

**PEMANFAATAN AI SEBAGAI PENDAMPING BELAJAR ANAK SEKOLAH
DASAR DI ERA DIGITAL**

Selvia Azzahra Apriliandis¹, Arifah Izzatin Nisa'i², Fiki Ulil Asna³, Fatimah Azzahra⁴,
Wamroatin Nafsih⁵, & Nanang Hasan Susanto⁶

^{1, 2, 3, 4, 5, 6}UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

selviaazzhrraa@gmail.com¹, arifah.izzatin.nisai@mhs.uingusdur.ac.id²,
fikiulilasna@gmail.com³, Azzahfatimah286@gmail.com⁴,
wamroatinnafsih@gmail.com⁵, nananghasansusanto@uingusdur.ac.id⁶

Abstract: *In today's fast-growing digital era, the use of technology, including Artificial Intelligence (AI), is increasingly being used by the public, especially among students. From elementary school to college, AI is often used to support the learning process. AI not only acts as a tool, but can also be utilized as a companion in the learning process of students. One of the problems with the use of gadgets at the elementary school level is that students are not optimal in utilizing technology to support learning. This condition is based on the lack of digital literacy of students, especially in the use of information technology and students use gadgets more for entertainment rather than being used as a problem-solving tool in doing school assignments. This research aims to analyze the use of artificial intelligence (AI) as a learning companion for elementary school students to direct the use of gadgets in a better and educative direction in the digital era. This research uses a literature study with a descriptive qualitative method, including data collection from various previous research results based on relevant sources. The result of this research is that the use of AI has the potential to direct the use of gadgets for elementary school children in a better and educative direction and support the process of interactive learning activities in the digital era.*

Keywords: *Utilization of Artificial Intelligence, Learning Companion, & Elementary School Children*

Abstrak: Di era digital yang terus berkembang pesat saat ini, pemanfaatan teknologi, termasuk Artificial Intelligence (AI), semakin banyak digunakan oleh masyarakat, terutama di kalangan pelajar. Dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi, AI sering digunakan untuk menunjang proses belajar. AI tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai pendamping dalam proses belajar peserta didik. Salah satu permasalahan penggunaan gadget di tingkat Sekolah Dasar, siswa belum optimal dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Kondisi ini didasarkan pada minimnya literasi digital siswa, terutama pada penggunaan teknologi informasi dan siswa lebih banyak menggunakan gadget untuk hiburan daripada digunakan sebagai alat bantu memecahkan masalah dalam mengerjakan tugas sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) sebagai pendamping belajar bagi siswa sekolah dasar guna mengarahkan penggunaan gadget ke arah yang lebih baik dan edukatif di era digital. Penelitian ini menggunakan studi literatur dengan metode kualitatif deskriptif, yang mencakup pengumpulan data dari berbagai hasil penelitian terdahulu berdasarkan sumber yang relevan. Hasil penelitian ini, bahwa pemanfaatan AI berpotensi mengarahkan penggunaan gadget untuk anak sekolah dasar ke arah yang lebih baik maupun edukatif dan mendukung proses aktivitas belajar interaktif di era digital.

Kata Kunci: *Pemanfaatan Artificial Intelligence, Pendamping Belajar, Anak Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat apabila dilihat dari perubahan teknologi dari masa ke masa. Kemajuan teknologi digital memberikan berbagai dampak positif bagi kehidupan manusia, sehingga segala aktivitas dapat dilakukan dengan lebih mudah, cepat, dan efisien. Dampak positif tersebut dapat dirasakan dalam berbagai bidang, antara lain bidang industri, pendidikan, transportasi, jasa, kesehatan, dan bidang lainnya (Hakim & Yulia, 2024). Jadi, perkembangan teknologi digital saat ini berdampak positif terhadap salah satu bidang yang penting dalam pendidikan di era sekarang ini. Teknologi pendidikan ini melibatkan beberapa hal yang saling berkaitan dalam proses pembelajaran, seperti manusia, alat bantu, cara kerja, ide, dan juga lembaga atau organisasi yang mendukungnya. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan semakin berkembang seiring dengan transformasi yang terjadi. Transformasi teknologi dalam bidang pendidikan di Indonesia menuntut pendidik dan peserta didik untuk memiliki kemampuan literasi TIK yang baik, sesuai dengan tujuan pembelajaran pada era saat ini (Haq, A. K., Rizkiah, S. N., & Andara, Y., 2023).

