



Pelatihan Menggunakan Question.AI dalam Membantu Warga Aik Are Mendampingi Belajar Anaknya di Rumah

**1*Baiq Rina Amalia Safitri, 2M. Fuaddunazmi, 3 Wirawan Putrayadi,
4Jarir**

^{1,3,4}Information Technology Education, ²Information Technology Education, Faculty of Engineering and Applied Sciences, UNDIKMA. Jl. Pemuda No. 59A, Mataram, Indonesia. Postal code: 83125

*Corresponding Author e-mail: bqrinaamaliasafitri@undikma.ac.id

Received: September 2024; Revised: September 2024; Published: Nopember 2024

Abstrak

Pelatihan penggunaan aplikasi Question.AI di Dusun Aik Are bertujuan untuk meningkatkan literasi teknologi warga dalam mendampingi pembelajaran anak-anak di rumah, khususnya pada mata pelajaran matematika. Metode pelaksanaan mencakup pendataan peserta, sosialisasi, dan pelatihan langsung dengan pendekatan *direct instruction*. Kegiatan ini melibatkan fasilitator dari Universitas Pendidikan Mandalika (UNDIKMA) yang memberikan panduan teknis, mulai dari instalasi aplikasi hingga penggunaannya. Mitra utama pelatihan adalah warga Dusun Aik Are yang memiliki keterbatasan akses teknologi pendidikan. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan kemampuan peserta dalam menggunakan aplikasi Question.AI, dengan 100% peserta menyatakan pelatihan efektif membantu instalasi dan penggunaan aplikasi. Dampak positif mencakup meningkatnya kepercayaan diri warga dalam mendampingi pembelajaran anak-anak dan terciptanya budaya belajar berbasis teknologi di rumah. Kesimpulannya, pelatihan ini berhasil meningkatkan literasi teknologi warga dan memberikan dampak jangka panjang bagi komunitas. Rekomendasi meliputi perluasan materi pelatihan untuk mencakup aplikasi pembelajaran lain dan evaluasi keberlanjutan dampak pelatihan.

Kata Kunci: Pelatihan, Question.AI, Literasi Teknologi, Pendidikan, Pembelajaran Berbasis Teknologi

Training Using Question.AI to Help Aik Are Residents Accompany Their Children's Learning at Home

Abstract

The training on using the Question.AI application in Dusun Aik Are aimed to enhance the community's technological literacy in supporting their children's learning at home, particularly in mathematics. The implementation methods included participant data collection, socialization, and hands-on training using the *direct instruction* approach. Facilitators from Universitas Pendidikan Mandalika (UNDIKMA) provided technical guidance, from app installation to its usage. The primary partners for the training were the residents of Dusun Aik Are, who faced limited access to educational technology. The results showed improved participant proficiency in using the Question.AI application, with 100% of participants affirming the training's effectiveness in assisting installation and application use. Positive impacts included increased confidence among residents in guiding their children's learning and the establishment of a technology-based learning culture at home. In conclusion, this training successfully improved technological literacy and delivered long-term benefits for the community. Recommendations include expanding the training materials to cover other educational applications and evaluating the sustainability of the training's impact.

Keywords: training, Question.AI, technological literacy, education, technology-based learning

How to Cite: Rahayuningsih, S., Widayanti, F. D., & Lukitaningtias, F. (2024). Pendampingan Pengelolaan Sampah Anorganik di Desa Jambangan Kecamatan Dampit Kabupaten Malang. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 6(4), 1050-1060. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v6i4.2274>



<https://doi.org/10.36312/sasambo.v6i4.2274>

Copyright© 2024, Rahayuningsih et al
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan otomatisasi di abad ke-21 telah membawa transformasi besar dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Salah satu inovasi utama adalah kecerdasan buatan (AI), teknologi yang dirancang untuk meniru kemampuan intelektual manusia. Kaplan dan Henlein (2019) mendefinisikan AI sebagai kemampuan sistem untuk menafsirkan data eksternal secara benar, belajar dari data tersebut, dan menggunakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu melalui adaptasi yang fleksibel. Ismail (2023) menegaskan bahwa AI memungkinkan sistem komputer menganalisis data secara efisien, belajar secara mandiri, dan membuat keputusan tanpa bias emosional manusia. Potensi ini menjadikan AI sebagai alat yang menjanjikan untuk mendukung berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan.

