



Pelatihan Pembuatan Buku Cerita Menggunakan Artificial Intelligence Bagi Guru PAUD

Nurhayati¹, Amrullah^{2*}, Armina M³, Hamzia Marie⁴, Zakiyyatul Imamah⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Pendidikan Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Palu, Indonesia

Email: ¹nurhayatipaudentad@gmail.com, ^{2*}amrullah26bs@gmail.com

Abstract

A teacher's essential competency is the ability to teach skillfully. In this day and age, many media can be utilized to make the learning process engaging and less monotonous, including leveraging technological developments. Many early childhood education (PAUD) teachers still have limited understanding of technology, including the use of Artificial Intelligence (AI), specifically in storybook creation. This community service program aims to improve the competence of PAUD teachers in creating storybooks using AI. By being able to create their own storybooks, teachers are no longer entirely dependent on books available on the market. They can adapt stories to suit students' needs and develop more personalized and innovative learning resources. Therefore, PAUD teachers in Palu City must be trained in creating storybooks using AI. The method used to address the problems experienced by partners is a training method using experiential learning techniques. The learning method consists of a pretest-posttest design with 15 participants. The results of the community service were analyzed using a descriptive quantitative approach. The results of the community service program found a significant increase in AI conceptual knowledge by 69.2%, technical skills by 93.2%, and perception and application by 68.6%. This activity successfully improved teachers' competence in using artificial intelligence to create learning media.

Keywords: *Storybook, Artificial Intelligence, Early Childhood.*

Abstrak

Kompetensi yang harus dimiliki guru adalah mampu mengajar dengan terampil. Pada zaman ini banyak media yang bisa dimanfaatkan untuk membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton, termasuk memanfaatkan perkembangan teknologi. Banyak guru PAUD masih terbatas dalam pemahaman teknologi, termasuk penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terkhusus dalam pembuatan buku cerita. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam membuat buku cerita menggunakan AI. Dengan kemampuan membuat buku cerita sendiri, guru tidak lagi bergantung sepenuhnya pada buku yang tersedia di pasaran. Mereka dapat menyesuaikan cerita sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan mengembangkan sumber belajar yang lebih personal serta inovatif. Oleh karena itu guru PAUD di Kota Palu harus diberi pelatihan berkaitan dengan pembuatan buku cerita menggunakan AI. Metode yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh mitra adalah metode pelatihan dengan teknik *experiential learning*. Metode pembelajaran terdiri dari metode *pretest-posttest design* dengan jumlah peserta 15 orang. Hasil pengabdian dianalisis dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Hasil pengabdian kepada masyarakat ditemukan kenaikan yang signifikan dalam pengetahuan konsep AI sebesar 69,2%, keterampilan teknis sebesar 93,2%, dan persepsi dan penerapan sebesar 68,6%. Kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan artificial intelligence untuk membuat media pembelajaran.

Kata Kunci: Buku Cerita, Artificial Intelligence, Anak Usia Dini.

A. PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Salah satu inovasi yang paling menonjol adalah penerapan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam berbagai aspek

pembelajaran. Di era ini, kemampuan memanfaatkan teknologi menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh para guru, termasuk dalam pembuatan bahan ajar. Metode pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan kreatif sangat dibutuhkan untuk mengembangkan potensi anak secara optimal. Pembelajaran berbasis teknologi juga menjadi

landasan penting, karena teknologi dianggap sebagai alat yang dapat memperkaya pengalaman belajar anak-anak (Prathiwi, 2021). Teknologi AI memiliki potensi besar untuk mendukung proses pembelajaran terutama dalam konteks anak usia dini. AI dapat membantu dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan personal, yang sangat penting untuk perkembangan anak usia dini. AI menunjang materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan adaptif serta sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme.

