kecerdasan Buatan dan prinsip *Responsible AI*, kalian kini telah memiliki "kompas" yang akan menjaga kalian tetap berada di jalur yang benar. Ingatlah selalu bahwa teknologi, sehebat apa pun ia berkembang, hanyalah sebuah alat di tangan manusia. Kekuatan sesungguhnya tidak terletak pada barisan kode komputer atau kecanggihan algoritma, melainkan pada karakter, kreativitas, dan integritas yang ada di dalam diri kalian masing-masing sebagai putra-putri bangsa.

Menjadi generasi yang cerdas berarti menyadari bahwa masa depan tidak hanya membutuhkan orang-orang yang pintar secara akademis, tetapi juga individu yang memiliki empati dan rasa tanggung jawab yang besar. Di Panti Asuhan Assomadiyyah, kalian telah belajar tentang kebersamaan dan kerja keras; bawalah nilai-nilai luhur tersebut ke ruang digital. Gunakanlah AI untuk membuka pintu ilmu pengetahuan yang sebelumnya terkunci, untuk menciptakan karya yang menginspirasi, dan untuk menolong sesama. Jangan pernah biarkan teknologi membuat kalian merasa kecil, karena justru teknologi inilah yang akan menjadi sayap bagi cita-cita kalian untuk terbang lebih tinggi.

Sebagai penutup, kami mengajak kalian untuk sejenak melihat ke dalam diri. Teknologi akan terus berubah, namun kejujuran dan haus akan ilmu pengetahuan harus tetap abadi. Kami percaya bahwa dari panti asuhan ini, akan lahir para pemimpin masa depan, inovator, dan kreator yang tidak hanya mahir teknologi, tetapi juga memiliki hati yang mulia. Teruslah bereksplorasi, tetaplah waspada dalam menjaga privasi, dan jadilah pelopor penggunaan internet yang positif. Dunia sedang menantikan karya-karya hebat dari tangan kalian. Selamat melangkah, generasi cerdas yang membanggakan!

DAFTAR PUSTAKA

1. Prabu K, Vidhyalakshmi, Singh BK, Bag A. Artificial Intelligence (AI) and Machine Learning Basics. Xoffencer International Book Publication House; 2025.
2. Syarif M. Artificial Intelligence (AI) Market Research, Worldwide: Collective Question Answered by Data. Pocket Analytica; 2023.
3. Carter SD, Smith-Hunter A, Best L. Impact of Artificial Intelligence (AI) and the Global Financial Crisis on Development in Africa: Current Business Issues in African Countries (CBIAC) Conference, Hoboken, New Jersey, May 27–28, 2024 [Internet]. Springer Nature Switzerland; 2026. (Springer Proceedings in Business and Economics). Available from: <https://books.google.co.id/books?id=FICIEQAAQBAJ>
4. Karyadi B. Pemanfaatan kecerdasan buatan dalam mendukung pembelajaran mandiri. Educ J Teknol Pendidik. 2023;8(02):253–8.
5. Widodo YB, Sibuea S, Narji M. Kecerdasan buatan dalam pendidikan: Meningkatkan pembelajaran personalisasi. J Teknol Inform Dan Komput. 2024;10(2):602–15.
6. Insan K, Huda A, Irfan D, Hendriyani Y. Study literature review penggunaan teknologi kecerdasan buatan dalam personalisasi pembelajaran online. J Tek Komput dan Inform. 2024;4(3| Desember):1–7.
7. Christou PA. Artificial Intelligence (AI) in Social Research [Internet]. CAB International; 2025. Available from: <https://books.google.co.id/books?id=t7FUEQAAQBAJ>
8. Sperling K, Stenberg C-J, McGrath C, Åkerfeldt A, Heintz F, Stenliden L. In search of artificial intelligence (AI) literacy in teacher education: A scoping review. Comput Educ Open. 2024;6:100169.
9. Selwyn N. On the limits of artificial intelligence (AI) in education. Nord Tidsskr Pedagog og Krit. 2024;10(1).
10. Binus. 13 Kecerdasan Buatan yang Kita Gunakan Sehari-hari [Internet]. binus.ac.id. 2024. Available from: <https://binus.ac.id/bandung/2023/11/13-kecerdasan-buatan-yang-kita-gunakan-sehari-hari/>