Namun, AI juga memiliki keterbatasan yang perlu dipahami untuk memanfaatkannya secara optimal. Salah satu kelemahannya adalah ketergantungan yang tinggi pada kualitas data pelatihan; jika data tersebut bias atau tidak representatif, hasil yang dihasilkan juga tidak akurat. Selain itu, AI seringkali memiliki keterbatasan dalam memahami konteks yang kompleks, misalnya dalam pemrosesan bahasa alami. Tantangan lainnya adalah risiko keamanan data dan kekhawatiran bahwa AI dapat menggantikan pekerjaan manusia, terutama untuk tugas-tugas yang bersifat rutin (Kompas.com, 2023). Oleh karena itu, penerapan AI, khususnya dalam pendidikan, harus dilakukan dengan pendekatan yang tepat agar manfaatnya dapat dimaksimalkan.

Dusun Aik Are merupakan salah satu komunitas yang menghadapi tantangan besar dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pendidikan. Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar warga di dusun ini tidak mengetahui keberadaan aplikasi seperti Question.AI, yang dirancang untuk membantu menjawab pertanyaan akademik secara cepat dan mudah. Salah satu masalah utama yang dihadapi warga adalah kesulitan memahami materi pelajaran, terutama matematika, sehingga mereka merasa tidak mampu mendampingi anak-anak belajar di rumah. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan pengetahuan teknologi pendidikan yang signifikan di kalangan warga Aik Are, yang berpotensi memperburuk ketimpangan pendidikan di daerah tersebut.

Untuk menjawab tantangan ini, pelatihan mengenai penggunaan Question.AI dirancang dengan tujuan memberdayakan warga Aik Are. Question.AI adalah aplikasi yang dapat membantu menjawab pertanyaan matematika hanya dengan sekali foto, menjadikannya alat yang praktis untuk mendukung pembelajaran anak-anak di rumah (Anonim, 2022). Penelitian sebelumnya oleh Apriliani, Handayani, dan Anugrahaeni (2023) menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif dalam meningkatkan pembelajaran interaktif di kalangan siswa. Dengan pelatihan ini, warga diharapkan dapat memahami cara menggunakan Question.AI dan memanfaatkannya untuk

mendukung anak-anak mereka belajar, terutama dalam menyelesaikan soal-soal matematika yang sulit.

Pelatihan ini memiliki beberapa tujuan utama, yaitu memberikan pemahaman kepada warga tentang kecerdasan buatan (AI) dan manfaatnya dalam pendidikan, mengenalkan aplikasi Question.AI sebagai alat bantu pembelajaran interaktif, membekali warga dengan keterampilan teknis untuk menggunakan aplikasi tersebut, dan mengurangi kesulitan warga dalam mendampingi anak-anak belajar, khususnya pada mata pelajaran matematika. Dengan pemahaman dan keterampilan ini, warga diharapkan dapat membantu anak-anak mereka belajar dengan lebih percaya diri dan efektif.

Implikasi dari pelatihan ini mencakup berbagai aspek yang signifikan. Pertama, pelatihan ini akan meningkatkan literasi teknologi di kalangan warga Dusun Aik Are. Dengan memahami dan menggunakan Question.AI, warga akan lebih percaya diri dalam mendampingi anak-anak belajar di rumah. Pengetahuan ini tidak hanya mengurangi beban psikologis orang tua tetapi juga meningkatkan efektivitas pendampingan belajar anak-anak. Kedua, pelatihan ini diharapkan menciptakan perubahan budaya belajar di rumah. Dengan memanfaatkan aplikasi Question.AI, pembelajaran di rumah akan menjadi lebih terstruktur dan interaktif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak dan memperkenalkan mereka pada pendekatan berbasis teknologi.

Ketiga, pelatihan ini memiliki potensi untuk mengurangi kesenjangan teknologi antar daerah. Dengan meningkatkan akses warga terhadap teknologi pendidikan, kesenjangan antara komunitas pedesaan seperti Dusun Aik Are dan daerah yang lebih maju dalam hal teknologi dapat dipersempit. Keempat, pelatihan ini dapat memberikan kontribusi terhadap pembangunan sosial dan ekonomi komunitas. Literasi teknologi yang lebih baik memungkinkan warga untuk memanfaatkan teknologi tidak hanya dalam pendidikan tetapi juga dalam aspek kehidupan lainnya, seperti usaha kecil dan pelayanan masyarakat.

Pelatihan ini juga mendukung kebijakan pendidikan nasional yang mendorong integrasi teknologi ke dalam sistem pendidikan. Inisiatif ini selaras dengan visi menciptakan pendidikan yang inklusif, adaptif, dan berbasis teknologi. Dengan memanfaatkan AI seperti Question.AI, warga Dusun Aik Are tidak hanya membantu anak-anak mereka mengatasi kesulitan belajar tetapi juga mengambil langkah awal menuju adopsi teknologi yang lebih luas dalam komunitas mereka.

