semar
(Jurnal Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni bagi Masyarakat)

Vol. 15 No. 1, hal. 284 - 293
pISSN: 2302-3937 eISSN: 2745-4223
url. https://jurnal.uns.ac.id/jurnal-semar/article/view/105564
DOI. https://doi.org/10.20961/semar.v15i1.105564

Pengenalan Pemanfaatan Pemrograman dan Kecerdasan Buatan bagi Masyarakat di Surabaya dalam Kehidupan Sehari-hari dan pada Pendidikan Anak

Ivanna Kristianti Timotius*
Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik Elektronika dan Komputer, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga. Indonesia
*Email: ivanna.timotius@ieee.org

Submitted: 5 Juli 2025, Revised: 16 Agustus 2025, Accepted: 23 Oktober 2025 , Published: 1 April 2026

Abstrak

Perkembangan dan kepopuleran kecerdasan buatan (*artificial intelligence*, AI) di Indonesia membuat masyarakat tertarik untuk mengetahui bagaimana AI dapat membantu kehidupan sehari-hari mereka, serta bagaimana mereka dapat mengenalkan AI kepada anak-anak mereka. Untuk menjawab ketertarikan tersebut, dilaksanakan pengabdian masyarakat dalam bentuk webinar mengenai penggunaan AI buatan dalam kehidupan sehari-hari, serta mengenai cara pengenalan AI kepada anak-anak. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dibagi menjadi dua tahapan yang dilakukan pada bulan Oktober 2024 serta Mei 2025. Kegiatan pengabdian masyarakat ini diikuti oleh peserta dengan range umur yang cukup lebar. Tahap pertama dari kegiatan menekankan pada penggunaan AI dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan tahap kedua menekankan pada pengenalan AI kepada anak-anak. Pada kedua tahapan kegiatan pengabdian masyarakat ini, peserta dari masing-masing webinar diminta untuk mengisi survei. Survei dilaksanakan untuk melihat pendapat peserta webinar terhadap penggunaan pemrograman (*coding*) dan AI. Dari hasil survei, dapat dilihat bahwa pengisi survei pada kegiatan pengabdian masyarakat tahap pertama memiliki kepercayaan diri yang cukup tinggi dalam menggunakan teknologi berbasis AI. Hanya 30% dari pengisi survei merasa panik/gugup/kuatir dalam memakai teknologi berbasis AI. Dari kegiatan pengabdian masyarakat tahap kedua, dapat dilihat bahwa pengisi survei memandang penting untuk memasukkan pengenalan *coding* serta AI pada kurikulum pendidikan dasar (81,8% dari pengisi survei) dan menengah (100% dari pengisi survei).

Kata kunci: *Artificial Intelligence*; *coding*; *webinar*; *anak*

Abstract

The rise and popularity of artificial intelligence (AI) in Indonesia have heightened the enthusiasm among Indonesians to learn how to utilize AI into their everyday lives and to teach it to their children. In response, a community service was conducted through webinars on the use of AI into daily life and on teaching artificial intelligence concepts to children. This community service consisted of two phases, which took place in October 2024 and May 2025. The age range of the participants were wide. The first stage of the community service emphasized on the use of AI in daily life, whereas the second stage emphasized on the introduction of AI for children. At both stages, attendees from each webinar were asked to complete a survey. The survey is intended to collect the opinion of the participants regarding the use of coding and AI. The survey finding indicate that respondents in the first phase of community service possess a strong level of self-confidence in utilizing AI-based technology. Only 30% of the respondents feel nervous in using AI-based technology. In the second phase of community service, survey respondents consider it important to include an introduction to coding and AI in the elementary (81.8% of the respondents) and secondary education curriculum (100% of the respondents).

Keywords: *Artificial Intelligence; programming,webinar; children*

Copyright © 2026 Universitas Sebelas Maret

Cite this as: Timotius, I. K. 2026. *Pengenalan Pemanfaatan Pemrograman dan Kecerdasan Buatan bagi Masyarakat di Surabaya dalam Kehidupan Sehari-hari dan pada Pendidikan Anak*. Jurnal SEMAR (Jurnal Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni bagi Masyarakat), 15(1), 283 - 295. https://doi.org/10.20961/semar.v15i1.105564

Pendahuluan

Meskipun sudah mulai dikembangkan sejak tahun 1950-an (Haenlein, 2019; Turing, 1950), kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*, AI) mendapatkan perhatian dari masyarakat luas terutama setelah berkembangnya metode *deep learning* (LeCun, 2015) dan aplikasi *chatbot* seperti chatGPT (Ray, 2023) (Kalyan, 2024). Metode-metode AI mempunyai prospek yang besar untuk diterapkan dalam berbagai bidang yang berdampak pada kehidupan seperti pengembangan mobil yang dapat berbicara (Jones, 2025), pembuatan *solar cells* yang efektif (Choi, 2024), dan penggunaan *chatbot* pada dunia medis (Joseph, 2025). Dalam kehidupan sehari-hari, AI telah dimanfaatkan dalam berbagai bidang, termasuk dalam bidang robotik (Soori, 2023), kesehatan (Lambert, 2023), dan dunia industri (Jan, 2023). Sejumlah masyarakat sangat antusias dalam memanfaatkan teknologi-teknologi berbasis AI, sedangkan sejumlah lainnya merasa skeptis dengan kemisteriusan cara kerja dan ketidakpastiannya (Philipp, 2023) (Hicks, 2004).

