

**PENGUATAN LITERASI AI DAN ETIKA DIGITAL UNTUK SISWA
SEKOLAH DASAR MELALUI DEMONSTRASI TERPANDU DI SDN
16 SIJUK**

Zikri Wahyuzi¹, Yurdayanti²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

Email: zikri.wahyuzi@unmuhbabel.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan kecerdasan buatan (AI) dan internet membuat siswa sekolah dasar semakin akrab dengan teknologi digital, namun belum diikuti dengan pemahaman yang memadai tentang literasi AI dan etika digital. Kondisi ini berpotensi menimbulkan risiko, seperti menerima informasi tanpa verifikasi, membagikan data pribadi, serta berperilaku tidak santun di ruang digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menguatkan literasi AI dan etika digital pada siswa sekolah dasar melalui penyuluhan interaktif. Kegiatan dilaksanakan di SDN 16 Sijuk, Kabupaten Belitung, dengan sasaran 28 siswa kelas V dan VI. Metode pelaksanaan berupa pemaparan materi dan demonstrasi penggunaan AI generatif melalui proyektor yang dipadukan dengan sesi tanya jawab dan diskusi kelas mengenai contoh penggunaan teknologi digital secara aman dan beretika. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan angket post-test yang terdiri atas lima pernyataan terkait pemanfaatan internet untuk belajar, kesopanan berkomunikasi, kesadaran terhadap kebenaran informasi, perlindungan data pribadi, dan kehati-hatian membuka tautan. Hasil menunjukkan 96% siswa menyatakan menggunakan internet untuk belajar, 100% berkomunikasi secara sopan, 89% menyadari bahwa tidak semua informasi di internet benar, 96% tidak membagikan foto pribadi tanpa izin, dan 100% berhati-hati saat membuka tautan. Temuan ini mengindikasikan bahwa kegiatan pengabdian mampu menguatkan sikap positif siswa terhadap pemanfaatan internet dan AI secara aman dan beretika, serta dapat menjadi model sederhana yang direplikasi di sekolah dasar lain dengan fasilitas terbatas.

Kata Kunci: Literasi AI, etika digital, siswa sekolah dasar, pengabdian kepada masyarakat, internet aman, kecerdasan buatan

1. PENDAHULUAN

Perkembangan kecerdasan buatan (AI), khususnya *generative AI*, telah mengubah cara peserta didik mencari informasi, menghasilkan teks, dan memperoleh umpan balik belajar (Lee & Kwon, 2024). Pada jenjang K–12, berbagai tinjauan sistematis menegaskan bahwa AI literacy perlu dirancang secara eksplisit, mencakup pemahaman konsep, kemampuan, serta keterbatasan AI agar pemanfaatannya berdampak pedagogis sekaligus aman bagi siswa usia sekolah Dasar (Casal-Otero et al., 2023; Long & Magerko, 2020). Pedoman internasional, seperti yang dikeluarkan UNESCO, juga menekankan pentingnya pendekatan *human-centred* dan tata kelola yang jelas ketika memanfaatkan *generative AI* di lingkungan pendidikan (UNESCO, 2023). Dengan demikian, integrasi AI di sekolah dasar tidak cukup berhenti pada pengenalan teknologi, tetapi perlu diarahkan pada pembentukan perilaku bermedia digital yang bertanggung jawab.

Dari perspektif pembelajaran di kelas, literatur pendidikan terbaru menyoroti setidaknya tiga keterampilan kunci ketika siswa berinteraksi dengan AI, yakni kemampuan merumuskan pertanyaan (*prompting*) yang jelas, memeriksa kredibilitas informasi (*fact-checking*), serta menulis parafrase dan sitasi yang etis (Qian, 2025). Studi-studi sebelumnya menunjukkan bahwa latihan *prompt engineering* yang terstruktur dapat meningkatkan kejelasan instruksi siswa dan mutu keluaran belajar (Mzwri & Turcsányi-Szabo, 2025). Di sisi lain, riset eksperimental mengenai pembelajaran literasi digital menemukan bahwa pelatihan eksplisit tentang evaluasi kredibilitas daring, termasuk strategi *lateral reading* terpantau efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memeriksa sumber dan menilai klaim informasi (Brodsky et al., 2021). Temuan-temuan ini menjadi landasan bahwa penguatan literasi AI dan etika digital pada siswa sekolah dasar perlu menyoroti keterampilan konkret yang dekat dengan interaksi mereka sehari-hari dengan teknologi.

