

LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
SKEMA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MANDIRI



**Sosialisasi Artificial Intelligence Dasar Untuk Mendorong Potensi
Kreativitas Anak Di Lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam Duri
Kosambi**

Oleh:

Siti Rugayah, M.Mat	(202309085)
Yuni Siswantoro, M.Kom	(201110124)
Nur Aini Setyawati, M.Kom	(200904320)
Cindy Oktaviani	(15250447)
Anisa Fitri	(15250934)

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
FEBRUARI 2026

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Sosialisasi Artificial Intelligence Dasar Untuk Mendorong Potensi Kreativitas Anak Di Lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi
2. Mitra : Mushola Nurul Iman Assalam
3. Ketua Pelaksana
- a. Nama Lengkap : Siti Rugayah
 - b. Jenis Kelamin : Perempuan
 - c. NIP : 202309085
 - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - e. Program Studi : Informatika (S1)
 - f. Email : siti.rgh@bsi.ac.id
4. Jumlah Anggota : 2
- Nama Anggota : 201101024 Yuni Siswantoro
200904320 Nur Aini Setyawati
- Mahasiswa yang terlibat : 2 Orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
- a. Wilayah Mitra : Cengkareng
 - b. Kabupaten/Kota : Jakarta Barat
 - c. Propinsi : DKI Jakarta
6. Biaya yang disetujui : Rp.9.700.000,-

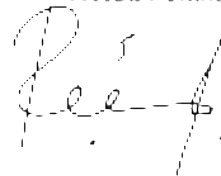
Jakarta, 20 Agustus 2026

Mengetahui
Rektor UBSI



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

Ketua Pelaksana

The image shows a handwritten signature in black ink.

- Siti Rugayah S.Pd., M. Mat

Menyetujui,
Ketua LPPM UBSI

The image shows a blue rectangular stamp of Lembaga Pengembangan Pembelajaran dan Penilaian (LPPM) UBSI with a signature over it. The stamp contains the text 'LPPM UBSI' and 'LEMBAGA PENGANGKUTAN, PEMERINTAHAN DAN PENANJANG'.

Agus Junaidi, M. Kom

DAFTAR ISI

LAPORAN AKHIR	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
RINGKASAN	iv
I. PENDAHULUAN	1
II. METODE PELAKSANAAN	5
III. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN	7
IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH	7
V. REALISASI BIAYA	8
VI. KESIMPULAN DAN SARAN	8
DAFTAR PUSTAKA.....	9
LAMPIRAN.....	11

RINGKASAN

Program Edukasi Dasar Artificial Intelligence (AI) di lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi bertujuan untuk mengenalkan konsep dasar kecerdasan buatan kepada anak-anak secara sederhana, interaktif, dan menyenangkan. Kegiatan ini dirancang agar anak-anak dapat memahami cara kerja teknologi modern sekaligus mendorong potensi kreativitas, logika, dan kemampuan berpikir kritis mereka melalui media berbasis AI seperti permainan edukatif, aplikasi seni digital, dan aktivitas kolaboratif. Pelatihan ini juga mengadopsi pendekatan pembelajaran yang adaptif sebagaimana diterapkan dalam program AI untuk anak di bidang pendidikan, di mana AI membantu menyesuaikan materi sesuai gaya belajar anak dan mendorong pembelajaran yang lebih personal dan efektif. Selain itu, kegiatan ini mengacu pada prinsip pelatihan AI interaktif yang terbukti meningkatkan keterlibatan dan antusiasme anak, serta membantu guru dan pendamping memahami penggunaan teknologi edukatif secara etis dan produktif. Hasil yang diharapkan dari program ini adalah meningkatnya kreativitas, rasa ingin tahu, dan kesiapan anak-anak di lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi untuk menghadapi era digital dengan sikap positif, inovatif, dan berdaya saing tinggi.

.

I. PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Pemanfaatan kecerdasan buatan dalam konteks pendidikan telah menunjukkan potensi signifikan dalam merangsang kreativitas anak melalui berbagai alat inovatif, seperti pembuat cerita dan puisi berbasis AI, sekaligus meningkatkan literasi mereka melalui umpan balik adaptif (1). AI juga dapat menyelaraskan materi pembelajaran dengan kebutuhan individu anak, mendorong eksplorasi berbagai gaya dan teknik, serta memupuk semangat eksperimen dalam mengembangkan keterampilan mereka (2)(3). Oleh karena itu, implementasi teknologi AI dalam kurikulum pendidikan dasar dapat menjadi strategi esensial untuk membina kemampuan kreatif anak sejak dini (4)

Hal ini didukung oleh kemampuannya untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat memotivasi anak dan meningkatkan hasil belajar mereka (5). AI terbukti efektif dalam mempermudah anak dalam menyelesaikan tugas-tugas seperti membuat peta konsep dan menulis cerita pendek, di mana penggunaan metode berbasis AI ini secara signifikan meningkatkan kreativitas dibandingkan pendekatan konvensional (6).

Pemanfaatan AI dalam pembelajaran bahasa, khususnya, telah memperlihatkan peningkatan signifikan tidak hanya pada motivasi anak, tetapi juga pada kapabilitas menulis mereka, dengan pendekatan berbasis AI yang dianggap lebih menarik dan relevan dibandingkan metode tradisional (1)(7). Selain itu, teknologi AI juga dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih personal dan adaptif dengan mengidentifikasi kebutuhan spesifik setiap individu anak (8)(3). Hal ini konsisten dengan Teori Pembelajaran Berbasis AI yang menekankan personalisasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas (9).

