

Peningkatan kompetensi digital guru melalui pelatihan dan pendampingan pengembangan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* di TK Al Khairiyah

¹Sylvia*, ¹Juhana, ¹Lidwina Sri Ardiasih, ¹Maya Puspitasari, ¹Widya Rizki Pratiwi,
¹Siva Afida, ^{1,2}Ibnu Wahyurianto

¹Magister Pendidikan Bahasa Inggris, Sekolah Pascasarjana, Universitas Terbuka, Tangerang Selatan, Indonesia

²Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

*Corresponding Author

Jl. Cabe Raya, Tangerang Selatan, 1500024

Email: sylvia89@ecampus.ut.ac.id

Received:
1 July 2026

Revised:
30 July 2026

Accepted:
30 August 2026

Published:
14 September 2026

How to cite (APA 7th style): Sylvia, S., Juhana, J., Ardiasih, L. S., Puspitasari, M., Pratiwi, W. R., Afida, S. & Wahyurianto, I. (2026). Upaya peningkatan kompetensi digital guru melalui pelatihan dan pendampingan pengembangan media pembelajaran berbasis artificial intelligence di TK Al Khairiyah. *Community Empowerment Journal*, 4(3), 496-508. <https://doi.org/10.61251/cej.v4i3.451>

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dan *Artificial Intelligence* (AI) membuka peluang baru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk pada jenjang pendidikan anak usia dini. Namun, kompetensi digital guru taman kanak-kanak, khususnya di wilayah perdesaan, masih relatif terbatas sehingga pemanfaatan media digital dalam pembelajaran belum optimal. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan meningkatkan kompetensi digital guru melalui pelatihan dan pendampingan pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Artificial Intelligence* di TK Al Khairiyah, Kabupaten Bogor. Kegiatan melibatkan enam orang guru dan dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu *planning*, *implementation*, dan *evaluation*. Tahap *planning* dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran serta kompetensi digital guru. Tahap *implementation* berupa pelatihan dan praktik pengembangan video animasi edukatif dengan memanfaatkan beberapa perangkat berbasis AI. ChatGPT digunakan untuk menyusun *prompt*, *storyboard*, dan naskah pembelajaran; perangkat AI digunakan untuk menghasilkan ilustrasi edukatif, narasi suara, dan musik latar; sedangkan Canva digunakan untuk mengintegrasikan seluruh komponen menjadi video pembelajaran. Setiap peserta menghasilkan satu video animasi bertema *Mengenal Huruf dan Hewan* sebagai produk akhir. Tahap *evaluation* dilakukan melalui observasi, penilaian produk, dan penyebaran angket untuk mengetahui respons peserta. Hasil evaluasi menunjukkan respons yang sangat positif. Seluruh peserta menyatakan pelatihan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media digital, sedangkan 83,33% peserta menyatakan materi sangat sesuai dengan kebutuhan. Seluruh peserta juga berkomitmen mengimplementasikan media yang dikembangkan dalam pembelajaran. Program ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik yang dipadukan dengan pendampingan efektif meningkatkan kompetensi digital guru dan mendukung pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan bermakna bagi anak usia dini.

Kata kunci: *Artificial Intelligence*; kompetensi digital guru; media digital; pendidikan anak usia dini; pengabdian kepada masyarakat



Abstract

The rapid development of digital technology and Artificial Intelligence (AI) has created new opportunities to improve the quality of education, including early childhood education. However, the digital competence of kindergarten teachers, particularly in rural areas, remains limited, resulting in the underutilization of digital learning media. This Community Service Program aimed to enhance teachers' digital competence through training and mentoring in developing AI-based learning media at TK Al Khairiyah, Bogor Regency. The program involved six kindergarten teachers and was implemented through three stages: planning, implementation, and evaluation. The planning stage consisted of observations, interviews, and needs analysis to identify learning conditions and teachers' digital competencies. During implementation, participants received hands-on training to develop interactive educational animated videos using ChatGPT to create prompts, storyboards, learning scripts, and educational illustrations; ElevenLabs to generate voice narration; Suno AI to produce background music; and Canva to integrate all components into learning videos. Each participant developed an animated learning video entitled Introducing Letters and Animals as the final project. The evaluation stage involved observation, product assessment, and questionnaires to examine participants' responses. The findings showed positive responses to the training. All participants agreed that the program improved their knowledge and skills in developing digital learning media, while 83.33% strongly agreed that the training materials met their professional needs. Furthermore, all participants expressed commitment to implementing the developed media in their teaching practices. The program demonstrates that practice-oriented training combined with mentoring effectively strengthens teachers' digital competence and supports creative, interactive, and meaningful learning for young children.