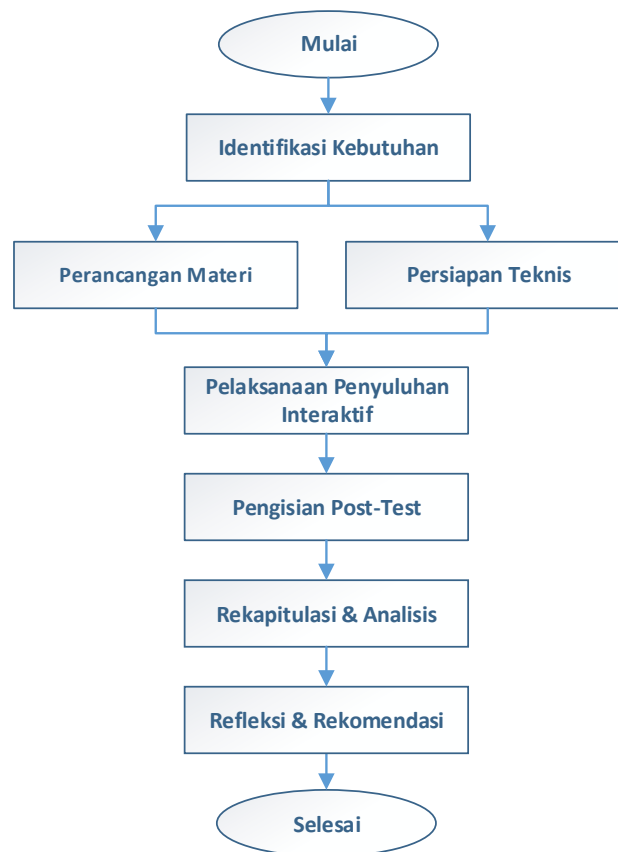
Kebutuhan tersebut semakin relevan dalam konteks Indonesia. Praktik literasi digital di sejumlah sekolah dasar, misalnya di Yogyakarta, cenderung masih menitikberatkan pada aspek penguasaan TIK dan *media literacy*, sementara dimensi *information literacy* terkait evaluasi sumber dan etika pemanfaatan informasi belum menonjol (Suwanto et al., 2022). Telaah pustaka nasional juga menunjukkan adanya variasi capaian literasi digital antar sekolah dan menegaskan perlunya penguatan pada aspek etika, kehati-hatian berbagi data pribadi, dan kemampuan menyaring informasi (Saifuddin & Putra, 2024). Pemerintah sebenarnya telah menyediakan rujukan melalui Modul Literasi Digital di Sekolah Dasar sebagai payung kebijakan praktik baik, namun implementasi di kelas masih memerlukan contoh model pembelajaran yang kontekstual dan mudah direplikasi oleh guru (Direktorat Sekolah Dasar, 2021).

Hasil identifikasi awal di SDN 16 Sijuk, Kabupaten Belitung, menunjukkan bahwa siswa kelas atas sudah akrab dengan internet dan gawai sebagai sumber hiburan sekaligus belajar, namun belum seluruhnya memiliki pemahaman yang memadai tentang cara memanfaatkan internet dan AI secara aman dan etis. Di satu sisi, fasilitas perangkat di sekolah terbatas sehingga pembelajaran perlu dirancang terpusat pada satu layar kelas melalui proyektor tanpa menuntut kepemilikan gawai per siswa, sementara di sisi lain guru membutuhkan contoh praktik konkret untuk menjelaskan konsep AI secara sederhana, menanamkan aturan aman bermedia, dan mengarahkan siswa berperilaku santun dalam komunikasi digital. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan literasi AI dan etika digital yang ditekankan dalam berbagai riset dan kebijakan dengan praktik nyata di kelas sekolah dasar (Bania et al., 2025). Berangkat dari celah tersebut, program pengabdian kepada masyarakat “Penguatan Literasi AI dan Etika Digital untuk Siswa Sekolah Dasar melalui Demonstrasi Terpandu di SDN 16 Sijuk” dikembangkan sebagai intervensi yang kontekstual; artikel ini mendeskripsikan pelaksanaannya pada 28 siswa kelas V dan VI serta menganalisis kecenderungan sikap mereka terhadap pemanfaatan internet dan AI yang aman dan beretika, dengan tesis bahwa model penyuluhan interaktif sederhana ini dapat menjadi alternatif strategi penguatan literasi AI dan etika digital di sekolah dasar dengan fasilitas terbatas.

2. METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan desain satu kelompok tunggal (*one-group post-test only*). Desain ini umum digunakan dalam evaluasi program pelatihan atau pengabdian yang ingin melihat gambaran pengetahuan/sikap peserta setelah intervensi, tanpa perbandingan kelompok kontrol (Widiyawati et al., 2025). Pendekatan deskriptif kuantitatif dipilih karena data utama berupa skor angket yang kemudian dianalisis dalam bentuk angka dan persentase untuk menggambarkan kecenderungan sikap siswa setelah mengikuti penyuluhan, sejalan dengan praktik analisis kuantitatif deskriptif dalam penelitian pendidikan yang memanfaatkan frekuensi dan persentase untuk menjelaskan hasil kuesioner (Lisdiyanti et al., 2024).

Kegiatan dilaksanakan di SDN 16 Sijuk, Kabupaten Belitung. Subjek kegiatan adalah 28 siswa kelas V dan VI, yang dipilih secara *purposive* karena berada pada jenjang kelas atas sekolah dasar dan telah mulai akrab dengan penggunaan internet serta gawai. Penggunaan responden siswa sekolah dasar sebagai fokus studi literasi digital atau literasi terkait teknologi dilakukan agar dapat memotret kemampuan siswa dalam mengakses dan menggunakan media digital secara bertanggung jawab pada fase awal jenjang pendidikan formal (Sifa & Winarto, 2022).



Gambar 1. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Secara garis besar, prosedur pelaksanaan program dapat dijabarkan ke dalam beberapa tahapan yang dapat dilihat pada Gambar 1. Pelaksanaan program pengabdian diawali dengan tahap identifikasi kebutuhan dan koordinasi dengan pihak sekolah. Tim berkomunikasi dengan guru dan kepala sekolah untuk memetakan kondisi awal literasi digital dan pemanfaatan internet oleh siswa, sekaligus menentukan kelas sasaran, yaitu siswa kelas V dan VI SDN 16 Sijuk sebanyak 28 orang. Pada tahap ini juga disepakati jadwal kegiatan serta penyesuaian dengan fasilitas yang tersedia di sekolah, sehingga penyampaian materi dirancang terpusat melalui satu perangkat proyektor di depan kelas. Hasil identifikasi kebutuhan tersebut kemudian menjadi dasar dalam merancang fokus materi dan alur penyuluhan.

Tahap berikutnya adalah perancangan materi penyuluhan dan persiapan teknis. Tim menyusun *slide* presentasi yang memuat pengenalan dasar kecerdasan buatan (AI) dengan bahasa yang sederhana, contoh pemanfaatan AI dan internet untuk belajar, serta prinsip-prinsip etika digital, seperti kesopanan dalam berkomunikasi, perlindungan data pribadi, dan kehati-hatian terhadap tautan yang diterima. Materi diatur agar bersifat dialogis dan dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa sekolah dasar. Secara paralel, dilakukan persiapan teknis berupa pengecekan laptop, proyektor, dan pengaturan ruang kelas untuk memastikan tampilan materi dapat dibaca dengan jelas oleh seluruh siswa.