11. KOMDIGI. Perkembangan AI dan Fungsinya untuk Kehidupan Sehari-Hari [Internet]. baktikomdigi. 2019. Available from: <https://baktikomdigi.id/id/detail-berita/perkembangan-ai-dan-fungsinya-untuk-kehidupan-sehari-hari>



PANTI ASUHAN YATIM PIATU ASSOMADIYYAH

JL. RAYA CADAS BARU, KP. KARET RT.05, RW.01 KECAMATAN SEPATAN TANGERANG,
BANTEN HP. 087773332997

Nomor : 005/PAYP-AD/V/2026

Tangerang, 10 Mei 2026

Lampiran : -

Hal : Pengabdian Masyarakat

Yang bertanda tangan di bawah ini Pengurus Panti Asuhan Yatim Piatu Assomadiyyah
Kecamatan Sepatan Kab.Tangerang menerangkan bahwa:

Nama Lembaga : Universitas Bina Sarana Informatika

Alamat : Jl Kramat Raya No 98 Senen Jakarta Pusat 10450

Telah melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat pada:

Hari/Tanggal : Minggu, 10 Maret 2026

Waktu : 09.00-12.00

Tempat : Panti Asuhan Assomadiyyah

Tema : Peningkatan Literasi Responsible AI Untuk Membangun
Generasi Cerdas Pada Anak Dan Remaja Panti Asuhan
Assomadiyyah

Dengan susunan panitia sebagai berikut :

Penanggung Jawab	Prof. Dr. Mochamad Wahyudi, M.M., M.Kom., M.Pd., IPU, Asian Eng
Ketua Pelaksana	Ahmad Jurnaidi Wahidin, M.Kom
Tutor	Daz Vholasky Anggraini, MPd
Anggota Tutor	Miftah Farq Santoso, M.Kom
	Yusuf Unggul Budiman, S.Kom., M.M
Absensi	Silvia Purnama Sari, Fina Earlyta, Nadya Istifanny
Dokumentasi	Lutviviani Rosyidah, Pery Roybowo, Vicky Chandra Pangat

Demikian Surat Keterangan ini di buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Pengurus Panti,



Yuni Erlianingsih



SERTIFIKAT



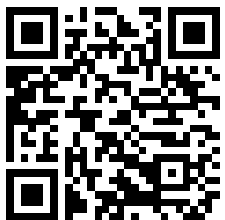
Diberikan Kepada

Ahmad Jurnaidi Wahidin M.Kom

Sebagai Ketua Pelaksana

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di Panti Asuhan Assomadiyyah dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 10 Mei 2026 dengan materi Peningkatan Literasi Responsible AI Untuk Membangun Generasi Cerdas Pada Anak Dan Remaja Panti Asuhan Assomadiyyah.

Jakarta, 17 Mei 2026
Ketua LPPM



Agus Junaedi, M. Kom





SERTIFIKAT



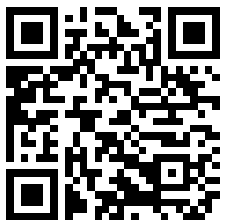
Diberikan Kepada

Daz Vholasky Anggraini M.Pd

Sebagai Anggota

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di Panti Asuhan Assomadiyyah dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 10 Mei 2026 dengan materi Peningkatan Literasi Responsible AI Untuk Membangun Generasi Cerdas Pada Anak Dan Remaja Panti Asuhan Assomadiyyah.

Jakarta, 17 Mei 2026
Ketua LPPM



Agus Junaedi, M. Kom





SERTIFIKAT



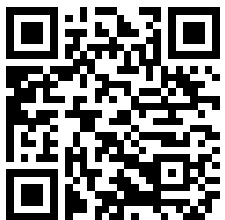
Diberikan Kepada

Yusuf Unggul Budiman S.Kom., M.M

Sebagai Anggota

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di Panti Asuhan Assomadiyyah dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 10 Mei 2026 dengan materi Peningkatan Literasi Responsible AI Untuk Membangun Generasi Cerdas Pada Anak Dan Remaja Panti Asuhan Assomadiyyah.

Jakarta, 17 Mei 2026
Ketua LPPM



Agus Junaedi, M. Kom





SERTIFIKAT



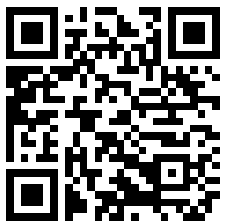
Diberikan Kepada

Miftah Farog Santoso M.Kom.

