

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN AI (CHAT GPT) DALAM MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA SDN SUMEDANGAN 2

Yuniar Aprilia Rosdiyanto¹, Rika Lailatul Hasanah², Abdul Gafur³

Email: yuniarapiliarosdiyanto@gmail.com¹, rikailailatulh@gmail.com²,
abdulgafurr987@gmail.com³

IAIN Madura

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan Artificial Intelligence (AI) (ChatGPT) dalam meningkatkan keterlibatan siswa di SDN Sumedangan 2. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa AI, khususnya ChatGPT, memberikan kontribusi positif dalam membantu guru menyusun materi, menciptakan ice breaking menarik, dan menyediakan referensi yang bervariasi. Penggunaan AI mampu meningkatkan antusiasme siswa terhadap proses belajar, meskipun tidak sepenuhnya menggantikan kreativitas guru. Terdapat beberapa hambatan, seperti keluaran AI yang terkadang tidak relevan dan kurang variatif. Fasilitas pendukung seperti proyektor dan bantuan perangkat Chromebook turut mendukung optimalisasi pemanfaatan AI di kelas. Penelitian ini merekomendasikan adanya aplikasi AI khusus pendidikan dasar dan pelatihan guru untuk meningkatkan efektivitas penggunaannya di sekolah dasar.

Kata Kunci: Artificial Intelligence, Keterlibatan Siswa, Pembelajaran Digital, Sekolah Dasar, Chatgpt.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era revolusi industri 4.0 telah membawa perubahan besar dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk teknologi yang kini berkembang pesat dan mulai diterapkan dalam bidang pendidikan adalah Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan. AI merupakan cabang ilmu komputer yang berfokus pada penciptaan mesin atau sistem yang mampu berpikir dan belajar layaknya manusia. Dalam konteks pendidikan, AI memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Melalui penerapan teknologi AI, guru dapat terbantu dalam menyusun materi pembelajaran yang adaptif, memahami gaya belajar masing-masing siswa, memberikan umpan balik secara real-time, hingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan menyenangkan. Hal ini tentunya menjadi terobosan penting, terutama dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, yang selama ini menjadi salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan, khususnya di jenjang sekolah dasar.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran merupakan indikator penting keberhasilan proses belajar. Siswa yang terlibat secara aktif, baik secara fisik, emosional, maupun kognitif, cenderung menunjukkan peningkatan prestasi belajar, motivasi, dan minat terhadap mata pelajaran. Sebaliknya, rendahnya keterlibatan siswa sering kali menjadi penyebab utama menurunnya kualitas pembelajaran, baik dari sisi pemahaman materi maupun pencapaian kompetensi. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk terus mencari dan mengembangkan strategi pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi siswa. Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan teknologi dalam pendidikan mulai menjadi salah satu solusi yang diharapkan mampu menjawab tantangan tersebut. Namun, tidak semua teknologi berhasil meningkatkan keterlibatan siswa secara efektif. Diperlukan pendekatan yang mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan dinamis. Di sinilah peran AI menjadi sangat signifikan.

Penggunaan AI dalam dunia pendidikan dapat diwujudkan melalui berbagai bentuk, seperti chatbot pembelajaran, aplikasi edukasi berbasis AI, sistem rekomendasi materi belajar, hingga penggunaan virtual assistant yang dapat menjawab pertanyaan siswa secara langsung. Selain itu, AI juga memungkinkan terjadinya personalisasi pembelajaran, yaitu kemampuan sistem untuk menyesuaikan konten dan metode penyampaian materi sesuai dengan kebutuhan, tingkat kemampuan, serta gaya belajar masing-masing siswa. Hal ini tentu sangat membantu siswa yang memiliki perbedaan kecepatan dalam memahami materi. AI juga memungkinkan guru untuk memperoleh data dan analisis secara real-time terkait dengan perkembangan belajar siswa, sehingga guru dapat melakukan intervensi atau pendekatan yang lebih tepat sasaran. Dengan kata lain, AI membuka peluang untuk menciptakan sistem pembelajaran yang lebih responsif, adaptif, dan inklusif. Dalam konteks sekolah dasar, di mana siswa masih dalam tahap awal perkembangan kognitif dan afektif, pendekatan semacam ini sangat penting untuk memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

SDN Sumedangan 2 sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar di Kabupaten Pamekasan, mulai melakukan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berbasis AI. Inovasi ini dilatarbelakangi oleh kesadaran akan pentingnya modernisasi sistem pembelajaran dan peningkatan kualitas pendidikan yang selaras dengan perkembangan zaman. Penerapan AI di SDN Sumedangan 2 dilakukan secara bertahap melalui beberapa media pembelajaran berbasis digital, seperti penggunaan aplikasi pembelajaran pintar, alat bantu presentasi berbasis AI, dan penggunaan kuis interaktif yang dapat menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan siswa. Dalam pelaksanaannya, pihak sekolah juga melibatkan guru untuk mengikuti pelatihan penggunaan teknologi, serta mendorong guru-guru untuk lebih

terbuka terhadap pemanfaatan digitalisasi dalam proses belajar mengajar. Langkah ini menjadi upaya penting untuk memastikan bahwa teknologi yang digunakan tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Namun demikian, keberhasilan penggunaan teknologi AI dalam meningkatkan keterlibatan siswa tidak dapat hanya diukur dari segi implementasinya saja. Diperlukan analisis yang mendalam untuk mengetahui sejauh mana teknologi tersebut benar-benar mampu meningkatkan partisipasi siswa, baik dari aspek motivasi belajar, keaktifan dalam kelas, maupun keterlibatan dalam kegiatan tugas atau diskusi. Belum banyak riset yang secara spesifik menyoroti dampak penggunaan AI terhadap keterlibatan siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya di sekolah-sekolah daerah seperti SDN Sumedangan 2. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai pengaruh penggunaan AI dalam meningkatkan keterlibatan siswa, serta tantangan dan peluang yang dihadapi dalam penerapannya. Hasil dari penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan ilmu pendidikan, tetapi juga menjadi bahan pertimbangan praktis bagi pihak sekolah, guru, dan pemangku kebijakan pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Selain itu, penerapan teknologi berbasis AI di sekolah dasar tidak lepas dari berbagai tantangan yang harus diperhatikan, seperti keterbatasan infrastruktur, kesiapan sumber daya manusia, serta kemampuan adaptasi siswa terhadap teknologi. Di beberapa kasus, siswa justru mengalami distraksi atau kebingungan ketika menggunakan teknologi yang terlalu kompleks. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana AI digunakan secara tepat, dengan pendekatan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia sekolah dasar. Guru sebagai fasilitator utama dalam pembelajaran juga harus mampu memanfaatkan teknologi ini secara kreatif, bukan hanya sebagai media pengganti metode konvensional, tetapi sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, eksploratif, dan menyenangkan. Dukungan dari orang tua juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan AI, karena keterlibatan mereka dapat membantu siswa memahami dan menggunakan teknologi dengan lebih baik di rumah.