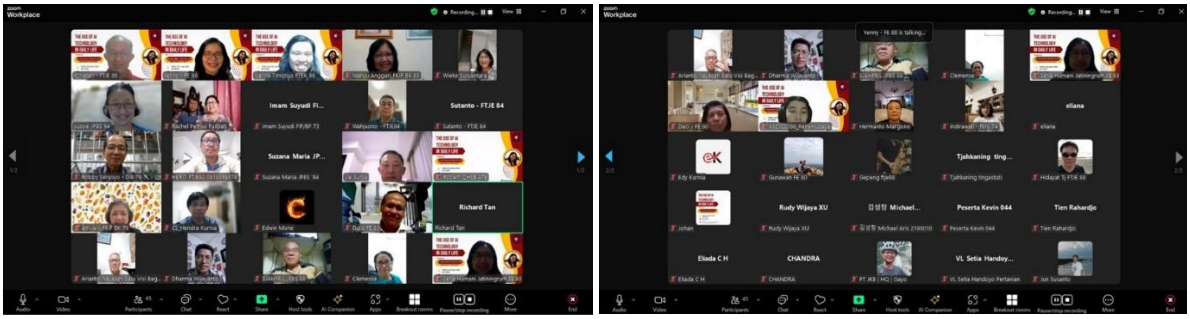
Untuk dapat bersikap secara bijak terhadap perkembangan AI, dibutuhkan pengetahuan dasar dari cara kerja dasar dari AI. Oleh karena itu, berbagai program pengabdian masyarakat mengenai dasar-dasar AI dilakukan (Barus, 2023) (Valentino, 2021). Selain program-program pengabdian masyarakat, pemerintah Indonesia berencana memasukkan mata pelajaran mengenai pemrograman (*coding*) dan AI ke kurikulum sekolah dasar dan menengah (Fajri, 2025) (Dirgantara, 2025), walaupun ide tersebut menimbulkan kontroversi di masyarakat (Wicaksono, 2025).

Pada artikel ini dilaporkan kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan dengan bekerja sama dengan Ikatan Alumni Universitas Kristen Satya Wacana (IKASATYA) Surabaya dan RoboKidz Surabaya. Kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri dari dua tahap. Tahap pertama dari kegiatan ini berupa webinar kepada alumni-alumni Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW) yang saat ini berdomisili di Surabaya. Pada kegiatan tahap pertama pengabdian masyarakat ini dikenalkan teknologi berbasis AI yang dapat bermanfaat pada kehidupan sehari-hari. Pembahasan dan diskusi ditekankan pada penggunaan teknologi AI secara bijak dan bertanggung jawab. Kegiatan webinar tahap pertama ini memicu pelaksanaan webinar tahap kedua. Kegiatan pengabdian masyarakat tahap kedua berupa sebuah webinar kepada alumni UKSW dan orang tua siswa-siswi RoboKidz terutama yang berdomisili di Surabaya. Pada kegiatan tahap kedua pengabdian masyarakat ini, peserta webinar ditunjukkan berbagai cara untuk mengenalkan *coding* dan AI kepada anak-anak. Dengan dilaksanakannya kegiatan pengabdian masyarakat ini, diharapkan peserta kegiatan dapat mengambil sikap dalam memanfaatkan teknologi berbasis AI.

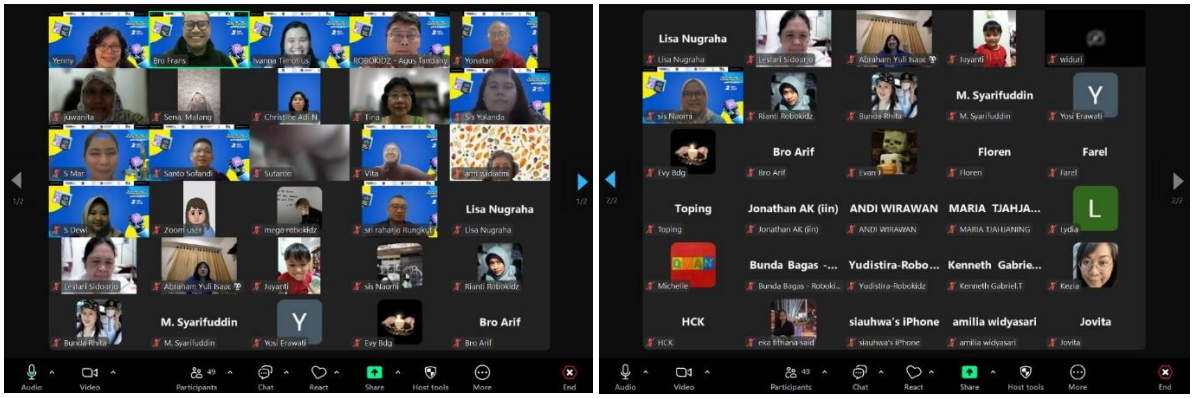
Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk webinar melalui suatu platform video conference. Pengabdian masyarakat tahap pertama dilakukan pada tanggal 9 Oktober 2024 dengan fokus penerapan AI pada kehidupan sehari-hari. Terdapat 45 orang bergabung pada acara webinar tahap pertama ini. Foto dari kegiatan ini dapat dilihat pada Gambar 1. Kegiatan pengabdian masyarakat tersebut dilanjutkan dengan webinar kedua bagi pada tanggal 2 Mei 2025 bagi orang tua untuk mengenalkan *coding* dan AI untuk anak-anak. Terdapat 49 orang yang bergabung pada pengabdian masyarakat tahap kedua ini. Peserta kedua webinar tersebut tidak sama, namun terdapat sejumlah orang yang mengikuti kedua webinar. Foto dari kegiatan tahap kedua dapat dilihat pada Gambar 2. Pada kedua tahapan pengabdian masyarakat, peserta memiliki *range* umur yang cukup lebar dan range pengalaman pemakaian teknologi berbasis AI yang cukup lebar. Terdapat peserta yang secara rutin memakai *generative* AI khususnya ChatGPT (Ray, 2023) untuk menjalankan pekerjaannya. Terdapat juga peserta webinar yang masih awam terhadap teknologi AI.