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam membantu manusia menjalani kehidupan, terutama sebagai bekal menghadapi tantangan masa depan. Di Indonesia, pendidikan dasar yang wajib ditempuh oleh setiap warga negara berlangsung selama 12 tahun, dimulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) (Hakim & Yulia, 2024). Oleh sebab itu, teknologi mulai dimanfaatkan di semua kalangan dan jenjang pendidikan. Penggunaan teknologi digital dalam bidang pendidikan dapat dimanfaatkan dengan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif. Upaya ini dapat digunakan untuk membangun sistem pendidikan yang tangguh dalam menghadapi perkembangan zaman, membina karakter siswa, serta mengasah keterampilan abad ke-21 seperti kemampuan berpikir kritis, berkreasi, bekerja sama, dan berkomunikasi secara efektif (Adawiyah, R., 2022).

Sekolah dasar umumnya menggunakan teknologi melalui perangkat digital seperti gadget. Gadget dalam bahasa Inggris berarti perangkat elektronik berukuran kecil dengan fungsi tertentu, dan dikenal dalam bahasa Indonesia sebagai "acang". Keunikan gadget terletak pada sifat inovatifnya, yang membedakannya dari perangkat elektronik lain. Perkembangan gadget berlangsung secara terus-menerus dengan menghadirkan teknologi terbaru yang dirancang untuk memudahkan aktivitas manusia (Hidayat, dkk., 2023). Dalam

dunia pendidikan, penggunaan gadget sebagai sarana pembelajaran yang inovatif terus mengalami peningkatan sejalan dengan perkembangan teknologi, terutama penggunaan gadget untuk jenjang sekolah dasar. Pemanfaatan gadget dalam bidang pendidikan sekolah dasar dapat dimanfaatkan dengan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif. Penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar dapat memengaruhi perkembangan sosial mereka, antara lain dengan: (1) memfasilitasi interaksi dan komunikasi; (2) menyediakan sarana hiburan; (3) memberikan rasa nyaman dalam proses pembelajaran; serta (4) menambah pengetahuan melalui akses informasi yang luas (Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N., 2021). Jadi, pemanfaatan gadget membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan dapat dijangkau dengan mudah oleh peserta didik. Akan tetapi, penggunaan gadget di kalangan anak sekolah dasar juga menimbulkan berbagai permasalahan.

Permasalahan tersebut muncul terkait dengan penggunaan gadget, seperti minimnya literasi digital siswa dalam menggunakan teknologi informasi secara cerdas dan bertanggung jawab, dan Anak usia sekolah dasar cenderung menggunakan gadget hanya sebagai sarana hiburan (Rozalia, M. F., 2017). Di dalam penggunaan gadget terdapat teknologi AI yang bisa dimanfaatkan untuk mengerjakan dan memecahkan persoalan tugas anak sekolah dasar. Salah satu inovasi teknologi yang semakin signifikan dalam bidang pendidikan adalah Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI). Teknologi ini memiliki potensi besar dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan serta efisiensi proses pembelajaran, termasuk pada tingkat Sekolah Dasar (Verawati, Firdaus, & Herpratiwi, 2024). Perkembangan AI memberikan berbagai manfaat dalam dunia pendidikan, di antaranya kemampuannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik, sehingga memungkinkan penerapan pembelajaran yang terpersonalisasi (Cakraningtyas, Alinta, & Susilo, 2025). Maka dari itu penelitian ini akan membahas mengenai pemanfaatan AI sebagai pendamping belajar anak sekolah dasar, dan tujuan penelitian ini adalah untuk menelusuri sejauh mana pemanfaatan kecerdasan buatan dapat berperan sebagai pendamping belajar yang efektif bagi siswa Sekolah Dasar, sekaligus mengoptimalkan penggunaan gadget agar lebih terarah pada fungsi edukatif serta mendukung aktivitas pembelajaran di era digital.