Penelitian ini juga menjadi langkah awal untuk mengukur kesiapan sekolah dasar dalam menghadapi era digitalisasi pendidikan. Dengan menganalisis dampak penggunaan AI terhadap keterlibatan siswa, kita dapat mengidentifikasi praktik-praktik terbaik yang dapat ditiru atau dikembangkan lebih lanjut di sekolah-sekolah lain. Lebih jauh, penelitian ini juga dapat membantu mengidentifikasi kendala atau hambatan yang mungkin muncul dalam proses penerapan teknologi AI di lingkungan sekolah dasar, baik dari sisi teknis maupun non-teknis. Dalam jangka panjang, diharapkan adanya formulasi strategi pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya efektif secara akademis, tetapi juga sesuai dengan konteks lokal dan kebutuhan siswa.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian mini berjudul “Analisis Dampak Penggunaan AI (ChatGPT) dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa SDN Sumedangan 2” menjadi relevan dan penting untuk dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara menyeluruh bagaimana penggunaan teknologi AI yakni ChatGPT dalam kegiatan pembelajaran berdampak terhadap keterlibatan siswa, baik dalam konteks keaktifan belajar, perhatian terhadap materi, maupun partisipasi dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. Harapannya, hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang pemanfaatan teknologi AI secara bijak dan efektif di tingkat pendidikan dasar, serta mendorong lebih banyak sekolah untuk mengadopsi teknologi secara cerdas dan adaptif dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara mendalam dan observasi langsung ke lokasi sebagai teknik utama dalam pengumpulan data. Pendekatan kualitatif dipilih karena dianggap paling sesuai untuk menggali informasi secara mendalam mengenai pengalaman, persepsi, dan tanggapan siswa serta guru terhadap penggunaan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam kegiatan pembelajaran di SDN Sumedangan 2. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas dan kontekstual mengenai fenomena yang diteliti, serta mampu menangkap dinamika sosial, interaksi antar individu, dan kondisi nyata di lapangan yang tidak dapat dijelaskan hanya melalui angka atau statistik semata. Dalam konteks penelitian ini, peneliti ingin mengetahui secara lebih detail bagaimana penggunaan AI berdampak terhadap keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, baik dari sisi motivasi, keaktifan, maupun respons mereka terhadap materi yang disampaikan melalui teknologi tersebut.

Teknik wawancara digunakan untuk menggali informasi langsung dari narasumber yang relevan, yaitu guru kelas, kepala sekolah, serta beberapa siswa yang telah terlibat dalam penggunaan media pembelajaran berbasis AI. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur, yang artinya peneliti menyiapkan panduan pertanyaan umum namun tetap fleksibel dalam mengembangkan pertanyaan lanjutan sesuai dengan arah pembicaraan dan respon narasumber. Pendekatan ini bertujuan agar proses wawancara lebih alami dan mendalam, sehingga narasumber merasa nyaman dalam menyampaikan pendapat, pengalaman, serta kendala-kendala yang mereka hadapi selama penggunaan teknologi AI. Wawancara juga diarahkan untuk mengidentifikasi sejauh mana keterlibatan siswa meningkat setelah AI diterapkan dalam pembelajaran, serta mengetahui persepsi guru terhadap efektivitas metode pembelajaran berbasis teknologi tersebut.

Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi langsung ke lokasi, yakni di SDN Sumedangan 2, untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Observasi dilakukan secara partisipatif dan non-partisipatif, tergantung situasi yang memungkinkan. Dalam observasi partisipatif, peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar untuk merasakan dinamika yang terjadi di dalam kelas. Sementara dalam observasi non-partisipatif, peneliti hanya mengamati dari luar tanpa ikut serta dalam interaksi pembelajaran, agar tidak mempengaruhi kondisi natural siswa. Melalui teknik observasi ini, peneliti dapat mencatat berbagai aktivitas siswa selama proses belajar, mencermati tingkat perhatian, partisipasi, serta interaksi siswa dengan media pembelajaran berbasis AI yang digunakan oleh guru. Observasi juga dilakukan terhadap perilaku siswa ketika menggunakan aplikasi atau alat bantu belajar berbasis teknologi untuk mengetahui apakah terdapat perubahan sikap atau antusiasme yang signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Data yang diperoleh dari wawancara dan observasi kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Analisis dilakukan dengan cara mereduksi data, mengelompokkan informasi yang relevan, menafsirkan makna dari pernyataan narasumber, serta mengkaitkan hasil observasi dengan teori-teori yang relevan mengenai keterlibatan siswa dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Proses analisis dilakukan secara berkelanjutan sejak pengumpulan data hingga tahap penulisan hasil penelitian. Validitas data dijaga melalui teknik triangulasi, yaitu dengan

membandingkan data dari berbagai sumber dan teknik yang berbeda untuk memastikan konsistensi informasi. Selain itu, peneliti juga melakukan konfirmasi kepada narasumber (member check) untuk memastikan bahwa interpretasi data sesuai dengan apa yang dimaksud oleh informan.