Keywords: Artificial Intelligence; community service; digital media; teachers' digital competence; early childhood education

PENDAHULUAN

Di era transformasi digital, guru taman kanak-kanak tidak lagi dipandang hanya sebagai penyampai materi pembelajaran, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar yang kreatif, pengembang media pembelajaran, fasilitator, serta pendamping yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (Ulfatullailah et al., 2025). Perkembangan teknologi digital, khususnya Artificial Intelligence (AI), semakin memperluas peran guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan bermakna. Sejalan dengan agenda *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya Tujuan 4 (*Quality Education*), guru dituntut memiliki kompetensi digital yang memadai agar mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga tercipta pendidikan yang berkualitas, inklusif, dan relevan dengan tuntutan abad ke-21 (Kurnia et al., 2026).

Pengembangan kompetensi digital guru menjadi aspek penting dalam mendukung keberhasilan transformasi pendidikan. Kompetensi tersebut tidak hanya mencakup kemampuan mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga kemampuan memilih, mengembangkan, dan memanfaatkan teknologi secara pedagogis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Kusnadi, 2024). Pada jenjang pendidikan anak usia dini, penguasaan kompetensi digital memungkinkan guru merancang media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak (Aguirre et al., 2022). Berbagai platform berbasis Artificial Intelligence, seperti ChatGPT, Canva AI, ElevenLabs, dan Suno AI, memberikan peluang bagi guru untuk menghasilkan bahan ajar, ilustrasi, narasi suara, video pembelajaran, serta berbagai media edukatif secara lebih efektif dan kreatif (Nuryani et al., 2025). Oleh karena itu, pengembangan kompetensi digital guru perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui kegiatan pelatihan, praktik, kolaborasi, dan pendampingan sehingga guru mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi sekaligus mengimplementasikannya dalam pembelajaran.

Pelatihan dan pendampingan berbasis praktik merupakan salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan kompetensi digital guru. Melalui kegiatan tersebut, guru tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai penggunaan teknologi, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung pemanfaatan Artificial Intelligence dalam merancang media pembelajaran digital (Yuriananta et al., 2024). Pendekatan ini mendorong guru belajar secara aktif, saling berbagi pengalaman, berdiskusi, serta mengembangkan kreativitas dalam menghasilkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Lestari & Kurnia, 2023). Dengan demikian, proses pengembangan kompetensi tidak berhenti pada penguasaan teknologi, tetapi juga berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di kelas.

