

PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) UNTUK BIMBINGAN BELAJAR PADA ANAK ASUH YAYASAN NAELUL KHAIR KOTA BEKASI

Ahmad Fauzi[1]; Minda Septiani [2]; Nila Hardi[3]; **Verra Sofica [4];**

Informatika, Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Bina Sarana Informatika
Email Korespondensi *verra.vsc@bsi.ac.id

Info Artikel

Keywords:
Artificial Intelligence,
Technological literacy
,Learn

Kata Kunci:
Kecerdasan Buatan,
Teknologi Literasi,
Belajar

Abstract

The Artificial Intelligence (AI) Training Program at Yayasan Naelul Khair, Bekasi, is a strategic initiative aimed at enhancing the technological literacy and skills of foster children in response to the evolving demands of digital-based education. The program introduces fundamental AI concepts applicable to learning processes, particularly in assisting with subjects perceived as challenging. Beyond technical proficiency, the training emphasizes the development of critical thinking, collaboration, and technology-driven problem-solving capabilities. This initiative reflects the synergy between education and technology in cultivating an adaptive, competitive younger generation capable of contributing meaningfully to inclusive and sustainable development.

Abstrak

Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) di Yayasan Naelul Khair Kota Bekasi diselenggarakan sebagai upaya strategis untuk meningkatkan literasi dan keterampilan teknologi anak-anak asuh dalam menghadapi dinamika pendidikan berbasis digital. Program ini memperkenalkan konsep dasar AI yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, terutama untuk membantu pemahaman terhadap mata pelajaran yang dianggap sulit. Selain penguasaan teknis, pelatihan ini juga menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan pemecahan masalah berbasis teknologi. Inisiatif ini mencerminkan sinergi antara pendidikan dan teknologi dalam menciptakan generasi muda yang adaptif, berdaya saing, dan mampu berkontribusi secara aktif dalam pembangunan yang inklusif dan berkelanjutan.

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital semakin pesat dalam segala bidang. Teknologi Digital adalah sebuah teknologi informasi yang lebih mengutamakan kegiatan dilakukan secara komputer/digital dibandingkan menggunakan tenaga manusia (Muhammad, 2019) Salah satu inovasi yang paling menonjol adalah kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI). Kecerdasan buatan atau lebih dikenal dengan artificial intelligence(AI) adalah program komputer yang dirancang dan dibangun untuk dapat meniru kecerdasan manusia, termasuk kemampuan pengambilan keputusan, logika, dan karakteristik kecerdasan lainnya (Karyadi, 2023) Tujuan utama dari kecerdasan buatan adalah membuat mesin yang dapat belajar, memahami, merencanakan dan beradaptasi sehingga dapat menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri (Lubis, 2021).

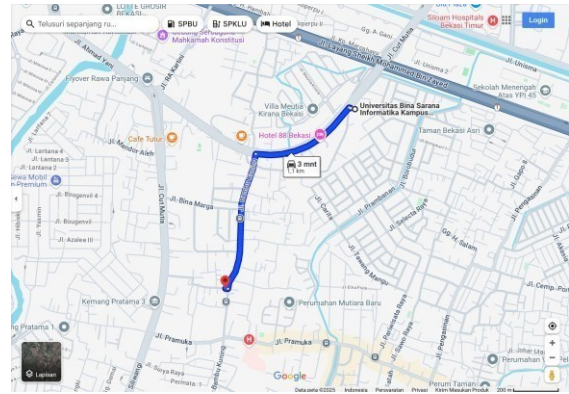
Meskipun teknologi kecerdasan buatan (AI) mengalami kemajuan yang sangat cepat,

masih ditemukan ketimpangan yang mencolok dalam akses dan pemanfaatannya antara kelompok masyarakat dengan sumber daya yang memadai terutama di kawasan perkotaan dan kelompok-kelompok rentan, seperti anak-anak dari keluarga berpenghasilan rendah serta mereka yang berada di bawah asuhan lembaga sosial. Kelompok rentan ini umumnya belum mendapatkan akses yang setara maupun peluang yang cukup untuk menguasai perkembangan teknologi digital terkini, sehingga berpotensi semakin terpinggirkan dalam proses transformasi digital yang tengah berlangsung. Panti asuhan menjadi salah satu kelompok yang termasuk kedalamnya. Sebagaimana yang sudah diketahui bahwa panti asuhan merupakan suatu lembaga pelayanan sosial untuk memelihara dan merawat anak-anak yang tidak mempunyai keluarga ataupun yang tidak tinggal bersama dengan keluarga (Nawassyarif et al., 2021).