METODE

Jenis penelitian ini adalah studi literatur. Studi literatur adalah proses sistematis yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi dari berbagai sumber relevan, seperti buku, jurnal, dan publikasi ilmiah (Abdillah, dkk., 2024). Penelitian ini

menggunakan metode kualitatif deskripsi, Penelitian kualitatif bertujuan memahami fenomena secara mendalam terhadap subjek, melalui deskripsi dan analisis data. Fokus utamanya adalah pada makna, bukan generalisasi (Sholihah, dkk., 2023). Fenomena yang dianalisis dalam penelitian ini berkaitan dengan Pemanfaatan AI Sebagai Pendamping Belajar Anak Sekolah Dasar Di Era Digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Artificial intelligence (AI) telah menjadi salah satu pendorong utama perubahan dalam berbagai sektor kehidupan. Pemanfaatan Artificial intelligence (AI) dalam pembelajaran telah menjadi aspek krusial dalam mendukung proses pendidikan yang lebih interaktif dan relevan di era digital. Di tingkat sekolah dasar, penggunaan AI sebagai pendamping belajar memberikan peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa.

Kemunculan teknologi kecerdasan buatan (AI) memberikan dampak positif, khususnya dalam sektor pendidikan karena mendukung proses pembelajaran. Jika teknologi ini digunakan dengan bijak dan terkendali, teknologi ini berpotensi mempercepat kemajuan pendidikan. Selain itu, pemanfaatan teknologi AI juga dapat mendorong siswa untuk mengembangkan sifat mandiri dalam belajar. Namun, penting bagi para pendidik untuk tetap mengutamakan esensi pembelajaran, terutama dalam hal pengelolaan etika dan perilaku siswa saat menginteraksikan teknologi. Salah satu strategi penerapan kecerdasan buatan (AI) di lingkungan pendidikan adalah dengan mengalihkan sebagian tugas guru kepada sistem AI yang berperan sebagai tutor pribadi bagi setiap siswa. Teknologi cerdas yang mampu menyesuaikan konten pembelajaran sesuai kebutuhan pelajar kini telah banyak digunakan di ruang-ruang kelas dalam bentuk sistem tutor cerdas. Dengan demikian, AI dapat berfungsi sebagai pendamping yang membantu siswa dalam proses belajar secara lebih efektif dan personal. (Pratama, Hendini, Yanto, & Hidayat, 2023).

Artificial intelligence (AI) atau kecerdasan buatan telah merambat berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Dari hasil literatur, ditemukan beberapa manfaat AI bagi pelajar diantaranya:

a. Pembelajaran yang dipersonalisasi

AI memungkinkan setiap pelajar mendapatkan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Dengan menganalisis data, AI dapat

merekomendasikan materi pembelajar yang sesuai, sehingga dapat membantu siswa belajar sesuai kemampuan dan kecepatan masing-masing.

b. Akses materi yang lebih luas

Dengan AI, pelajar dapat mengakses berbagai sumber belajar secara online. Ini memudahkan mereka untuk menemukan informasi dan materi tambahan di luar buku teks dan ruang kelas.

c. Pengajar virtual

Dengan bantuan AI, pelajar dapat mengakses berbagai sumber belajar secara online. hal ini memudahkan mereka menemukan informasi dan materi tambahan saat siswa belajar di luar jam sekolah.

d. Peningkatan efisiensi guru

AI membantu guru dengan tugas administratif, seperti melalui tugas atau mengelola absensi. Dengan demikian, guru memiliki lebih banyak waktu untuk fokus pada pengajaran dan interaksi dengan siswa. Memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran berbasis siswa telah menjadi aspek krusial dalam mendukung proses belajar yang lebih interaktif dan relevan di era digital.