Pada saat pelaksanaan, kegiatan diawali dengan pengantar singkat mengenai tujuan program dan penyampaian beberapa kesepakatan aturan selama sesi berlangsung. Pemateri kemudian memaparkan materi melalui presentasi dan demonstrasi penggunaan AI generatif yang ditayangkan dengan proyektor, disertai penjelasan mengenai contoh penggunaan yang bermanfaat maupun yang perlu dihindari. Sepanjang penyuluhan, siswa diajak untuk berbagi pengalaman menggunakan internet, memberi contoh perilaku sopan dan tidak sopan di ruang digital, serta mendiskusikan pentingnya memeriksa informasi dan menjaga kerahasiaan foto maupun data pribadi. Pendekatan ini dimaksudkan agar siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif melalui tanya jawab dan diskusi kelas.

Setelah seluruh materi selesai disampaikan, siswa diminta mengisi angket *post-test* yang berisi lima pernyataan terkait penggunaan internet untuk belajar, kesopanan berkomunikasi secara daring, kesadaran bahwa tidak semua informasi di internet benar, kebiasaan tidak membagikan foto pribadi tanpa izin, dan kehati-hatian saat membuka tautan. Pengisian angket dilakukan secara klasikal dengan penjelasan instruksi terlebih dahulu, sehingga siswa memahami makna setiap pernyataan sebelum memberikan jawaban. Jawaban dari 28 siswa kemudian direkap dan dihitung persentasenya untuk setiap butir pernyataan, sehingga diperoleh gambaran deskriptif mengenai kecenderungan sikap siswa terhadap pemanfaatan internet dan AI secara aman dan beretika. Hasil rekapitulasi ini selanjutnya menjadi bahan refleksi bersama guru dan dasar penyusunan rekomendasi pengembangan kegiatan literasi AI dan etika digital di sekolah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan penguatan literasi AI dan etika digital di SDN 16 Sijuk melibatkan 28 siswa kelas V dan VI sebagai peserta utama. Seluruh rangkaian kegiatan disampaikan melalui presentasi dan demonstrasi dengan bantuan proyektor di depan kelas, sehingga seluruh siswa mengacu pada satu layar yang sama seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3 dan 4. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan konsep dasar kecerdasan buatan (AI), contoh pemanfaatan AI dan internet untuk belajar, serta prinsip SAFE (Saring data pribadi, Ambil sumber tepercaya, Fokus pada belajar, Etik & empati) sebagai panduan perilaku aman dan etis di ruang digital.



Gambar 2. Penyampaian Materi Literasi AI dan Etika Digital

Untuk memotret kecenderungan sikap dan perilaku siswa setelah mengikuti penyuluhan, digunakan angket *post-test* yang terdiri dari lima pernyataan. Pernyataan tersebut mencakup aspek pemanfaatan internet untuk belajar, kesopanan dalam komunikasi daring, kesadaran terhadap kebenaran informasi, kebiasaan tidak membagikan foto pribadi tanpa izin, serta kehati-hatian saat membuka tautan di internet.



Gambar 3. Pengisian Post-Test oleh Siswa

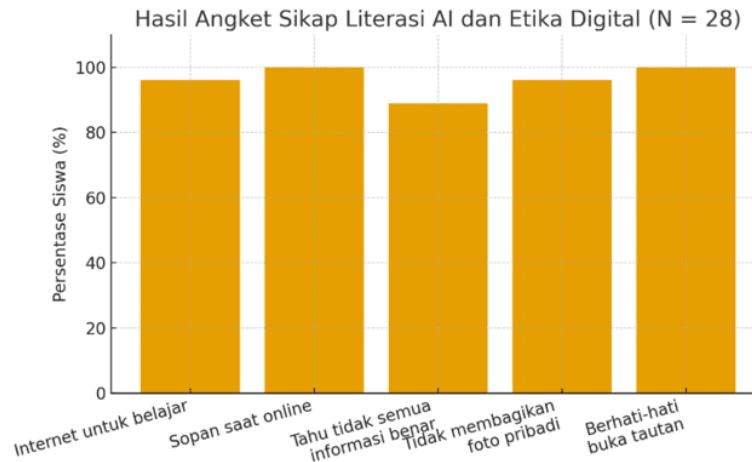
Rekapitulasi jawaban menunjukkan bahwa 96% siswa menyatakan menggunakan internet untuk belajar, 100% menyatakan berusaha berbicara dengan sopan saat berkomunikasi secara daring, 89% menyadari bahwa tidak semua informasi di internet adalah benar, 96% mengaku tidak membagikan foto pribadi tanpa izin, dan 100% menyatakan berhati-hati saat membuka tautan di internet.