Sebagai upaya untuk menjawab permasalahan tersebut, program pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan pengenalan kecerdasan buatan (AI) menjadi alternatif solusi. Pelatihan yang dirancang diharapkan mampu berfungsi sebagai sarana awal dalam menanamkan pemahaman dasar mengenai AI kepada remaja yang berada dalam lingkungan yayasan sosial. Pembelajaran yang dilakukan yaitu pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek sebagai pengajaran sistematis yang melibatkan siswa dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui proses penyelidikan yang terstruktur terhadap pertanyaan yang kompleks, otentik, dan produk serta tugas yang dirancang dengan cermat (Zubaidah, 2019). Pendekatan pelatihan berbasis proyek sederhana, simulasi interaktif, dan permainan edukatif telah terbukti sebagai metode yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep serta motivasi peserta terhadap topik kecerdasan buatan (AI), khususnya bagi peserta dengan tingkat pengetahuan dasar atau pemula. Metode ini memungkinkan peserta untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, memperkuat keterlibatan, dan memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih menyenangkan serta bermakna.

Penelitian ini bertujuan melalui penguatan pengetahuan dan keterampilan AI, anak-anak asuh diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan mereka dalam mengeksplorasi pengetahuan dan pembelajaran dengan penggunaan AI dalam membimbing terkait pelajaran yang dianggap sulit. Lebih dari sekadar memberikan pengetahuan, Pelatihan ini juga menciptakan ruang bagi anak-anak asuh untuk berkolaborasi dan berbagi ide dalam menggunakan teknologi sebagai alat untuk memecahkan masalah dan meningkatkan kualitas hidup mereka sendiri serta lingkungan sekitar. Dengan demikian, kolaborasi antara sektor pendidikan dan teknologi dalam Pelatihan ini tidak hanya menjadi sarana untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga menjadi perwujudan dari komitmen bersama untuk menciptakan masa depan yang lebih baik dan inklusif bagi anak-anak asuh, di mana teknologi menjadi alat yang memberdayakan mereka untuk meraih potensi terbaik mereka dan berkontribusi pada pembangunan sosial yang berkelanjutan.

Tujuan utama dalam penelitian ini agar anak-anak asuh dapat memanfaatkan AI atau aplikasi yang memudahkan dalam bimbingan belajar.



Sumber: Hasil Kegiatan (2025)

Gambar 1. Peta Lokasi Peta Lokasi Yayasan Panti Asuhan Naelul Khair

Jarak lokasi dari Kampus Universitas Bina Sarana Informatika ke Yayasan Panti Asuhan Naelul Khair di Bekasi adalah sekitar 550 meter dengan waktu tempuh sekitar 2 menit menggunakan kendaraan bermotor.



Sumber: Hasil Kegiatan (2025)

Gambar 2. Aktivitas Yatim dan Piatu Panti Asuhan Yatim Piatu Naelul Khair



Sumber: Hasil Kegiatan (2025)

Gambar 3. Kegiatan Panti Asuhan Yatim Piatu Naelul Khair

Identifikasi permasalahan yang terjadi di

Yayasan tersebut yaitu:

1. Keterbatasan Pengetahuan dan Keterampilan Teknologi

Anak-anak asuh yang menjadi peserta pelatihan mungkin memiliki keterbatasan dalam pengetahuan dan keterampilan teknologi, khususnya terkait dengan AI. Mereka mungkin tidak memiliki pemahaman yang cukup tentang konsep AI, cara kerjanya, atau bagaimana memanfaatkannya dalam desain kegiatan.

2. Keterbatasan Akses Terhadap Teknologi
Keterbatasan akses terhadap perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk mempelajari dan menerapkan AI menjadi hambatan. Beberapa anak asuh mungkin tidak memiliki akses terhadap komputer atau internet secara konsisten, yang dapat menghambat kemampuan mereka untuk berpartisipasi sepenuhnya dalam pelatihan.

3. Kesulitan dalam Mengintegrasikan AI dalam Desain Kegiatan

Meskipun mendapatkan pemahaman dasar tentang AI, anak-anak asuh mungkin mengalami kesulitan dalam menerapkan konsep tersebut ke dalam desain kegiatan sehari-hari di yayasan. Mereka mungkin tidak tahu bagaimana mengidentifikasi peluang penggunaan AI atau mengimplementasikannya dengan efektif dalam kegiatan mereka.