Copyright © 2026 Universitas Sebelas Maret



Gambar 1. Kegiatan webinar bersama IKASATYA Surabaya: The use of AI technology in daily life



Gambar 2. Kegiatan webinar bersama IKASATYA dan RoboKidz Surabaya: How to introduce Coding and AI to Children

Kegiatan pengabdian masyarakat tahap pertama bertujuan untuk mengenalkan teknologi AI untuk kehidupan sehari-hari dan mengumpulkan pendapat peserta webinar mengenai penggunaan teknologi AI. Pengenalan ini dimulai dengan penjelasan mengenai AI dan aplikasi-aplikasinya:

1. Definisi AI dan pembelajaran mesin (*machine learning*), serta keunggulannya dibandingkan *rule-based programming*.
2. Contoh aplikasi-aplikasi berbasis AI, terutama *generative* AI (Gupta, 2024)
3. Contoh penggunaan chatbot dan informasi bahwa AI dapat memberikan informasi yang salah (Farmita, 2024) (Hao, 2019) (Mwenda, 2023)
4. Peran AI untuk menginterpretasikan suara manusia dan merespon dengan suara sintesis dalam teknologi *voice assistants* (Hoy, 2018)
5. Peran AI untuk memprediksi kata dan mengecek *grammar* (Hamarashid, 2022)
6. Peran AI untuk menerjemahkan bahasa (Mohamed, 2024)
7. Peran AI dalam pengembangan *chatbot* dan menghasilkan teks (Kalyan, 2024)
8. Peran AI dalam menghasilkan citra (Elasri, 2022)
9. Peran AI dalam industri layanan, terutama untuk layanan *customer support* (Limna, 2023)
10. Peran AI dalam mengembangkan *recommender system* (Roy, 2022) (Saifudin, 2024) (Singh, 2021)
11. Peran AI dalam pengembangan kendaraan otomatis atau *automated driver* (Sarabia, 2023) (Zhang, 2023)
12. Peran AI dalam bidang pendidikan (Chen, 2020), terutama untuk membantu siswa didik dalam mengerti bahan ajar
13. Peran AI dalam menghasilkan kode untuk mengembangkan perangkat lunak (Odeh, 2024)
14. Peran AI dalam industri pornografi (Harris, 2024)
15. Peran AI dalam bidang psikologi, terutama dalam mengatasi kecanduan (Nobles, 2020)
16. Kesalahan-kesalahan yang mungkin dilakukan oleh teknologi berbasis AI (Farmita, 2024; Hao, 2019; Mwenda, 2023)
17. Investasi dalam pengembangan teknologi berbasis AI (Strickland, 2024)

Copyright © 2026 Universitas Sebelas Maret

18. Kemampuan teknologi berbasis AI dibandingkan dengan kemampuan rata-rata manusia (Strickland, 2024)
19. Anjuran untuk memakai teknologi berbasis AI secara bertanggung-jawab.

Penjelasan tersebut dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Selama kegiatan berlangsung, peserta diminta untuk mengisi suatu survei secara sukarela. Pada survei itu, peserta ditanya aplikasi berbasis AI yang pernah mereka pakai, serta pendapat mereka terhadap teknologi berbasis AI. Pertanyaan survei disesuaikan dengan survei internasional "Global View on AI" (Ipsos, 2023) (Strickland, 2024). Pada tahun 2023, survei internasional tersebut dilakukan kepada 22816 orang dewasa berusia kurang dari 75 tahun di 31 negara. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan di survei adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi berbasis *artificial intelligence* (AI) apakah yang pernah anda pakai?
2. Saya memahami dengan baik apa itu *artificial intelligence* (AI).
3. Saya tahu (dapat memperkirakan) produk-produk dan jasa-jasa mana yang menggunakan AI.
4. Produk dan jasa yang menggunakan AI telah sangat mengubah kehidupan saya 3 - 5 tahun yang lalu.
5. Produk dan jasa yang menggunakan AI akan sangat mengubah kehidupan saya di masa depan.
6. Produk dan jasa menggunakan AI memiliki kegunaan lebih besar daripada masalahnya.
7. Produk dan jasa yang menggunakan AI membuatku panik/gugup/kuatir.
8. Kepercayaan saya terhadap perusahaan yang menggunakan AI sama dengan perusahaan yang tidak memakai AI.
9. Saya percaya AI tidak akan mendiskriminasi atau menunjukkan bias kepada kelompok orang tertentu.
10. Saya percaya perusahaan-perusahaan yang menggunakan AI akan melindungi data pribadi saya.

