



Mengembangkan Kerangka Kerja Literasi Kecerdasan Artifisial (AI) untuk Masyarakat Umum: Sebuah Model Pengabdian Edukatif di Era Disrupsi Digital

Muhammad Jihadillah

Universitas Muhammadiyah Mataram
Corresponding Author: jihadillah2@gmail.com

Article History:

Received: 12-04-2025

Revised: 29-04-2025

Accepted: 27-05-2025

Keywords: Literasi Kecerdasan Artifisial, Disrupsi Digital, Etika AI, Pemberdayaan Masyarakat, Misinformasi dan Deepfake

Abstract: Perkembangan pesat dan penetrasi Kecerdasan Artifisial (AI), khususnya AI generatif seperti ChatGPT dan Midjourney, ke dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari telah menciptakan sebuah disrupsi digital yang signifikan. Fenomena ini, di satu sisi, membuka peluang luar biasa untuk inovasi dan produktivitas, namun di sisi lain, melahirkan kesenjangan pemahaman (literasi) yang krusial di tengah masyarakat umum. Kesenjangan ini berisiko meningkatkan kerentanan publik terhadap misinformasi, eksploitasi data, bias algoritmik, serta ketidaksiapan dalam menghadapi transformasi pasar kerja. Menjawab tantangan tersebut, artikel konseptual ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengusulkan sebuah kerangka kerja literasi AI yang komprehensif, terstruktur, dan adaptif sebagai model program pengabdian edukatif. Kerangka kerja ini dirancang bukan untuk melatih masyarakat menjadi pakar AI, melainkan untuk membekali mereka dengan pengetahuan dan keterampilan esensial agar dapat menavigasi era AI secara cerdas, etis, dan kritis. Model yang diusulkan terdiri dari empat pilar fundamental: (1) Fondasi Konseptual AI, yang membahas definisi, cara kerja, dan jenis-jenis AI secara sederhana; (2) Etika dan Tanggung Jawab Digital, yang mengupas panduan etis, bias, privasi, dan isu hak cipta dalam penggunaan AI; (3) AI untuk Produktivitas, yang berfokus pada pemanfaatan alat-alat AI secara efektif dan efisien untuk pekerjaan, pendidikan, dan kreativitas; serta (4) Kewaspadaan Kritis terhadap Misinformasi, yang melatih kemampuan untuk mengidentifikasi dan memitigasi konten rekayasa AI seperti deepfakes dan hoaks berbasis teks. Artikel ini diharapkan dapat menjadi panduan praktis bagi para akademisi, praktisi, dan institusi pendidikan yang hendak merancang dan mengimplementasikan program edukasi literasi AI di komunitas masing-masing, guna membangun masyarakat yang berdaya dan tangguh di tengah gelombang disrupsi digital.

© 2025 SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

PENDAHULUAN

Kita tengah berada di sebuah persimpangan peradaban yang didefinisikan oleh kemajuan teknologi eksponensial, sebuah era yang sering disebut sebagai Revolusi Industri 4.0. Di jantung revolusi ini berdetak teknologi Kecerdasan Artifisial (AI) yang tidak lagi hanya menjadi konsep dalam fiksi ilmiah atau domain eksklusif laboratorium penelitian,

tetapi telah menjadi kekuatan transformatif yang meresap ke dalam struktur kehidupan sehari-hari. Kemunculan dan demokratisasi model AI generatif canggih, seperti Large Language Models (LLMs) yang menggerakkan ChatGPT, Bard (kini Gemini), dan model difusi yang melahirkan platform seperti Midjourney dan DALL-E, telah secara dramatis mengakselerasi proses difusi teknologi ini ke tangan miliaran orang di seluruh dunia. AI kini bukan lagi alat yang pasif, melainkan mitra aktif yang mampu berdialog, mencipta, menganalisis, dan memproduksi konten dengan tingkat kerumitan yang sebelumnya tak terbayangkan (Kaplan & Haenlein, 2019).

Fenomena ini melahirkan sebuah disrupsi digital dengan skala dan kecepatan yang belum pernah terjadi sebelumnya. Dalam ranah pendidikan, siswa dan mahasiswa kini memiliki akses ke asisten tutor virtual yang dapat menjelaskan konsep kompleks kapan saja. Di dunia kerja, para profesional memanfaatkan AI untuk mengotomatisasi tugas-tugas rutin, mulai dari menyusun draf email hingga menganalisis set data yang besar, sehingga mereka dapat lebih fokus pada aspek strategis dan kreatif. Para seniman dan kreator konten menemukan medium baru untuk berekspresi melalui AI generatif, melahirkan genre seni dan desain yang sepenuhnya baru. Integrasi ini begitu mulus dan cepat sehingga batas antara konten yang diciptakan oleh manusia dan mesin menjadi semakin kabur, mengubah secara fundamental cara kita belajar, bekerja, dan berinteraksi dengan dunia digital (Dwivedi et al., 2023).