4. Keterbatasan Sumber Daya

Yayasan itu sendiri mungkin menghadapi keterbatasan sumber daya, baik dalam hal dana maupun personel yang terampil dalam bidang AI. Hal ini dapat membatasi kemampuan yayasan untuk menyelenggarakan pelatihan yang berkualitas tinggi dan memberikan dukungan yang memadai kepada peserta pelatihan.

5. Kesulitan dalam Mempertahankan Minat dan Motivasi

Anak-anak asuh mungkin menghadapi kesulitan dalam mempertahankan minat dan motivasi selama pelatihan, terutama jika materi yang disampaikan tidak relevan atau tidak menarik bagi mereka. Ini dapat menjadi tantangan bagi mitra pelatihan untuk merancang dan menyampaikan materi yang menarik dan relevan.

II. METODE PELAKSANAAN

Untuk itu metode yang dilakukan untuk mempraktikkan Pemanfaatan Teknologi Untuk Pencatatan Kesehatan Balita Di Posyandu Mawar Melati dengan cara Metode Pelatihan Offline. Beberapa tahapan metode pelaksanaan sebagai berikut:

1. Tahap persiapan, diawali dengan proses penggalian informasi mendalam melalui survei kebutuhan dan diskusi intensif dengan pengurus yayasan serta anak asuh. Tim melakukan observasi langsung terhadap kondisi pembelajaran di Yayasan Naelul Khair, mengidentifikasi tantangan spesifik yang dihadapi, serta memetakan potensi pemanfaatan teknologi. Berdasarkan temuan ini, disusunlah materi pelatihan yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan riil peserta, dengan tetap mempertimbangkan ketersediaan infrastruktur pendukung.
2. Tahap perancangan, tim merumuskan kerangka kegiatan secara komprehensif. Proses ini mencakup penyusunan modul pembelajaran, penentuan metode pelatihan yang interaktif, penyiapan media pendukung, serta pembagian peran dalam tim pelaksana. Rancangan dibuat fleksibel untuk memungkinkan penyesuaian selama pelaksanaan, sekaligus memastikan semua aspek terukur dan dapat dievaluasi.
3. Tahap pelaksanaan, diisi dengan serangkaian aktivitas yang dirancang partisipatif. Selain Pembelajaran berbasis proyek sederhana, pelatihan juga dilaksanakan dengan pendekatan learning by doing, dimana peserta tidak hanya menerima materi tetapi langsung mempraktikkan penggunaan tools AI dalam menyelesaikan masalah pembelajaran nyata. Sesi diskusi dan sharing pengetahuan difasilitasi untuk mendorong pertukaran pengalaman antar peserta. Tim juga secara aktif menggali masukan untuk pengembangan program lanjutan yang lebih berkelanjutan.
4. Proses Evaluasi dilakukan secara berkesinambungan sejak awal hingga akhir kegiatan. Asesmen formatif dilaksanakan selama pelatihan untuk memastikan pemahaman peserta, sedangkan evaluasi sumatif mengukur pencapaian tujuan program secara keseluruhan. Tim menganalisis seluruh data yang terkumpul, merefleksikan keberhasilan dan tantangan yang dihadapi, serta merumuskan rekomendasi untuk perbaikan program di masa depan. Hasil akhirnya dituangkan dalam laporan komprehensif yang mencakup seluruh aspek pelaksanaan.

Metode pelatihan yang digunakan yakni pengajaran secara luring. Pelaksanaan kegiatan yakni beberapa panitia dan peserta akan hadir dilokasi Yayasan Panti Asuhan Naelul Khair, yang berada di RT.003/RW.003, Sepanjang Jaya, Kecamatan Rawalumbu, Kota

Bekasi. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada Tanggal 23 Maret 2025 Pukul 14:00-18:00 WIB.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan 20 anak asuh Yayasan Naelul Khair dalam pelatihan intensif pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk bimbingan belajar, yang mencakup pengenalan platform AI pendidikan, praktik penggunaan tools seperti ChatGPT untuk penyelesaian tugas, pencarian materi pembelajaran, serta teknik belajar interaktif berbasis AI, dengan pendekatan personalisasi materi dan pendampingan intensif untuk memastikan peserta dapat memanfaatkan teknologi ini secara optimal sekaligus bertanggung jawab dalam proses belajar mandiri mereka.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan berupa Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Untuk Bimbingan Belajar Pada Anak Asuh Yayasan Naelul khair Kota Bekasi secara tatap muka dengan menghadirkan narasumber dari dosen dan mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika.

