

PENGUATAN LITERASI DIGITAL ANAK MELALUI PELATIHAN AI DI YAYASAN ANANDA SEVA DHARMA

Made Wira Prayoga¹, Ghyovas Diaz Maldini Purba², Luh Putu Amaragita Tiarani Wicaya³,
Ni Kadek Laras Wulandari⁴, Luh Putu Eka Damayanthi⁵

^{1,2}Program Studi Ilmu Komputer, ^{3,4}Program Studi Sistem Informasi, ⁵Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, ^{1,2,3,4,5}Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha, Jln.Udayana Kampus Tengah, Singaraja, Indonesia

e-mail: wira.prayoga@student.undiksha.ac.id¹, ghyovas@student.undiksha.ac.id²,
amaragita@student.undiksha.ac.id³, laras.wulandari@student.undiksha.ac.id⁴, ekadamayanthi@undiksha.ac.id⁵

Received : July, 2025	Accepted : July, 2025	Published : July, 2025
-----------------------	-----------------------	------------------------

Abstrak

Perkembangan teknologi AI telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk Pendidikan. Di Indonesia, adopsi AI masih menghadapi tantangan, terutama dalam hal literasi digital dan kesiapan SDM. Tantangan ini juga tampak di Yayasan Ananda Seva Dharma – Singaraja Bali. Kurangnya pemahaman tentang AI dapat membatasi akses anak-anak di yayasan ini terhadap peluang pendidikan berbasis teknologi serta menghambat pengembangan keterampilan yang sesuai dengan tuntutan industri masa depan. Dengan tujuan untuk berbagi pengetahuan dan meningkatkan literasi digital anak-anak di Yayasan Ananda Seva Dharma, Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika (HMJ TI) menggelar program IT Educare. Program ini merupakan bagian dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar anak-anak di Yayasan Ananda Seva Dharma terkait AI. Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan terdiri dari tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan efektivitas kegiatan dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap konsep dan implementasi AI. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 90% peserta memahami konsep AI, sementara seluruh kelompok berhasil menyelesaikan proyek animasi. Selain itu, 80% peserta mengalami peningkatan keterampilan komunikasi melalui presentasi proyek mereka. Pelatihan ini juga berkontribusi dalam mengembangkan kecakapan abad 21, seperti komunikasi, kolaborasi, pemikiran kritis, serta kreativitas dan inovasi. Meskipun pelatihan ini menghadapi tantangan, seperti perbedaan tingkat pemahaman teknologi di antara peserta serta keterbatasan perangkat dan koneksi internet, solusi yang diterapkan berhasil memastikan seluruh peserta tetap mendapatkan pengalaman belajar yang optimal. Ke depannya, kegiatan serupa akan dikembangkan dengan pendekatan yang lebih interaktif dan materi yang lebih variatif untuk mempersiapkan peserta menghadapi era digital yang terus berkembang.

Kata Kunci: pelatihan, AI, animasi

Abstract

The development of AI technology has brought significant changes across various sectors, including education. In Indonesia, AI adoption still faces challenges, particularly in digital literacy and human resource readiness. These challenges are also evident at the Ananda Seva Dharma Foundation in Singaraja, Bali. A lack of understanding of AI can limit children's access to technology-based educational opportunities and hinder the development of skills needed to meet future industry demands. To share knowledge and enhance digital literacy among children at the Ananda Seva Dharma Foundation, the Informatics Engineering Student Association (HMJ TI) organized the IT Educare program. This initiative is part of a community service effort aimed at improving children's understanding and fundamental skills related to AI. The training program was carried out in three stages: preparation, implementation, and evaluation. Each stage was carefully designed to ensure the program's effectiveness in enhancing participants' comprehension of AI concepts and applications. Evaluation results showed that 90% of participants grasped AI concepts, while all groups successfully completed their animation projects. Additionally, 80% of participants improved their communication skills through project presentations. This training also contributed to the development of 21st-century skills, such as communication, collaboration,

critical thinking, and creativity and innovation. Despite challenges such as varying levels of technological understanding among participants and limited device and internet access, the solutions implemented ensured that all participants had an optimal learning experience. Moving forward, similar programs will be enhanced with more interactive approaches and diverse materials to better prepare participants for the ever-evolving digital era.