Secara keseluruhan, metode penelitian ini dirancang untuk memberikan gambaran yang utuh mengenai dampak penggunaan AI terhadap keterlibatan siswa di SDN Sumedangan 2. Melalui kombinasi wawancara dan observasi langsung, peneliti berupaya mendapatkan informasi yang objektif, mendalam, dan relevan dengan tujuan penelitian. Hasil dari penelitian ini diharapkan tidak hanya menjadi bahan refleksi bagi sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga menjadi acuan bagi pihak lain yang ingin menerapkan pendekatan serupa di lingkungan pendidikan dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Peran Teknologi (AI) dalam Pembelajaran

Perkembangan teknologi yang pesat dalam beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan besar dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Salah satu bentuk teknologi yang kini mulai banyak diterapkan adalah kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI). Dalam konteks pembelajaran di SDN Sumedangan 2, pemanfaatan teknologi AI telah memberikan dampak yang cukup signifikan dalam mendukung proses belajar mengajar di kelas. Hal ini terlihat dari pengalaman seorang guru yang aktif menggunakan beberapa platform berbasis AI seperti ChatGPT, Gemini, dan Meta AI dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Dari ketiga platform tersebut, ChatGPT menjadi yang paling sering digunakan karena dianggap paling praktis dan mampu memberikan jawaban yang relevan terhadap berbagai pertanyaan yang diajukan.

Dalam pelaksanaannya, guru menjelaskan bahwa penggunaan AI bukanlah sesuatu yang dipaksakan atau dijadikan alat utama yang menggantikan peran guru sepenuhnya. AI hanya digunakan sebagai alat bantu dalam mengembangkan bahan ajar atau menyusun strategi pembelajaran. Guru tetap berperan sebagai fasilitator dan pengarah utama dalam proses pendidikan. AI digunakan untuk mendukung kreativitas guru dalam menyusun materi, memberikan variasi dalam metode pengajaran, serta menemukan referensi yang sesuai dengan kebutuhan kelas. Guru juga menekankan bahwa penggunaan AI dilakukan secara seimbang, di mana siswa diberi pemahaman tentang apa itu AI, bagaimana cara kerjanya, serta batasan penggunaannya agar tidak menimbulkan ketergantungan.

Penggunaan AI dalam pembelajaran juga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif. Misalnya, guru menggunakan ChatGPT untuk mencari ide-ide kreatif dalam permainan edukatif seperti ice breaking yang lebih menarik daripada yang tersedia di YouTube. Ice breaking yang didapat dari hasil pencarian AI biasanya sudah disesuaikan dengan materi pembelajaran sehingga lebih relevan dan mudah diterapkan di kelas. Dengan demikian, AI membantu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa karena mereka merasa belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini secara tidak langsung memperkuat peran teknologi sebagai pendukung dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif.

Tidak hanya itu, AI juga membantu guru dalam menyusun materi pembelajaran yang lebih sistematis. Platform seperti ChatGPT mampu menyusun penjelasan materi berdasarkan tingkat kesulitan yang diinginkan, menyarankan soal-soal latihan, hingga membuat rencana pembelajaran sederhana yang bisa langsung diimplementasikan di kelas. Ini tentu saja sangat menghemat waktu guru dalam persiapan mengajar. Namun, guru tetap menilai pentingnya kreativitas dalam pembelajaran. Walaupun AI dapat menyusun materi dengan baik, ada kalanya siswa menunjukkan tanda-tanda kebosanan ketika metode yang digunakan terlalu bergantung pada teknologi. Dalam situasi seperti ini, guru kembali mengambil peran aktif

untuk berinovasi sendiri, menyesuaikan pendekatan pembelajaran agar tetap menarik dan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa AI tidak sepenuhnya menggantikan kreativitas guru, tetapi lebih sebagai pelengkap dan pemicu inspirasi dalam mengajar.

Peran teknologi AI juga mencakup aspek pemerataan akses terhadap sumber belajar. Dengan adanya bantuan fasilitas dari sekolah seperti proyektor dan perangkat Chromebook, guru dan siswa dapat mengakses AI secara langsung di kelas. Setiap bangku siswa dilengkapi dengan satu perangkat Chromebook untuk dua siswa, yang memungkinkan mereka berinteraksi langsung dengan platform AI di bawah bimbingan guru. Fasilitas ini mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih berbasis digital dan kolaboratif. Proyektor juga digunakan untuk menampilkan hasil interaksi dengan AI secara visual kepada seluruh kelas, sehingga semua siswa dapat melihat dan memahami proses berpikir yang dilakukan oleh sistem AI secara bersama-sama. Ini merupakan langkah positif dalam mendorong literasi digital sejak dini sekaligus membiasakan siswa terhadap penggunaan teknologi dalam konteks yang produktif.

Namun, guru juga menyampaikan bahwa penggunaan AI tidak terlepas dari tantangan. Salah satu hambatan yang dirasakan adalah tidak semua jawaban yang diberikan oleh AI selalu sesuai dengan kebutuhan pengajaran. Misalnya, ketika guru mencoba mencari soal pembelajaran yang baru dan berbeda, AI sering kali memberikan jawaban yang sama meskipun telah diminta untuk menyusun ulang atau menyegarkan kontennya. Hal ini menjadi catatan penting bahwa AI masih memiliki keterbatasan dalam hal variasi dan adaptasi terhadap permintaan pengguna. Oleh karena itu, guru tetap perlu melakukan penyaringan dan evaluasi terhadap konten yang dihasilkan oleh AI sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus tetap menjadi filter utama yang menentukan mana materi yang sesuai dan relevan bagi siswa.

Dari pengalaman guru di SDN Sumedangan 2, terlihat bahwa AI memiliki peran yang cukup strategis dalam mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar. Meski demikian, peran ini tetap harus ditempatkan dalam konteks yang tepat, di mana AI berfungsi sebagai alat bantu dan bukan sebagai pengganti. Dengan pemanfaatan yang bijak dan kreatif, AI dapat menjadi jembatan menuju pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Peran guru tetap menjadi sentral dalam mengarahkan, mengontrol, dan mengembangkan pemanfaatan AI agar dapat memberikan dampak yang positif bagi proses pendidikan di tingkat dasar.

B. Keterlibatan Siswa saat Menggunakan AI

Penerapan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran di SDN Sumedangan 2 tidak hanya memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang materi, tetapi juga berdampak nyata terhadap keterlibatan siswa di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang aktif menggunakan platform seperti ChatGPT, keterlibatan siswa justru meningkat ketika AI dimanfaatkan secara kreatif dalam proses belajar mengajar. Siswa menjadi lebih antusias karena merasa metode pembelajaran yang digunakan berbeda dari biasanya. Mereka tidak hanya duduk dan mendengarkan, tetapi juga ikut serta dalam proses eksplorasi materi melalui bantuan AI.

