

PROPOSAL
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 : Yuni Siswantoro
 - 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 : Rp.9.700.000,-

Jakarta, 19 Februari 2026

Mengetahui
Rektor UBSI

Ketua Pelaksana



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

- Siti Rugayah S.Pd., M. Mat

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. SOLUSI PERMASALAHAN	5
III. METODE PELAKSANAAN.....	5
IV. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN.....	7
V. ANGGARAN	8
VI. JADWAL KEGIATAN	8

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



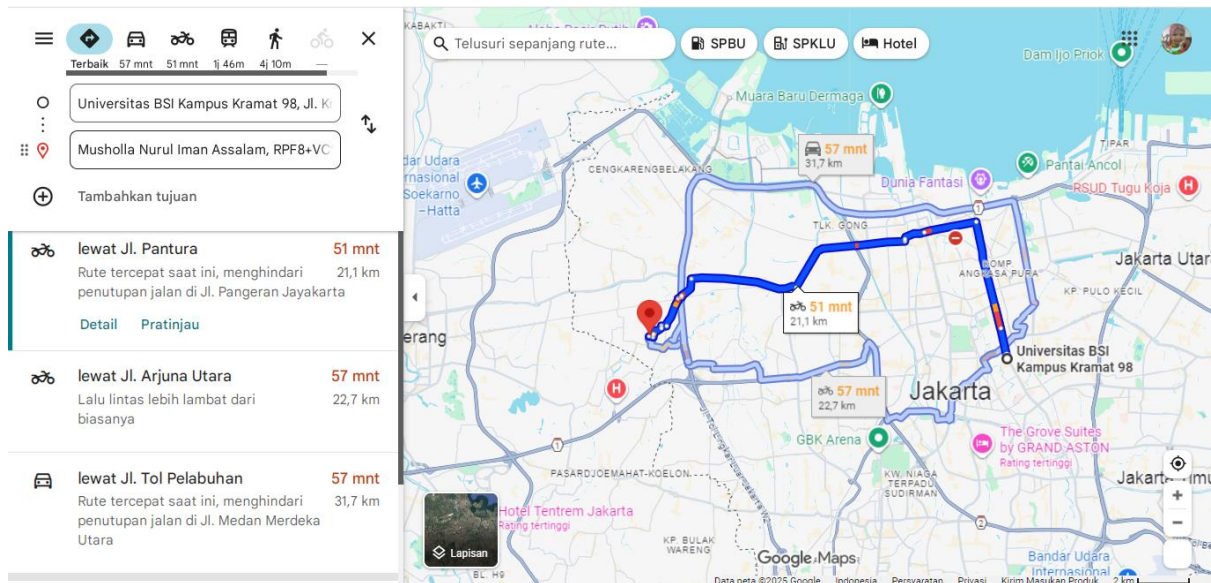
Gambar 2. Sholat Berjamaah di TPA



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. SOLUSI PERMASALAHAN

Solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan diatas adalah memberikan edukasi dasar artificial intelligence untuk meningkatkan kreativitas anak. Alternatif solusi yang ditawarkan dengan kegiatan pengabdian masyarakat terdapat pada tabel 2 :

Tabel 2. Solusi dan Target

Solusi	Target
Memberikan penjelasan tentang penggunaan gawai yang positif dan bermanfaat.	Pengetahuan tentang penggunaan gawai yang positif dan bermanfaat 80 %.
Membuat program dengan aktivitas AI-based kreatif (membuat tulisan dan gambar sederhana).	Keterampilan tentang membuat tulisan dan gambar sederhana dengan AI mencapai 70 %.
Memberikan pelatihan singkat kepada anak tentang cara menggunakan AI dasar dengan metode project-based dan bermain.	Pengetahuan tentang cara menggunakan AI dasar mencapai 70 %

III. 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.

IV. 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	Ada
2	Mitra Non Produktif	Pengetahuan meningkat	Ada
		Keterampilan meningkat	Ada

V. ANGGARAN

Justifikasi anggaran kegiatan pengabdian masyarakat :

Tabel 5. Justifikasi anggaran

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. JADWAL KEGIATAN

Jadwal kegiatan PM disusun sebagai berikut:

Tabel 6. Jadwal Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Maret 2026-Agustus 2026					
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1.	Survei Lokasi PM						
2.	Analisa Kebutuhan						
3.	Pembuatan Proposal						
4.	Persiapan Materi						
5.	Pelaksanaan PM						
6.	Dokumentasi						
7.	Press release						

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