Pelatihan ini tidak hanya menjawab kebutuhan mendesak warga Aik Are tetapi juga memberikan dampak positif jangka panjang dalam menciptakan komunitas yang lebih tanggap terhadap perkembangan teknologi. Keberhasilan pelatihan ini dapat menjadi model bagi komunitas lain, memperkuat pendidikan lokal, dan mendukung pembangunan sosial yang berkelanjutan. Dengan demikian, aplikasi Question.AI bukan hanya alat bantu pembelajaran, tetapi juga katalisator perubahan untuk menciptakan masyarakat yang lebih inovatif dan adaptif di era teknologi.

METODE PELAKSAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan metode pelatihan kelompok dengan tahapan yang terstruktur, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Dua langkah utama dilakukan sebelum pelaksanaan di lapangan untuk memastikan keberhasilan kegiatan. Langkah pertama adalah pendataan warga Dusun Aik Are yang menjadi calon peserta pelatihan. Pendataan ini bertujuan untuk memastikan jumlah peserta yang cukup dan sesuai dengan tujuan pelatihan. Langkah kedua adalah sosialisasi kepada warga mengenai program pelatihan. Sosialisasi ini dirancang untuk memberikan pengenalan awal tentang pentingnya aplikasi Question.AI dalam mendukung pembelajaran anak di rumah, sehingga warga memahami manfaat yang akan mereka peroleh dari pelatihan ini.

Materi pelatihan disusun agar praktis, mudah dipahami, dan relevan dengan kebutuhan warga. Materi utama terdiri dari dua bagian. Bagian pertama adalah panduan cara menginstal aplikasi Question.AI, mulai dari proses pengunduhan, pemasangan, hingga konfigurasi awal. Bagian kedua adalah panduan cara menggunakan aplikasi tersebut, termasuk langkah-langkah pengoperasian dan pemanfaatan fitur-fitur utamanya untuk menjawab pertanyaan akademik, terutama dalam mata pelajaran matematika. Penyampaian materi ini dirancang untuk memastikan bahwa tujuan utama pelatihan tercapai, yaitu meningkatkan kemampuan warga dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran anak-anak mereka di rumah.

Metode pembelajaran yang digunakan dalam pelatihan ini adalah **direct instruction** atau pembelajaran langsung. Metode ini, sebagaimana dijelaskan oleh Zenius (2022) dan Pritandhari (2017), melibatkan peran aktif pengajar dalam memberikan instruksi yang jelas, demonstrasi langsung, dan pendampingan peserta dalam praktik. Metode ini dipilih karena efektif untuk memberikan pengalaman praktis kepada peserta yang sebelumnya belum familiar dengan teknologi seperti Question.AI. Selama pelatihan, peserta tidak hanya mendapatkan teori tetapi juga langsung mempraktikkan cara menginstal dan menggunakan aplikasi, sehingga mereka memperoleh keterampilan yang dapat diterapkan segera setelah pelatihan.

Sebagai bagian dari evaluasi, peserta diminta mengisi angket yang telah disiapkan setelah pelatihan. Angket ini dirancang untuk mengukur persepsi peserta terhadap pelatihan yang mereka ikuti. Dua pernyataan utama dalam angket adalah: (1) pelatihan membantu peserta menginstal aplikasi Question.AI untuk mendampingi belajar anak di rumah, dan (2) pelatihan membantu peserta menggunakan aplikasi Question.AI untuk mendampingi belajar anak di rumah. Angket ini menggunakan dua alternatif jawaban, yaitu "setuju" dan "tidak setuju," untuk mempermudah pengumpulan data dan analisis.

Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase skor menggunakan rumus:

$$\text{Persentase skor} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Hasil persentase dikategorikan berdasarkan kriteria penilaian Safitri (2012). Jika persentase skor berada dalam rentang 50-100%, maka dikategorikan sebagai "setuju," sedangkan jika kurang dari 50%, dikategorikan sebagai "tidak setuju." Hasil analisis data angket kemudian dideskripsikan secara kualitatif untuk memberikan gambaran mengenai efektivitas pelatihan dari sudut pandang peserta.