Meskipun demikian, upaya pengembangan kompetensi digital guru, khususnya di satuan pendidikan anak usia dini yang berada di wilayah perdesaan, masih menghadapi berbagai kendala (Windayani & Sudarma 2025). Berdasarkan hasil observasi dan diskusi yang dilakukan oleh tim Pengabdian kepada Masyarakat pada beberapa taman kanak-kanak di Kabupaten Bogor diketahui bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan media pembelajaran konvensional berupa buku, gambar cetak, dan aktivitas manual. Pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam pengembangan media pembelajaran belum dilakukan secara optimal karena keterbatasan pelatihan, minimnya pendampingan, rendahnya pengalaman menggunakan aplikasi AI, keterbatasan sarana pendukung, serta belum tersedianya komunitas belajar yang dapat memfasilitasi pengembangan kompetensi digital guru secara berkelanjutan. Kondisi tersebut menyebabkan guru belum memiliki kepercayaan diri maupun keterampilan yang memadai untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, TK Al Khairiyah dipilih sebagai mitra dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat Program Magister Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka menyelenggarakan pelatihan dan pendampingan pengembangan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* bagi guru TK Al Khairiyah. Dalam kegiatan pelatihan, peserta diperkenalkan dengan berbagai aplikasi *Artificial Intelligence* yang saling terintegrasi dalam proses pengembangan media pembelajaran. ChatGPT dimanfaatkan untuk menyusun prompt, merancang storyboard, dan menghasilkan ilustrasi; ElevenLabs digunakan untuk membuat narasi suara yang natural; Suno AI dimanfaatkan untuk menghasilkan musik latar yang mendukung suasana belajar; sedangkan Canva digunakan untuk mengolah seluruh komponen tersebut menjadi video pembelajaran yang kreatif dan siap digunakan di kelas. Seluruh rangkaian kegiatan dikemas dalam bentuk pelatihan berbasis praktik dan pendampingan intensif sehingga guru mampu menghasilkan media pembelajaran digital yang siap diimplementasikan di kelas. Melalui kegiatan ini diharapkan kompetensi digital guru meningkat, pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran anak usia dini semakin optimal, serta tercipta proses pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain memberikan manfaat bagi guru dan sekolah, program ini diharapkan dapat menjadi model praktik baik yang dapat direplikasi pada lembaga pendidikan anak usia dini lainnya, khususnya di wilayah perdesaan, sebagai bagian dari upaya mendukung transformasi digital pendidikan yang berkelanjutan.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu *planning*, *implementation*, dan *evaluation*. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan secara luring di TK Al Khairiyah, Kabupaten Bogor, dengan pendampingan daring apabila diperlukan. Program ini diikuti oleh enam orang guru TK Al Khairiyah sebagai peserta utama kegiatan.

Tahapan kegiatan dirancang secara sistematis untuk meningkatkan kompetensi digital guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI).

Tahap Planning

Tahap *planning* merupakan tahap awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru serta kondisi pembelajaran di TK Al Khairiyah sebagai dasar penyusunan program pelatihan dan pendampingan. Tahap *planning* merupakan tahap awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru serta kondisi pembelajaran di TK Al Khairiyah sebagai dasar penyusunan program pelatihan dan pendampingan. Kegiatan pada tahap ini dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk memperoleh gambaran mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Hasil identifikasi tersebut digunakan untuk menentukan materi, strategi, dan media pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan serta tingkat kompetensi digital guru.

Analisis Kebutuhan (Need Analysis)

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi kelas, diskusi, dan wawancara dengan kepala sekolah serta para guru TK Al Khairiyah. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran yang selama ini diterapkan, jenis media pembelajaran yang digunakan, tingkat pemanfaatan teknologi digital, serta kendala yang dihadapi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, analisis kebutuhan juga difokuskan pada identifikasi tingkat kompetensi digital guru, pengalaman menggunakan aplikasi berbasis *Artificial Intelligence*, serta kebutuhan pelatihan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini. Hasil analisis kebutuhan digunakan sebagai dasar dalam menyusun materi pelatihan, strategi pendampingan, dan luaran yang diharapkan dari kegiatan PkM. Gambar 1 menunjukkan proses diskusi dan wawancara di tahap analisis kebutuhan.



Gambar 1. Proses diskusi dan wawancara di tahap analisis kebutuhan

Perancangan Program Pelatihan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim Pengabdian kepada Masyarakat menyusun materi pelatihan, modul praktik, serta skenario pendampingan yang disesuaikan dengan kebutuhan mitra. Materi pelatihan difokuskan pada pemanfaatan beberapa platform *Artificial Intelligence*, yaitu ChatGPT, ElevenLabs, Suno AI, dan Canva dalam pengembangan video animasi interaktif edukatif. Selain itu, tim juga menyiapkan perangkat pendukung, contoh media pembelajaran, instrumen evaluasi, serta jadwal pelaksanaan kegiatan. Gambar 2 menggambarkan materi pelatihan yang diberikan di TK Al Khairiyah.