Salah satu bentuk keterlibatan yang paling nyata adalah ketika guru menggunakan ChatGPT untuk mencari referensi atau ide permainan edukatif, terutama untuk ice breaking. Aktivitas ini menjadi momen yang ditunggu-tunggu oleh siswa karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Ketika permainan yang digunakan berasal dari rekomendasi AI, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan dengan permainan yang diambil dari sumber konvensional seperti YouTube. Hal ini dikarenakan AI mampu memberikan variasi dan menyesuaikan permainan sesuai dengan tema atau materi pembelajaran yang sedang dibahas. Dengan demikian, AI tidak hanya membantu guru menemukan ide, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Selain itu, siswa juga merasa lebih terlibat karena mereka diperkenalkan dengan

teknologi baru yang menarik perhatian mereka. Guru tidak hanya menggunakan AI secara pasif, tetapi juga menjelaskan kepada siswa tentang apa itu AI dan bagaimana cara menggunakannya secara bijak. Dalam hal ini, keterlibatan siswa juga mencakup aspek literasi digital, di mana mereka belajar mengenal dan memahami teknologi yang sedang berkembang. Meskipun AI digunakan sebagai alat bantu, siswa tetap diberi batasan agar tidak bergantung sepenuhnya pada teknologi tersebut. Guru memastikan bahwa siswa memanfaatkan AI sebagai sumber referensi, bukan sebagai alat untuk menyelesaikan semua tugas secara instan. Dengan pendekatan ini, keterlibatan siswa tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga mencakup aspek kognitif dan emosional.

Kegiatan belajar juga menjadi lebih kolaboratif karena siswa sering diminta untuk berdiskusi dalam kelompok kecil menggunakan Chromebook yang tersedia. Setiap dua siswa berbagi satu perangkat, sehingga mereka harus bekerja sama dalam mencari informasi atau memahami materi yang ditampilkan melalui AI. Ini meningkatkan interaksi antar siswa dan memperkuat kemampuan kerja tim mereka. Keberadaan proyektor juga memungkinkan hasil dari AI, seperti penjelasan materi atau ide permainan, ditampilkan secara langsung ke seluruh kelas. Siswa dapat melihat dan memberikan respon secara kolektif terhadap informasi yang ditampilkan, menciptakan suasana diskusi aktif yang jarang terjadi pada metode pembelajaran tradisional.

Meskipun demikian, guru tetap menjaga keseimbangan agar AI tidak menggantikan kreativitas dan interaksi alami dalam pembelajaran. Ketika siswa mulai menunjukkan kejenuhan terhadap materi yang dibantu oleh AI, guru dengan sigap mengganti metode menjadi pendekatan yang lebih manual dan konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa tidak hanya bergantung pada teknologi, tetapi juga pada kemampuan guru dalam membaca situasi dan mengadaptasi metode sesuai kebutuhan. Dengan pengelolaan yang tepat, AI terbukti mampu menjadi alat bantu yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, khususnya di tingkat sekolah dasar.

C. Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Menggunakan AI

Perkembangan teknologi, khususnya Artificial Intelligence (AI), membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk di lingkungan sekolah dasar seperti SDN Sumedangan 2. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di sekolah tersebut, terdapat perbedaan yang cukup mencolok antara metode pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan AI. Sebelum mengenal dan memanfaatkan AI, guru dituntut untuk secara mandiri menyusun rencana pembelajaran, merancang soal, hingga mencari metode kreatif untuk menjaga perhatian dan semangat belajar siswa. Proses ini memang mendorong kreativitas guru, namun di sisi lain membutuhkan waktu dan energi yang tidak sedikit. Guru harus menggali ide-ide baru dari berbagai sumber, seperti buku cetak, internet, atau video pembelajaran yang tersedia di platform seperti YouTube.

Namun, setelah menggunakan AI seperti ChatGPT dalam pembelajaran, guru merasakan adanya perubahan yang cukup besar, baik dari sisi efisiensi waktu maupun efektivitas metode pengajaran. AI memberikan banyak kemudahan, khususnya dalam menyusun materi dan aktivitas pembelajaran yang lebih terstruktur. Misalnya, ketika guru ingin menyiapkan ice breaking atau permainan edukatif, AI mampu memberikan ide-ide yang langsung relevan dengan tema pembelajaran dan sesuai dengan usia siswa sekolah dasar. Hal ini menjadikan proses persiapan mengajar jauh lebih cepat dan fleksibel. Guru tidak perlu menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk mencari referensi, karena dengan mengetikkan beberapa kata kunci saja, AI dapat menyuguhkan berbagai pilihan yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan kelas.

Selain itu, penggunaan AI juga berdampak pada pengalaman belajar siswa. Jika sebelumnya metode pembelajaran cenderung monoton dan berulang, kini siswa dihadapkan pada variasi aktivitas yang lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan dukungan AI,

pembelajaran menjadi lebih interaktif karena banyak ide-ide segar yang muncul dari teknologi tersebut. Salah satunya adalah dalam hal penyusunan materi pelajaran yang dikemas secara menarik dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Materi tidak hanya disampaikan secara verbal, tetapi juga melalui media visual yang ditampilkan lewat proyektor di kelas. Keberadaan proyektor dan bantuan perangkat Chromebook dari pemerintah membuat penerapan teknologi ini lebih optimal, karena setiap dua siswa dapat menggunakan satu perangkat untuk eksplorasi materi.

Namun demikian, guru juga menyadari bahwa ketergantungan penuh pada AI tidak ideal. Ada kalanya AI memberikan jawaban yang kurang sesuai dengan konteks atau kebutuhan spesifik pembelajaran. Contohnya, ketika guru meminta AI untuk membuat soal-soal pembelajaran, hasilnya seringkali sama atau berulang meskipun telah dilakukan refresh atau pengulangan perintah. Dalam kondisi seperti ini, guru tetap harus menggunakan kreativitas dan pengalaman pribadi untuk menyusun materi pembelajaran secara manual. Oleh karena itu, AI diposisikan sebagai alat bantu, bukan sebagai pengganti penuh peran guru dalam mendidik siswa.