Kegiatan pengabdian masyarakat tahap pertama tersebut dilanjutkan dengan kegiatan tahap kedua yang mempunyai fokus lebih spesifik yaitu untuk membantu orang tua dalam mengenalkan *coding* dan AI pada anak-anak, serta mengumpulkan pendapat mengenai rencana pengenalan coding dan AI di sekolah. Isi dari kegiatan tersebut adalah:

1. Definisi *coding* dan AI, serta video penjelasan *coding* untuk anak-anak
2. Keuntungan belajar prinsip *coding* pada anak-anak
3. Contoh mempelajari prinsip *coding* dengan membuat instruksi untuk membuat *peanut butter sandwich*
4. Contoh cara mengenalkan prinsip *coding* pada anak-anak
5. Contoh cara mengenalkan prinsip AI pada anak-anak
6. Contoh memanfaatkan *coding* untuk mengontrol mesin.

Penjelasan tersebut diikuti dengan tanya jawab serta pengisian survei secara sukarela. Pertanyaan survei pada kegiatan pengabdian masyarakat kedua ini berhubungan pendapat peserta webinar berhubungan dengan rencana pemerintah untuk memasukkan pengenalan *coding* dan AI ke kurikulum sekolah (Fajri, 2025):

1. Kapan sebaiknya anak mulai dikenalkan dengan prinsip *coding*?
2. Kapan sebaiknya anak mulai dikenalkan dengan cara kerja dasar AI?
3. Kapan sebaiknya anak mulai dikenalkan dengan aplikasi-aplikasi berbasis AI?
4. Apakah pemerintah perlu menambahkan di kurikulum mata pelajaran pilihan mengenai coding dan AI di tingkat SD?
5. Apakah pemerintah perlu menambahkan di kurikulum mata pelajaran pilihan mengenai coding dan AI di tingkat SMP?
6. Apakah pemerintah perlu menambahkan di kurikulum mata pelajaran pilihan mengenai coding dan AI di tingkat SMA?
7. Di mana mata pelajaran mengenai coding dan AI sebaiknya ditambahkan di tingkat pendidikan dasar? Intrakurikuler pilihan atau ekstrakurikuler?

Hasil Dan Pembahasan

Pada kegiatan pengabdian masyarakat tahap pertama, survei dilakukan untuk melihat pengetahuan dan pendapat peserta terhadap teknologi berbasis AI. Peserta diberi kebebasan untuk mengisi maupun tidak mengisi survei tersebut.

Copyright © 2026 Universitas Sebelas Maret

Terdapat 10 peserta yang bersedia mengisi survei yang diberikan. Pengisi survei tersebut berusia antara 49 hingga 65 tahun. Dari 10 peserta tersebut terdapat satu orang yang tidak menjawab semua pertanyaan.

Dari survei dapat dilihat bahwa teknologi berbasis AI yang paling banyak dipakai oleh pengisi survei adalah teknologi *chatbot* (seperti ChatGPT dan Duolingo) dan teknologi penerjemah. Pemakai teknologi *chatbot* dan penerjemah berjumlah lebih dari 70% dari pengisi survei. Hal ini juga tampak dari sesi diskusi saat peserta dengan antusias menceritakan pengalaman mereka dalam memanfaatkan ChatGPT dalam pekerjaan mereka. Selain itu, peserta menceritakan manfaat ChatGPT dan saling bertukar pikiran mengenai cara mereka menghadapi kelemahan-kelemahan AI. Teknologi berbasis AI lainnya yang cukup banyak dipakai oleh pengisi survei (dengan persentase 40%) adalah *virtual asistant* (seperti Alexa dan Siri), *face recognition*, *predictive texts*, *grammar check*, dan *AI-based search engine*. Hasil dari pertanyaan-pertanyaan survei yang lain dapat dilihat pada Gambar 3. Hasil survei tersebut disandingkan dengan hasil survei internasional "Global View on AI" (Ipsos, 2023) (Strickland, 2024). Survei "Global View on AI" dilakukan untuk menganalisa pendapat masyarakat internasional terhadap AI. Analisis pendapat tersebut dilakukan secara global maupun per negara. Perbandingan hasil survei pada webinar dengan hasil survei internasional bertujuan untuk menganalisa pendapat peserta webinar terhadap penggunaan AI, apakah pendapat peserta webinar searah dengan masyarakat secara global, searah dengan masyarakat Indonesia, atau berbeda sama sekali.



Gambar 3. Perbandingan hasil survei tahap pertama pengabdian masyarakat dengan laporan survei internasional "Global View on AI" (Ipsos, 2023) (Strickland, 2024).