Gambar 2. Materi pelatihan yang diberikan di TK Al Khairiyah

Tahap Implementation

Tahap *implementation* merupakan tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan yang bertujuan meningkatkan kompetensi digital guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*. Kegiatan ini dilakukan melalui praktik langsung penggunaan berbagai aplikasi AI yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, guru didampingi dalam merancang dan menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pelatihan Pengembangan Video Animasi Interaktif Edukatif

Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai transformasi digital dalam pendidikan anak usia dini, konsep pembelajaran berbasis media digital, serta pemanfaatan *Artificial Intelligence* sebagai pendukung pengembangan media pembelajaran. Selanjutnya, enam guru peserta memperoleh pelatihan secara bertahap mengenai penggunaan ChatGPT untuk menyusun *prompt*, mengembangkan *storyboard*, dan menyusun naskah pembelajaran. Guru kemudian memanfaatkan ChatGPT untuk menghasilkan ilustrasi edukatif, ElevenLabs untuk membuat narasi suara yang natural, Suno AI untuk menghasilkan musik latar pembelajaran, serta Canva untuk mengintegrasikan seluruh komponen menjadi video animasi interaktif yang siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Praktik dan Pendampingan

Setelah memperoleh materi, setiap guru melakukan praktik secara langsung dengan menghasilkan satu video animasi interaktif sesuai tema pembelajaran yang diterapkan di kelas. Tim PkM memberikan pendampingan secara intensif mulai dari penyusunan ide, pembuatan *storyboard*, penyempurnaan ilustrasi, penyusunan narasi suara, hingga proses penyuntingan video menggunakan Canva. Pada akhir kegiatan, setiap peserta mempresentasikan hasil media pembelajaran yang telah dikembangkan dan memperoleh umpan balik dari tim pelaksana maupun sesama peserta sebagai bahan penyempurnaan produk. Dengan demikian, setiap guru diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran digital yang kreatif, interaktif, dan siap diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas.

Tahap Evaluation

Tahap *evaluation* bertujuan untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan program dalam meningkatkan kompetensi digital guru serta kualitas media pembelajaran yang dihasilkan. Evaluasi dilakukan melalui observasi selama pelatihan, penilaian terhadap produk video animasi interaktif yang dihasilkan oleh enam guru peserta, serta penyebaran angket menggunakan Google Form untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta terhadap materi, metode pelatihan, narasumber, dan manfaat kegiatan. Selain itu, tim juga melakukan refleksi bersama guru mengenai kendala

yang dihadapi selama proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan ChatGPT, ElevenLabs, Suno AI, dan Canva sebagai media pendukung pembelajaran anak usia dini. Hasil evaluasi selanjutnya digunakan sebagai dasar penyempurnaan program pendampingan serta rekomendasi implementasi media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* secara berkelanjutan di TK Al Khairiyah. Analisis tersebut juga menjadi acuan untuk mengidentifikasi aspek yang masih memerlukan penguatan dalam penggunaan teknologi AI oleh guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep media digital dalam pembelajaran anak usia dini ditampilkan pada gambar 3. Pada sesi ini peserta memperoleh pemahaman mengenai pengertian media digital, karakteristik media digital, serta perannya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Materi juga membahas berbagai jenis media digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, meliputi media berbasis teks digital, audio, video, presentasi digital, media interaktif, *Learning Management System* (LMS), media kolaboratif digital, media berbasis *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR), serta media berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Penyampaian materi ini bertujuan untuk memperluas wawasan guru mengenai berbagai alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini.



Gambar 3. Penyampaian materi mengenai konsep media digital

Selanjutnya, peserta diperkenalkan pada pemanfaatan beberapa platform *Artificial Intelligence* yang digunakan secara terintegrasi dalam proses pengembangan video animasi interaktif edukatif. Pelatihan diawali dengan penggunaan ChatGPT untuk menghasilkan ide pembelajaran, menyusun *prompt*, merancang *storyboard*, membuat naskah *voice over*, serta menghasilkan *prompt text-to-image* untuk ilustrasi huruf, gambar objek, dan latar belakang video. Setelah itu, peserta menggunakan ElevenLabs untuk mengubah naskah menjadi narasi suara yang alami, ChatGPT untuk menghasilkan ilustrasi berbasis AI sesuai *prompt* yang telah disusun, dan Suno AI untuk menciptakan musik instrumental yang mendukung suasana pembelajaran. Seluruh komponen tersebut kemudian diintegrasikan menggunakan Canva menjadi video animasi interaktif yang menarik dan siap digunakan dalam pembelajaran.