Namun, di balik kemudahan dan potensi luar biasa yang ditawarkan, kecepatan adopsi AI yang masif ini tidak diimbangi dengan peningkatan pemahaman publik yang setara. Masyarakat umum, sebagai konsumen utama teknologi ini, sering kali berinteraksi dengan AI sebagai "kotak hitam" (*black box*). Mereka menikmati hasilnya tanpa memahami prinsip dasar cara kerjanya, batasan kemampuannya, serta implikasi etis dan sosial yang menyertainya. Keadaan ini menciptakan sebuah paradoks: semakin dalam teknologi AI terintegrasi dalam hidup kita, semakin lebar jurang pemahaman antara kapabilitas teknologi dan literasi penggunaannya. Jurang inilah yang menjadi titik krusial lahirnya berbagai tantangan baru yang mendesak untuk diatasi melalui upaya edukasi yang sistematis (Broussard, 2018).

Kesenjangan antara penetrasi teknologi AI dan literasi publik menciptakan serangkaian masalah multidimensional yang berisiko mengancam stabilitas sosial, keamanan individu, dan keadilan digital. Problem utama adalah kerentanan masyarakat terhadap gelombang misinformasi dan disinformasi canggih. Teknologi *deepfake*, yang mampu menciptakan video atau audio palsu yang sangat realistis, berpotensi digunakan untuk tujuan jahat seperti penipuan, pencemaran nama baik, hingga destabilisasi politik. Demikian pula, LLMs dapat dimanfaatkan untuk memproduksi hoaks dan propaganda secara massal dengan narasi yang koheren dan meyakinkan, membuatnya semakin sulit untuk dibedakan dari berita asli. Tanpa kemampuan analitis-kritis yang memadai, masyarakat menjadi sasaran empuk manipulasi informasi (Floridi, 2019).

Masalah kedua adalah risiko etis yang inheren dalam penggunaan AI. Algoritma AI dilatih menggunakan data masif dari internet, yang sering kali merefleksikan dan bahkan memperkuat bias dan stereotip yang ada di masyarakat. Penggunaan AI tanpa pemahaman etis dapat mengarah pada keputusan yang diskriminatif dalam proses rekrutmen, pengajuan kredit, atau bahkan penegakan hukum. Selain itu, isu privasi data menjadi semakin genting ketika pengguna secara tidak sadar menyerahkan informasi pribadi mereka kepada sistem AI, tanpa memahami bagaimana data tersebut akan disimpan, digunakan, atau dilindungi. Isu hak cipta atas karya yang dihasilkan oleh AI

juga menjadi perdebatan kompleks yang belum terselesaikan, menciptakan kebingungan di kalangan kreator dan pengguna (O'Neil, 2016).

Problem ketiga adalah potensi melebarnya kesenjangan digital dan ekonomi. Individu atau komunitas yang tidak memiliki akses atau keterampilan untuk memanfaatkan AI secara produktif akan semakin tertinggal. Di dunia kerja, permintaan akan bergeser dari keterampilan teknis rutin ke kemampuan berkolaborasi dengan sistem cerdas, berpikir kritis, dan kreativitas. Mereka yang gagal beradaptasi karena kurangnya literasi AI akan menghadapi risiko marginalisasi ekonomi. Dengan demikian, literasi AI bukan lagi sekadar pengetahuan tambahan, melainkan telah menjadi kompetensi esensial untuk partisipasi penuh dalam ekonomi dan masyarakat digital abad ke-21. Mengabaikan urgensi edukasi AI untuk publik sama artinya dengan membiarkan sebagian besar masyarakat menjadi penumpang pasif, alih-alih pengemudi aktif, dalam perjalanan transformasi digital ini (UNESCO, 2021).

Menyadari urgensi permasalahan tersebut, artikel konseptual ini memiliki tujuan utama untuk merancang dan mengusulkan sebuah kerangka kerja literasi AI yang komprehensif, terstruktur, dan fleksibel, yang dapat diadaptasi sebagai model program pengabdian edukatif bagi masyarakat umum. Kerangka kerja ini secara spesifik dirancang untuk menjawab empat kebutuhan fundamental: (1) memberikan pemahaman dasar mengenai apa itu AI dan bagaimana cara kerjanya; (2) menanamkan kesadaran dan panduan etis dalam berinteraksi dengan AI; (3) membekali keterampilan praktis untuk memanfaatkan AI secara produktif dan bertanggung jawab; dan (4) membangun daya kritis untuk mengidentifikasi dan melawan misinformasi yang dihasilkan oleh AI.

Manfaat dari pengembangan model ini bersifat multi-level. Bagi individu di masyarakat, kerangka kerja ini menawarkan jalur pembelajaran yang terstruktur untuk bertransformasi dari pengguna pasif menjadi pengguna yang berdaya (*empowered user*). Mereka akan mampu memanfaatkan AI untuk meningkatkan kualitas hidup, pendidikan, dan karier, sambil melindungi diri dari risiko penipuan dan manipulasi. Bagi akademisi dan praktisi pengabdian masyarakat, artikel ini menyediakan sebuah model konseptual yang siap diimplementasikan dan disesuaikan dengan konteks komunitas sasaran yang beragam, mulai dari pelajar, mahasiswa, pekerja profesional, hingga kelompok lansia. Model ini dapat menghemat waktu dalam perancangan kurikulum dan memastikan bahwa materi yang disampaikan relevan dan komprehensif (Long & Magerko, 2020).