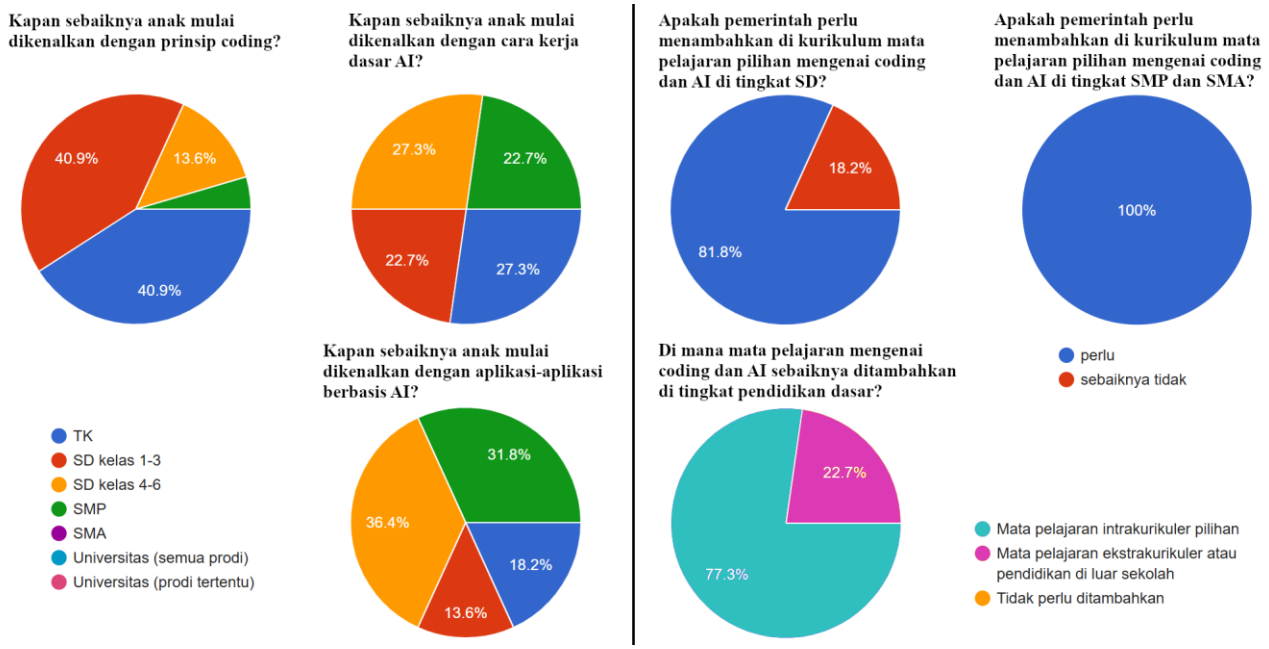
Copyright © 2026 Universitas Sebelas Maret

Dari hasil survei tampak bahwa 70% pengisi survei berpendapat bahwa mereka memahami dengan baik apa itu AI. Angka ini lebih besar daripada hasil survei "Global View on AI" internasional, namun lebih kecil daripada survei "Global View on AI" di Indonesia (Ipsos, 2023). Menurut survei "Global View on AI", masyarakat Indonesia memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi terhadap teknologi AI dibandingkan rata-rata masyarakat secara internasional. Hal ini juga tampak pada survei yang dilakukan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kepercayaan diri pengisi survei terhadap teknologi AI juga tampak pada pertanyaan survei berikutnya, yaitu apakah peserta merasa dapat memperkirakan produk atau jasa mana saja yang menggunakan teknologi AI. Sebanyak 70% dari pengisi survei menyatakan bahwa mereka mengetahui produk dan jasa yang menggunakan teknologi AI. Angka ini searah dengan hasil survei "Global View on AI" di Indonesia (Ipsos, 2023) yang menyatakan bahwa 76% masyarakat di Indonesia mengetahui produk dan jasa yang menggunakan teknologi AI. Angka ini jauh melebihi kepercayaan diri rata-rata masyarakat internasional yang mencapai 51% dan 50% berturut-turut pada tahun 2023 dan 2022.

Pertanyaan survei berikut menyoroti pendapat pengisi survei terhadap pengaruh teknologi AI pada kehidupan mereka. Jika dibandingkan pengaruh teknologi AI yang peserta rasakan 3-5 tahun lalu dengan perkiraan pada masa depan, terdapat lebih banyak peserta yang memperkirakan bahwa teknologi AI akan berpengaruh pada kehidupan mereka di masa depan. Hal ini senada dengan hasil survei "Global View on AI" (Ipsos, 2023) baik yang dilakukan di Indonesia, maupun secara internasional. Sebanyak 77,8% dari pengisi survei memandang bahwa memandang bahwa AI memiliki manfaat lebih besar dari masalah-masalah dan resikonya. Angka ini mirip dengan hasil survei "Global View on AI" di Indonesia (Ipsos, 2023) yang menunjukkan angka 78%. Hanya 30% dari pengisi survei merasa gugup dalam menggunakan aplikasi-aplikasi berbasis AI. Sebanyak 60% dari pengisi survei memiliki kepercayaan yang sama terhadap perusahaan yang menggunakan AI maupun tidak. Angka ini sesuai dengan hasil survei "Global View on AI" di Indonesia (Ipsos, 2023) yang menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia mempunyai kepercayaan terhadap AI yang lebih tinggi dibanding rata-rata masyarakat secara internasional. Kepercayaan ini juga ditunjukkan oleh hasil survei 90% pengisi survei dan 76% masyarakat Indonesia percaya bahwa AI tidak akan melakukan diskriminasi pada kelompok tertentu. Angka ini jauh lebih tinggi dari rata-rata kepercayaan masyarakat internasional terhadap diskriminasi yang dilakukan oleh AI. Namun di lain pihak, hanya 10% dari pengisi survei percaya bahwa data-data pribadi mereka akan dilindungi oleh perusahaan-perusahaan yang menggunakan AI. Kemungkinan hal ini terjadi karena banyaknya kasus penyalahgunaan data pribadi di Indonesia (Nurani, 2024).