Adapun pemanfaatan teknologi artificial intelligence dalam pembelajaran dapat ditinjau dari beberapa aspek, antara lain:

1. Penggunaan Platform Pembelajaran

Platform pembelajaran tidak hanya mendukung proses pembelajaran secara formal, tetapi juga memungkinkan integrasi pembelajaran informal yang bersifat self-directed. Dengan adanya fitur-fitur seperti forum diskusi dan integritas dengan sumber daya eksternal (misalnya video tutorial dari *YouTube* atau artikel dari jurnal online), siswa dapat memperluas pembelajaran mereka di luar kurikulum yang ditetapkan. Selain itu, banyak platform yang mendukung pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), dimana siswa dapat mengerjakan proyek nyata yang relevan dengan minat dan bakat mereka. Memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan praktis yang langsung didapatkan di dunia nyata. Menurut Ariani et al (2023) integrasi pembelajaran formal dan informal melalui platform digital membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang dibutuhkan di era digital. *Platform* pembelajaran tidak hanya menyediakan ruang untuk pengelolaan materi dan tugas, tetapi juga memungkinkan penerapan metode pembelajaran yang lebih adaptif. Misalnya

beberapa platform kini menggunakan kecerdasan buatan (AI) untuk memberikan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan dan kemajuan belajar masing-masing siswa. Hal ini memungkinkan guru untuk mengawasi perkembangan setiap siswa secara real-time dan memberikan intervensi yang tepat waktu. Selain itu, integrasi dengan perangkat mobile membuat akses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, memungkinkan siswa belajar kapan saja dan dimana saja. Menurut Putro et al. (2023) penggunaan platform pembelajaran yang fleksibel dan adaptif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, terutama di era digital yang serba cepat.

Platform pembelajaran digital seperti classroom sangat berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang fleksibel. Platform ini tidak hanya menyediakan materi, tetapi juga memungkinkan interaksi dan kolaborasi antar siswa dan guru melalui penugasan dan umpan balik real-time. Aisyah et al. (2024) mengatakan bahwa teknologi dalam pendidikan ini memperkaya pengalaman pribadi, memudahkan siswa mengakses materi dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswanya. Hal ini juga mendorong pembelajaran agar lebih mandiri.

2. Alat interaktif dan Gamifikasi

Gamifikasi tidak hanya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan tetapi juga berperan membangun motivasi siswa. Dengan adanya elemen-elemen seperti bintang, poin, piala, dan papan peringkat dapat meningkatkan jiwa kompetisi yang sehat antar-siswa. Selain itu alat interaktif juga bisa digunakan oleh berbagai gaya belajar siswa, baik visual, kinestetik, maupun auditori, sehingga siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih bervariasi sesuai dengan minat mereka. Siswa yang terlibat dalam Gamifikasi ini seringkali memiliki referensi materi yang lebih luas karena proses pembelajaran yang lebih aktif dan berulang. Berdasarkan studi oleh Nurjanah et al. (2024), menggunakan Gamifikasi yang terarah mampu meningkatkan keterampilan sosial dan emosional siswa, yang sangat penting dalam lingkungan pembelajaran yang kompetitif.

Penggunaan alat interaktif seperti Kahoot, Quizizz, dan socratif telah merevolusi siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran. Srimuliyani (2023) menjelaskan bahwa penggunaan Gamifikasi ini meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan memanfaatkan elemen permainan, siswa akan terdorong untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

3. Pembelajaran Kolaboratif

Pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi menekankan tidak hanya pada hasil akhir tetapi juga pada proses komunikasi dan kerja tim. Teknologi ini memungkinkan siswa berkolaborasi jarak jauh bahkan lintas negara, melalui proyek-proyek lintas budaya yang

akan memperluas wawasan global mereka. Selain itu, platform digital dapat merekam proses kinerja mereka untuk bahan refleksi dan evaluasi.

Menurut Sastromiharjo (2024), pembelajaran kolaboratif yang didukung oleh teknologi dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah, kreativitas dan kualitas kepemimpinan. Melalui kerja kelompok, siswa akan bergantian menjadi pemimpin, melatih kemampuan pengelolaan dan pengambilan keputusan.