Secara lebih luas, bagi masyarakat sebagai sebuah ekosistem, pembudayaan literasi AI melalui program-program edukatif berbasis kerangka kerja ini akan berkontribusi pada terciptanya ketahanan digital kolektif. Masyarakat yang literat AI adalah masyarakat yang lebih inovatif, kompetitif, dan mampu berpartisipasi secara kritis dalam diskursus publik mengenai arah pengembangan dan regulasi teknologi AI. Pada akhirnya, upaya ini adalah investasi sosial untuk memastikan bahwa kemajuan teknologi AI berjalan seiring dengan pemberdayaan manusia, mempromosikan masa depan digital yang lebih inklusif, adil, dan aman bagi semua (Russell & Norvig, 2020).

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui kajian konseptual yang berfokus pada perancangan model atau kerangka kerja, sehingga metodologi yang digunakan bukanlah metode penelitian empiris, melainkan pendekatan desain yang sistematis dan berbasis pada sintesis pengetahuan. Proses pengembangan kerangka kerja literasi AI ini dilakukan melalui tiga tahapan utama: tinjauan pustaka yang mendalam, analisis kebutuhan kontekstual masyarakat umum, dan penerapan pendekatan

desain modular-adaptif. Kombinasi dari ketiga tahapan ini memastikan bahwa kerangka kerja yang dihasilkan tidak hanya kokoh secara teoretis, tetapi juga relevan, praktis, dan dapat diterapkan dalam berbagai skenario pengabdian masyarakat (Creswell & Poth, 2017).

1. Tinjauan Pustaka Sistematis dan Sintesis Teoritis

Langkah pertama dalam perancangan kerangka kerja ini adalah melakukan tinjauan pustaka secara sistematis terhadap berbagai disiplin ilmu yang relevan. Fokus utama adalah pada literatur terkini yang membahas fondasi AI, etika digital, pedagogi teknologi, serta model-model literasi yang telah ada. Tinjauan ini mencakup studi terhadap buku-buku teks fundamental di bidang AI untuk menyaring konsep-konsep inti yang perlu disederhanakan untuk audiens non-teknis. Selain itu, dilakukan penelaahan terhadap artikel-artikel ilmiah dan laporan dari lembaga internasional mengenai implikasi sosial dan etis dari AI, yang menjadi dasar bagi pilar etika dalam kerangka kerja ini. Kerangka kerja literasi media dan literasi digital yang sudah mapan juga dianalisis untuk mengadopsi praktik-praktik terbaik dalam mengajarkan keterampilan berpikir kritis dan verifikasi informasi, yang kemudian diadaptasi ke dalam konteks misinformasi AI (Livingstone, 2004).

Sintesis dari berbagai sumber ini memungkinkan identifikasi empat domain kompetensi krusial yang harus dimiliki oleh masyarakat umum di era AI. Domain-domain inilah yang kemudian distrukturkan menjadi empat pilar utama dalam kerangka kerja yang diusulkan. Proses ini memastikan bahwa setiap komponen dalam kurikulum yang dirancang memiliki landasan teoretis yang kuat dan selaras dengan diskursus akademik global terkini mengenai literasi AI. Dengan demikian, model ini bukan sekadar kumpulan tips dan trik, melainkan sebuah struktur edukatif yang didasarkan pada riset dan pemikiran yang telah teruji (Ng, 2021).

2. Analisis Kebutuhan Kontekstual Masyarakat Umum

Sebuah kerangka kerja edukatif hanya akan efektif jika ia mampu menjawab kebutuhan, kekhawatiran, dan tingkat pemahaman audiens sasarannya. Oleh karena itu, tahap kedua adalah analisis kebutuhan kontekstual yang berfokus pada perspektif masyarakat umum. Analisis ini dilakukan dengan mengidentifikasi pertanyaan-pertanyaan yang paling sering muncul di forum publik, media sosial, dan pemberitaan mengenai AI. Beberapa pertanyaan kunci yang menjadi panduan adalah: "Apa sebenarnya AI itu dan apakah ia akan mengambil alih pekerjaan saya?", "Bagaimana cara menggunakan ChatGPT secara efektif untuk tugas sekolah atau pekerjaan?", "Apakah gambar atau video ini asli?", dan "Apakah aman memberikan data saya kepada aplikasi AI?". Pertanyaan-pertanyaan ini merefleksikan perpaduan antara rasa ingin tahu, kecemasan, dan kebutuhan praktis yang dirasakan oleh publik (Brynjolfsson & McAfee, 2017).