Dalam konteks lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi, edukasi dasar mengenai AI menjadi penting sebagai upaya meningkatkan kreativitas anak sejak usia dini serta mempersiapkan mereka menghadapi era digital. Secara umum, kondisi anak-anak di lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam masih didominasi oleh penggunaan teknologi secara pasif, seperti bermain game atau mengonsumsi konten digital tanpa arah edukatif. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pemanfaatan teknologi dan pengembangan potensi kreatif anak. Padahal, kreativitas merupakan salah satu keterampilan penting abad ke-21 yang perlu dikembangkan sejak dini untuk mendukung kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan inovasi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan edukatif yang mampu mengarahkan penggunaan teknologi menjadi lebih produktif, salah satunya melalui

pengenalan AI.

Namun demikian, implementasi edukasi AI di lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi juga menghadapi beberapa tantangan. Pertama, keterbatasan pemahaman masyarakat, khususnya orang tua, mengenai AI. Banyak yang masih menganggap AI sebagai teknologi yang rumit dan sulit dipahami. Kedua, keterbatasan fasilitas dan akses terhadap perangkat teknologi yang memadai. Ketiga, kurangnya pendampingan dalam penggunaan teknologi yang tepat bagi anak-anak. Tantangan-tantangan ini perlu diatasi melalui pendekatan edukasi yang sederhana, kontekstual, dan berbasis komunitas.

Secara keseluruhan, situasi di lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi menunjukkan adanya peluang besar untuk mengembangkan kreativitas anak melalui edukasi dasar Artificial Intelligence. Meskipun terdapat berbagai tantangan, potensi yang dimiliki AI dalam meningkatkan kreativitas, keterlibatan belajar, dan kemampuan berpikir kritis anak sangat signifikan. Dengan pendekatan yang tepat, edukasi AI dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak di tingkat komunitas.

Beberapa kegiatan yang telah dilakukan terhadap anak di Mushola Nurul Iman Assalam dapat dilihat pada gambar-gambar berikut. Kegiatan-kegiatan ini dapat mendukung program pelatihan edukasi dasar Artificial Intelligence.



Gambar 1. Cerita Islam



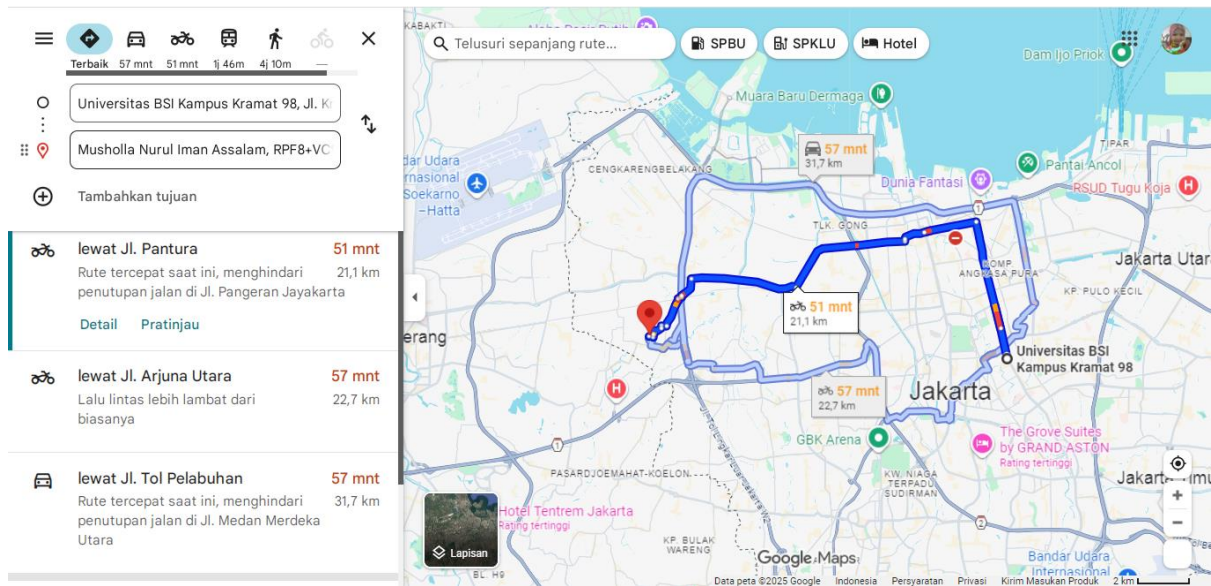
Gambar 2. Sholat Berjamaah di TPA



Gambar 3. Pelatihan Desain Canva

Sebagai kesimpulan, edukasi dasar Artificial Intelligence di lingkungan MUSHOLA NURUL IMAN ASSALAM Duri Kosambi merupakan langkah strategis dalam menghadapi tantangan era digital. Program ini tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan teknologi, tetapi juga untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kemandirian belajar anak. Dengan dukungan masyarakat, orang tua, dan fasilitator yang kompeten, edukasi AI dapat menjadi fondasi penting dalam menciptakan generasi yang kreatif, adaptif, dan siap menghadapi masa depan.

2. Peta Lokasi Mitra



Gambar 4. Peta Lokasi Mitra

Jarak lokasi antara Universitas Bina Sarana Informatika Pusat yang berada di Kramat 98 dengan Mushola Nurul Iman Assalam yang berlokasi di alamat Gg. Moh., RT.2/RW.13, Duri Kosambi, Kecamatan Cengkareng, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11750 adalah 22,4 km dengan jarak tempuh 57 menit.

3. Permasalahan Mitra

Berdasarkan uraian yang sudah dijabarkan, maka dapat dirangkum beberapa permasalahan mitra yang terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. Permasalahan Mitra

Aspek Masalah Mitra	Uraian Masalah
Pola penggunaan gawai oleh anak	Anak lebih banyak mengonsumsi konten pasif (game, video, TikTok) dari pada konten yang mengajak membuat sesuatu secara kreatif (gambar, cerita, proyek sederhana).
Minimnya program edukasi AI di RT	Belum ada program khusus di MUSHOLA NURUL IMAN ASSALAM untuk mengajarkan konsep dasar AI secara sederhana kepada anak.
Keterbatasan kompetensi fasilitator	Fasilitator RT (PKK, karang taruna, guru SD) belum mempunyai keahlian dan kemampuan untuk menyampaikan AI dasar dengan cara yang menarik dan aman untuk anak.

II. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan pengabdian masyarakat yang bertempat di Mushola Nurul Iman Assalam dilakukan secara offline agar dapat tercapai tujuan dari pelaksanaan pengabdian masyarakat. Berikut metode pelaksanaan yang digunakan pada pengabdian masyarakat pada Mushola Nurul Iman Assalam ini terdiri dari :

a. Persiapan

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak di lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam. Selanjutnya melakukan persiapan untuk menyampaikan materi serta membuat kuesioner sebagai bahan evaluasi.

Persiapan dilakukan dengan meminta izin kepada Ketua pimpinan Mushola Nurul Iman Assalam untuk melaksanakan kegiatan. Setelah mendapatkan izin, kegiatan yang selanjutnya dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Observasi dan Wawancara

Pada tahap ini dilakukan observasi dengan mengamati beberapa kegiatan di Mushola Nurul Iman Assalam. Sedangkan wawancara dilakukan terhadap Bapak Suyitno selaku ketua Mushola Nurul Iman Assalam. Wawancara dengan bertanya tentang kegiatan yang dilakukan di Mushola Nurul Iman Assalam.

2. Pencarian referensi

Pencarian referensi dilakukan pada media berbasis digital dari berbagai jurnal ilmiah.

3. Pembuatan materi dan persiapan kuesioner

Tutor membuat materi mengenai edukasi dasar artificial intelligence untuk meningkatkan kreativitas anak. Kuesioner juga disiapkan untuk peserta setelah kegiatan praktek.

4. Persiapan Lain-Lain

Persiapan lain-lain terdiri dari alat dan perlengkapan PM seperti, spanduk, LCD projector, MIC (pengeras suara), serta persiapan tempat, konsumsi juga peserta.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan diuraikan dalam 4 tahap yaitu :

1. Pemberian Materi

Materi akan diisi secara offline oleh seorang tutor yang menjelaskan mengenai edukasi dasar artificial intelligence untuk meningkatkan kreativitas anak.

2. Praktek pembuatan tulisan dan gambar sederhana

Praktek ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman anak terhadap penjelasan tutor. Praktek membuat tulisan berupa cerita singkat dan gambar singkat

yang dijelaskan dari cerita tersebut.

3. Pengisian Kuesioner

Pengisian kuesioner dilakukan langsung di lokasi secara offline. Kuesioner dibagi menjadi 2 jenis yaitu kuesioner peserta dan mitra.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan di sela-sela kegiatan dan di sesi akhir dari acara ini adalah dokumentasi seluruh peserta beserta panitia dengan membentangkan spanduk Universitas Bina Sarana Informatika.

Jadwal pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah :

Hari : Minggu

Tanggal : 19 April 2025

Waktu : 08.30 – 11.30 WIB

Tempat : Mushola Nurul Iman Assalam

Alamat : Gg. Moh., RT.2/RW.13, Duri Kosambi, Kecamatan Cengkareng, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11750

Tugas dari tim pelaksana pengabdian masyarakat sebagai berikut :

Tabel.3 Pembagian Tugas Pengabdian Kepada Masyarakat pada Anak-anak Di Lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi

No.	Nama	Tugas
1.	Siti Rugayah, M.Mat (Ketua Pelaksana) Bidang Ilmu : Matematika	a. Melakukan perizinan tempat b. Menyampaikan materi c. Menyusun laporan pertanggung jawaban pelaksanaan pengabdian masyarakat. d. Bertanggung jawab dalam pelaksanaan PM.
2.	Yuni Siswantoro, M.Kom (Tutor) Bidang Ilmu: Ilmu Komputer	a. Membuat materi b. Melakukan pembuatan proposal pengabdian masyarakat. c. Membuat press release di media massa online d. Membantu dalam pelaksanaan PM.
3.	Nur Aini Setyawati, M.Kom (Anggota) Bidang Ilmu : Ilmu Komputer	a. Melaksanakan pendampingan dan monitoring peserta b. Mengatur keuangan pm c. Membuat absensi peserta dan panitia d. Mengelola Kuesioner

		e. Membantu dalam pelaksanaan PM.
4.	Mahasiswa yang dilibatkan dalam program kemitraan masyarakat: • Cindy Oktaviani • Anisa Fitri	a. Dokumentasi b. Melaksanakan pendampingan dan monitoring peserta c. Penyebaran kuesioner kepada peserta dan mitra.

III. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

Luaran dan target capaian dari kegiatan pengabdian masyarakat, tertera pada tabel 4.

Tabel 4. Luaran dan Target Capaian

No.	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1	Artikel di media masa cetak atau elektronik	Nasional Judul: Sosialisasi Artificial Intelligence Dasar Untuk Mendorong Potensi Kreativitas Anak Di Lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi. Tanggal Terbit: 19 April 2025 Link URL: https://lppm.bsi.ac.id/press/detail/sosialisasi-artificial-intelligence-dasar-untuk-mendorong-potensi-kreativitas-anak-di-lingkungan-mushola-nurul-iman-assalam-duri-kosambi	Terbit
2	Mitra Non Produktif	Pengetahuan meningkat Keterampilan meningkat	Ada Ada

IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH

Program Edukasi Dasar Artificial Intelligence (AI) di lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam memahami teknologi digital, khususnya AI. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar peserta belum mengenal konsep dasar AI serta pemanfaatannya dalam pembelajaran dan kreativitas digital. Setelah pelaksanaan kegiatan, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman, minat belajar teknologi, serta kemampuan menggunakan aplikasi AI sederhana secara positif dan edukatif.