Langkah terakhir dalam pelatihan ini adalah menarik kesimpulan dari hasil analisis angket. Kesimpulan ini digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan pelatihan serta menyusun rekomendasi bagi pelaksanaan kegiatan serupa di masa depan. Dengan pendekatan yang terstruktur, pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan warga Dusun Aik Are dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran anak-anak mereka di rumah. Selain itu, pelatihan ini juga menjadi langkah awal dalam membangun literasi teknologi yang lebih baik di komunitas lokal, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

HASIL DAN DISKUSI

Pelatihan ini dirancang untuk membantu bapak dan ibu warga Dusun Aik Are agar dapat mendampingi anak-anak mereka dalam belajar di rumah dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia, salah satunya melalui aplikasi *Question.AI*. Dengan menggunakan *smartphone* yang dimiliki, warga diajarkan cara menginstal dan menggunakan aplikasi tersebut untuk mendukung pembelajaran anak-anak mereka, terutama dalam pelajaran matematika. Kegiatan pengabdian ini berlangsung pada tanggal 2 Agustus 2024 dan dilaksanakan di salah satu rumah warga di Dusun Aik Are. Fasilitator kegiatan adalah dosen-dosen Universitas Pendidikan Mandalika (UNDIKMA) yang bertugas mengajar di Fakultas Sains Teknik dan Terapan (FSTT).

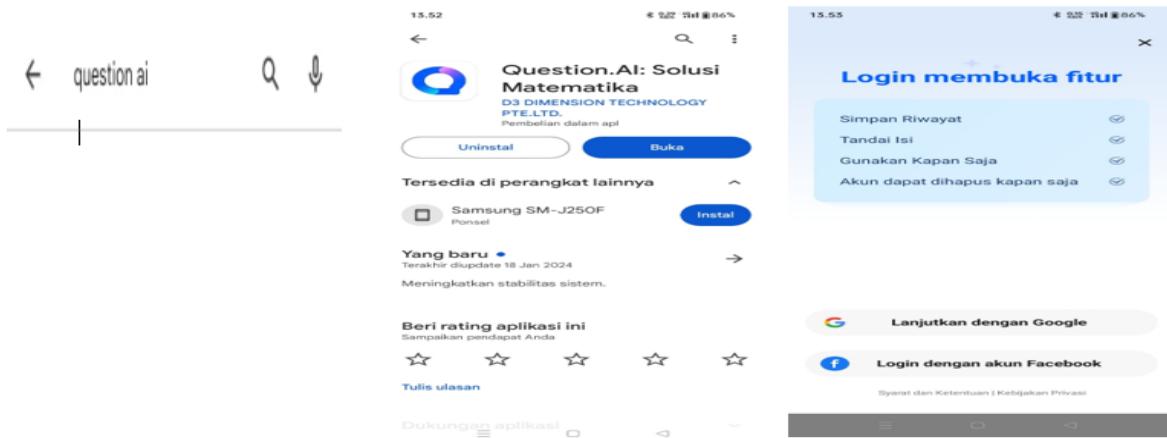
Materi pelatihan terdiri dari dua bagian utama, yaitu (1) cara menginstal aplikasi *Question.AI* dan (2) cara menggunakan aplikasi *Question.AI*. Materi ini dirancang agar warga dapat memahami langkah-langkah teknis dengan mudah, sehingga mampu memanfaatkan aplikasi ini untuk mendampingi anak-anak belajar di rumah. Pendekatan yang digunakan dalam pelatihan ini adalah metode *direct instruction*, yang dimulai dengan tahap orientasi hingga latihan mandiri. Metode ini memungkinkan peserta memperoleh pengalaman langsung yang mendalam selama proses pembelajaran.

Tahapan pertama dalam pelatihan adalah penginstalan aplikasi *Question.AI*. Langkah-langkah yang diajarkan meliputi:

1. Membuka *Play Store* pada *smartphone* dan mengetik "*Question.AI*" di kolom pencarian.
2. Menekan tombol "Search" untuk menemukan aplikasi, kemudian memilih opsi "Install."
3. Setelah aplikasi berhasil diinstal, peserta diminta membuka aplikasi dan mengikuti langkah-langkah login, seperti memilih "Lanjutkan dengan Google" atau "Lanjutkan dengan Akun Facebook."

Tahapan ini didokumentasikan dengan gambar yang menunjukkan proses penginstalan aplikasi. Gambar 1 memperlihatkan tampilan

antarmuka *Play Store* saat peserta melakukan pencarian aplikasi *Question.AI*. Gambar 2 menunjukkan aplikasi telah berhasil diinstal, lengkap dengan notifikasi untuk membuka aplikasi.