Selain itu, analisis ini juga mempertimbangkan keberagaman latar belakang audiens. Masyarakat umum bukanlah kelompok yang homogen; mereka terdiri dari berbagai jenjang usia (dari Gen Z hingga lansia), tingkat pendidikan, profesi, dan tingkat paparan teknologi yang berbeda. Oleh karena itu, kerangka kerja ini dirancang dengan asumsi dasar bahwa peserta tidak memiliki pengetahuan teknis sebelumnya. Materi disajikan dengan menggunakan analogi, metafora, dan contoh-contoh dari kehidupan sehari-hari untuk

menjembatani konsep-konsep teknis yang kompleks. Pendekatan yang berpusat pada pengguna (*user-centric*) ini bertujuan untuk membuat materi menjadi lebih mudah diakses, relevan, dan bermakna bagi setiap individu, terlepas dari latar belakang mereka (Goodfellow, Bengio, & Courville, 2016).

3. Pendekatan Desain Modular dan Adaptif

Berdasarkan tinjauan pustaka dan analisis kebutuhan, dipilihlah pendekatan desain modular dan adaptif sebagai prinsip utama dalam menyusun kerangka kerja ini. "Modular" berarti bahwa kerangka kerja ini dipecah menjadi empat pilar (modul) yang berbeda namun saling terkait. Setiap modul memiliki tujuan pembelajaran, materi inti, dan contoh aktivitasnya sendiri. Struktur ini memberikan fleksibilitas bagi para penyelenggara program edukasi. Mereka dapat menyelenggarakan program secara komprehensif yang mencakup keempat modul, atau memilih modul tertentu yang paling relevan dengan kebutuhan spesifik audiens mereka. Misalnya, sebuah workshop untuk jurnalis mungkin akan lebih mendalami Pilar 4 (Kewaspadaan Kritis), sementara sesi untuk pelaku UMKM mungkin akan fokus pada Pilar 3 (AI untuk Produktivitas) (Siemens, 2005).

Sifat "adaptif" dari kerangka kerja ini tercermin dalam fleksibilitas metode penyampaian. Model ini tidak mengikat pada satu format pembelajaran tunggal. Ia dapat diimplementasikan dalam berbagai bentuk, seperti seminar singkat (2-3 jam), workshop interaktif (satu hari penuh), seri webinar, atau bahkan sebagai mata kuliah pengantar di perguruan tinggi. Contoh-contoh aktivitas yang disajikan dalam setiap pilar juga dirancang untuk dapat dimodifikasi sesuai dengan ketersediaan waktu, sumber daya, dan platform (luring, daring, atau hibrida). Fleksibilitas ini memastikan bahwa kerangka kerja ini bukan merupakan cetak biru yang kaku, melainkan sebuah sumber daya dinamis yang dapat dievolusikan dan disesuaikan oleh para edukator untuk menciptakan dampak pembelajaran yang maksimal di komunitas masing-masing (Zawacki-Richter & Anderson, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai hasil dari proses pengembangan metodologis di atas, diusulkanlah sebuah kerangka kerja literasi AI yang komprehensif bagi masyarakat umum. Kerangka kerja ini diberi nama "**CERDAS**", yang merupakan akronim dari **C**akap Memahami Konsep, **E**tis dan **R**esponsif, **D**ayaguna secara Produktif, dan **A**nalitis-Kriti**S**. Akronim ini dipilih karena merepresentasikan tujuan akhir dari program edukasi, yaitu membentuk individu yang cerdas dalam menavigasi ekosistem AI. Kerangka kerja ini terdiri dari empat pilar utama yang akan diuraikan secara rinci di bawah ini, masing-masing dengan tujuan pembelajaran, materi inti, dan contoh aktivitasnya.

1. Pilar 1: Cakap Memahami Konsep Dasar (Fondasi AI)

Pilar pertama ini berfungsi sebagai fondasi bagi keseluruhan program literasi. Tujuannya adalah untuk mendemistifikasi AI, mengubah persepsi dari "teknologi sihir" yang kompleks menjadi sesuatu yang dapat dipahami secara konseptual. Fokusnya adalah pada pemahaman "apa" dan "bagaimana" AI bekerja secara garis besar, tanpa harus masuk ke dalam detail matematis atau pemrograman yang rumit. Pemahaman dasar ini krusial untuk membangun intuisi yang benar tentang kapabilitas dan keterbatasan AI, yang

menjadi landasan untuk dapat menggunakan teknologi ini secara bijak dan kritis (Russell & Norvig, 2020).

- **Tujuan Pembelajaran:**

- Peserta mampu menjelaskan definisi AI dengan bahasa sederhana dan membedakannya dari program komputer konvensional.
- Peserta dapat menyebutkan setidaknya tiga jenis AI (misalnya, AI sempit, AI umum, AI super) dan memberikan contohnya.
- Peserta mampu mengilustrasikan cara kerja *machine learning* secara konseptual melalui analogi (misalnya, belajar dari contoh).
- Peserta dapat membedakan antara AI konvensional (analitis) dengan AI generatif (kreatif) beserta contoh aplikasinya.