Teknologi ini menyediakan alat manajemen proyek yang transparan untuk memastikan bahwa peran masing-masing anggota jelas dan terpantau. Penggunaan teknologi dalam kolaborasi membantu juga siswa membangun tanggung jawab dan keterampilan kepemimpinan yang relevan untuk dunia kerja modern. Dengan platform seperti Zoom, Microsoft Teams, dan Slack, siswa bisa berdiskusi dan berbagi ide tanpa batasan lokasi, meningkatkan keterlibatan serta pemahaman lewat interaksi sosial. Untuk meningkatkan relevansi pembelajaran kontekstual, guru disarankan mengaitkan proyek kolaboratif dengan isu nyata di lingkungan siswa, seperti masalah lingkungan, di mana mereka bisa menggunakan teknologi untuk mengumpulkan data dan menyusun solusi. Dengan alat kolaboratif seperti *Google Docs* dan *Padlet* memfasilitasi kerja bersama secara real-time, berbagi ide, dan memberikan umpan balik. Hazizah et al. (2024) menambahkan bahwa pembelajaran proyek digital ini membangun rasa kebersamaan dan keterampilan sosial, sekaligus mendorong siswa untuk menghargai perspektif yang beragam. Kolaborasi lintas budaya juga menanamkan pemahaman tentang pentingnya keragaman dalam menghasilkan solusi kreatif. Sebagai bagian akhir, refleksi bersama penting dilakukan agar siswa bisa mengevaluasi tantangan, solusi, serta menerima umpan balik dari teman sebaya guna meningkatkan kemampuan kolaboratif mereka.

4. Pengembangan Keterampilan Digital\

Di era digital, keterampilan yang dibutuhkan pelajar tidak lagi sebatas kemampuan menggunakan perangkat keras dan lunak, tetapi juga meliputi literasi digital yang mencakup keamanan siber, etika digital, dan kemampuan berpikir komputasional. Melalui teknologi dalam pembelajaran, siswa sejak dini dapat mengembangkan kemampuan ini, untuk menghadapi tantangan global. Berbagai proyek digital dan pembelajaran berbasis teknologi membantu siswa memahami cara menggunakan teknologi secara bijak, kritis, dan aman. Selain itu, keterampilan coding dan pemrograman kini mulai menjadi bagian penting dalam kurikulum, sejalan dengan pentingnya literasi digital di dunia yang semakin terhubung.

Sejumlah penelitian, seperti yang disampaikan oleh Amelia (2023) dan Meilita et al. (2023), menegaskan bahwa pengembangan keterampilan digital tidak hanya

mempersiapkan siswa untuk masa depan, tetapi juga mendorong inovasi, kreativitas, serta kemampuan berkolaborasi di lingkungan digital. Kemampuan memilah informasi, memahami privasi data, serta etika berinternet juga menjadi bagian penting yang harus ditanamkan. Dalam konteks pendidikan Indonesia, Kurikulum Merdeka telah memasukkan literasi digital sebagai kompetensi dasar. Hal ini mencakup keterampilan berpikir komputasional, penggunaan aplikasi produktivitas, hingga kemampuan menilai kredibilitas informasi di tengah derasnya arus data. Menurut Farid (2023), literasi media dan keamanan digital menjadi fondasi penting agar siswa dapat menjadi warga digital yang bertanggung jawab. Tak hanya itu, keterampilan berpikir komputasional juga membantu siswa menyelesaikan masalah secara logis dan sistematis, serta mengembangkan pola pikir analitis yang bermanfaat lintas bidang. Teknologi berbasis kolaborasi daring pun dimanfaatkan untuk melatih siswa bekerja dalam tim virtual lintas jarak dan budaya, sebuah kemampuan yang sangat dibutuhkan di era globalisasi.

Di samping itu, siswa juga perlu dibekali kemampuan berpikir kritis saat mencari dan menyaring informasi. Literasi media menjadi kunci dalam membedakan fakta, opini, serta mencegah penyebaran hoaks (Sulianta, 2020). Pemahaman tentang etika digital, termasuk privasi, hak cipta, hingga bahaya cyberbullying, wajib diajarkan agar siswa dapat berperilaku bijak di ruang digital. Seiring pesatnya perkembangan teknologi, keterampilan digital menjadi kebutuhan utama bukan hanya di dunia pendidikan, tetapi juga di dunia kerja. Yuniarto & Yudha (2021) menyebutkan bahwa dengan membekali siswa keterampilan digital sejak dini, mereka akan lebih siap menghadapi tantangan masa depan dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang terus berubah.