Menariknya, perpaduan antara metode manual dan bantuan AI ini justru menciptakan keseimbangan yang baik dalam proses pembelajaran. Guru tetap mempertahankan sisi humanis dari proses belajar-mengajar, seperti membaca ekspresi dan emosi siswa, menyesuaikan kecepatan penyampaian materi, serta menambahkan improvisasi saat suasana kelas mulai jenuh. Ketika AI digunakan dan siswa mulai kehilangan fokus karena terlalu sering menggunakan game atau ice breaking dari AI, guru akan beralih ke metode konvensional seperti bercerita, berdiskusi, atau praktik langsung. Pendekatan ini terbukti efektif menjaga keterlibatan dan kenyamanan siswa di dalam kelas.

Dengan kata lain, setelah menggunakan AI, proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, inovatif, dan berorientasi pada pengalaman siswa. Guru tidak hanya menjadi fasilitator yang menyampaikan materi, tetapi juga menjadi perancang pembelajaran yang mampu mengombinasikan teknologi dengan pendekatan pedagogis yang tepat. Perubahan ini menunjukkan bahwa integrasi AI dalam pendidikan dasar dapat berjalan dengan baik jika diiringi dengan kesadaran dan keterampilan guru dalam mengelola penggunaannya. Maka, penggunaan AI bukan sekadar tren, melainkan menjadi strategi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

D. Hambatan dalam Penggunaan AI

Meskipun penggunaan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran di SDN Sumedangan 2 memberikan banyak manfaat dan kemudahan, proses implementasinya tidak sepenuhnya berjalan tanpa kendala. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di sekolah tersebut, terdapat sejumlah hambatan yang masih menjadi tantangan dalam pemanfaatan AI, khususnya dalam konteks pendidikan dasar. Hambatan-hambatan ini tidak hanya berkaitan dengan teknis penggunaan AI, tetapi juga mencakup faktor kualitas konten yang dihasilkan serta keterbatasan dalam menyesuaikan output AI dengan kebutuhan pembelajaran yang spesifik.

Salah satu hambatan utama yang diungkapkan oleh guru adalah kualitas jawaban yang diberikan oleh AI, khususnya ChatGPT, yang tidak selalu sesuai dengan kebutuhan guru. Dalam beberapa kasus, guru mencoba menggunakan AI untuk mencari referensi soal-soal pembelajaran atau materi pembuka seperti ice breaking, namun hasil yang diberikan sering kali bersifat repetitif atau berulang. Bahkan ketika guru mencoba memperbarui permintaan dengan mengetik ulang atau menyusun ulang kalimat perintah (prompt), hasil yang muncul tetap sama. Hal ini menjadi kendala ketika guru menginginkan variasi konten yang lebih segar, kontekstual, atau menyesuaikan dengan pendekatan Higher Order Thinking Skills (HOTS). Alih-alih mendapatkan ide-ide baru, guru justru harus kembali menyusun sendiri materi secara manual, sehingga mengurangi efisiensi waktu yang seharusnya menjadi keunggulan utama

penggunaan AI.

Selain itu, AI juga masih memiliki keterbatasan dalam memahami konteks lokal pendidikan dasar di Indonesia. Misalnya, dalam menyusun soal, AI sering kali menghasilkan pertanyaan yang terlalu rumit atau tidak sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Meskipun guru bisa menyunting dan menyederhanakan jawaban tersebut, namun tetap saja proses penyuntingan ini menambah beban kerja dan memerlukan ketelitian ekstra. Ketidaksesuaian jawaban dari AI ini menjadi masalah tersendiri, mengingat tujuan utama penggunaan teknologi adalah untuk membantu mempercepat dan mempermudah pekerjaan guru.

Kendala berikutnya adalah pada aspek ketergantungan terhadap teknologi yang tidak bisa dihindari dalam jangka panjang. Guru menyadari bahwa meskipun AI memudahkan banyak hal, terlalu bergantung pada AI dapat melemahkan kreativitas guru dalam menyusun dan merancang proses pembelajaran. Sebelum mengenal AI, guru merasa lebih tertantang untuk berpikir kritis, menggali berbagai ide sendiri, dan menyusun aktivitas pembelajaran berdasarkan pengamatan terhadap karakteristik siswa. Namun dengan adanya AI, sebagian guru cenderung memilih jalur cepat dan praktis, meskipun tidak selalu sesuai dengan kebutuhan. Maka dari itu, guru berusaha menjaga keseimbangan antara menggunakan AI dan tetap mengandalkan kreativitas pribadi agar tidak menjadi pasif dalam proses perencanaan pembelajaran.

Hambatan teknis lainnya juga tidak bisa diabaikan, walaupun sekolah telah menerima bantuan perangkat seperti Chromebook dan memiliki proyektor untuk menampilkan konten dari AI, pemanfaatannya masih bergantung pada ketersediaan jaringan internet yang stabil. Ketika jaringan tidak mendukung, penggunaan AI secara langsung di kelas bisa terhambat, dan guru harus segera beralih ke metode alternatif. Tantangan ini menjadi pengingat bahwa keberhasilan implementasi AI dalam pendidikan juga sangat bergantung pada infrastruktur yang memadai. Ketersediaan perangkat keras yang lengkap harus diimbangi dengan jaringan internet yang kuat serta pelatihan bagi guru agar mampu menggunakan teknologi tersebut secara optimal.

Tidak kalah penting, keterbatasan fitur dari platform AI yang tersedia juga menjadi hambatan tersendiri. Guru berharap ke depan ada pengembangan aplikasi berbasis AI yang lebih ramah untuk pendidikan dasar, yang tidak hanya memberikan jawaban berupa teks, tetapi juga bisa menampilkan simulasi, visualisasi, atau interaksi yang menarik sesuai usia anak. Saat ini, penggunaan ChatGPT atau AI serupa masih bersifat umum dan belum dirancang khusus untuk konteks SD, sehingga guru harus melakukan banyak penyesuaian sendiri. Keinginan untuk memiliki platform AI yang didesain khusus untuk pendidikan dasar mencerminkan kebutuhan lapangan akan inovasi teknologi pendidikan yang benar-benar aplikatif dan kontekstual.

Dengan berbagai hambatan tersebut, penting bagi pihak terkait, baik pengembang teknologi, dinas pendidikan, maupun sekolah itu sendiri untuk saling bersinergi. Pengembangan pelatihan penggunaan AI bagi guru, peningkatan kualitas konten AI agar lebih relevan dengan kurikulum nasional, serta penyediaan platform AI yang ramah anak menjadi langkah strategis yang perlu diprioritaskan. Guru-guru di lapangan telah menunjukkan semangat adaptasi dan kemauan belajar yang tinggi dalam memanfaatkan teknologi baru ini. Maka, dukungan yang tepat akan sangat menentukan keberhasilan transformasi digital dalam dunia pendidikan, khususnya di tingkat dasar seperti SDN Sumedangan 2.