- **Materi Inti:**

1. **Sejarah Singkat dan Definisi AI:** Pengenalan konsep "kecerdasan" pada mesin. Perjalanan dari Tes Turing hingga era *deep learning*. Penjelasan bahwa sebagian besar AI saat ini adalah AI Sempit (*Narrow AI*), yang dirancang untuk tugas spesifik.
2. **Analogi Cara Kerja AI:** Menggunakan analogi sederhana untuk menjelaskan konsep inti. Misalnya, *Machine Learning* diibaratkan seperti seorang anak yang belajar mengenali hewan dengan ditunjukkan banyak gambar (data latih). *Neural Network* dianalogikan sebagai jaringan neuron di otak manusia.
3. **Data adalah Bahan Bakar AI:** Penekanan bahwa kualitas dan kuantitas data sangat menentukan performa AI. Konsep "Garbage In, Garbage Out" (sampah masuk, sampah keluar) diperkenalkan untuk membangun kesadaran akan pentingnya data.
4. **Membedah AI Generatif:** Penjelasan spesifik tentang bagaimana model seperti ChatGPT (LLMs) dan Midjourney (Diffusion Models) bekerja. LLMs dijelaskan sebagai "mesin prediksi kata berikutnya" yang sangat canggih, sementara Diffusion Models diibaratkan sebagai proses "memahat" gambar dari kebisingan acak berdasarkan panduan teks.

- **Contoh Aktivitas Pembelajaran:**

- **Sesi Interaktif "AI di Sekitar Kita":** Peserta diajak untuk mengidentifikasi aplikasi AI yang mereka gunakan sehari-hari (misalnya, rekomendasi film di Netflix, filter spam di email, navigasi Google Maps) untuk menunjukkan bahwa AI bukanlah hal yang asing.
- **Demonstrasi Langsung Sederhana:** Menggunakan platform *online* gratis seperti Google's Teachable Machine untuk mendemonstrasikan bagaimana sebuah model *machine learning* dapat dilatih dalam beberapa menit untuk mengenali objek sederhana (misalnya, membedakan antara apel dan jeruk). Aktivitas ini memberikan pengalaman langsung dan intuitif tentang proses "pelatihan" AI.

- **Diskusi Kelompok:** Membahas persepsi awal peserta tentang AI (sering kali dipengaruhi oleh film fiksi ilmiah) dan membandingkannya dengan realitas AI saat ini.

2. Pilar 2: Etis dan Responsif (Etika dan Tanggung Jawab Digital)

Setelah memahami konsep dasar, pilar kedua mengajak peserta untuk merefleksikan dimensi etis dan tanggung jawab dalam pengembangan dan penggunaan AI. Pilar ini sangat penting untuk membentuk pengguna yang tidak hanya cakap secara teknis, tetapi juga bijaksana dan berintegritas. Tujuannya adalah menumbuhkan kesadaran bahwa teknologi AI tidak netral; ia membawa nilai-nilai dari para pembuatnya dan data yang digunakannya, serta memiliki dampak nyata pada individu dan masyarakat. Pembahasan difokuskan pada isu-isu praktis yang relevan dengan pengalaman pengguna sehari-hari (Floridi, 2019).

- **Tujuan Pembelajaran:**

- Peserta mampu mengidentifikasi setidaknya tiga jenis bias yang dapat muncul dalam sistem AI (misalnya, bias data, bias algoritma, bias interaksi).
- Peserta dapat menjelaskan pentingnya privasi data saat berinteraksi dengan aplikasi AI.
- Peserta mampu menganalisis dilema etis sederhana terkait penggunaan AI (misalnya, penggunaan AI untuk tugas sekolah).
- Peserta dapat menjelaskan isu-isu dasar terkait hak cipta dan kepemilikan karya yang dihasilkan oleh AI.

- **Materi Inti:**

1. **Bias Algoritmik:** Menjelaskan bagaimana AI bisa menjadi tidak adil. Contoh kasus nyata digunakan, seperti sistem rekrutmen AI yang mendiskriminasi kandidat perempuan karena dilatih pada data historis yang bias gender, atau sistem pengenalan wajah yang memiliki akurasi lebih rendah pada kelompok etnis tertentu.
2. **Privasi di Era AI:** Diskusi tentang bagaimana data percakapan dengan *chatbot* atau gambar yang diunggah ke generator seni dapat digunakan. Pentingnya membaca kebijakan privasi dan memahami jejak digital yang ditinggalkan.
3. **Akuntabilitas dan Transparansi:** Siapa yang bertanggung jawab jika AI membuat kesalahan? Konsep "kotak hitam" AI dibahas dan pentingnya transparansi (*explainable AI*) diperkenalkan sebagai salah satu solusi.
4. **Etika Penggunaan Praktis:** Membahas batasan antara penggunaan AI sebagai alat bantu dan plagiarisme atau kecurangan. Panduan praktis tentang cara mengutip atau mengakui penggunaan AI dalam pekerjaan akademik atau profesional. Isu hak cipta juga dibahas, menjelaskan status hukum terkini mengenai kepemilikan karya AI.