Sebagai Anggota

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di Panti Asuhan Assomadiyyah dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 10 Mei 2026 dengan materi Peningkatan Literasi Responsible AI Untuk Membangun Generasi Cerdas Pada Anak Dan Remaja Panti Asuhan Assomadiyyah.

Jakarta, 17 Mei 2026
Ketua LPPM



Agus Junaedi, M. Kom





SERTIFIKAT



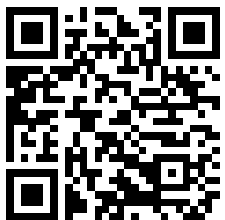
Diberikan Kepada

Silvia Purnama Sari

Sebagai Anggota

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di Panti Asuhan Assomadiyyah dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 10 Mei 2026 dengan materi Peningkatan Literasi Responsible AI Untuk Membangun Generasi Cerdas Pada Anak Dan Remaja Panti Asuhan Assomadiyyah.

Jakarta, 17 Mei 2026
Ketua LPPM



Agus Junaedi, M. Kom





SERTIFIKAT



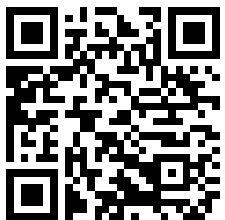
Diberikan Kepada

Fina Earlyta

Sebagai Anggota

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di Panti Asuhan Assomadiyyah dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 10 Mei 2026 dengan materi Peningkatan Literasi Responsible AI Untuk Membangun Generasi Cerdas Pada Anak Dan Remaja Panti Asuhan Assomadiyyah.

Jakarta, 17 Mei 2026
Ketua LPPM



Agus Junaedi, M. Kom





SERTIFIKAT



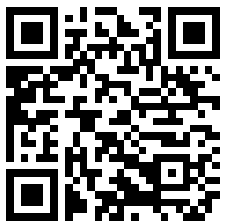
Diberikan Kepada

Nadya Istifanny

Sebagai Anggota

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di Panti Asuhan Assomadiyyah dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 10 Mei 2026 dengan materi Peningkatan Literasi Responsible AI Untuk Membangun Generasi Cerdas Pada Anak Dan Remaja Panti Asuhan Assomadiyyah.

Jakarta, 17 Mei 2026
Ketua LPPM



Agus Junaedi, M. Kom





SERTIFIKAT



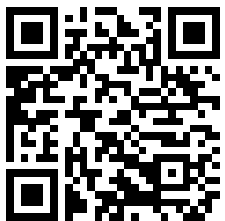
Diberikan Kepada

Lutviviani Rosyidah

Sebagai Anggota

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di Panti Asuhan Assomadiyyah dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 10 Mei 2026 dengan materi Peningkatan Literasi Responsible AI Untuk Membangun Generasi Cerdas Pada Anak Dan Remaja Panti Asuhan Assomadiyyah.

Jakarta, 17 Mei 2026
Ketua LPPM



Agus Junaedi, M. Kom





SERTIFIKAT



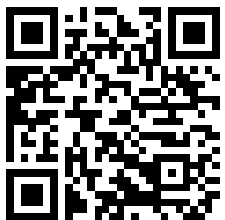
Diberikan Kepada

Pery Roybowo

Sebagai Anggota

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di Panti Asuhan Assomadiyyah dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 10 Mei 2026 dengan materi Peningkatan Literasi Responsible AI Untuk Membangun Generasi Cerdas Pada Anak Dan Remaja Panti Asuhan Assomadiyyah.

Jakarta, 17 Mei 2026
Ketua LPPM



Agus Junaedi, M. Kom





SERTIFIKAT



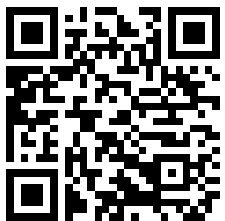
Diberikan Kepada

Vicky Chandra Pangat

Sebagai Anggota

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di Panti Asuhan Assomadiyyah dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 10 Mei 2026 dengan materi Peningkatan Literasi Responsible AI Untuk Membangun Generasi Cerdas Pada Anak Dan Remaja Panti Asuhan Assomadiyyah.

Jakarta, 17 Mei 2026
Ketua LPPM



Agus Junaedi, M. Kom