Keywords: training, AI, animation

Pendahuluan

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan (Hermanto, Prasetya, Dzulqarnain, Sujatmiko, & Wulandari, 2024). Menurut Rifky (2024), AI tidak hanya meningkatkan aksesibilitas pendidikan, tetapi juga membuka peluang baru dalam inovasi dan otomatisasi. Hal senada juga disampaikan oleh Fatmawati, Sari, Setianti, Saleh, & Pitra (2024) bahwa kemajuan teknologi, seperti pembelajaran adaptif dan tutor virtual berbasis AI, menciptakan peluang bagi metode pengajaran yang lebih dinamis dan terarah. Melalui pemanfaatan AI, sistem pembelajaran adaptif dapat menyesuaikan materi serta tingkat kesulitan secara *real-time* sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan masing-masing peserta didik. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan efektivitas proses belajar, tetapi juga mendukung peserta didik dalam mengembangkan potensi mereka secara optimal. Jusman & Usman (2025) menyatakan bahwa, penerapan AI dalam pembelajaran adaptif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik hingga 25% lebih tinggi dibandingkan metode pengajaran konvensional, khususnya pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep secara mendalam. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik membekali diri dengan literasi AI agar mampu beradaptasi dan memanfaatkan teknologi ini secara optimal di dunia pendidikan.

Namun, di Indonesia, adopsi AI masih menghadapi tantangan, terutama dalam hal literasi digital dan kesiapan sumber daya manusia. Menurut laporan Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) tahun 2022-2023, tingkat literasi digital Indonesia berada pada angka 43.18, yang menunjukkan perlunya perbaikan di berbagai aspek terkait masyarakat digital. Banyak masyarakat, khususnya peserta didik, masih memiliki keterbatasan dalam memahami dan memanfaatkan teknologi AI secara optimal. Tantangan ini juga tampak di Yayasan Ananda Seva Dharma – Singaraja Bali. Kurangnya pemahaman tentang AI dapat membatasi akses anak-anak di Yayasan ini terhadap peluang pendidikan berbasis teknologi serta menghambat pengembangan keterampilan yang sesuai dengan tuntutan industri masa depan.

Yayasan Ananda Seva Dharma merupakan unit layanan sosial non-profit, yang didirikan pada tanggal 11 April 2014 oleh Nengah Rinda, Marta Kurniawan, Nyoman Sira, dan Nyoman Budiada.

Yayasan ini memiliki visi: “*Membentuk Generasi Muda Mandiri yang Fisiknya Sehat, Mentalnya Kuat, dan Rohaninya Berkembang*”. Saat ini, yayasan tersebut menaungi 32 anak dalam pengasuhan alternatif dan 16 anak dalam pengasuhan berbasis keluarga. Anak-anak yang diasuh oleh yayasan ini berasal dari jenjang pendidikan yang beragam, mulai dari Taman Kanak-Kanak (TK) hingga Perguruan Tinggi (PT).

Dengan tujuan untuk berbagi pengetahuan dan meningkatkan literasi digital anak-anak di Yayasan Ananda Seva Dharma, Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika (HMJ TI) menggelar program IT Educare. Program ini merupakan bagian dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar anak-anak di Yayasan Ananda Seva Dharma terkait AI. Melalui pendekatan interaktif, anak-anak akan diperkenalkan pada konsep AI, mulai dari pengenalan AI dan *tool-tool* pendukungnya hingga teknik *prompting* yang efektif. Beberapa contoh *tool* yang akan diperkenalkan antara lain *ChatGPT*, *Leonardo AI*, *Hedra*, dan *Suno*, untuk menunjukkan berbagai penerapan AI dalam kehidupan sehari-hari. Dengan metode ini, anak-anak diharapkan dapat memahami manfaat serta cara penerapan AI dalam berbagai bidang.

Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan anak-anak di Yayasan Ananda Seva Dharma dapat lebih siap dalam menghadapi era digital dan mampu memanfaatkan AI secara bijak untuk meningkatkan produktivitas serta kualitas hidup. Selain itu, kegiatan ini juga dapat membuka peluang kolaborasi antara akademisi, praktisi, dan masyarakat dalam mengembangkan solusi berbasis AI untuk permasalahan lokal.

Sejalan dengan hal tersebut, Hakim (2022), Fungsional PTP Ahli Madya pada Direktorat PPG, Kemendikdasmen menegaskan bahwa kecerdasan buatan memiliki peran strategis dalam pendidikan, seperti mendukung personalisasi pembelajaran, menyediakan layanan tutor cerdas, serta menganalisis data pembelajaran secara *real-time*. Pemanfaatan AI yang efektif hanya dapat tercapai jika peserta didik dan tenaga pendidik dibekali dengan literasi digital yang memadai agar mampu memanfaatkan teknologi ini secara optimal, etis, dan bertanggung jawab.

Sebagai penguat hal tersebut, peningkatan literasi digital dan pengenalan AI sejak dini, penerapan AI di lingkungan sekolah juga telah terbukti mampu meningkatkan efektivitas proses

belajar mengajar. Lestari, Zakir, dan Gusli (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan AI di SMAN 3 Bukittinggi memberikan berbagai kemudahan, seperti *feedback* pembelajaran yang lebih efisien, personalisasi belajar, serta peningkatan kualitas guru dan siswa melalui berbagai fitur AI seperti *Virtual Mentor*, *Smart Content*, hingga *Automatic Assessment*.

Hal serupa juga ditemukan dalam pelatihan pemanfaatan AI di SMAN 8 Pontianak. Hermanto, Prasetya, Dzulqarnain, Sujatmiko, dan Wulandari (2024) menyatakan bahwa penggunaan AI di sekolah tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga membekali guru dengan kemampuan untuk mengimplementasikan personalisasi materi, otomatisasi penilaian, serta analisis data siswa untuk mendukung pengambilan keputusan pembelajaran secara lebih tepat dan efisien.

Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan efektivitas kegiatan dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap konsep dan implementasi AI.



Gambar 1: Tahapan Pelaksanaan Pelatihan

a. Persiapan

Pada tahap persiapan, tim pelaksana kegiatan IT Educare dari HMJ TI melakukan survei awal di Yayasan Ananda Seva Dharma untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman peserta mengenai AI. Hasil survei kemudian digunakan sebagai dasar dalam merancang pelatihan, termasuk penyusunan jadwal, materi, serta pemilihan *tools* AI dan metode pembelajaran. Pelatihan ini menggunakan *tools* AI seperti *ChatGPT*, *Leonardo AI*, *Hedra*, dan *Suno*, dengan metode pembelajaran *Project-Based-Learning* (PBL), dimana peserta mengerjakan proyek mini berupa animasi berdasarkan skrip yang telah disiapkan oleh panitia IT Educare. Selain itu, diterapkan juga metode kolaboratif, dimana peserta bekerja dalam kelompok

kecil dalam mengerjakan proyek, serta metode *learning-by-doing*, yang memungkinkan mereka langsung menggunakan AI untuk memahami cara kerjanya.