E. Fasilitas Pendukung Penggunaan AI di Sekolah

Penggunaan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran di SDN Sumedangan 2 tidak terlepas dari keberadaan fasilitas pendukung yang memungkinkan proses integrasi teknologi berlangsung secara efektif. Salah satu bentuk dukungan paling nyata yang diterima oleh sekolah adalah adanya bantuan perangkat keras seperti proyektor dan Chromebook. Fasilitas ini menjadi komponen penting dalam menunjang proses pembelajaran

berbasis teknologi, terutama saat guru menggunakan AI seperti ChatGPT untuk membantu menyampaikan materi maupun dalam merancang aktivitas belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru SDN Sumedangan 2, diketahui bahwa setiap kelas telah dilengkapi dengan proyektor yang digunakan untuk menampilkan konten AI kepada siswa secara langsung. Proyektor ini memungkinkan guru menampilkan jawaban atau referensi yang dihasilkan AI kepada seluruh siswa di kelas secara serentak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan tidak terbatas hanya pada perangkat pribadi guru. Selain itu, tampilan visual dari AI yang ditayangkan melalui proyektor memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa, terutama dalam menghadirkan konten pembelajaran yang lebih dinamis dan variatif.

Tak hanya itu, sekolah juga telah mendapatkan bantuan dalam bentuk perangkat Chromebook yang diberikan secara merata kepada siswa. Setiap bangku di kelas dapat digunakan oleh dua siswa yang berbagi satu Chromebook. Hal ini menunjukkan adanya upaya pemerataan akses teknologi di lingkungan sekolah dasar, yang biasanya masih menghadapi tantangan dalam hal infrastruktur digital. Dengan adanya Chromebook ini, siswa tidak hanya menjadi penonton dalam pembelajaran berbasis AI, tetapi juga dapat terlibat langsung dalam proses pencarian informasi, eksplorasi materi, hingga partisipasi dalam permainan atau ice breaking yang berbasis digital.

Fasilitas-fasilitas ini tentu menjadi modal penting dalam mendukung pemanfaatan AI di sekolah. Keberadaan perangkat pendukung membuat integrasi teknologi lebih memungkinkan untuk dilakukan secara menyeluruh di dalam kelas. Guru juga merasa terbantu karena tidak perlu lagi khawatir akan keterbatasan perangkat saat ingin mengaplikasikan metode pembelajaran berbasis AI. Namun, fasilitas tersebut harus terus diimbangi dengan pengelolaan yang baik, termasuk pemeliharaan perangkat, pelatihan penggunaan, serta penyediaan akses internet yang stabil. Karena sehebat apapun perangkat yang tersedia, jika tidak didukung oleh jaringan yang memadai, maka pemanfaatannya tetap akan terbatas.

Selain itu, guru berharap ke depan akan ada pengembangan aplikasi khusus yang memanfaatkan AI secara lebih spesifik untuk konteks pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Saat ini, penggunaan ChatGPT atau AI lainnya masih bersifat umum, sehingga membutuhkan penyesuaian lebih lanjut agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa SD. Harapannya, pemerintah atau pengembang aplikasi pendidikan dapat menyediakan platform berbasis AI yang memiliki fitur-fitur edukatif yang sesuai dengan dunia anak, seperti visual menarik, interaksi audio-visual, hingga latihan-latihan sederhana yang bisa diakses langsung oleh siswa melalui Chromebook mereka.

Secara keseluruhan, fasilitas yang tersedia di SDN Sumedangan 2 sudah sangat mendukung upaya guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi AI. Dukungan infrastruktur ini menjadi langkah awal yang penting dalam mendorong transformasi digital di dunia pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Dengan pemanfaatan yang tepat dan berkelanjutan, serta adanya pengembangan teknologi yang semakin kontekstual dengan dunia pendidikan anak, maka peran AI ke depan berpotensi menjadi salah satu kunci dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

F. Saran Penggunaan AI dalam Pembelajaran di SDN Sumedangan 2

Penggunaan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam dunia pendidikan, khususnya di lingkungan sekolah dasar seperti SDN Sumedangan 2, telah memberikan warna baru dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Namun, untuk memastikan bahwa pemanfaatan AI ini berjalan optimal dan berkelanjutan, dibutuhkan beberapa saran yang bersifat strategis dan aplikatif, baik dari sisi teknis maupun non-teknis. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SDN Sumedangan 2, terdapat beberapa poin penting yang

menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan penggunaan AI ke depannya, agar lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada jenjang sekolah dasar.

Pertama, guru menyarankan agar ada pengembangan aplikasi pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk kebutuhan pendidikan dasar dan didukung dengan teknologi AI. Saat ini, aplikasi-aplikasi seperti ChatGPT, Gemini, maupun Meta AI memang dapat dimanfaatkan sebagai referensi pembelajaran. Namun, platform tersebut masih bersifat umum dan belum sepenuhnya disesuaikan dengan kebutuhan siswa SD. Oleh karena itu, diharapkan ada aplikasi yang secara khusus dibuat dengan memperhatikan karakteristik peserta didik usia dini, seperti tampilan visual yang lebih menarik, pilihan bahasa yang sederhana dan ramah anak, serta fitur-fitur yang mendukung pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), kuis interaktif, maupun penilaian otomatis yang tidak hanya menilai kognitif, tetapi juga kreativitas dan partisipasi siswa.