5. Penggunaan Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam Pembelajaran

Kecerdasan buatan (AI) kini dimanfaatkan dalam pendidikan untuk memberikan evaluasi otomatis dan umpan balik langsung. Aplikasi seperti Grammarly dan Quillbot, misalnya, membantu siswa memperbaiki tulisan mereka dengan saran perbaikan tata bahasa secara instan. Selain itu, chatbot pendidikan berbasis AI memungkinkan siswa mengajukan pertanyaan dan mendapatkan jawaban real-time, sehingga mendukung proses belajar mandiri secara lebih mudah.

Menurut Naibaho & Rantung (2024), teknologi AI tidak hanya membuat pembelajaran lebih efisien, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam belajar secara mandiri. AI menghadirkan perubahan besar dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih personal dan sesuai kemampuan tiap individu. Seperti yang dijelaskan Liriwati (2023), sistem AI dapat menyesuaikan materi sesuai level kemampuan siswa, menjadikan proses belajar lebih adaptif, interaktif, dan menarik.

Tak hanya itu, kecerdasan buatan memungkinkan guru memantau perkembangan siswa melalui analisis data, sehingga intervensi dapat dilakukan tepat waktu untuk mendukung kemajuan belajar. Apriadi & Sihotang (2023) menambahkan bahwa AI mampu menyajikan soal dan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa, meningkatkan relevansi dan efektivitas pembelajaran. Secara keseluruhan, AI berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang responsif dan personal, tidak hanya mempercepat proses pengajaran, tetapi juga meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik.

SIMPULAN

Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan (AI) membawa banyak manfaat dalam dunia pendidikan, khususnya untuk siswa sekolah dasar. Dengan bantuan AI, pembelajaran bisa menjadi lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Siswa bisa belajar dengan kecepatan mereka sendiri, dan guru pun terbantu karena banyak tugas bisa dikerjakan oleh sistem.

Teknologi AI ini juga membuat siswa lebih mandiri, terbiasa berpikir kritis, dan mampu menggunakan informasi secara bijak. Selain itu, AI mendukung kerja sama dalam belajar, memberi kesempatan pada siswa untuk bekerja dalam tim, berdiskusi, dan saling berbagi ide. Jika digunakan dengan baik, AI bukan hanya alat bantu belajar, tapi bisa menjadi teman belajar yang membantu siswa menjadi lebih siap menghadapi masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah L.A, dkk. 2024. Metode Penelitian Kuantitatif (Konsep dan Aplikasi). Sumedang: MEGA PRESS NUSANTARA.Hal.59.
- Adawiyah, R. (2022). Peran literasi digital dalam pembelajaran al-qur'an hadis. Pekalongan: Penerbit NEM.Hal.13.
- Amelia, U. (2023). Tantangan pembelajaran era society 5.0 dalam perspektif manajemen pendidikan. Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 1(1), 68-82.
- Apriadi, R. T., & Sihotang, H. (2023). Transformasi mendalam pendidikan melalui kecerdasan buatan: Dampak positif bagi siswa dalam era digital. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(3), 31742-31748.

- Cakraningtyas, AS, Alinta, I., & Susilo, B. (2025). Analisis Tantangan Integrasi Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Lentera Pengabdian*, 3 (01), 101-106.
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145-163.
- Haq, A. K., Rizkiah, S. N., & Andara, Y. (2023). Tantangan dan Dampak Transformasi Pendidikan Berbasis Digital Terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 168-177.
- Liriwati, F. Y. (2023). Transformasi Kurikulum; Kecerdasan Buatan untuk Membangun Pendidikan yang Relevan di Masa Depan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 62-71.
- Meilita, I. M., Asbari, M., & Timur, L. S. (2023). Pendidikan melalui permainan: Membangun kreativitas dan inovasi pada generasi digital. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 68-72.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1236-1241.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722-731.
- Sholihah N.A, dkk. 2023. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: SELAT MEDIA PATNERS. Hal.27.
- Verawati, V., Firdaus, R., & Herpratiwi, H.2024. Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Informatika pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika*, 4(4), 380-390.
- Yuniarto, B., & Yudha, R. P. (2021). Literasi digital sebagai penguatan pendidikan karakter menuju era society 5.0. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(2).