Setelah memperoleh materi, setiap guru melakukan praktik secara langsung dengan menghasilkan satu video animasi interaktif sesuai dengan tema pembelajaran yang diterapkan di kelas. Pada kegiatan ini, tema yang digunakan adalah "Mengenal Huruf dan Hewan". Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) memberikan pendampingan secara intensif mulai dari

penyusunan ide pembelajaran, pembuatan *storyboard*, penyusunan *prompt*, penyempurnaan ilustrasi menggunakan *Artificial Intelligence*, pembuatan narasi suara (*voice over*), pemilihan musik latar, hingga proses penyuntingan video menggunakan Canva. Gambar 4 menunjukkan praktik dan pendampingan secara insentif.



Gambar 4. Menunjukkan praktik dan pendampingan secara insentif.

Guru mengembangkan video pembelajaran mulai dari penyusunan *opening*, penyajian materi pengenalan huruf yang dipadukan dengan ilustrasi hewan, penambahan narasi suara, musik latar, efek animasi, hingga penyusunan *closing*. Video dirancang secara interaktif dengan menyisipkan pertanyaan sederhana, seperti "*Ini huruf apa?*" dan "*Apa nama hewan ini?*". Guru juga diarahkan untuk menghentikan video pada bagian tertentu agar peserta didik dapat menjawab pertanyaan, menirukan pelafalan kosakata, maupun menirukan suara hewan yang ditampilkan. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada anak.

Pada akhir kegiatan, setiap peserta mempresentasikan video animasi interaktif yang telah dikembangkan dan memperoleh umpan balik dari tim pelaksana maupun sesama peserta sebagai bahan penyempurnaan produk. Melalui praktik dan pendampingan ini, guru diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri dengan memanfaatkan berbagai platform *Artificial Intelligence*, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, multimodal, dan siap diimplementasikan dalam proses pembelajaran di taman kanak-kanak. Kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi AI secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini.

Gambar 5 menampilkan contoh video animasi interaktif edukatif yang berhasil dikembangkan oleh guru selama kegiatan pelatihan dan pendampingan. Video tersebut dirancang sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan huruf dan kosakata yang dikaitkan dengan berbagai jenis hewan sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan menarik bagi anak usia dini. Setiap video dilengkapi dengan ilustrasi berwarna, narasi suara, musik latar, efek animasi, serta pertanyaan interaktif yang mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran.



Gambar 5. Contoh video animasi interaktif edukatif

Media pembelajaran yang dihasilkan menunjukkan bahwa guru telah mampu mengintegrasikan berbagai platform *Artificial Intelligence*, seperti ChatGPT, ElevenLabs, Suno AI, dan Canva, menjadi satu produk pembelajaran yang utuh. Produk ini tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas mengamati, mendengarkan, menjawab pertanyaan, menirukan pelafalan, serta mengenali hubungan antara huruf dan objek yang dipelajari. Dengan demikian, video animasi interaktif yang dihasilkan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Gambar 6 memperlihatkan dokumentasi kegiatan yang menampilkan seluruh peserta, narasumber, tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), serta panitia yang berpartisipasi dalam pelaksanaan kegiatan. Dokumentasi ini menjadi bukti terlaksananya kegiatan pelatihan dan pendampingan yang melibatkan seluruh pihak dalam mendukung peningkatan kompetensi digital guru TK Al Khairiyah.



Gambar 6. Foto bersama peserta, narasumber, tim PkM, dan panitia pelaksana kegiatan

Hasil analisis data yang diperoleh melalui angket disajikan pada Tabel 1, yang menggambarkan respons peserta terhadap materi pelatihan pengembangan media digital berbasis *Artificial Intelligence* serta manfaat pelatihan dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Data tersebut juga menunjukkan tingkat

penerimaan peserta terhadap penggunaan teknologi AI dalam mendukung proses pembelajaran anak usia dini. Secara umum, hasil angket menjadi indikator keberhasilan pelaksanaan pelatihan dan pendampingan yang telah dilakukan.

Tabel 1. Respons peserta terhadap materi pelatihan pengembangan media digital berbasis *Artificial Intelligence*.