Pada pengabdian masyarakat tahap kedua, survei dilakukan untuk melihat pandangan peserta webinar terhadap rencana pemerintah untuk mengenalkan AI di pendidikan dasar. Terdapat 22 peserta webinar yang ikut berpartisipasi dalam mengisi survei. Hasil survei dapat dilihat pada Gambar 4. Untuk menganalisa hasil survei, jawaban dikuantisasi dengan cara berikut: nilai 1 setara dengan TK, nilai 2 setara dengan SD kelas 1-3, nilai 3 setara dengan SD kelas 4-6, dan nilai 4 setara dengan SMP. Nilai rata-rata waktu untuk mulai mengenalkan prinsip *coding* adalah 1,8; untuk mengenalkan cara kerja dasar AI adalah 2,45; sedangkan untuk mengenalkan aplikasi berbasis AI adalah 2,82. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa urutan pengenalan yang diharapkan oleh pengisi survei adalah pertama-tama pengenalan prinsip *coding*, kemudian pengenalan cara kerja dasar AI, dan diikuti oleh pengenalan aplikasi-aplikasi berbasis AI.

Copyright © 2026 Universitas Sebelas Maret



Gambar 4. Hasil survei tahap kedua pengabdian masyarakat mengenai pengenalan *coding* dan AI untuk anak-anak

Sebanyak 81,8% dari pengisi survei berharap adanya kurikulum pengenalan *coding* dan AI di tingkat SD. Untuk tingkat SMP maupun SMA, seluruh pengisi survei berharap adanya pengenalan *coding* dan AI pada kurikulum. Berkenaan dengan peletakan pengenalan *coding* dan AI tersebut pada kurikulum sekolah, sebanyak 77,3% pengisi survei berpendapat pengenalan tersebut sebaiknya diletakkan pada mata pelajaran intrakurikuler pilihan, sedangkan sisanya lebih menyukai apabila pengenalan tersebut diletakkan pada mata pelajaran ekstrakurikuler atau pendidikan di luar sekolah.

Kesimpulan

Artikel ini melaporkan kegiatan pengabdian masyarakat berupa webinar yang dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama dilakukan penjelasan mengenai penggunaan AI pada kehidupan sehari-hari. Sedangkan, pada tahap kedua dilakukan penjelasan mengenai pengenalan *coding* dan AI pada anak-anak. Berdasarkan hasil diskusi dan survei, tampak bahwa secara umum peserta mempunyai kepercayaan diri yang cukup tinggi dalam menggunakan aplikasi-aplikasi berbasis AI. Hal ini tampak dari hasil survei yang menunjukkan 70% dari pengisi survei merasa mengerti arti AI dan dapat memperkirakan produk atau jasa yang memanfaatkan AI, 77,8% dari pengisi survei merasa bahwa manfaat AI lebih besar dari masalah yang ditimbulkannya, dan hanya 30% dari pengisi survei merasa panik/gugup/kuatir dalam menggunakan teknologi berbasis AI. Dari kegiatan pengabdian masyarakat tahap kedua didapatkan bahwa peserta memandang penting untuk mengenalkan *coding* dan AI pada pendidikan dasar dan menengah. Hal ini terutama tampak dari tingginya persentase pengisi survei yang berpendapat bahwa pemerintah sebaiknya menambahkan pelajaran mengenai coding dan AI pada kurikulum sekolah, yaitu 81,8% untuk pendidikan dasar dan 100% untuk pendidikan menengah. Hasil survei menggambarkan pandangan umum pengisi survei terhadap teknologi AI. Supaya dapat menarik kesimpulan lebih luas terhadap masyarakat Indonesia, dibutuhkan pengisi survei yang lebih banyak.

Ucapan Terima Kasih

Penulis berterimakasih kepada Ikatan Alumni Universitas Kristen Satya Wacana (IKASATYA) Surabaya (terutama Yonathan Rudyanto Kusumo) dan RoboKidz Surabaya (terutama Yenny Harianto) yang telah menginisiasi dan mengorganisasi kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Copyright © 2026 Universitas Sebelas Maret

Daftar Pustaka

Barus, O. P., Pangaribuan, J. J., Romindo, R., Anggara, A., dan William, W., 2023, Penyuluhan mengenai artificial intelligence untuk siswa-siswi SMP dan SMA Sekolah Lentera Harapan Medan, *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, vol. 2, no. 4, hal. 486–494, https://doi.org/10.55123/abdikan.v2i4.2281

Chen, L., Chen, P., dan Lin, Z., 2020, Artificial intelligence in education: A review, *IEEE Access*, vol. 8, hal. 75264-75278, https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2988510

Choi, C. Q., 2024, AI Makes Effective Solar Cells—And Explains the Results, *IEEE Spectrum*, https://spectrum.ieee.org/organic-solar-cells, diakses 9 Oktober 2025

Dirgantara, A. dan Ramadhan, A, Gibran Sebut Pelajaran AI Masuk Kurikulum Sekolah Mulai Tahun Ajaran Baru, *Kompas*, https://nasional.kompas.com/read/2025/05/02/16160271/gibran-sebut-pelajaran-ai-masuk-kurikulum-sekolah-mulai-tahun-ajaran-baru, diakses tanggal 2 Mei 2025.