b. Pelaksanaan

Kegiatan ini berlangsung selama enam minggu, mulai dari 7 Desember 2024 hingga 11 Januari 2025, dan diselenggarakan di aula Yayasan Ananda Seva Dharma. Pelatihan ini diikuti oleh 12 orang peserta pada tingkat Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Para peserta dibagi ke dalam tiga kelompok, masing-masing terdiri dari empat orang. Rincian kegiatan di setiap minggunya dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Minggu 1 – Sabtu, 7 Desember 2024, kegiatan IT Educare resmi dibuka di Yayasan Ananda Seva Dharma. Acara ini dihadiri oleh pembimbing kemahasiswaan HMJ TI, fungsionaris HMJ TI masa bakti 2024/2025, perwakilan demisioner HMJ TI masa bakti 2023/2024, ketua Yayasan Ananda Seva Dharma, panitia IT Educare, serta para peserta.
2. Minggu 2 – Sabtu, 14 Desember 2024, pelatihan dimulai dengan sesi pengenalan konsep dasar AI. Dalam sesi ini, peserta diajak memahami apa itu AI, bagaimana cara kerjanya, serta berbagai contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari sesi ini adalah memberikan wawasan dasar yang kuat agar peserta memahami potensi AI sebagai alat yang bermanfaat di berbagai bidang, seperti pendidikan, ekonomi, dan lainnya.
3. Minggu 3 – Sabtu, 21 Desember 2024, pelatihan berfokus pada praktik langsung dengan berbagai *tools* AI yang sederhana namun fungsional, seperti *ChatGPT*, *Leonardo AI*, *Heydra*, dan *Suno AI*. Dalam sesi ini, peserta mempelajari teknik *prompting* serta mengeksplorasi penggunaan AI untuk menghasilkan *output* sesuai kebutuhan.
4. Minggu 4 – Sabtu, 28 Desember 2024, peserta diberikan tantangan untuk menerapkan pemahaman mereka dalam sebuah proyek mini. Dalam proyek ini, mereka diminta membuat animasi berdasarkan skrip yang telah disiapkan oleh panitia IT Educare. Kegiatan ini dirancang untuk mendorong kreativitas, pemikiran kritis, serta kemampuan bekerja secara kolaboratif dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.
5. Minggu 5 – Sabtu, 4 Januari 2025, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil proyek mereka di hadapan peserta lain serta panitia IT Educare. Sesi ini tidak hanya memberikan kesempatan bagi siswa untuk menampilkan hasil karya dan pemahaman mereka, tetapi juga membantu meningkatkan rasa percaya diri serta keterampilan komunikasi.

6. Minggu 6 – Sabtu, 11 Januari 2025, kegiatan IT Educare resmi ditutup. Dalam sesi ini, masing-masing peserta menyampaikan kesan dan pesan mereka mengenai pengalaman selama pelatihan. Selanjutnya, panitia mengumumkan penghargaan untuk proyek terbaik serta tim terkompak, yang kemudian dilanjutkan dengan penyerahan hadiah. Acara ditutup dengan sesi foto bersama.

c. Evaluasi

Untuk mengukur keberhasilan kegiatan, digunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan beberapa alat ukur. Lembar observasi digunakan selama pelatihan untuk menilai interaksi peserta, keaktifan dalam diskusi, serta keterampilan mereka dalam menggunakan *tools* AI. Selain itu, penilaian juga dilakukan melalui hasil proyek dan presentasi peserta. Animasi yang dihasilkan dinilai berdasarkan kreativitas, kesesuaian dengan skrip, serta kemampuan mengaplikasikan AI. Sementara itu, aspek presentasi dievaluasi dari sistematika penyampaian dan kekompakan tim.

Hasil dan Pembahasan

Pada tanggal 7 Desember 2024 hingga 11 Januari 2025, telah dilaksanakan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi AI untuk pembuatan animasi sederhana di Yayasan Ananda Seva Dharma. Pelatihan bertajuk IT Educare ini merupakan bagian dari program kerja rutin HMJ TI masa bakti 2024/2025, khususnya Bidang 4 Pengabdian Masyarakat. Kegiatan ini diadakan di aula Yayasan Ananda Seva Dharma dan diikuti oleh 12 peserta yang merupakan siswa jenjang Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP).

Secara umum, pelaksanaan pelatihan menunjukkan pencapaian yang signifikan. Pencapaian ini secara langsung mengatasi tantangan awal yang teridentifikasi, yaitu kurangnya pemahaman AI dan literasi digital di kalangan anak-anak Yayasan Ananda Seva Dharma, yang sebelumnya membatasi akses mereka terhadap peluang pendidikan berbasis teknologi dan pengembangan keterampilan masa depan. Berdasarkan hasil evaluasi, 90% peserta mampu memahami konsep dasar AI, termasuk definisi, cara kerja, dan penerapannya dalam animasi digital. Dari 3 kelompok yang dibentuk, seluruhnya berhasil menyelesaikan proyek animasi yang diberikan, yang mencakup pembuatan skenario, konversi teks menjadi gambar menggunakan *Leonardo AI*, animasi menggunakan *Heydra*, serta penyusunan *backsound* melalui *Suno AI*.