Temuan bahwa 96% siswa menyatakan menggunakan internet untuk belajar sejalan dengan tujuan kegiatan untuk mengarahkan pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana pendukung proses pembelajaran, bukan semata-mata hiburan. Pemanfaatan internet dan AI sebagai alat bantu belajar ini selaras dengan kerangka literasi AI yang menempatkan AI sebagai *learning companion* yang perlu dipahami dan dikendalikan secara kritis, bukan sekadar diikuti begitu saja. Dalam konteks ini, penyuluhan yang menekankan bahwa AI hanyalah alat bantu dan siswa tetap perlu berpikir sendiri tampak berkontribusi pada penguatan orientasi belajar siswa terhadap teknologi.

Persentase 100% pada pernyataan tentang kesopanan berkomunikasi online dan 100% pada kehati-hatian saat membuka tautan menunjukkan bahwa pesan-pesan etika digital dan keamanan dasar yang disampaikan dalam materi terserap dengan baik oleh siswa. Pengenalan aturan SAFE (khususnya aspek Etik & empati, serta kehati-hatian terhadap tautan yang tidak jelas) memberikan kerangka sederhana bagi siswa untuk menilai perilaku mereka di ruang digital. Hasil ini juga konsisten dengan harapan program pengabdian yang menargetkan tumbuhnya kebiasaan bermedia digital yang aman dan etis pada siswa sekolah dasar. Secara praktis, temuan ini dapat dibaca sebagai indikasi bahwa pendekatan penyuluhan interaktif dengan contoh-contoh konkret cukup efektif untuk menginternalisasikan norma sopan santun dan kewaspadaan dasar dalam penggunaan internet.

Di sisi lain, persentase kesadaran bahwa tidak semua informasi di internet itu benar (89%) meskipun masih tergolong tinggi, sedikit lebih rendah dibandingkan butir sikap lainnya. Hal ini mengisyaratkan bahwa kemampuan berpikir kritis terhadap informasi digital merupakan aspek yang relatif lebih menantang bagi siswa sekolah dasar dibandingkan aspek perilaku yang lebih konkret, seperti tidak membagikan foto pribadi atau bersikap sopan. Temuan ini sejalan dengan literatur yang menunjukkan bahwa keterampilan memeriksa kredibilitas informasi dan melakukan verifikasi fakta memang membutuhkan latihan yang lebih terstruktur dan berulang, bahkan ketika peserta didik sudah diperkenalkan dengan prinsip kehati-hatian dalam bermedia digital. Dalam kegiatan ini, aspek “cek fakta” lebih banyak diperkenalkan sebagai pesan konsep dan contoh kasus melalui penjelasan lisan, bukan melalui aktivitas praktik khusus, sehingga wajar bila tingkat internalisasinya belum sekuat aspek-aspek perilaku yang lebih langsung.

Hasil 96% pada pernyataan “tidak membagikan foto pribadi tanpa izin” menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memahami pentingnya menjaga privasi dan data pribadi. Penekanan materi pada larangan membagikan nama lengkap, alamat, nomor telepon, maupun foto pribadi secara sembarangan tampaknya memberikan efek penguatan pada kesadaran privasi ini. Dari sudut pandang pengembangan literasi digital di tingkat sekolah dasar, capaian ini penting karena perlindungan data pribadi sering kali menjadi titik lemah ketika anak-anak mulai aktif menggunakan media sosial atau aplikasi berbasis internet.