Pengabdian Masyarakat akan dilaksanakan secara Offline pada :

Hari dan Tanggal: Minggu, 23 Maret 2025
Tempat :Lab Computer Madrasah Yayasan Naelul Khair

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat bertema “Cerdas dengan AI: Pemanfaatan Artificial Intelligence untuk Mendukung Proses Belajar” dilaksanakan dengan melibatkan siswa/i serta pendidik dari Yayasan atau sekolah mitra. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan edukasi terkait teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), terutama dalam konteks penggunaannya di bidang pendidikan. Kegiatan dilakukan secara tatap muka dengan metode ceramah interaktif, tanya jawab, demonstrasi, dan latihan soal. Pencapaian yang dihasilkan yaitu :

1. Peningkatan Pengetahuan tentang AI

Materi awal berfokus pada pengenalan dasar AI. Peserta diperkenalkan dengan definisi AI sebagai teknologi yang membuat komputer dapat berpikir, memahami, dan menyelesaikan masalah seperti manusia. Dari hasil kuisisioner pra-kegiatan, hanya 35% peserta yang mengaku pernah mendengar istilah AI, dan hanya 20% yang bisa menjelaskan secara sederhana apa itu AI. Setelah penyampaian materi, kuisisioner pasca-kegiatan menunjukkan 87% peserta dapat mendeskripsikan AI dengan benar. Ini

menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan.

2. Pemahaman Manfaat AI dalam Pendidikan

Pemateri menjelaskan berbagai manfaat AI, seperti membantu peserta didik dalam mencari materi pelajaran, berfungsi sebagai asisten belajar, mendukung otomisasi tugas-tugas guru, meningkatkan kreativitas, serta menghemat waktu dalam belajar. Peserta terlihat antusias saat berdiskusi tentang contoh praktis, seperti penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis AI yang bisa menjawab soal matematika atau membantu memahami bahasa asing.

3. Mengenal dan Mencoba ChatGPT

Salah satu sesi praktik paling menarik adalah saat peserta dikenalkan pada ChatGPT sebagai contoh nyata chatbot AI. Peserta diberi kesempatan mengajukan pertanyaan langsung kepada ChatGPT melalui perangkat yang disediakan panitia. Peserta kagum karena AI dapat memahami pertanyaan mereka dan menjawab dengan bahasa yang mudah dipahami. Dari umpan balik, sekitar 90% peserta menyatakan pengalaman ini membantu mereka memahami AI dapat digunakan dalam belajar.

4. Identifikasi Kekurangan AI dalam Pendidikan

Peserta diajak untuk berdiskusi mengenai risiko dan kekurangan AI dalam dunia pendidikan. Hasil diskusi menunjukkan bahwa peserta menyadari adanya beberapa kelemahan AI, seperti kecenderungan membuat pelajar menjadi malas berpikir secara mandiri karena terbiasa mendapatkan jawaban instan, munculnya potensi plagiarisme dan ketidakjujuran akademik, serta menurunnya interaksi sosial baik dengan guru maupun teman. Peserta juga memahami bahwa jawaban yang diberikan AI tidak selalu akurat atau sesuai dengan konteks, sehingga penggunaan AI secara sembarangan dapat menyesatkan. Selain itu, ketergantungan yang berlebihan pada teknologi berpotensi menghambat pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

5. Tips Penggunaan AI secara Bijak

Materi diakhiri dengan pembahasan mengenai cara bijak dalam memanfaatkan AI agar dapat memberikan manfaat optimal tanpa menimbulkan dampak negatif. Peserta dibimbing untuk menggunakan AI sebagai alat bantu dalam belajar, bukan sebagai pengganti usaha belajar itu sendiri, agar kreativitas dan produktivitas tetap berkembang. Penekanan juga diberikan pada pentingnya memahami dan menerapkan etika dalam penggunaan AI, seperti menghindari plagiarisme dan tetap menghargai karya orang lain. Peserta diingatkan untuk tidak hanya menyalin jawaban dari AI, melainkan memahami konsep yang diberikan. Di samping itu, peserta didorong untuk terus berdiskusi dengan guru atau teman sebagai bentuk pembelajaran aktif, serta tetap beradaptasi

dengan perkembangan teknologi agar mampu memanfaatkan AI secara optimal dalam mendukung pendidikan mereka.



Sumber: Hasil Kegiatan (2025)
Gambar 4. Pemaparan Materi kepada peserta PM oleh Tutor

Gambar 4 merupakan dokumentasi Tutor dan Tim Tutor dalam memaparkan materi serta tutorial penggunaan AI.