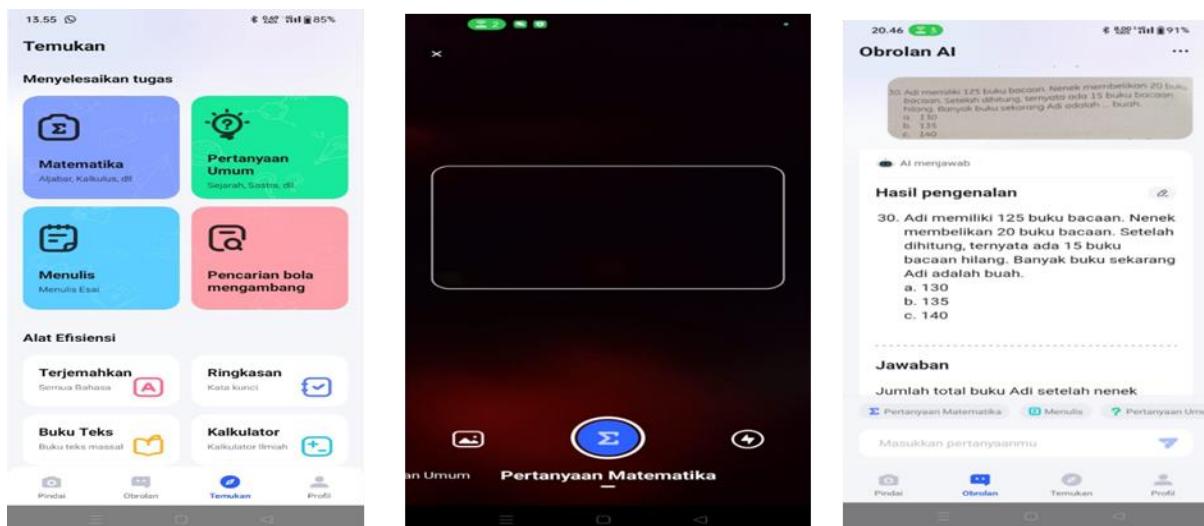


Gambar 1 Tampilan Antarmuka , dan Aplikasi setelah di instal

Pada tahap kedua, peserta diajarkan cara menggunakan aplikasi *Question.AI*. Langkah-langkah penggunaan aplikasi yang diajarkan adalah:

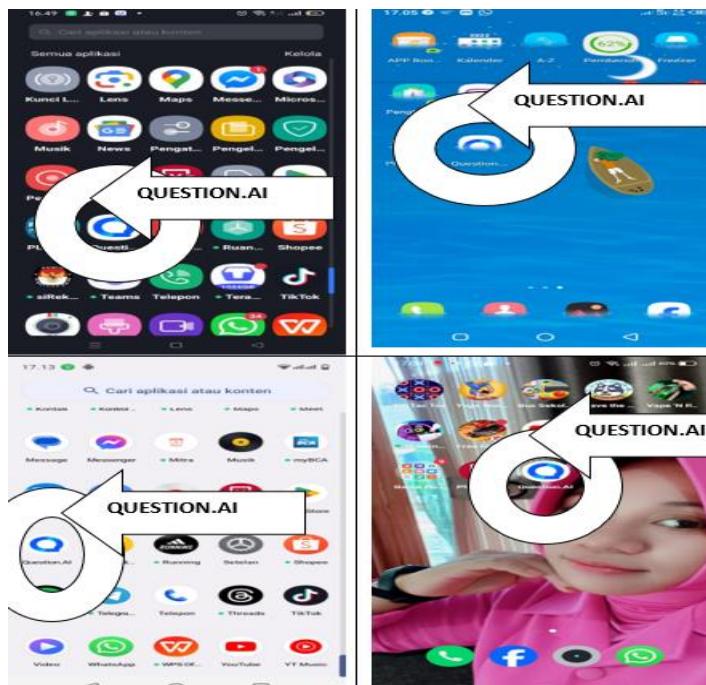
1. Memahami tampilan menu pada aplikasi, termasuk fitur-fitur utama seperti "Matematika."
2. Memilih menu "Matematika" dan mengarahkan kamera *smartphone* ke pertanyaan yang ingin dijawab.
3. Menekan tombol untuk merekam pertanyaan, yang kemudian akan diproses aplikasi dalam hitungan detik.
4. Melihat hasil jawaban beserta penjelasan yang ditampilkan secara otomatis oleh aplikasi.

Pelaksanaan tahap ini juga dilengkapi dengan dokumentasi visual. Gambar 3 menunjukkan peserta mencoba menggunakan fitur "Matematika" pada aplikasi, sedangkan Gambar 4 memperlihatkan proses aplikasi memberikan jawaban dan penjelasan yang terstruktur.