Gambar 4. Persentase Jawaban Positif Siswa pada *Post-Test* Literasi AI dan Etika Digital

Secara umum, persentase yang tinggi pada setiap butir mengindikasikan kecenderungan sikap yang positif terhadap pemanfaatan internet dan AI secara aman dan beretika. Secara keseluruhan, pola hasil angket menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini berhasil memperkuat aspek-aspek kunci yang sejak awal ditargetkan dalam program, yakni pembiasaan perilaku bermedia yang aman dan etis serta pemanfaatan internet untuk belajar. Hal ini konsisten dengan rancangan solusi dalam proposal yang menekankan penguatan literasi AI dan etika digital sebagai upaya mendorong kebiasaan baru dalam penggunaan teknologi di kalangan siswa sekolah dasar.

Walaupun demikian, hasil pada butir kesadaran terhadap kebenaran informasi yang masih sedikit di bawah butir lainnya memberi sinyal bahwa ke depan sekolah dan tim pengabdian dapat menambahkan sesi praktik khusus tentang cara memeriksa informasi, misalnya dengan contoh sederhana membandingkan dua sumber berbeda atau mendiskusikan berita yang meragukan.

Dari sudut pandang metodologis, hasil kegiatan ini perlu dibaca dengan mempertimbangkan beberapa keterbatasan. Pertama, data yang digunakan hanya berasal dari satu kali pengukuran *post-test* tanpa adanya *pre-test* maupun kelompok pembanding, sehingga tidak dapat disimpulkan secara kuat besarnya perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah intervensi. Kedua, instrumen yang digunakan berbentuk angket sikap dengan jawaban yang berpotensi dipengaruhi oleh keinginan siswa untuk memberikan respon yang dianggap “baik” oleh guru atau pemateri. Walaupun demikian, sebagai studi pengabdian dengan pendekatan deskriptif, hasil ini tetap memberikan gambaran awal yang berharga tentang bagaimana penyuluhan interaktif mengenai literasi AI dan etika digital dapat membentuk kecenderungan sikap positif pada siswa sekolah dasar dengan fasilitas yang relatif sederhana. Temuan ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan program lanjutan yang lebih mendalam, misalnya melalui penambahan kegiatan praktik cek fakta, simulasi kasus, atau pengukuran berulang untuk melihat keberlanjutan dampak program.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat “Penguatan Literasi AI dan Etika Digital untuk Siswa Sekolah Dasar melalui Demonstrasi Terpandu di SDN 16 Sijuk” menunjukkan bahwa penyuluhan interaktif berbasis satu layar kelas pada 28 siswa kelas V dan VI mampu membentuk kecenderungan sikap yang positif terhadap pemanfaatan internet dan AI secara aman dan beretika. Hal ini tercermin dari tingginya persentase jawaban positif siswa pada aspek penggunaan internet untuk belajar, kesopanan berkomunikasi, perlindungan foto pribadi, serta kehati-hatian membuka tautan. Meskipun demikian, persentase kesadaran bahwa tidak semua informasi di internet itu benar relatif sedikit lebih rendah dibandingkan butir lain, sehingga aspek berpikir kritis terhadap informasi digital masih menjadi ruang penguatan yang penting. Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa model penyuluhan interaktif sederhana yang disesuaikan dengan keterbatasan fasilitas sekolah dapat menjadi salah satu alternatif strategi penguatan literasi AI dan etika digital di tingkat sekolah dasar.

Bagi pihak sekolah dan guru, kegiatan serupa disarankan untuk dijadikan program berkala yang terintegrasi dalam pembelajaran tematik atau muatan lokal, misalnya melalui penyisipan contoh kasus penggunaan internet dan AI pada materi pelajaran serta penyusunan aturan kelas bermedia digital yang jelas. Sekolah juga dapat mengembangkan materi lanjutan berupa poster, lembar refleksi, atau tugas proyek sederhana yang mendorong siswa mempraktikkan perilaku aman, sopan, dan bertanggung jawab di ruang digital.