Kontribusi mitra dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sangat

membantu keberhasilan program. Pengurus Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi berperan dalam menyediakan tempat kegiatan, membantu koordinasi peserta, serta mendukung pelaksanaan teknis selama program berlangsung. Mitra juga membantu mengajak anak-anak dan masyarakat sekitar untuk mengikuti kegiatan sehingga program dapat berjalan dengan lancar, tertib, dan mencapai target yang diharapkan.

V. REALISASI BIAYA

Jabarkan biaya yang dikeluarkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat :

Tabel 5. Jabaran Biaya

HONOR					
No.	Item Honor Kegiatan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Tutor	1	orang	450.000	450.000
2	Dokumentasi	20	file	25.000	500.000
Total Honor					950.000
BELANJA BAHAN					
No.	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Modul	30	jilid	20.000	600.000
2	Spanduk	5	Lembar	200.000	1.000.000
3	Perlengkapan lain				800.000
4	Biaya Publikasi Artikel Abdimas	1		400.000	400.000
5	Biaya Press Release	1		200.000	200.000
Total Belanja Bahan					3.000.000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL					
No.	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Sovenir untuk peserta	30	bag	160.000	4.800.000
2	Snack peserta	30	dus	20.000	600.000
Total Belanja Barang Non Operasional					5.250.000
BIAYA PERJALANAN					
No.	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Transportasi	2	orang	200.000	400.000
Total Biaya Perjalanan					400.000
Total Keseluruhan					9.750.000

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Program Edukasi Dasar Artificial Intelligence (AI) di lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi memberikan manfaat positif dalam mengenalkan teknologi AI kepada anak-anak secara sederhana, interaktif, dan menyenangkan. Melalui kegiatan ini, peserta dapat memahami konsep dasar AI, mengenal pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari,

serta meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir logis, dan minat belajar teknologi digital. Program ini juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi sehingga anak-anak lebih siap menghadapi era digital secara bijak dan produktif..

Kegiatan edukasi AI ini diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih beragam dan tingkat pembelajaran yang menyesuaikan usia peserta. Dukungan dari pengurus mushola, orang tua, dan pendamping sangat diperlukan agar anak-anak dapat terus memanfaatkan teknologi secara positif. Selain itu, perlu adanya penambahan fasilitas pendukung dan pengembangan metode pembelajaran berbasis praktik agar kegiatan menjadi lebih efektif, menarik, dan memberikan dampak yang lebih luas bagi masyarakat sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Hindra Kurniawan, Adiguna Sasama W.U, Tambunan RW. Potensi AI dalam Meningkatkan Kreativitas dan Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia. 2024 Jun 30;5(1):10–7. doi:10.46510/jami.v5i1.285
2. Rochmawati DR, Arya I, Zakariyya A. MANFAAT KECERDASAN BUATAN UNTUK PENDIDIKAN. Jurnal Teknologi Komputer dan Informatika. 2023 Sep 25;2(1):124–34. doi:10.59820/tekomin.v2i1.163
3. Nurachmy Sahnir, Jamilah, Heriyati Yatim. Pengenalan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Meningkatkan Pengalaman Belajar Seni di Era Digitalisasi Pendidikan. SEMINAR NASIONAL DIES NATALIS 62. 2023 Jul 29;1:245–56. doi:10.59562/semnasdies.v1i1.811
4. Tejawiani I, Sucahyo N, Usanto U, Sopian A. PERAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA DENGAN MENERAPKAN PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA. JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri). 2023 Aug 2;7(4):3578. doi:10.31764/jmm.v7i4.16143
5. Sony Maulana M, Nurmalasari, Rheno Widiyanto S, Dewi Ayu Safitri S, Maulana R. PELATIHAN CHAT GPT SEBAGAI ALAT PEMBELAJARAN BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE DI KELAS. Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Jotika. 2023 Aug 4;3(1):16–9. doi:10.56445/jppmj.v3i1.103

6. Hanan, Moh. Ahsan Shohifur Rizal, Kholik. Peningkatan Kreativitas Menulis Cerpen Siswa MA Nurul Ichsan Melalui Penerapan AI dan Metode Mind Mapping. *Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*. 2024 Oct 16;8(2):44–56. doi:10.29407/jbsp.v8i2.22787
7. Silitonga LM, Suciati S, Wiyaka W, Prastikawati EF. Pelatihan Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi Guru MGMP Bahasa Inggris SMP Kota Semarang. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. 2025 Sep 30;16(3):674–9. doi:10.26877/e-dimas.v16i3.23696
8. Kisno K, Fatmawati N, Rizqiyani R, Kurniasih S, Ratnasari EM. PEMANFAATAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCES (AI) SEBAGAI RESPON POSITIF MAHASISWA PIAUD DALAM KREATIVITAS PEMBELAJARAN DAN TRANSFORMASI DIGITAL. *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*. 2023 Dec 1;4(1):44. doi:10.32332/ijigaed.v4i1.7878
9. Hakim F, Fadlillah A, Rofiq MN. Artificial Intellegence (AI) dan Dampaknya Dalam Distorsi Pendidikan Islam. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*. 2024 Mar 11;13(1):129–44. doi:10.54437/urwatulwutsqo.v13i1.1330

LAMPIRAN

Lampiran A. Absen Panitia

**ABSEN PANITIA PENGABDIAN MASYARAKAT
MAJELIS TAKLIM PADA MUSHOLA NURUL
IMAN ASSALAM
Minggu, 19 April 2026 (08.30-11.30 WIB)**

No	Nama	NIP/NIM	Tanda Tangan
1.	Siti Rugayah, M.Mat	(202309085)	
2.	Yuni Siswantoro, M.Kom	(201110124)	
3.	Nur Aini Setyawati, M.Kom	(200904320)	
5.	Cindy Oktaviani	(15250447)	
6.	Anisa Fitri	(15250934)	