Kedua, guru juga mengusulkan adanya fitur AI yang bisa dikustomisasi sesuai kebutuhan guru. Dalam praktiknya, guru merasa bahwa jawaban dari ChatGPT atau AI sejenis kadang terlalu generik atau kurang sesuai dengan konteks pembelajaran yang diinginkan. Misalnya, ketika guru mencari soal-soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) melalui AI, terkadang hasilnya kurang bervariasi meskipun telah dilakukan beberapa kali pembaruan permintaan. Oleh karena itu, alangkah baiknya jika terdapat fitur penyaringan atau pengaturan lanjutan dalam sistem AI yang memungkinkan pengguna—dalam hal ini guru—untuk menentukan kompleksitas soal, tingkat kesulitan materi, gaya bahasa, hingga kurikulum yang sesuai dengan jenjang kelas. Dengan begitu, AI dapat benar-benar menjadi mitra guru dalam menyusun materi pembelajaran yang relevan dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Ketiga, penting adanya pelatihan berkelanjutan bagi guru terkait pemanfaatan AI dalam kegiatan belajar mengajar. Meskipun guru di SDN Sumedangan 2 sudah mulai terbiasa menggunakan AI seperti ChatGPT untuk mencari referensi atau ide kreatif, bukan berarti semua guru memiliki tingkat literasi digital yang sama. Program pelatihan ini dapat difokuskan pada kemampuan teknis menggunakan AI, memahami potensi serta keterbatasannya, hingga bagaimana memadukan AI dengan pendekatan pembelajaran aktif di dalam kelas. Pelatihan semacam ini juga dapat membantu guru menjadi lebih kritis terhadap informasi yang diberikan oleh AI, sehingga penggunaannya tidak menjadi ketergantungan, melainkan tetap berada dalam kendali profesionalisme pendidik.

Keempat, dari sisi infrastruktur, guru berharap adanya peningkatan kualitas jaringan internet di lingkungan sekolah. Meski SDN Sumedangan 2 telah mendapatkan bantuan perangkat seperti Chromebook dan proyektor, pemanfaatan teknologi tidak akan maksimal tanpa dukungan konektivitas internet yang stabil dan cepat. AI yang digunakan secara online memerlukan akses data yang lancar agar bisa memberikan jawaban dan rekomendasi secara *real-time*. Oleh karena itu, pihak sekolah maupun dinas pendidikan perlu memastikan bahwa setiap ruang kelas memiliki akses internet yang memadai, atau bahkan menyediakan Wi-Fi khusus untuk menunjang aktivitas pembelajaran berbasis digital.

Kelima, diperlukan keterlibatan aktif dari pihak pemerintah daerah maupun pusat dalam mendukung digitalisasi pendidikan, termasuk integrasi AI di lingkungan sekolah dasar. Dukungan ini tidak hanya dalam bentuk bantuan fisik berupa perangkat, tetapi juga dalam kebijakan yang mendorong pemanfaatan teknologi secara aman, bertanggung jawab, dan inklusif. Salah satunya dengan membuat pedoman penggunaan AI dalam konteks pendidikan dasar, yang berisi standar etika, batasan penggunaan, serta praktik-praktik terbaik (*best practices*) dalam memanfaatkan AI sebagai media bantu belajar. Pedoman ini dapat menjadi rujukan bagi guru, kepala sekolah, bahkan orang tua siswa agar pemanfaatan AI tidak menimbulkan dampak negatif seperti penyalahgunaan teknologi atau mengurangi peran aktif guru dalam proses pembelajaran.

Keenam, guru menyampaikan bahwa perlu ada pembaruan konten AI secara berkala agar

jawaban atau referensi yang diberikan selalu relevan dan mutakhir. Salah satu kendala yang sering dihadapi adalah ketika guru mencari referensi atau soal baru, hasil yang ditampilkan oleh AI tetap sama meskipun sudah dilakukan penyegaran. Hal ini menunjukkan bahwa sistem AI masih perlu ditingkatkan dalam hal kemampuan variasi dan aktualisasi konten. Jika pengembangan AI ke depannya mampu menyediakan jawaban yang lebih dinamis, personal, dan sesuai kebutuhan pendidikan, maka penggunaannya akan semakin efektif dalam menunjang proses belajar-mengajar.

Terakhir, dalam konteks pembelajaran anak-anak, guru menekankan pentingnya pendekatan seimbang antara penggunaan teknologi dengan kreativitas guru secara manual. AI memang memudahkan proses penyusunan materi, menyajikan referensi yang cepat, serta memberikan alternatif kegiatan pembelajaran yang variatif. Namun, keberhasilan pembelajaran tetap bergantung pada kreativitas dan kemampuan guru dalam memahami kondisi psikologis serta kebutuhan emosional peserta didik. Maka dari itu, saran yang diberikan adalah agar AI digunakan sebagai pelengkap, bukan sebagai pengganti peran guru. Guru tetap harus memiliki ruang untuk berinovasi, mengembangkan metode sendiri, dan menyesuaikan kegiatan belajar dengan situasi kelas yang dinamis.

Secara keseluruhan, saran-saran yang disampaikan guru SDN Sumedangan 2 menunjukkan adanya harapan besar terhadap pemanfaatan AI dalam pembelajaran, namun tetap disertai dengan kesadaran akan pentingnya kontrol manusiawi dalam penerapannya. Pengembangan aplikasi AI khusus untuk pendidikan dasar, pelatihan guru, peningkatan infrastruktur, hingga dukungan kebijakan yang menyeluruh menjadi kunci dalam memastikan bahwa teknologi ini dapat memberikan manfaat optimal tanpa menggeser esensi pendidikan itu sendiri. Dengan demikian, AI bukan hanya menjadi alat bantu teknis, tetapi juga bagian dari strategi pembelajaran yang mendukung tumbuh kembang peserta didik secara holistik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi langsung yang dilakukan di SDN Sumedangan 2, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap peningkatan keterlibatan siswa serta kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi. AI, khususnya ChatGPT, telah dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk mencari referensi materi, permainan edukatif seperti ice breaking, hingga inspirasi pembelajaran yang lebih menarik. Penggunaan ini bersifat selektif dan tidak menimbulkan ketergantungan, karena guru tetap berperan sebagai perancang utama kegiatan pembelajaran.

Keterlibatan siswa meningkat karena penyampaian materi yang lebih variatif dan menyenangkan. Mereka menunjukkan antusiasme lebih saat guru menggunakan AI untuk mencari metode pembelajaran kreatif yang berbeda dari biasanya. AI juga membantu menyediakan informasi yang lebih kaya dan mendalam sehingga mendorong rasa ingin tahu siswa. Namun, guru tetap menjaga agar interaksi dan kreativitas siswa tidak hanya bergantung pada kecanggihan teknologi.