No	Pernyataan	Sangat setuju (%)	Setuju (%)	Tidak setuju (%)	Sangat tidak setuju (%)
1	Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan saya dalam mengembangkan media digital untuk pembelajaran anak usia dini.	83.33%			16.67%
2	Materi dan praktik pengembangan media digital menggunakan berbagai aplikasi mudah dipahami dan diikuti.	83.33%	16.67%		
3	Pelatihan ini meningkatkan pengetahuan dan keterampilan saya dalam mengembangkan media digital yang interaktif untuk pembelajaran anak usia dini.	100%			
4	Pendampingan yang diberikan selama pelatihan membantu saya menghasilkan media digital yang siap digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.	66.67%	16.67%		16.66 %
5	Saya berkomitmen untuk menerapkan media digital yang telah dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran di TK.	100%			

Tabel 1 menunjukkan bahwa peserta memberikan respons yang sangat positif terhadap materi pelatihan pengembangan media digital berbasis *Artificial Intelligence*. Sebanyak 83,33% peserta menyatakan sangat setuju bahwa materi pelatihan telah sesuai dengan kebutuhan mereka dalam mengembangkan media digital untuk pembelajaran anak usia dini, sedangkan 16,67% lainnya menyatakan setuju. Persentase yang sama juga ditunjukkan pada aspek kemudahan materi dan praktik, yaitu 83,33% peserta sangat setuju bahwa materi dan praktik pengembangan media digital menggunakan berbagai aplikasi mudah dipahami dan diikuti, sementara 16,67% peserta menyatakan setuju.

Seluruh peserta menyatakan sangat setuju bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam mengembangkan media digital yang interaktif untuk pembelajaran anak usia dini. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan guru serta mampu meningkatkan kompetensi digital mereka dalam memanfaatkan berbagai platform *Artificial Intelligence* sebagai pendukung pengembangan media pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam kegiatan pembelajaran secara kreatif dan efektif.

Pada aspek pendampingan, sebanyak 66,67% peserta menyatakan sangat setuju bahwa pendampingan yang diberikan selama pelatihan membantu mereka menghasilkan media digital yang siap digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, sedangkan 16,67% peserta menyatakan setuju dan 16,66% lainnya menyatakan sangat tidak setuju. Meskipun demikian, seluruh peserta menyatakan sangat setuju bahwa mereka berkomitmen untuk menerapkan media digital yang telah dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan tidak hanya meningkatkan kompetensi digital guru, tetapi juga mendorong kesiapan mereka untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* secara nyata dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Respons positif peserta menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan media digital berbasis *Artificial Intelligence* mampu menjawab kebutuhan guru taman kanak-kanak dalam meningkatkan kompetensi digital mereka (Wirabudi et al., 2026). Kesesuaian materi dengan

kebutuhan peserta menunjukkan bahwa pelatihan dirancang berdasarkan kondisi nyata yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang diberikan memiliki relevansi yang tinggi dengan praktik mengajar sehari-hari. Pengembangan kompetensi digital guru menjadi salah satu aspek penting dalam transformasi pendidikan karena guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar yang kreatif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik (Haq et al., 2026). Pemanfaatan berbagai platform berbasis *Artificial Intelligence* memberikan kesempatan kepada guru untuk menghasilkan media pembelajaran secara lebih efisien tanpa mengurangi kualitas maupun kreativitas produk yang dikembangkan (Agus et al., 2026).

Tingginya tingkat persetujuan peserta terhadap kemudahan materi dan praktik menunjukkan bahwa integrasi berbagai platform, seperti ChatGPT, ElevenLabs, Suno AI, dan Canva, dapat dipelajari oleh guru meskipun sebagian besar belum memiliki pengalaman sebelumnya dalam memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* (Ahmad, 2024). Pelatihan yang mengombinasikan penyampaian materi dengan praktik secara langsung memungkinkan peserta memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Melalui praktik tersebut, guru tidak hanya memahami konsep penggunaan setiap aplikasi, tetapi juga mampu mengintegrasikan berbagai platform menjadi sebuah video animasi interaktif yang siap digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

Temuan bahwa seluruh peserta menyatakan pelatihan mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka menunjukkan bahwa pendekatan berbasis praktik (*hands-on training*) menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru (Agus et al., 2026). Selama pelatihan, peserta terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pengembangan media, mulai dari penyusunan *prompt*, pembuatan *storyboard*, pengembangan ilustrasi, penyusunan narasi suara, hingga penyuntingan video pembelajaran. Keterlibatan aktif tersebut memberikan pengalaman belajar yang autentik sehingga peserta tidak hanya memahami cara menggunakan teknologi, tetapi juga mampu menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Annisa Wati & Ma, 2024).