Elasri, M., Elharrouss, O., Al-Maadeed, S., dan Tairi, H., 2022, Image generation: A review, *Neural Processing Letter*, vol. 54, hal. 4609–4646, https://doi.org/10.1007/s11063-022-10777-x

Fajri, D.A., Mendikdasmen: Coding dan AI Akan Masuk Kurikulum Sekolah Mulai Semester Depan, *Tempo*, https://www.tempo.co/politik/mendikdasmen-coding-dan-ai-akan-masuk-kurikulum-sekolah-mulai-semester-depan-1201780, diakses tanggal 1 Mei 2025.

Farmita, A.R., 2024, Mengenal "halusinasi" AI generatif, *Tempo*, https://newsletter.tempo.co/read/1921643/cekfakta-279-mengenal-halusinasi-ai-generatif, diakses tanggal 28 September 2024.

Gupta, P., Ding, B., Guan, C., dan Ding, D., 2024, Generative AI: A systematic review using topic modelling techniques. *Data and Information Management*, vol. 8, no. 2, 100066, https://doi.org/10.1016/j.dim.2024.100066

Haenlein, M., dan Kaplan, A., 2019, A brief history of artificial intelligence: On the past, present, and future of artificial intelligence, *California Management Review*, vol. 61, no. 4, hal. 5-14, https://doi.org/10.1177/0008125619864925

Hamarashid, H.K., Saeed, S.A. dan Rashid, T.A., 2022, A comprehensive review and evaluation on text predictive and entertainment systems, *Soft Computing*, vol. 26, hal. 1541–1562, https://doi.org/10.1007/s00500-021-06691-4

Hao, K., 2019, AI is sending people to jail—and getting it wrong, *MIT Technology Review*, https://www.technologyreview.com/2019/01/21/137783/algorithms-criminal-justice-ai/, diakses tanggal 20 Agustus 2024.

Harris, D.E., dan Willner, D., 2024, Was an AI image generator taken down for making child porn? An inquiry into models that can create child sexual abuse material may have yielded results, *IEEE Spectrum*, https://spectrum.ieee.org/stable-diffusion, diakses tanggal 20 Agustus 2024.

Hicks, M.T., Humphries, J., dan Slater, J., 2024, ChatGPT is bullshit, *Ethics and Information Technology*, vol. 26, no. 38, https://doi.org/10.1007/s10676-024-09775-5

Hoy, M. B., 2018, Alexa, Siri, Cortana, and more: An introduction to voice assistants, *Medical Reference Services Quarterly*, vol. 37, no. 1, hal. 81–88, https://doi.org/10.1080/02763869.2018.1404391

Ipsos, 2023, Global view on A.I. 2023, https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/ news/documents/2023-07/Ipsos%20Global%20AI%202023%20Report-WEB_0.pdf, diakses tanggal 20 Agustus 2024.

Jan, Z., Ahamed, F., Mayer, W., Patel, N., Grossmann, G., Stumptner, M., dan Kuusk, A., 2023, Artificial intelligence for industry 4.0: Systematic review of applications, challenges, and opportunities, *Expert Systems with Applications*, vol. 216, 119456, https://doi.org/10.1016/j.eswa.2022.119456

Jones, W.D., 2025, "Hearing Car" Detects Sounds for Safer Driving, *IEEE Spectrum*, https://spectrum.ieee.org/fraunhofer-hearing-car-microphone, diakses tanggal 9 Oktober 2025.

Joseph, G., Bhatti, N., Mittal, R., dan Bhatti, A., 2025, Current Application and Future Prospects of Artificial Intelligence in Healthcare and Medical Education: A Review of Literature. *Cureus*, vol. 17, no. 1, e77313. https://doi.org/10.7759/cureus.77313

Kalyan, K.S., 2024, A survey of GPT-3 family large language models including ChatGPT and GPT-4, *Natural Language Processing Journal*, vol. 6, 100048, https://doi.org/10.1016/j.nlp.2023.100048

Copyright © 2026 Universitas Sebelas Maret

Lambert, S.I., Madi, M., Sopka, S., Lenes, A., Stange, H., Buszello, C.-P., dan Stephan, A., 2023, An integrative review on the acceptance of artificial intelligence among healthcare professionals in hospitals, *npj Digital Medicine*, vol. 6, no. 111, https://doi.org/10.1038/s41746-023-00852-5

LeCun, Y., Bengio, Y. dan Hinton, G., 2015, Deep learning, *Nature*, vol. 521, hal. 436–444, https://doi.org/10.1038/nature14539