Secara lebih rinci, *Leonardo AI* digunakan oleh peserta untuk menghasilkan gambar-gambar ilustratif berdasarkan naskah cerita yang telah disusun, menggunakan teknik *text-to-image*. Gambar-gambar ini kemudian dianimasikan menggunakan *Heydra*, sebuah *platform* berbasis AI

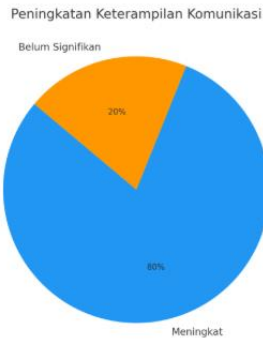
yang memungkinkan pengguna menyusun rangkaian gambar menjadi animasi sederhana dengan fitur transisi otomatis dan efek gerak. Untuk memperkuat elemen audio-visual, peserta menggunakan *Suno AI* sebagai alat bantu menghasilkan *backsound* atau efek suara sesuai dengan suasana cerita, melalui proses input deskripsi suasana yang diinginkan (*prompting*). Dengan kombinasi tiga *tools* ini, peserta dapat membuat karya animasi sederhana secara utuh, mulai dari visualisasi hingga audio tanpa memerlukan keterampilan teknis profesional.

Dalam sesi presentasi akhir, 80% peserta menunjukkan peningkatan keterampilan komunikasi, yang terlihat dari kemampuan mereka dalam menyampaikan ide secara sistematis, berbicara dengan percaya diri, serta berkolaborasi secara efektif dalam tim. Sementara itu, 20% peserta lainnya dikategorikan belum menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan komunikasi. Kategori ini merujuk pada peserta yang masih terlihat pasif saat presentasi, berbicara dengan suara pelan atau tidak percaya diri, serta kesulitan dalam menyampaikan ide secara sistematis. Berdasarkan observasi, hal ini kemungkinan disebabkan oleh faktor kepercayaan diri yang masih rendah atau kurangnya pengalaman berbicara di depan umum. Oleh karena itu, ke depan dibutuhkan strategi tambahan seperti pelatihan komunikasi atau coaching individu untuk membantu peserta dalam aspek ini.

Untuk memperjelas hasil capaian peserta, berikut disajikan grafik mengenai tingkat pemahaman AI dan peningkatan keterampilan komunikasi peserta, seperti pada Grafik 1 dan Grafik 2.



Grafik 1: Pemahaman Konsep AI Peserta



Grafik 2: Peningkatan Keterampilan Komunikasi Peserta

Hasil praktik pembuatan desain animasi berbasis AI yang dihasilkan peserta meliputi berbagai *genre* cerita, seperti yang tersaji pada Gambar 2, Gambar 3, dan Gambar 4.



Gambar 2: Hasil Karya Peserta Berupa Cerita Fantasi



Gambar 3: Hasil Karya Peserta Berupa Cerita Action



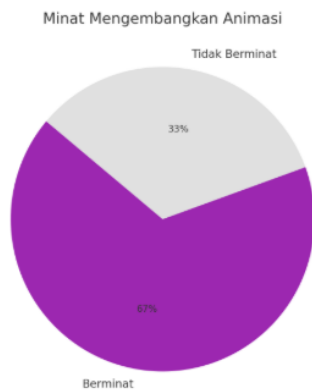
Gambar 4: Hasil Karya Peserta Berupa Cerita Horror

Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga mengasah kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah mereka. Menurut Ramadhayanti (2022), kreativitas dan inovasi muncul dari rasa ingin tahu yang mendorong individu untuk mencoba hal-hal baru. Hal ini tercermin dalam proyek animasi peserta, di mana mereka secara aktif mengeksplorasi berbagai fitur AI untuk menghasilkan karya yang unik dan inovatif.