Gambar 2. Memunculkan fitur matematika & Prose aplikasi memberikan jawaban

Pelatihan dimulai dengan penyampaian materi tentang cara menginstal aplikasi *Question.AI*. Dalam proses ini, peserta diajak untuk langsung mempraktikkan langkah-langkah instalasi di *smartphone* masing-masing. Fasilitator memberikan pendampingan penuh kepada peserta yang menemui kendala selama proses ini. Gambar 5 menunjukkan interaksi fasilitator dengan peserta yang mengalami kesulitan, sementara Gambar 6 memperlihatkan hasil akhir instalasi aplikasi pada beberapa *smartphone* peserta.



Gambar 3 Tampilan Question di *smartphone* peserta.

Setelah berhasil menginstal aplikasi, peserta diajarkan cara menggunakan aplikasi untuk menjawab soal matematika. Mereka mencoba langsung memanfaatkan aplikasi ini dengan mengambil gambar pertanyaan dan melihat bagaimana aplikasi memberikan jawaban lengkap dengan penjelasan. Keberhasilan peserta dalam menggunakan aplikasi ditunjukkan melalui hasil dokumentasi selama pelatihan.

Antusiasme peserta terlihat jelas selama pelatihan berlangsung. Banyak dari mereka mengajukan berbagai pertanyaan untuk memastikan mereka memahami materi. Peserta merasa terbantu dengan keberadaan aplikasi *Question.AI* yang memberikan solusi praktis untuk mendampingi anak-anak belajar, terutama dalam pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika.

Pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu membantu warga Dusun Aik Are memanfaatkan teknologi untuk mendampingi anak-anak mereka belajar di rumah. Dengan metode yang interaktif dan materi yang praktis, para peserta dapat dengan mudah memahami cara menginstal dan menggunakan aplikasi *Question.AI*. Keberhasilan ini tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan warga dalam mendukung pendidikan anak-anak mereka, tetapi juga memperkenalkan mereka pada teknologi yang relevan di

era digital. Dokumentasi hasil pelatihan, seperti yang ditampilkan dalam Gambar 1 hingga Gambar 8, menunjukkan keberhasilan implementasi program ini, yang diharapkan dapat memberikan dampak positif jangka panjang bagi warga Dusun Aik Are.

Tabel 3. Data Hasil Angket Tanggapan Peserta Terhadap Pelatihan

No	Pertanyaan	Hasil Tanggapan Peserta sebanyak 10 orang menjawab “Setuju”
1.	Kegiatan pelatihan dapat membantu saya menginstal question.AI untuk mendampingi belajar anak saya di rumah	100%
2.	Kegiatan pelatihan dapat membantu saya menggunakan question.AI untuk mendampingi belajar anak saya di rumah	100%

Data dari Tabel 3 menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kemampuan peserta dalam menginstal dan menggunakan aplikasi *Question.AI*. Tingkat kesepakatan 100% pada kedua pertanyaan mencerminkan efektivitas metode pelatihan yang digunakan, yaitu *direct instruction*, di mana peserta diberikan panduan langkah demi langkah yang jelas, disertai dengan pendampingan langsung oleh fasilitator. Metode ini memungkinkan peserta, yang sebelumnya tidak familiar dengan teknologi seperti *Question.AI*, untuk memperoleh pemahaman yang baik dalam waktu singkat.

Keberhasilan dalam instalasi aplikasi, sebagaimana terlihat dari jawaban pada pertanyaan pertama, menunjukkan bahwa peserta mampu mengikuti seluruh tahapan teknis yang diajarkan, mulai dari mencari aplikasi di *Play Store*, mengunduh, hingga melakukan konfigurasi awal. Hal ini juga menunjukkan bahwa desain materi pelatihan yang praktis dan relevan telah membantu peserta memahami proses tersebut dengan mudah. Pendampingan langsung oleh fasilitator, sebagaimana terlihat dalam dokumentasi pelatihan, juga menjadi faktor penting dalam membantu peserta yang menghadapi kendala teknis selama proses instalasi.

Keberhasilan pada pertanyaan kedua, yaitu menggunakan aplikasi untuk membantu pembelajaran anak, menunjukkan bahwa peserta tidak hanya mampu menginstal aplikasi tetapi juga memahami cara menggunakannya. Hal ini mencakup kemampuan peserta untuk memanfaatkan fitur aplikasi, seperti mengambil gambar soal matematika dan memahami jawaban yang diberikan oleh aplikasi. Keberhasilan ini mencerminkan bahwa aplikasi *Question.AI* telah dirancang dengan antarmuka yang intuitif, sehingga mudah digunakan oleh masyarakat umum, termasuk mereka yang baru pertama kali menggunakan aplikasi berbasis teknologi pendidikan.