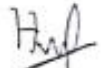
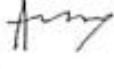
Lampiran B. Absen Peserta

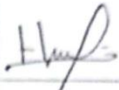
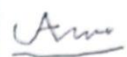
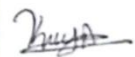
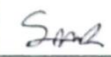
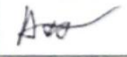
ABSENSI PESERTA PM

Edukasi Dasar Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Kreativitas
Anak Di Lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi

Minggu, 19 April 2026

08.30-11.30 WIB

No.	Nama	TTD
1.	Kurnia rahmadhani ,s.	
2.	Wildan	
3.	Muhammad Hanafi al mubarak	
4.	IQBAL	
5.	Farrel	
6.	Habibi	
7.	hanan	
8.	Abid	
9.	ALFATHIR	
10.	BAGAS	

No.	Nama	TTD
11.	Halim	
12.	UPI	
13.	ALFARIZI	
14.	ADILA	
15.	Raihan.	
16.	Kirana	
17.	nan	
18.	SAFIYAH	
19.	ASKA	
20.	Lidia	

No.	Nama	TTD
21.	Salsal	✓
22.	Jihan	✓
23.	Nizam	
24.	qir kengal	OKm
25.	DZaky	
26.	kholid	
27.	Keisna	
28.		
29.		
30.		

Lampiran C. Surat Keterangan Mitra



MUSHOLA NURUL IMAN ASSALAM

Jl. H. Sanusi Gg. H. Rabbi RW. 013 RT. 002

Kel. Duri Kosambi, Kec. Cengkareng

Jakarta Barat Kode Pos : 11750

No. Surat : NIA/045/190426

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Suyitno

Jabatan : Ketua Mushola Nurul Iman Assalam

Menyatakan bahwa Universitas Bina Sarana Informatika telah mengadakan kegiatan Pengabdian Masyarakat yang telah dilaksanakan pada:

Hari, Tanggal : Minggu, 19 April 2026

Pukul : 08.30-11.30 WIB

Tempat : Mushola Nurul Iman Assalam

Dengan susunan panitia terlampir. Demikian surat keterangan pengabdian masyarakat ini dibuat agar dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 19 April 2026

Yang menyatakan,

Ketua Mushola Nurul Iman Assalam





MUSHOLA NURUL IMAN AS SALAM

Jl. H. Sanusi Gg. H. Rabbi RW. 013 RT. 002

Kel. Duri Kosambi, Kec. Cengkareng

Jakarta Barat Kode Pos : 11750

Lampiran Susunan Panitia Kegiatan Pengabdian Masyarakat :

Judul PM :

Sosialisasi Artificial Intelligence Dasar Untuk Mendorong Potensi Kreativitas Anak Di Lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi

Panitia :

Ketua : Siti Rugayah, M.Mat (202309085)

Anggota :

Yuni Siswantoro, M.Kom (201110124)

Nur Aini Setyawati, M.Kom (200904320)

Cindy Swary Meliala (15250415)

Anisa Fitri (15250934)

Lampiran D. Luaran PM (artikel yang sudah terbit berupa press release yang sudah terbit)

Luaran PM Press Release

Sosialisasi Artificial Intelligence Dasar Untuk Mendorong Potensi Kreativitas Anak Di Lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi.

Terbit tanggal 19 April 2026

Untuk luaran PM telah terbit di LPPM BSI dengan link :

<https://lppm.bsi.ac.id/press/detail/sosialisasi—artificial-intelligence-dasar-untuk-mendorong-potensi-kreativitas-anak-di-lingkungan-mushola-nurul-iman-assalam-duri-kosambi>



by Yoseph Tajul Arifin • 19 April 2026

Sosialisasi Artificial Intelligence Dasar Untuk Mendorong Potensi Kreativitas Anak Di Lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi

Jakarta-19 April 2026, Sejumlah Dosen dari Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Kegiatan yang mengusung tema "Sosialisasi Artificial Intelligence Dasar Untuk Mendorong Potensi Kreativitas Anak Di Lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi". Dilaksanakan di Musholla Nurul Iman Assalam Duri Kosambi Jakarta Barat.

Kegiatan pengabdian ini terdiri dari tim dosen yang diketuai oleh Siti Rugayah, M.Mat yang beranggotakan : Yuni Siswanto, M.Kom selaku tutor yang membawakan materi, dan Nur Aini Setyawati, M.Kom. Dalam sambutan yang diberikan Ibu Siti Rugayah selaku ketua Tim Pengabdian Kepada Masyarakat ini salah satunya untuk memenuhi Tridarma Perguruan Tinggi yang mewajibkan bagi seluruh dosen Universitas BSI. Sehingga dosen-dosen dapat mentransfer ilmu kepada Masyarakat, khususnya anak-anak RT 2 RW 13 Duri Kosambi agar mendapatkan ilmu yang bermanfaat.

Dalam konteks lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi, edukasi dasar mengenai AI menjadi penting sebagai upaya meningkatkan kreativitas anak sejak usia dini serta mempersiapkan mereka menghadapi era digital. Secara umum, kondisi anak-anak di lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam masih didominasi oleh penggunaan teknologi secara pasif, seperti bermain game atau mengonsumsi konten digital tanpa arah edukatif. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pemanfaatan teknologi dan pengembangan potensi kreatif anak.

Namun demikian, implementasi edukasi AI di lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi juga menghadapi beberapa tantangan. Pertama, keterbatasan pemahaman masyarakat, khususnya orang tua, mengenai AI. Banyak yang masih menganggap AI sebagai teknologi yang rumit dan sulit dipahami. Kedua, keterbatasan fasilitas dan akses terhadap perangkat teknologi yang memadai. Ketiga, kurangnya pendampingan dalam penggunaan teknologi yang tepat bagi anak-anak. Tantangan-tantangan ini perlu diatasi melalui pendekatan edukasi yang sederhana, kontekstual, dan berbasis komunitas.