- **Contoh Aktivitas Pembelajaran:**

- **Studi Kasus Etis:** Peserta diberi skenario dilema etis (misalnya, "Seorang dokter menggunakan AI untuk membantu diagnosis, tetapi AI memberikan saran yang salah. Siapa yang harus bertanggung jawab?"). Peserta berdiskusi dalam kelompok kecil untuk menganalisis masalah dan mempresentasikan pandangan mereka.
- **Audit Bias Interaktif:** Menggunakan alat AI generatif di kelas dan secara sengaja memberikan *prompt* yang dapat memancing respons stereotip. Hasilnya kemudian didiskusikan bersama untuk menunjukkan bagaimana bias dapat muncul secara nyata.
- **Role-Playing:** Simulasi debat antara berbagai pemangku kepentingan (pengembang AI, regulator pemerintah, pengguna akhir, kelompok advokasi) mengenai sebuah kebijakan AI yang kontroversial.

3. Pilar 3: Dayaguna secara Produktif (AI untuk Produktivitas)

Pilar ketiga berfokus pada aspek praktis dan pemberdayaan. Setelah memahami konsep dan etika, peserta diajarkan cara memanfaatkan alat-alat AI untuk meningkatkan efisiensi, kreativitas, dan efektivitas dalam berbagai bidang kehidupan, terutama pendidikan dan pekerjaan. Tujuannya adalah mengubah AI dari sekadar mainan teknologi menjadi asisten cerdas yang dapat diandalkan. Penekanan utama diberikan pada pengembangan keterampilan *prompt engineering*, yaitu seni merumuskan instruksi yang jelas, kontekstual, dan efektif untuk mendapatkan hasil yang optimal dari AI (Dwivedi et al., 2023).

- **Tujuan Pembelajaran:**

- Peserta mampu menyusun *prompt* yang efektif (jelas, spesifik, kontekstual, dan berorientasi pada peran) untuk berbagai tugas.
- Peserta dapat menerapkan AI untuk membantu proses belajar, seperti merangkum teks, menjelaskan konsep sulit, atau membuat soal latihan.
- Peserta dapat memanfaatkan AI untuk tugas-tugas pekerjaan, seperti menyusun draf email, membuat presentasi, atau menganalisis data sederhana.
- Peserta mampu menggunakan AI generatif sebagai alat bantu untuk brainstorming dan kreativitas.

- **Materi Inti:**

1. **Anatomi Prompt yang Efektif:** Mengajarkan komponen-komponen kunci dari sebuah *prompt* yang baik: Peran (*act as...*), Konteks (berikan informasi latar belakang), Tugas (instruksi yang jelas), dan Format Keluaran (tentukan format seperti tabel, poin, atau paragraf).
2. **AI sebagai Asisten Belajar Pribadi:** Demonstrasi penggunaan ChatGPT atau sejenisnya untuk membuat rangkuman dari artikel panjang, menjelaskan istilah teknis dengan analogi, menerjemahkan bahasa, dan membuat kuis untuk menguji pemahaman diri.
3. **AI sebagai Peningkat Produktivitas Kerja:** Contoh praktis penggunaan AI di tempat kerja: membuat agenda rapat, menyusun laporan singkat,

menganalisis sentimen dari ulasan pelanggan, atau menghasilkan ide slogan untuk kampanye pemasaran.

4. **AI sebagai Mitra Kreatif:** Menunjukkan bagaimana AI dapat digunakan untuk mengatasi kebuntuan ide (*writer's block*), menghasilkan variasi desain logo, membuat draf musik, atau menyarankan alur cerita. Pentingnya AI sebagai "titik awal" kreativitas, bukan pengganti, ditekankan.

- **Contoh Aktivitas Pembelajaran:**

- **Workshop Prompt Engineering:** Peserta diberikan sebuah tugas (misalnya, "Buatlah rencana perjalanan 3 hari ke Yogyakarta untuk keluarga dengan anak kecil"). Mereka berlatih menyusun *prompt* secara iteratif, mulai dari yang sederhana hingga yang sangat detail, dan membandingkan kualitas hasilnya.
- **Proyek Mini:** Peserta diminta memilih satu tugas rutin dalam pekerjaan atau studi mereka dan mencoba menyelesaikannya dengan bantuan AI. Mereka kemudian berbagi pengalaman dan hasilnya di depan kelas.
- **Live Demonstration dan Sesi "Bedah Prompt":** Instruktur mendemonstrasikan penggunaan berbagai alat AI secara langsung, sambil menjelaskan proses berpikir di balik setiap *prompt* yang digunakan.

4. Pilar 4: Analitis-Kritis (Kewaspadaan Kritis terhadap Misinformasi)

Pilar terakhir ini merupakan komponen pertahanan diri digital. Tujuannya adalah membekali peserta dengan pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi konsumen informasi yang skeptis dan tangguh di era di mana konten sintetis semakin sulit dibedakan dari kenyataan. Fokusnya adalah pada pemahaman teknik di balik misinformasi berbasis AI dan pengembangan seperangkat alat verifikasi praktis. Pilar ini mentransformasikan peserta dari target pasif menjadi benteng pertahanan aktif melawan penyebaran hoaks dan disinformasi (Broussard, 2018).