Lebih jauh, pelatihan ini juga mengembangkan kecakapan abad 21, yang mencakup *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving*, serta *Creativity and Innovation* (4C). Misalnya, komunikasi terlihat dalam sesi presentasi proyek, di mana peserta belajar menyampaikan ide secara sistematis. Kolaborasi terwujud dalam kerja kelompok saat mereka berbagi tugas dalam pembuatan animasi. Pemikiran kritis dan pemecahan masalah tampak ketika peserta menghadapi kendala teknis dalam penggunaan AI dan mencari solusi secara mandiri. Kreativitas dan inovasi berkembang ketika peserta bereksperimen dengan berbagai alat AI untuk menghasilkan animasi yang menarik.

Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Putera, Ismail, & Wijayanti (2024), yang menyatakan bahwa kecakapan abad 21 sangat penting bagi individu untuk dapat bersaing di era digital. Dengan mengembangkan keterampilan ini sejak dini, peserta memiliki bekal yang lebih kuat dalam menghadapi tantangan di masa depan. Dari hasil wawancara, 8 dari 12 peserta menyatakan minat untuk mengembangkan animasi lebih lanjut secara mandiri dan berharap adanya pelatihan lanjutan. Ke depannya, panitia merencanakan pembuatan modul pembelajaran berbasis video dan tugas eksploratif untuk mendukung keberlanjutan pembelajaran peserta setelah pelatihan ini berakhir.

Grafik 3 menunjukkan distribusi minat peserta terhadap pengembangan animasi lebih lanjut setelah mengikuti pelatihan.



Grafik 3: Minat Mengembangkan Animasi

Hasil kegiatan pelatihan ini menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep AI, serta meningkatnya minat untuk memanfaatkan teknologi ini dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini diperkuat oleh studi literatur yang dilakukan oleh Yahya, Aurelia, Rahmatillah, Waruwu dan Amelia (2024), yang menyimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis AI mampu meningkatkan capaian kompetensi siswa, memfasilitasi pembelajaran yang lebih personal, serta mendorong kemandirian belajar melalui dukungan fitur interaktif seperti *chatbot*, video animasi, *e-portfolio*, dan integrasi teknologi VR.

Namun, pelatihan ini juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satu kendala utama adalah perbedaan tingkat pemahaman teknologi di antara peserta. Sekitar 25% peserta membutuhkan waktu lebih lama dalam memahami cara kerja aplikasi AI dibandingkan peserta lainnya. Untuk mengatasi hal ini, panitia menyediakan sesi konsultasi tambahan dan tutorial singkat di luar jadwal utama, yang terbukti membantu meningkatkan pemahaman mereka. Tantangan lain adalah keterbatasan perangkat keras dan koneksi internet, yang terkadang menyebabkan gangguan saat praktik. Sebagai solusi, panitia mengoptimalkan sumber daya yang tersedia dengan meminjamkan perangkat pribadi kepada peserta yang membutuhkan serta mengatur sesi praktik secara bergiliran. Pendekatan ini memungkinkan seluruh peserta tetap mendapatkan kesempatan yang sama dalam mencoba berbagai fitur AI, meskipun dengan keterbatasan perangkat. Berikut beberapa dokumentasi dari kegiatan pelatihan yang telah dilakukan.



Gambar 5: Dokumentasi Sesi Penyampaian Materi



Gambar 6: Photo Bersama seluruh Peserta dan Panitia

Secara keseluruhan, pelaksanaan pelatihan IT Educare ini menunjukkan bahwa kegiatan mampu memberikan solusi langsung terhadap permasalahan utama yang telah diangkat dalam pendahuluan, yaitu rendahnya literasi digital dan kesiapan sumber daya manusia dalam memahami teknologi AI di lingkungan Yayasan Ananda Seva Dharma. Peningkatan pemahaman konsep AI, keberhasilan proyek, serta tumbuhnya minat lanjutan dari peserta menjadi indikator bahwa intervensi ini relevan dan efektif untuk mengatasi tantangan tersebut.