Metode pelatihan dan penyampaian materi secara interaktif dan menyenangkan yang memanfaatkan AI dalam kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan teknologi, tetapi juga untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan berfikir kritis serta kemandirian belajar anak. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa sosialisasi edukasi dasar AI dapat menambah pengetahuan tentang cara menggunakan AI dasar seperti keterampilan tentang membuat tulisan, gambar sederhana dengan AI serta pemanfaatan penggunaan gawai yang positif dan bermanfaat

Sosialisasi Edukasi dasar Artificial Intelligence di lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi merupakan langkah strategis dalam menghadapi era digital, dan dengan dukungan masyarakat, orang tua, serta fasilitator yang kompeten, kegiatan ini diharapkan dapat terus berlanjut sebagai fondasi dalam menciptakan generasi yang kreatif, adaptif, dan siap menghadapi masa depan.

Search

Masukkan Kata Kunci

Categories

Berita (306)
Kegiatan (30)
Layanan (3)
Pengumuman (49)
Press Release (504)
Tips Trik (1)

Other Posts



Menggalai Kreativitas Melalui Pelatihan Digital Mar...
12 October 2024



Dosen FKB Universitas Bina Sarana Informatika Kol...
01 November 2025



Pelatihan Dasar Pengenalan Perangkat Komputer Bagi...
17 September 2022



Staff Kelurahan Sukaresmi Belajar Mengolah Data Ke...
19 November 2022



Pelatihan Desain Grafis Promosi Hasil Panen Menggu...
05 March 2023



Workshop Perencanaan Keuangan Pada Peserta Didik ...
17 July 2023



Mudahnya Belajar Jarak Jauh dengan Aplikasi Zoom...
25 January 2021



Pengumuman Penerimaan Pengabdian Masyarakat Progra...
03 September 2018



Pelatihan Penulisan Bahasa Arab pada Laptop Menggu...
18 March 2023



Bakti Sosial dan Pelatihan Menggunakan Dokumen dan...
14 June 2020

Lampiran E. Dokumentasi Kegiatan kepada masyarakat Minimal 5 Foto Yang Berbeda dengan Caption.



Sambutan Ketua DKM



Materi dan Praktek oleh Tutor



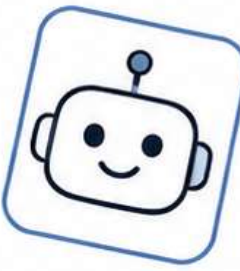
Pemberian Doorprize



Pengisian Kuisisioner



Foto Bersama

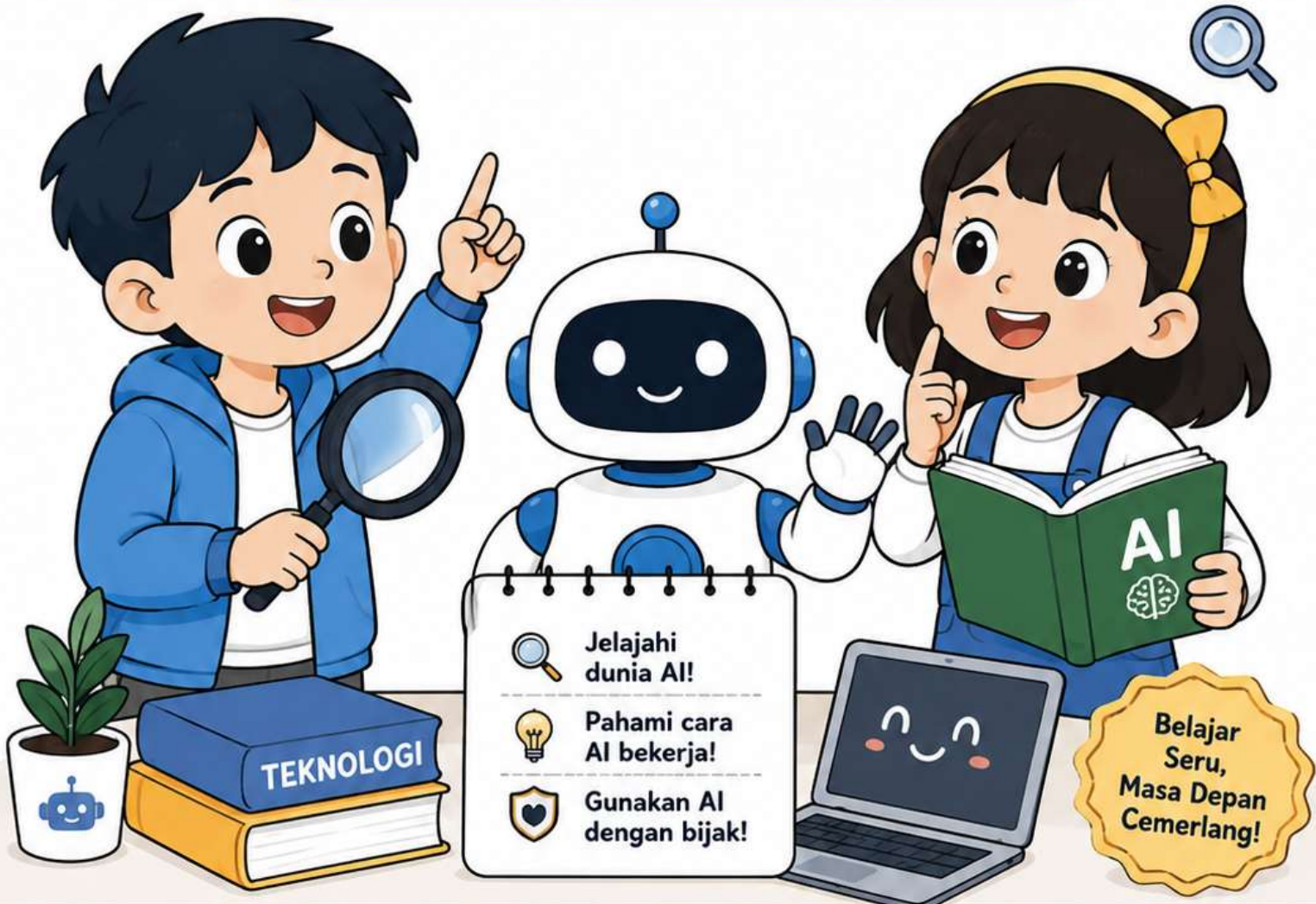


MODUL PETUALANGAN CERDAS:

Mengenai AI

(Kecerdasan Buatan)

Panduan Belajar Seru untuk Anak-Anak



KATA PENGANTAR: Selamat Datang di Petualangan Cerdas!