Tanggapan positif dari peserta juga menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan literasi teknologi masyarakat, yang menjadi salah satu tujuan penting dari kegiatan ini. Sebelumnya, peserta mengaku

kesulitan mendampingi anak-anak mereka belajar di rumah, terutama pada mata pelajaran matematika. Dengan adanya pelatihan ini, mereka mendapatkan solusi praktis yang dapat langsung diterapkan untuk membantu anak-anak mereka. Antusiasme peserta selama pelatihan, seperti terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan, juga mencerminkan motivasi mereka untuk memanfaatkan teknologi dalam mendukung pendidikan anak-anak.

Selain keberhasilan pelatihan, data ini juga memberikan beberapa implikasi penting. Pertama, pelatihan ini dapat menjadi model untuk kegiatan serupa di komunitas lain, terutama di daerah yang memiliki tantangan serupa dalam hal akses terhadap teknologi pendidikan. Kedua, keberhasilan ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi solusi efektif untuk mendukung pembelajaran, terutama di daerah dengan keterbatasan sumber daya pendidikan. Ketiga, data ini mengindikasikan pentingnya pelatihan berbasis teknologi untuk memperkuat peran orang tua dalam pendidikan anak, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Namun, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebagai evaluasi untuk pelatihan di masa mendatang. Misalnya, pelatihan ini masih fokus pada aplikasi *Question.AI* untuk matematika. Ke depan, pelatihan serupa dapat memperluas cakupan materi, seperti pengenalan aplikasi lain yang mendukung pembelajaran berbagai mata pelajaran. Selain itu, diperlukan evaluasi jangka panjang untuk menilai sejauh mana keterampilan yang diperoleh peserta dari pelatihan ini benar-benar diterapkan di rumah dan memberikan dampak positif pada hasil belajar anak-anak mereka.

Data tanggapan peserta menunjukkan bahwa pelatihan ini telah berhasil memenuhi tujuannya. Metode pelatihan yang terstruktur, materi yang praktis, dan pendampingan langsung oleh fasilitator menjadi faktor utama keberhasilan kegiatan ini. Dengan keberhasilan ini, pelatihan *Question.AI* di Dusun Aik Are dapat menjadi contoh best practice yang dapat diadopsi dan dikembangkan untuk kegiatan pengabdian masyarakat di masa depan.

KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan aplikasi *Question.AI* di Dusun Aik Are berhasil mencapai tujuannya untuk meningkatkan literasi teknologi warga dalam mendampingi pembelajaran anak-anak di rumah, khususnya pada mata pelajaran matematika. Dengan metode pelatihan berbasis *direct instruction* dan pendampingan oleh fasilitator dari Universitas Pendidikan Mandalika (UNDIKMA), peserta mampu memahami langkah-langkah instalasi dan penggunaan aplikasi secara praktis dan efektif. Hasil survei menunjukkan 100% peserta merasa terbantu dengan pelatihan ini, baik dalam instalasi maupun penggunaan aplikasi. Keberhasilan pelatihan ini berdampak pada beberapa aspek, di antaranya meningkatnya kepercayaan diri warga dalam mendukung pembelajaran anak-anak mereka di rumah. Selain itu, pelatihan ini membantu menciptakan budaya belajar berbasis teknologi yang lebih terstruktur dan interaktif, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi belajar anak-anak. Literasi teknologi yang lebih baik juga memberikan

peluang bagi warga untuk memanfaatkan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan lainnya. Pelatihan ini menjadi langkah awal dalam mengurangi kesenjangan akses teknologi antara komunitas pedesaan dan perkotaan. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi dapat menjadi model yang dapat diadopsi di komunitas lain dengan tantangan serupa. Untuk keberlanjutan, disarankan adanya evaluasi jangka panjang dan perluasan materi pelatihan agar mencakup aplikasi lain yang relevan untuk mendukung berbagai mata pelajaran.