Dalam perbandingan sebelum dan sesudah penggunaan AI, terlihat bahwa AI memberikan kemudahan dalam menyusun pembelajaran secara lebih terstruktur. Namun, guru menyadari pentingnya menjaga keseimbangan agar kreativitas dan kemampuan berpikir mandiri tidak luntur. Guru mengkombinasikan hasil dari AI dengan ide-ide sendiri agar tetap kontekstual dengan kondisi kelas.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa hambatan dalam penerapan AI. Salah satunya adalah hasil AI yang kadang tidak bervariasi atau kurang sesuai dengan konteks pembelajaran yang diinginkan. Guru mengungkapkan bahwa meski AI sangat membantu, ia tidak selalu bisa menggantikan logika dan kreativitas manusia. Oleh sebab itu, penting untuk memahami keterbatasan AI dan tidak mengandalkannya sepenuhnya.

Dari sisi fasilitas, SDN Sumedangan 2 cukup terbantu dengan adanya proyektor dan bantuan perangkat Chromebook, yang memungkinkan siswa dapat berinteraksi langsung dengan teknologi. Setiap dua siswa mendapatkan satu Chromebook, sehingga pembelajaran berbasis digital bisa diterapkan secara merata. Ketersediaan fasilitas ini menjadi salah satu faktor pendukung penting dalam keberhasilan implementasi AI di kelas.

Sebagai saran, guru berharap ada pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis AI yang lebih ramah anak dan sesuai dengan kurikulum sekolah dasar. Selain itu, perlu adanya pelatihan guru, peningkatan jaringan internet di sekolah, dan pedoman resmi dari pemerintah terkait penggunaan AI dalam pendidikan dasar. AI sebaiknya tidak menjadi pengganti peran guru, melainkan sebagai pendukung yang memperkaya metode pembelajaran. Dengan sinergi antara teknologi dan kreativitas guru, diharapkan kualitas pendidikan di tingkat dasar dapat semakin meningkat dan relevan dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- . “Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R&D.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2017.
- Bayu Pratama, Eri, Ade Hendini, Yanto Yanto, and Wahyutama Fitri Hidayat. “Menggali Potensi Belajar Mengajar Dengan Teknologi Ai (Artificial Intelligence).” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 7, no. 6 (2024): 3530–34. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i6.8956>.
- Harahap, Yunita Mutiara, and Wiki Tedi Rahmawati. “Pengenalan Dan Pemanfaatan Penggunaan Haiku Deck Sebagai Aplikasi Presentasi Berbasis AI Bagi Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris.” *Wahana Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2024): 46–52. <https://doi.org/10.56211/wahana.v2i2.447>.
- Kuncara, Tommy, Dewi Wulan, Raden Roro Shinta, Adam Huda Nugraha, Andre Pratama, Ratih Fitriyatun, Windi, and Dessy Tri Anggraeni. “Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Bidang Pendidikan.” *Jurnal Abdi Masyarakat Multidisiplin* 2, no. 3 (2024): 40–44. <https://doi.org/10.56127/jammu.v2i3.1153>.
- Lubis, Siti Hawa, Anri Naldi, Reskina Reskina, Adlan Fauzi Lubis, and Nurhayati Nurhayati. “Inovasi Penggunaan AI (Artificial Intelligenc) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di MAN 4 Persiapan Kota Medan.” *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2023): 105–29. <https://doi.org/10.51672/jbpi.v4i2.213>.
- Maharani, Dewi, Dewi Anggraeni, and Rika Nofitri. “Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Pembuatan Presentasi Bagi Guru-Guru Brainfor Islamic School Kisaran.” *Journal Of Indonesian Social Society (JISS)* 2, no. 1 (2024): 45–51. <https://doi.org/10.59435/jiss.v2i1.219>.
- Noviyanti, Ade Irma, Nova Eko Hidayanto, and Pipit Rika Wijaya. “Pembelajaran Berbasis AI (Artificial Intelligence) Untuk Anak Usia Dini.” *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)* 7, no. 1 (2023): 150–55. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1514>.
- Nugraha, Cecep, Aif Umar Nawawi, Muhamad Fajar Asianto, Ridwan Septiyadi Ramlan, and Jenuri Jenuri. “Transformasi Pendidikan Islam Pada Pembelajaran Dan Nilai Keislaman Di Era Revolusi Industri 4.0.” *PROFETIK: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Agama Islam* 4, no. 1 (2023): 1–12. <https://doi.org/10.24127/profetik.v4i1.4837>.
- Prastyono, Anggi, Bryan Habib Gautama, and Ihza Zhafranianto. “Penggunaan Chatbot Artificial Intelligence Dan Pembangunan Karakter Mahasiswa: Sebuah Studi Empiris.” *Jurnal Minfo Polgan* 12, no. 2 (2023): 2551–60. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i2.13316>.
- Ronsumbre, Selviana, Titik Rukmawati, Adi Sumarsono, and Richard Samuel Waremra. “Pembelajaran Digital Dengan Kecerdasan Buatan (AI): Korelasi AI Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 3 (2023): 1464–74. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5761>.
- Sappaile, Baso Intang, Nuridayanti Nuridayanti, Loso Judijanto, and Rukimin Rukimin. “Analisis Pengaruh Pembelajaran Adaptif Berbasis Kecerdasan Buatan Terhadap Pencapaian Akademik Siswa Sekolah Menengah Atas Di Era Digital.” *Jurnal Pendidikan West Science* 2, no. 01 (2024): 25–31. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v2i01.937>.
- Suariqi Diantama. “Pemanfaatan Artificial Intelegent (AI) Dalam Dunia Pendidikan.” *DEWANTECH Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (2023): 8–14. <https://doi.org/10.61434/dewantech.v1i1.8>.

- Sugiyono, Prof. Dr. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D" Sugiyono. 2017. 'Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.' Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D." Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D, 2017.
- Sugiyono. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D, 2020.
- Suharmawan, Wahid. "Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan." *Education Journal : Journal Educational Research and Development* 7, no. 2 (2023): 158–66. <https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1248>.
- Uhyat, Hayat. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D." Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D, 2013.
- Wijasena, Achmad Candra, and Mohammad Syahidul Haq. "Optimalisasi Sarana Prasarana Berbasis IT Sebagai Penunjang Pembelajaran Dalam Jaringan." *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan* 09, no. 1 (2021): 240–55. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/view/38779/34142>.
- Yustiasari Liriwati, Fahrina. "Transformasi Kurikulum; Kecerdasan Buatan Untuk Membangun Pendidikan Yang Relevan Di Masa Depan." *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 62–71. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.61>