Halo, Teman-Teman Hebat! 🙌

Pernahkah kalian membayangkan punya asisten robot super pintar yang bisa diajak mengobrol, bermain game, atau membantu mengerjakan tugas? Dulu, hal seperti itu cuma ada di film kartun dan superhero. Tapi sekarang, teknologi itu benar-benar ada di dunia nyata, lho! Namanya adalah Kecerdasan Buatan atau sering disebut AI (Artificial Intelligence).

Buku saku ini dibuat khusus untuk mengajakmu bertualang menjadi seorang Detektif AI. Kalian tidak hanya akan belajar tentang apa itu AI, tapi juga mencari tahu di mana saja AI bersembunyi di sekitar kita, dan yang paling seru: kalian akan melatih AI kalian sendiri!

Siapkan rasa ingin tahumu, kencangkan sabuk pengaman imajinasimu, dan mari kita mulai petualangan seru ini!

ATURAN KELAS DETEKTIF AI

Sebelum kita memulai misi rahasia kita untuk mempelajari komputer pintar, ada beberapa aturan penting yang harus disetujui oleh semua Calon Detektif AI. Baca dan ingat baik-baik, ya!

1. Berani Bertanya! (Super Kepo itu Bagus)

Tidak ada pertanyaan yang konyol. Jika ada kata-kata aneh seperti Algoritma atau Data yang belum kamu mengerti, langsung angkat tanganmu dan bertanyalah kepada guru atau pendampingmu.

2. Sabar Seperti Ilmuwan Sejati

Mengajari AI itu mirip seperti mengajari anak anjing; butuh waktu dan kesabaran! Jika saat praktek nanti komputernya salah menebak atau sedikit lambat, jangan marah. Cobalah lagi dengan cara yang berbeda.

3. Aturan Gembok Emas (Jaga Privasi)

AI memang pintar, tapi kita tidak boleh memberikan rahasia kita. Dilarang keras memasukkan data pribadi seperti alamat rumah, nomor telepon, atau rahasia keluargamu ke dalam program AI tanpa izin orang tua.

4. Gunakan Kekuatan untuk Kebaikan

AI adalah alat yang sangat kuat. Sebagai Detektif AI yang baik, kita berjanji hanya akan menggunakan teknologi ini untuk belajar, berkarya, dan membantu orang lain, bukan untuk berbuat curang atau menjahili teman.

5. Wajib Bersenang-senang! 🎉

Belajar teknologi itu sangat asyik! Jangan lupa untuk tertawa, bermain, dan berkreasi sebebas mungkin.

Tanda Tangan Kesepakatan:

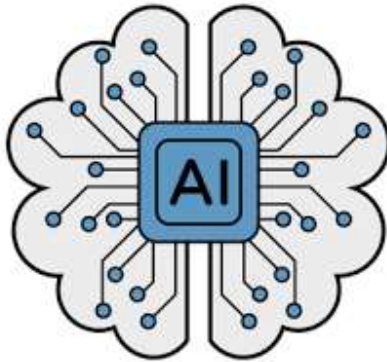
Saya yang bernama _____ berjanji akan mematuhi aturan di atas dan siap menjadi Detektif AI yang hebat!



BAB 1: Apa Itu AI?

Halo, Calon Detektif Masa Depan!

Pernahkah kamu menonton film tentang robot pintar yang bisa berbicara, berpikir, dan membantu manusia? Nah, otak yang membuat robot itu pintar disebut AI atau Artificial Intelligence (Kecerdasan Buatan).



Komputer vs. Otak Manusia

- Otak Manusia:

Bisa belajar dari pengalaman. Saat pertama kali naik sepeda dan jatuh, otakmu belajar menjaga keseimbangan.

- Komputer Biasa:

Hanya bisa melakukan apa yang disuruh. Tidak bisa berpikir sendiri.

- AI:

Komputer spesial yang bisa belajar seperti manusia agar bisa mengenali gambar, suara, dan memecahkan masalah.

Catatan Penting:

AI bukan monster atau sihir. AI adalah program komputer canggih yang dibuat manusia.



BAB 2: Di Mana Saja AI Bersembunyi?

AI ternyata ada di sekitar kita setiap hari!

- Rekomendasi YouTube & Netflix

AI mengingat video yang kamu suka dan memberikan rekomendasi serupa.



- Filter Wajah Instagram & TikTok

AI mengenali mata, hidung, dan mulut agar filter pas di wajahmu.



- Asisten Suara

Saat bertanya pada Siri atau *Google Assistant*, AI mendengarkan dan menjawab pertanyaanmu.



- Karakter Video Game

Musuh atau teman di game digerakkan oleh AI sederhana.



BAB 3: Bagaimana Cara AI Belajar?

Makanan AI adalah DATA.

Sama seperti manusia belajar dari buku dan guru, AI belajar dari data berupa foto, suara, atau tulisan.



Contoh:

Mengajari AI membedakan apel dan jeruk.

Langkah 1:

Berikan ribuan foto apel.