REKOMENDASI

Untuk pengembangan lebih lanjut, pelatihan serupa sebaiknya mencakup materi yang lebih luas, seperti pengenalan dan penggunaan aplikasi pembelajaran lain untuk mendukung berbagai mata pelajaran di luar matematika. Hal ini akan memberikan manfaat yang lebih komprehensif bagi warga dalam mendampingi pendidikan anak-anak mereka. Selain itu, evaluasi jangka panjang perlu dilakukan secara berkala untuk menilai sejauh mana keterampilan yang diperoleh selama pelatihan benar-benar diterapkan di rumah dan dampaknya terhadap hasil belajar anak-anak. Evaluasi ini penting untuk memastikan keberlanjutan dan efektivitas program pelatihan. Literasi teknologi warga juga perlu terus diperkuat melalui program lanjutan yang mencakup penggunaan internet, pengelolaan perangkat digital, dan pemahaman tentang keamanan data. Dengan demikian, warga tidak hanya terbantu dalam pendidikan, tetapi juga memiliki keterampilan yang lebih luas untuk mendukung kehidupan sehari-hari. Keberhasilan pelatihan ini juga dapat direplikasi di komunitas lain yang menghadapi tantangan serupa dalam akses teknologi pendidikan. Replikasi tersebut akan lebih efektif jika dilakukan melalui kolaborasi dengan institusi pendidikan lain dan pemerintah daerah untuk meningkatkan skala serta sumber daya program. Untuk memastikan keberlanjutan dan dampak yang lebih besar, pelatihan ini dapat diintegrasikan dengan kebijakan lokal yang mendukung pengembangan literasi teknologi masyarakat. Dukungan dari pemerintah daerah dapat mempercepat proses implementasi dan meningkatkan kesadaran komunitas tentang pentingnya teknologi dalam pendidikan. Dengan langkah-langkah ini, pelatihan serupa di masa depan diharapkan dapat memberikan manfaat yang lebih luas dan mendalam bagi masyarakat.

REFERENCES

- Anonim. (2022). *Question.AI*. Retrieved 2024, from MENU PLAY: <https://www.memuplay.com/id/how-to-use-com.qianfan.aihomework-on-pc.html#:~:text=Question.AI%20ada%20di%20sini,yang%20akurat%20dalam%20waktu%20singkat>.
- Apriliani, D., Handayani, S. F., & Anugrahaeni, T. N. (2023). APLIKASI QUESTION ANSWER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MATA PELAJARAN AKUNTANSI. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 2003-2011.

- Arly, A., Dwi, N., & Andini, R. (2023). Implementasi Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Kelas A. *Prosiding Seminar Nasional* (pp. 362-374). Surabaya: Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya.
- Ismail, M. A. (2023). *AL*. Retrieved 2024, from UNIVERSITAS STEKOM: <https://stekom.ac.id/artikel/apa-itu-ai-kecerdasan-buatan-pengertian-kelebihan-kekurangan#>
- Kaplan, A., & Henlein, M. (2019). Siri, Siri, in my hand: Who's the fairest in the land? On the interpretations, illustrations, and implications of artificial intelligence. *Kaplan, A., & Haenlein, M. (2019). Siri, Siri, in my hand: Who's the fairest in the land?* *Business Horizons*, 15-25.
- Kompas.com. (2023). *Kelebihan dan Kekurangan Artificial Intelligence yang Perlu Diketahui*. Retrieved 2024, from Kompas.com: <https://teknologi.kompas.com/read/2023/11/26/15310017/kelebihan-dan-kekurangan-artificial-intelligence-yang-perlu-diketahui#:~:text=Kekurangan%20AI,-Pengembangan%20Ai%20membutuhkan&text=Jika%20data%20tersebut%20bias%20atau,yang%20dapat%20dilakukan%20oleh%20m>
- PPG, A. (2023). *Kontribusi Pengembangan Teknologi di Era Pendidikan Abad 21*. Retrieved 2024, from Kemendikbud: <https://ppg.kemdikbud.go.id/news/kontribusi-pengembangan-teknologi-di-era-pendidikan-abad-21>
- Pritandhari, M. (2017). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN DIRECT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA . *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 47-56.
- Safitri, B. R. (2012). *Relevansi Antara Program Studi Keahlian Teknik Bangunan dengan Pekerjaan yang diperoleh Lulusan SMK di Kabupaten Lombok Barat*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Program Pascasarjana UM.
- Yahya, M., Wahyudi, & Hidayat. (2023). Implementasi Artificial Intelligence (AI) di Bidang Pendidikan Kejuruan Pada Era Revolusi Industri 4.0. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL* (pp. 190-199). Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Zenius. (2022). *Model Pembelajaran Langsung – Zenius untuk Guru*. Retrieved 2024, from Zenius: <https://www.zenius.net/blog/model-pembelajaran-langsung>