Hasil pada aspek pendampingan juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasakan manfaat dari proses bimbingan yang diberikan selama pelatihan. Pendampingan berperan penting dalam membantu guru mengatasi berbagai kendala teknis maupun konseptual ketika mengembangkan media digital berbasis *Artificial Intelligence* (Rusda et al., 2025). Meskipun masih terdapat sebagian kecil peserta yang belum sepenuhnya merasakan manfaat pendampingan, kemungkinan disebabkan oleh perbedaan kemampuan awal dalam menggunakan teknologi digital maupun pengalaman sebelumnya dalam memanfaatkan aplikasi berbasis AI. Oleh karena itu, kegiatan pendampingan yang berkelanjutan menjadi aspek penting untuk memastikan seluruh guru memiliki kesempatan yang sama dalam mengembangkan kompetensi digitalnya.

Komitmen seluruh peserta untuk menerapkan media digital yang telah dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa pelatihan ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mendorong kesiapan guru dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran di kelas. Implementasi media digital yang dikembangkan diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Lutfi & Kartika, 2023). Dengan demikian, pelatihan dan pendampingan pengembangan media digital berbasis *Artificial Intelligence* memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kompetensi profesional guru sekaligus mendukung transformasi digital pembelajaran di satuan pendidikan anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), dapat disimpulkan bahwa pelatihan pengembangan media digital berbasis *Artificial Intelligence* berhasil meningkatkan kompetensi digital guru TK Al Khairiyah dalam merancang media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Melalui pemanfaatan berbagai platform AI, seperti ChatGPT, ElevenLabs, Suno AI, dan Canva, para guru mampu menghasilkan video animasi interaktif edukatif yang siap diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Kegiatan ini diharapkan dapat mendorong pemanfaatan teknologi AI secara berkelanjutan untuk mendukung inovasi dan peningkatan kualitas pembelajaran di TK Al Khairiyah.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta memberikan respons yang sangat positif terhadap materi pelatihan, kemudahan penggunaan aplikasi, serta proses pendampingan yang diberikan. Seluruh peserta juga menyatakan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam mengembangkan media digital, serta menunjukkan komitmen yang tinggi untuk menerapkan media yang telah dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak. Temuan ini mengindikasikan bahwa pelatihan berbasis praktik yang disertai pendampingan intensif mampu meningkatkan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* sebagai bagian dari inovasi pembelajaran.

Meskipun demikian, keberhasilan implementasi media digital berbasis *Artificial Intelligence* memerlukan dukungan yang berkelanjutan, baik melalui pelatihan lanjutan, pendampingan, maupun penyediaan sarana dan prasarana pendukung. Oleh karena itu, kolaborasi antara perguruan tinggi, sekolah, dan berbagai pemangku kepentingan perlu terus diperkuat agar transformasi digital di lingkungan pendidikan anak usia dini dapat berlangsung secara berkesinambungan. Program ini diharapkan dapat menjadi model praktik baik (*best practice*) yang dapat direplikasi pada lembaga PAUD lainnya, khususnya di wilayah perdesaan, dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mendukung terwujudnya pendidikan yang berkualitas sebagaimana diamanatkan dalam *Sustainable Development Goals* (SDGs) Tujuan 4 (*Quality Education*).

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Terbuka yang telah mendanai kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini melalui skema pendanaan PkM Dosen Tahun 2026 dengan Nomor Kontrak B/898/UN31.LPPM/PM.01.01/2026. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah beserta seluruh guru TK Al Khairiyah atas kerja sama, partisipasi, dan dukungan yang diberikan sehingga seluruh rangkaian kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguirre, T., Aperribai, L., Cortabarría, L., Verche, E., & Borges, Á. (2022). Challenges for teachers' and students' digital abilities: A mixed methods design study. *Sustainability* (Switzerland), 14(8). <https://doi.org/10.3390/SU14084729>
- Agus, A. S., Haidar, A., Saputra, B. A., Oktavian, I., & Sahono, M. N. (2026). Pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pengembangan konten multimedia interaktif. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 14(2), 2830–7062. <https://doi.org/10.23960/JITET.V14I2.9212>
- Ahmad, R. M. (2024). Efektivitas pelatihan integrasi Canva dan ChatGPT sebagai media pembelajaran bagi pendidik di kota Kupang. *Journal of Education Research*, 5(2), 1081–