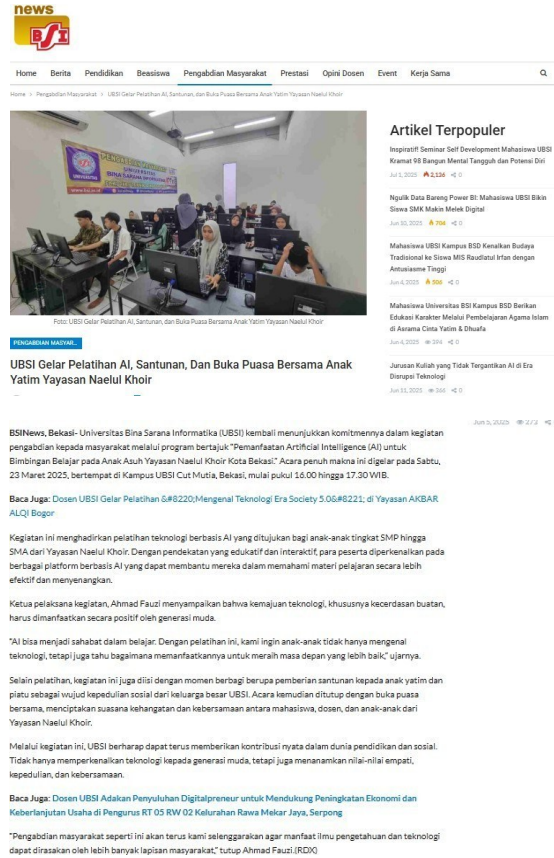
Sumber: Hasil Kegiatan (2025)
Gambar 5. Pengisian Kuesioner peserta dipandu oleh Tutor

Gambar 5 merupakan dokumentasi peserta mengisi lembar kuesioner pengabdian masyarakat untuk mengetahui seberapa besar presentase serta tanggapan peserta dari kegiatan pelatihan.

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini juga dipublikasikan melalui media elektronik yaitu:

<https://news.bsi.ac.id/2025/04/09/ubsi-gelar-pelatihan-ai-santunan-dan-buka-puasa-bersama-anak-yatim-yayasan-naelul-khoir/>

yang terbit pada 9 April 2025 (Gambar 8).



Sumber: Hasil Kegiatan (2025)
Gambar 6. Dokumentasi Press Release

IV. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih bisa disampaikan kepada HIMPAUDI Kabupaten Kubu Raya yang telah memberikan kesempatan kepada Universitas BSI Kampus Kota Pontianak untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat serta semua peserta yang telah berkenan hadir saat kegiatan berlangsung.

V. DAFTAR PUSTAKA

Aminah, S., & Sari, D. P. (2022). Peningkatan kompetensi guru PAUD dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi berbasis Android. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 8(1), 33–40.

Arista, D., & Kustandi, C. (2020). Interactive multimedia in early childhood education: Enhancing learning through play. *International Journal of Early Childhood Education*, 8(4), 211–218.

Herlina, N., & Putra, R. H. (2019). Model pelatihan TIK untuk guru PAUD di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 77–83.

Kurniawan, A., & Lestari, S. (2024). Peran HIMPAUDI dalam peningkatan profesionalisme guru PAUD di era digital:

- Tantangan dan strategi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(1), 25–34.
- Nuryana, Z., & Ramadhan, S. (2021). Kendala implementasi media pembelajaran digital di lembaga PAUD selama pandemi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(2), 102–109.
- Putri, M. A., & Santosa, H. (2022). Pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk pengembangan video pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Anak*, 3(2), 89–96.
- Riana, F., Nugraheni, R., & Wibowo, T. A. (2023). Artificial Intelligence dalam pendidikan anak usia dini: Peluang dan tantangan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Usia Dini*, 5(1), 1–12.
- Rizki, M., & Septiyana, A. (2023). Integrasi teknologi dalam pembelajaran anak usia dini: Studi kasus penggunaan aplikasi edukasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 45–53.
- Rosyida, D., & Rahmad, J. (2020). Pelatihan literasi digital bagi guru PAUD dalam pengembangan media pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 115–121.
- Sari, D. P., & Hidayat, R. (2018). Sinkronisasi media digital dengan kurikulum PAUD: Tinjauan pedagogis. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 150–159.
- Widodo, S. A., & Wahyuningtyas, A. (2020). Optimalisasi media interaktif untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 66–72.
- Wulandari, D. S., Hidayah, F., & Setyawati, E. S. (2021). Lokakarya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi pada guru PAUD di era new normal. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 87–94.