Limna, P., 2023, Artificial Intelligence (AI) in the hospitality industry: A review article, *International Journal of Computing Sciences Research*, vol. 7, hal. 1306-1317, https://doi.org/10.25147/ijcsr.2017.001.1.103

Mohamed, Y.A., Khanan, A., Bashir, M., Mohamed, A.H.H.M., Adiel, M.A.E., dan Elsadig, M.A., 2024, The impact of artificial intelligence on language translation: A review, *IEEE Access*, vol. 12, hal. 25553-25579, https://doi.org/10.1109/ACCESS.2024.3366802

Mwenda, E., 2023, AI fails basic tests as students using it get answers wrong, *Business Daily*, https://www.businessdailyafrica.com/bd/corporate/technology/ai-fails-basic-tests-as-students-using-it-get-answers-wrong--4431696, diakses tanggal 20 Agustus 2024.

Nobles, A.L., Leas, E.C., Caputi, T.L., Zhu, S-H., Strathdee, S.A., dan Ayers, J.W., 2020, Responses to addiction help-seeking from Alexa, Siri, Google Assistant, Cortana, and Bixby intelligent virtual assistants, *npj Digital Medicine*, vol. 3, no. 11, https://doi.org/10.1038/s41746-019-0215-9

Nurani, S.K., 2024, 6 Juta Data NPWP Diduga Bocor Termasuk Joko Widodo, Gibran dan 23 Pejabat Lain, Respons Jokowi dan Sri Mulyani, *Tempo*, https://www.tempo.co/ ekonomi/6-juta-data-npwp-diduga-bocor-termasuk-joko-widodo-gibran-dan-23-pejabat-lain-respons-jokowi-dan-sri-mulyani-7360, diakses 10 November 2024.

Odeh, A., Odeh, N., dan Mohammed, A.S., 2024, A comparative review of AI techniques for automated code generation in software development: Advancements, challenges, and future directions, *TEM Journal*, vol. 13, no. 1, hal. 726-739, https://doi.org/10.18421/TEM131-76

Philipp, B., Alexander, H., Ralf, P., dan Martina, Z., 2023, What does the public think about artificial intelligence?—A criticality map to understand bias in the public perception of AI, *Frontiers in Computer Science*, vol. 5, https://doi.org/10.3389/fcomp.2023.1113903

Ray, P.P., 2023, ChatGPT: A comprehensive review on background, applications, key challenges, bias, ethics, limitations and future scope, *Internet of Things and Cyber-Physical Systems*, vol. 3, hal. 121-154, https://doi.org/10.1016/j.iotcps.2023.04.003

Roy, D. dan Dutta, M., 2022, A systematic review and research perspective on recommender systems. *Journal of Big Data*, vol. 9, no. 59, https://doi.org/10.1186/s40537-022-00592-5

Saifudin, I. dan Widiyaningtyas, T., 2024, Systematic literature review on recommender system: approach, problem, evaluation techniques, datasets, *IEEE Access*, vol. 12, hal. 19827-19847, https://doi.org/10.1109/ACCESS.2024.3359274

Sarabia, J., Marcano M., Pérez, J., Zubizarreta, A., dan Diaz, S., 2023, A review of shared control in automated vehicles: System evaluation, *Frontiers in Control Engineering*, vol. 3, https://doi.org/10.3389/fcteg.2022.1058923

Singh, P.K., Pramanik, P.K.D., Dey, A.K. dan Choudhury, P., 2021, Recommender systems: an overview, research trends, and future directions, *International Journal of Business and Systems Research*, vol. 15, no. 1, hal. 14-52.

Soori, M., Arezoo, B., dan Dastres, R., 2023, Artificial intelligence, machine learning and deep learning in advanced robotics, a review, *Cognitive Robotics*, vol. 3, hal. 54-70. https://doi.org/10.1016/j.cogr.2023.04.001

Strickland, E., 2024, 15 Graphs That Explain the State of AI in 2024 The AI Index tracks the generative AI boom, model costs, and responsible AI use, *IEEE Spectrum*. https://spectrum.ieee.org/ai-index-2024, diakses tanggal 20 Agustus 2024.

Turing, A.M., 1950, Computing machinery and intelligence, *Mind*, vol. 59, no. 236, hal. 433-460.

Valentino, V.H., Trinoto, A.A., dan Putra, D.S., 2021. Penyuluhan kecerdasan buatan (AI) pada kehidupan kita kepada warga villa Casablanca Depok, *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 4, hal. 406-409.

Wicaksono, P., 2025, Ganjar Kritik Rencana AI Masuk Kurikulum, *Tempo*, https://www.tempo.co/digital/ganjar-kritik-rencana-ai-masuk-kurikulum-1875075, diakses 2 Juli 2025.

Zhang, Z., Liu, H., Lei, M., Yan, X., Wang, M., dan Hu, J., 2023, Review on the impacts of cooperative automated

Copyright © 2026 Universitas Sebelas Maret

driving on transportation and environment, *Transportation Research Part D: Transport and Environment*, vol. 115, 103607, https://doi.org/10.1016/j.trd.2023.103607

Copyright © 2026 Universitas Sebelas Maret