Bagi pengembangan program pengabdian dan penelitian selanjutnya, disarankan untuk menambahkan sesi praktik khusus terkait keterampilan memeriksa informasi, seperti kegiatan membandingkan beberapa sumber daring atau mendiskusikan contoh berita meragukan, sehingga aspek literasi informasi dan cek fakta dapat terbangun lebih kuat. Selain itu, penggunaan desain evaluasi yang lebih komprehensif, misalnya dengan pengukuran pre-test dan post-test atau perluasan subjek ke kelas dan sekolah lain, akan memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai efektivitas model penyuluhan ini dalam meningkatkan literasi AI dan etika digital pada siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bania, A. S., Chairuddin, Faridy, N., Nuraini, & Akob, B. (2025). PEMANFAATAN APLIKASI TERJEMAHAN BAHASA ACEH BERTEKNOLOGI PEMOTRETAN BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM RANGKA KONTINUITAS BUDAYA BAHASA LOKAL Allif. *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 7(September), 233–240. <https://doi.org/https://doi.org/10.30587/dedikasimu.v7i3.10523>
- Brodsky, J. E., Brooks, P. J., Scimeca, D., Todorova, R., Galati, P., Batson, M., Grosso, R., Matthews, M., Miller, V., & Caulfield, M. (2021). Improving college students' fact-checking strategies through lateral reading instruction in a general education civics course. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 6(1). <https://doi.org/10.1186/s41235-021-00291-4>
- Casal-Otero, L., Catala, A., Fernández-Morante, C., Taboada, M., Cebreiro, B., & Barro, S. (2023). AI literacy in K-12: a systematic literature review. *International Journal of STEM Education*, 10(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00418-7>
- Direktorat Sekolah Dasar. (2021). Modul Literasi Digital Di Sekolah Dasar. In *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*.
- Lee, S. J., & Kwon, K. (2024). A systematic review of AI education in K-12 classrooms from 2018 to 2023: Topics, strategies, and learning outcomes. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 6(October 2023), 100211. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100211>
- Lisdiyanti, Effendi, D., & Lia, L. (2024). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL PALEMBANG PADA SUBTEMA MANUSIA DAN LINGKUNGAN KELAS V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 673–684. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.16739>
- Long, D., & Magerko, B. (2020). What is AI Literacy? Competencies and Design Considerations. *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–16. <https://doi.org/10.1145/3313831.3376727>
- Mzwri, K., & Turcsányi-Szabo, M. (2025). The Impact of Prompt Engineering and a Generative AI-Driven Tool on Autonomous Learning: A Case Study. *Education Sciences*, 15(2). <https://doi.org/10.3390/educsci15020199>

DedikasiMU (Journal of Community Service)**Volume 7, Nomor 4, Desember 2025**

- Qian, Y. (2025). Prompt Engineering in Education: A Systematic Review of Approaches and Educational Applications. *Journal of Educational Computing Research*, 63(7–8), 1782–1818. <https://doi.org/10.1177/07356331251365189>
- Saifuddin, M. F., & Putra, L. D. (2024). Digital Literacy in Elementary School: A Systematic Literature Review. *Gagasan Pendidikan Indonesi*, 5(2), 86–99. <https://doi.org/10.30870/gpi.v5i2.24830>
- Sifa, Y. A., & Winarto. (2022). SURVEI LITERASI DIGITAL SISWA KELAS RENDAH DAN SISWA KELAS TINGGI SEKOLAH DASAR NEGERI DI DESA MARGASARI. *JURNAL DIALEKTIKA JURUSAN PGSD*, 12(Maret), 881–904. <https://doi.org/https://doi.org/10.58436/jdpgsd.v12i1.990>
- Suwarto, D. H., Setiawan, B., & Machmiah, S. (2022). Developing Digital Literacy Practices in Yogyakarta Elementary Schools. *Electronic Journal of E-Learning*, 20(2), 101–111. <https://doi.org/10.34190/ejel.20.2.2602>
- UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. Unesco.Org. <https://www.unesco.org/en/articles/guidance-generative-ai-education-and-research>
- Widiyawati, W., Mulyani, E., Fitriyanur, W. L., Musfara, D. D., Lidiah, P., & Octavia, D. L. (2025). PENGUATAN PEMAHAMAN DAN KETRAMPILAN PENCEGAHAN DAN PENANGANAN BULLYING DI SD MUHAMMADIYAH 3 GRESIK. *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 7(Maret), 92–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.30587/dedikasimu.v7i1.9550>