Langkah 2:

Berikan ribuan foto jeruk.



Langkah 3:

AI mencari pola dan perbedaan dari kedua buah tersebut.



Hasil:

AI dapat mengenali apel baru yang belum pernah dilihat sebelumnya.



Proses ini disebut **Machine Learning**.

BAB 4: Etika AI - AI yang Baik vs Buruk

- AI harus digunakan dengan bijak.



- Jangan Menyontek

AI boleh membantu belajar, tetapi jangan dipakai mengerjakan semua PR.



- AI Bisa Salah

Selalu cek kembali jawaban AI.



- Jaga Privasi

Jangan memberikan alamat rumah, password, atau data pribadi kepada AI.

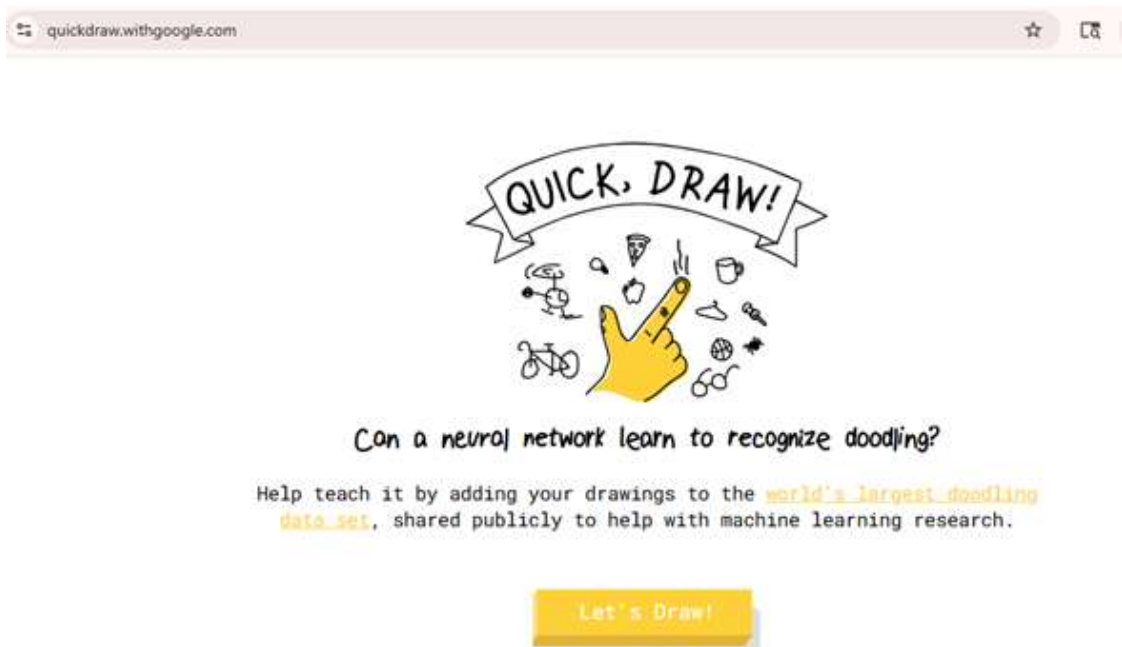


BAB 5: ZONA PRAKTEK!

Praktek 1: Google Quick Draw



1. Buka quickdraw.withgoogle.com
2. Klik "Let's Draw!"
3. Gambar objek yang diminta.
4. AI akan mencoba menebak gambarmu.



Diskusi:

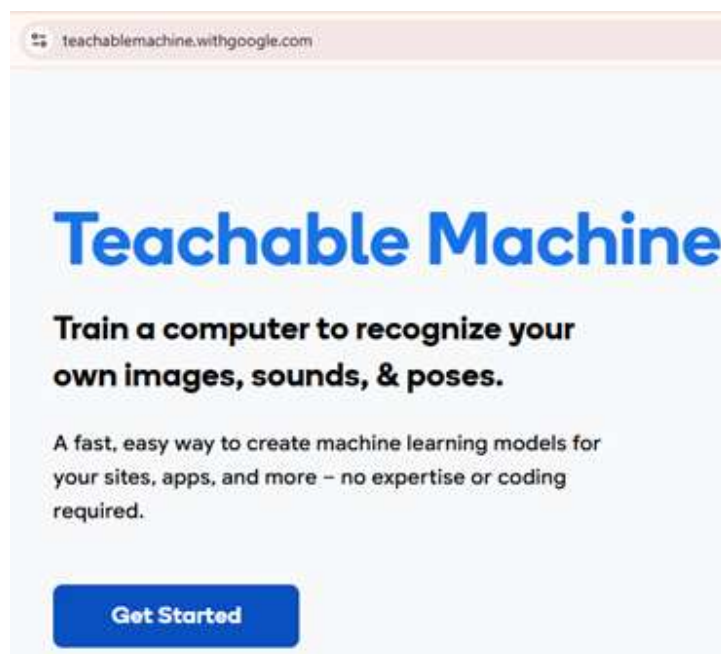
AI bisa menebak karena sudah belajar dari jutaan gambar manusia.



Praktek 2: Teachable Machine



1. Buka teachablemachine.withgoogle.com
2. Pilih Image Project.
3. Buat kelas "Mainan" dan "Tangan Kosong".
4. Rekam banyak gambar untuk masing-masing kelas.
5. Klik Train Model.
6. Uji hasil AI.



Selamat! Kamu berhasil melatih AI pertamamu.



KUIS SERU

1. Apa singkatan dari AI?

Jawab:

2. Apa makanan AI?

Jawab:

3. Apakah AI bisa belajar tanpa manusia?

Jawab:



SERTIFIKAT DETEKTIF AI

SERTIFIKAT KELULUSAN DETEKTIF AI

Diberikan kepada:

Karena telah berhasil memahami dan melatih Kecerdasan Buatan.