1088. <https://doi.org/10.37985/JER.V5I2.953>

- Annisa Wati, R., & Ma, S. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3). <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Haq, A. I., Munadira, M., Rijal, A., & Saprin, S. (2026). Transformasi kondisi belajar dan pembelajaran Abad ke-21: Dari tantangan ke inovasi pendidik masa depan. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 5(2), 3583–3591. <https://doi.org/10.56799/PESHUM.V5I2.13219>
- Kurnia, N., Prayogi, S., Bachtiar, A., Azmi, I., Asy'ari, M., Samsuri, T., Firdaus, L., Ardi, R. F. P., Mirawati, B., & Hunaepi, H. (2026). Peningkatan literasi digital guru melalui workshop penerapan Artificial Intelligence (AI) dan coding. *Bakti Sekawan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 259–273. <https://doi.org/10.35746/BAKWAN.V6I1.934>
- Kusnadi, A. (2024). Peningkatan kompetensi pedagogik guru berbasis informations and communication technologies. *Thawalib: Jurnal Kependidikan Islam*, 5(1), 209–226. <https://doi.org/10.54150/THAWALIB.V5I1.369>
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). Implementasi model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru di era digital. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 205–222. <https://doi.org/10.32832/JPG.V4I3.14252>
- Windayani, N. L. I., & Sudarma, I. K. (2025). Strategi kepemimpinan kepala PAUD dalam menghadapi tantangan era digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 230–241. <https://doi.org/10.38048/JPCB.V12I1.4944>
- Lutfi, L., & Kartika, I. (2023). Media pembelajaran berbasis digital untuk pendidikan anak usia dini di RA Hasanussolihat Tangerang. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 288–299. <https://doi.org/10.57171/JT.V4I2.201>
- Nuryani, S., Nuryani, S., Saripah, E., Widayani, H., Kurniasih, N., & Janah, R. N. (2025). Pemanfaatan Canva dan AI Sebagai Media Pembelajaran Digital untuk Guru PAUD: Studi Pengabdian Masyarakat di Kota Tasikmalaya. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 4(3), 436–443. <https://doi.org/10.59025/Q3PQTQ26>
- Rusda, A., Suriansyah, A., Mulya, A., & Harsono, B. (2025). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis Artificial Intelligence di sekolah dasar: Strategi, dampak, dan tantangan. *Journal Educational Research and Development*, 2(2), 764–770. <https://jurnal.globalscients.com/index.php/jerd/article/view/830>
- Ulfatullailah, E., Nurhopipah, S., & Subagyo, A. (2025). Pemanfaatan TIK dalam digitalisasi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di TK Rahmania Kota Serang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 300–313. <https://doi.org/10.23969/JP.V10I02.26692>
- Wirabudi, A. A., Sularso, A. N., Natali, Y., Nuhayati, A., Rosalya, E. T., & Anugraheni, A. S. (2026). integrasi teknologi kecerdasan buatan dalam proses pembelajaran anak usia dini di sekolah. *PROFICIO*, 7(1), 1185–1192. <https://doi.org/10.36728/JPF.V7I1.6137>
- Yuriananta, R., Prima, & Asteria, V. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbantuan Artificial Intelligence (AI) untuk guru. *Jurnal Gramaswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 274–285. <https://doi.org/10.21776/UB.GRAMASWARA.2024.004.03.07>

AI Disclosure

Generative artificial intelligence (AI) and AI-assisted technologies were used solely to improve the readability and organization of the manuscript. All outputs generated through these tools were carefully reviewed, edited, and validated by the author to ensure accuracy, completeness, and alignment with the study's original content. The author assumes full responsibility and accountability for the integrity of the work, including its analysis, interpretation, and conclusions. AI tools were not used for data generation, data analysis, or as a substitute for scholarly judgment, and are not listed as authors or co-authors of this study.

Conflict of Interest Statement: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2026 Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC BY\)](#). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.