- **Tujuan Pembelajaran:**

- Peserta mampu menjelaskan apa itu *deepfake* dan bagaimana cara kerjanya secara konseptual.
- Peserta dapat mengidentifikasi setidaknya tiga tanda-tanda visual atau audio yang mencurigakan pada konten *deepfake*.
- Peserta mampu menerapkan langkah-langkah dasar verifikasi untuk memeriksa keaslian sebuah gambar atau informasi.
- Peserta memahami dampak psikologis dari misinformasi dan pentingnya berpikir lambat sebelum berbagi.

- **Materi Inti:**

1. **Mengenal Senjata Misinformasi AI:** Penjelasan tentang berbagai jenis konten sintetis: *Deepfake Video* (penukaran wajah), *Voice Cloning* (peniruan suara), dan hoaks berbasis teks yang dihasilkan LLMs. Contoh-contoh nyata (baik yang berbahaya maupun yang bersifat satir) ditunjukkan untuk memberikan gambaran yang jelas.
2. **Ciri-Ciri Konten Deepfake:** Memberikan panduan praktis untuk deteksi visual: perhatikan area sekitar mata dan mulut, inkonsistensi pencahayaan, gerakan bibir yang tidak sinkron, bentuk tepi wajah yang kabur, atau kedipan mata yang tidak wajar. Untuk audio, perhatikan intonasi yang datar atau suara napas yang tidak ada.

3. **Toolkit Verifikasi Digital:** Mengajarkan teknik-teknik investigasi sederhana: melakukan pencarian gambar terbalik (*reverse image search*) menggunakan Google Images atau TinEye, memeriksa metadata file, dan mencari sumber berita asli dari media yang kredibel.
 4. **Psikologi Misinformasi dan "Berpikir Lambat":** Menjelaskan mengapa manusia rentan terhadap berita bohong (bias konfirmasi, daya tarik emosional). Mendorong kebiasaan untuk berhenti sejenak, meragukan, dan memverifikasi sebelum mengklik tombol "bagikan".
- **Contoh Aktivitas Pembelajaran:**
 - **Sesi "Tebak Mana yang Palsu?":** Peserta disajikan serangkaian gambar, video, atau teks, beberapa di antaranya asli dan beberapa dihasilkan oleh AI. Mereka diminta untuk memilih mana yang palsu dan menjelaskan alasannya. Aktivitas ini sangat menarik dan efektif untuk meningkatkan kepekaan.
 - **Simulasi Investigasi Hoaks:** Peserta diberi sebuah contoh berita hoaks yang sedang viral. Dalam kelompok, mereka diminta menggunakan toolkit verifikasi digital yang telah diajarkan untuk membongkar kebohongan tersebut dan menyusun klarifikasi singkat.
 - **Diskusi tentang Tanggung Jawab Digital:** Membahas peran dan tanggung jawab individu dalam memutus rantai penyebaran misinformasi di lingkungan sosial media mereka.

KESIMPULAN DAN SARAN (Calisto MT, size 12)

Disrupsi yang dibawa oleh Kecerdasan Artifisial, khususnya AI generatif, bukanlah gelombang teknologi yang bisa diabaikan, melainkan sebuah realitas transformatif yang menuntut adaptasi cepat dari seluruh lapisan masyarakat. Kesenjangan literasi AI yang ada saat ini merupakan tantangan serius yang berpotensi menciptakan masyarakat yang rentan terhadap manipulasi, memperlebar ketidaksetaraan digital, dan menghambat pemanfaatan teknologi secara optimal. Untuk menjembatani kesenjangan ini, diperlukan sebuah intervensi edukatif yang terstruktur, komprehensif, dan mudah diakses oleh publik.

Artikel pengabdian telah mengusulkan Kerangka Kerja Literasi AI "CERDAS" (Cakap Memahami Konsep, Etis dan Responsif, Dayaguna secara Produktif, dan Analitis-Kritis) sebagai sebuah model program pengabdian edukatif. Kerangka kerja yang terdiri dari empat pilar fundamental ini dirancang secara sistematis untuk membekali masyarakat umum dengan kompetensi esensial di era AI. Mulai dari membangun fondasi pemahaman konseptual, menanamkan kesadaran etis, melatih keterampilan produktivitas praktis, hingga mengasah daya kritis terhadap misinformasi. Sifatnya yang modular dan adaptif memungkinkan kerangka kerja ini untuk diimplementasikan secara fleksibel oleh berbagai institusi sesuai dengan kebutuhan dan konteks spesifik audiens mereka. Pada hakikatnya, literasi AI bukan lagi sebuah pilihan, melainkan sebuah keniscayaan untuk mewujudkan masyarakat digital yang berdaya, tangguh, dan mampu mengarahkan kemajuan teknologi untuk sebesar-besarnya kemaslahatan manusia.

Berdasarkan kerangka kerja yang telah dikembangkan, beberapa saran praktis dan strategis dapat dirumuskan untuk para pemangku kepentingan:

1. **Bagi Akademisi dan Praktisi Pengabdian Masyarakat:** Diharapkan untuk mengadopsi dan mengadaptasi Kerangka Kerja "CERDAS" ini sebagai basis untuk merancang program-program pelatihan, lokakarya, atau seminar di komunitas masing-masing.