Simpulan dan Saran

Pelatihan IT Educare yang diselenggarakan oleh HMJ TI pada 7 Desember 2024 hingga 11 Januari 2025 di Yayasan Ananda Seva Dharma berhasil memberikan dampak positif bagi peserta, baik dalam peningkatan pemahaman maupun keterampilan teknis terkait konsep AI. Dengan partisipasi 12 siswa jenjang SLTP, pelatihan ini memungkinkan peserta untuk memahami dasar-dasar AI dan menerapkannya dalam pembuatan animasi digital menggunakan berbagai aplikasi berbasis AI.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 90% peserta memahami konsep AI, sementara seluruh kelompok berhasil menyelesaikan proyek animasi. Selain itu, 80% peserta mengalami peningkatan keterampilan komunikasi melalui presentasi proyek mereka. Pelatihan ini juga berkontribusi dalam mengembangkan kecakapan abad 21, seperti

komunikasi, kolaborasi, pemikiran kritis, serta kreativitas dan inovasi.

Meskipun pelatihan ini menghadapi tantangan, seperti perbedaan tingkat pemahaman teknologi di antara peserta serta keterbatasan perangkat dan koneksi internet, solusi yang diterapkan berhasil memastikan seluruh peserta tetap mendapatkan pengalaman belajar yang optimal. Minat peserta untuk mengembangkan keterampilan animasi lebih lanjut menunjukkan bahwa pelatihan ini memiliki dampak yang berkelanjutan. Sebagai langkah tindak lanjut, panitia merencanakan pembuatan modul pembelajaran berbasis video dan tugas eksploratif untuk mendukung keberlanjutan pembelajaran. Ke depannya, kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan pendekatan yang lebih interaktif dan materi yang lebih menantang agar peserta semakin siap menghadapi era digital yang terus berkembang.

Daftar Rujukan

- Fatmawati, Sari, M. N., Setianti, Y., Saleh, K., & Pitra, D. H. (2024). Peran Artificial intelligence (AI) dalam Personalisasi Proses Pembelajaran Mahasiswa di Pendidikan Tinggi. *Journal on Education*, 6(4), 20148-20157.
- Hakim, L. (2022, Desember 8). *Peranan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Pendidikan*. Retrieved from Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah: <https://ppg.dikdasmen.go.id/news/peranan-kecerdasan-buatan-artificial-intelligence-dalam-pendidikan>
- Hermanto, Prasetya, I. A., Dzulqarnain, M. F., Sujatmiko, W., & Wulandari, M. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Lingkungan Sekolah Berbasis Digital. *Abdi Laksana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 574-582.
- Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) Tahun 2022-2023. (2024, Maret 28). Retrieved from <https://data.komdigi.go.id/opendata/dataset/indeks-masyarakat-digital-indonesia-imdi>
- Jusman, & Usman, A. (2025). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital: Sebuah Studi Literatur. *Sultra Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 1-10.
- Lestari, K. M., Zakir, S., & Gusli, R. A. (2024). Penerapan AI dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SMAN 3 Bukittinggi. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(1), 277-289. doi:<https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i1.434>
- Putera, A. J., Ismail, & Wijayanti, P. (2024). Proses Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Trigonometri Berdasarkan Gaya Kognitif. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 1324 of 1330.
- Ramadhayanti, A. (2022, February 7). Begini Cara Efektif Menumbuhkan Kreativitas dan Inovasi - BSI NEWS. Retrieved from <https://news.bsi.ac.id/2022/02/07/begini-cara-efektif-menumbuhkan-kreativitas-dan-inovasi/>
- Rifky, S. (2024). Dampak Penggunaan Artificial Intelligence Bagi Pendidikan Tinggi. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and*, 2(1), 37-42. doi:<https://doi.org/10.31004/ijmst.v2i1.287>
- Yahya, S. N., Aurelia, A., Rahmatillah, F., Waruwu, S. Y., & Amelia, N. (2024). Pemanfaatan AI sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Disrupsi Bisnis*, 823-830. doi:DOI: <http://dx.doi.org/10.32493/drj.v7i6.46279>