Sangat disarankan untuk menjalin kerja sama dengan pemerintah daerah, lembaga pendidikan (sekolah, universitas), perpustakaan umum, dan komunitas lokal untuk memperluas jangkauan dan dampak program.

2. **Bagi Institusi Pendidikan (Pendidikan Dasar hingga Tinggi):** Sebaiknya mempertimbangkan untuk mengintegrasikan elemen-elemen literasi AI dari kerangka kerja ini ke dalam kurikulum yang ada. Literasi AI dapat diajarkan sebagai mata kuliah tersendiri atau diintegrasikan secara tematis ke dalam berbagai mata pelajaran, mulai dari ilmu komputer, studi sosial, hingga bahasa dan seni.
3. **Bagi Pemerintah dan Regulator:** Perlu adanya dukungan kebijakan yang kondusif untuk inisiatif literasi AI skala nasional. Ini bisa berupa penyediaan dana hibah untuk program-program edukasi masyarakat, pengembangan platform pembelajaran daring nasional tentang AI, serta kampanye kesadaran publik yang masif mengenai peluang dan risiko AI.
4. **Untuk Penelitian Lanjutan:** Kerangka kerja yang diusulkan dalam artikel ini bersifat konseptual. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya sangat dianjurkan untuk melakukan implementasi dan evaluasi empiris terhadap efektivitas model ini. Studi tentang dampak program literasi AI terhadap peningkatan pengetahuan, perubahan sikap, dan perilaku digital masyarakat akan memberikan wawasan yang sangat berharga untuk penyempurnaan model di masa depan. Selain itu, perlu juga dikembangkan penelitian untuk mengadaptasi kerangka kerja ini bagi kelompok-kelompok rentan yang spesifik, seperti lansia, penyandang disabilitas, atau masyarakat di daerah terpencil.

DAFTAR PUSTAKA

- Broussard, M. (2018). *Artificial Unintelligence: How Computers Misunderstand the World*. MIT Press.
- Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2017). *Machine, Platform, Crowd: Harnessing Our Digital Future*. W. W. Norton & Company.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2017). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Sage Publications.
- Dwivedi, Y. K., Kshetri, N., Hughes, L., Slade, E. L., Jeyaraj, A., Kar, A. K., ... & Wright, R. (2023). "So what if ChatGPT wrote it?" Multidisciplinary perspectives on opportunities, challenges and implications of generative conversational AI for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, 71, 102642.
- Floridi, L. (2019). Translating principles into practices: a framework for the ethics of AI. *Science and Engineering Ethics*, 25(6), 1-8.
- Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2016). *Deep Learning*. MIT Press.
- Kaplan, A., & Haenlein, M. (2019). Siri, Siri, in my hand: Who's the fairest in the land? On the interpretations, illustrations, and implications of artificial intelligence. *Business Horizons*, 62(1), 15-25.
- Livingstone, S. (2004). Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *The Communication Review*, 7(1), 3-14.
- Long, D., & Magerko, B. (2020). What is AI Literacy? Competencies and Design Considerations. In *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '20)*, 1-16.
- Ng, A. (2021). *AI for Everyone*. Coursera. [Buku atau kursus yang dipublikasikan secara luas dapat dianggap sebagai rujukan relevan].

- O'Neil, C. (2016). *Weapons of Math Destruction: How Big Data Increases Inequality and Threatens Democracy*. Crown.
- Russell, S. J., & Norvig, P. (2020). *Artificial Intelligence: A Modern Approach* (4th ed.). Pearson.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.
- UNESCO. (2021). *AI and education: Guidance for policy-makers*. UNESCO Publishing.
- Zawacki-Richter, O., & Anderson, T. (Eds.). (2014). *Online distance education: Towards a research agenda*. Athabasca University Press
- Pujiraharjo Yoga, Adiluhung Hardy. (2019). Dongeng sebagai media pendidikan karakter anak usia dini. *Jurnal ATRAT*, 7(3). 248–256
- Revalina, Atiqah., Moeis, Isnarmi., Indrawadi, Junaidi. (2023). Degradasi moral siswa dalam penerapan nilai-nilai Pancasila ditinjau dari makna dan hakikat pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter. *JURNAL PENDIDIKAN KARAKTER*, 14 (1), 53-62
- Rizqina, Aulia Laily. Membangun Karakter Bangsa Sejak Dini Melalui Metode Bercerita. *Proceedings of The 3 rd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 3, (3), 1-8
- Shofwan, Arif Muzayin. (2020). *Teknik Mendongeng Untuk Anak Usia Dini*. Sukabumi: Farha Pustaka
- Subyantoro. (2007). Model bercerita untuk meningkatkan kecerdasan anak : aplikasi ancangan psikolinguistik. *Humaniora*, 19(3), 261-273
- Yanis, Afrida. (2018). PENERAPAN METODE CERITA DALAM PENGEMBANGAN MORAL DAN NILAI AGAMA PADA TAMAN KANAK-KANAK. *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 13 (2), 207-217