Teknologi AI berperan penting dalam mengubah cara belajar dan mengajar. Melalui AI, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efisien dan disesuaikan dengan kebutuhan individu (AICI, 2024). Guru PAUD sebagai mitra dalam kegiatan ini menghadapi tantangan besar dalam pengembangan sumber daya manusia (SDM) yang mampu memanfaatkan teknologi AI secara maksimal. Para guru PAUD umumnya masih kurang memahami teknologi AI, khususnya dalam konteks pembuatan buku cerita sebagai bahan ajar di PAUD. Buku cerita memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan anak usia dini karena membantu anak-anak mengembangkan daya imajinasi mereka dengan mengenalkan dunia yang berbeda melalui cerita dan ilustrasi yang menarik. Penggunaan buku cerita sebagai bahan ajar dapat meningkatkan keterampilan berbahasa, menanamkan nilai moral dan membangun kebiasaan membaca sejak dini, meningkatkan konsentrasi dan daya ingat serta membantu perkembangan sosial dan emosional pada anak usia dini. Dari berbagai manfaat buku cerita bagi anak usia dini, dapat disimpulkan bahwa buku cerita merupakan karya sastra yang dirancang khusus untuk menyampaikan pesan edukatif, moral, dan hiburan kepada anak-anak melalui narasi yang menarik dan ilustrasi yang mendukung. Dengan demikian pentingnya penggunaan buku cerita sebagai bahan ajar di PAUD maka diperlukan edukasi dan pendampingan yang terarah untuk membantu para guru PAUD dalam pembuatan buku cerita menggunakan AI yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Dengan kemampuan membuat buku cerita sendiri, guru tidak lagi bergantung sepenuhnya pada buku yang tersedia di pasaran. Mereka dapat menyesuaikan cerita sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan mengembangkan sumber belajar yang lebih personal dan inovatif serta memfasilitasi integrasi teknologi ini dalam proses pembelajaran sehari-hari di lingkungan PAUD.

Pembuatan buku cerita menggunakan *artificial intelligence* juga akan meningkatkan literasi digital yang juga menegaskan pentingnya

kemampuan pendidik dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, pembuatan buku cerita berbasis AI bukan hanya sebagai keterampilan tambahan, melainkan kebutuhan untuk menjawab tantangan era pendidikan abad 21 yaitu, pengembangan keterampilan 4C (*Critical thinking, Creativity, Collaboration, Communication*) (Trilling & Fadel, 2009). Berpikir kritis diperlukan agar peserta didik mampu menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan memecahkan masalah secara logis. Kreativitas mendorong mereka untuk menghasilkan ide-ide baru, memanfaatkan imajinasi, dan menciptakan solusi inovatif yang bermanfaat. Sementara itu, kolaborasi menuntut kemampuan bekerja sama dengan orang lain, menghargai perbedaan, serta berkontribusi aktif dalam kelompok. Komunikasi berperan penting dalam menyampaikan gagasan secara jelas, baik secara lisan, tulisan, maupun visual, sekaligus melatih keterampilan mendengarkan yang efektif.

Saat ini, kondisi guru PAUD dalam pembuatan buku menggunakan teknologi AI masih belum maksimal hal ini dikarenakan beberapa kendala antara lain a) Mayoritas guru PAUD masih mengandalkan buku cerita konvensional yang tersedia secara terbatas, baik dari segi jumlah maupun variasi. b) Sebagian besar guru PAUD belum memanfaatkan teknologi AI dalam pembuatan bahan ajar, termasuk dalam pengembangan buku cerita interaktif. c) Guru PAUD memiliki tingkat literasi digital yang berbeda-beda, dengan sebagian besar masih memerlukan pendampingan dalam penggunaan teknologi baru. d) Hingga saat ini, pelatihan terkait penggunaan AI dalam pembuatan buku cerita belum banyak tersedia bagi guru PAUD. Meskipun terdapat keterbatasan dalam penguasaan teknologi, para guru PAUD menunjukkan minat yang besar dalam meningkatkan keterampilan mereka melalui pelatihan yang relevan. Dari beberapa poin di atas sangat jelas tentang kondisi para guru PAUD saat ini yang ada di sekolah-sekolah.

Hal ini bukan perihalan mudah bagi guru PAUD untuk memanfaatkan teknologi sebagai bahan ajar apalagi dengan menghadapi perubahan teknologi yang begitu cepat tetapi dituntut untuk bisa segera beradaptasi dengan perubahan tersebut. Oleh karena itu sasaran mutlak pada pengabdian ini yaitu guru PAUD di Kota Palu Provinsi Sulawesi Tengah. Mitra dalam kegiatan ini adalah para guru PAUD yang memiliki karakteristik antara lain : a) Terdapat sekitar 50 guru PAUD yang berasal dari berbagai lembaga PAUD di kabupaten. b) Sebagian besar guru memiliki latar belakang pendidikan minimal Diploma atau Sarjana dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini. c) Rata-rata guru PAUD telah memiliki pengalaman mengajar antara 5 hingga 15 tahun di lingkungan PAUD. d) Sekolah tempat mereka mengajar memiliki akses terbatas terhadap

perangkat teknologi seperti komputer dan internet, yang berpengaruh terhadap adopsi teknologi dalam pembelajaran. e) Para guru menunjukkan minat yang tinggi dalam meningkatkan keterampilan mereka, terutama dalam penggunaan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Melihat hal tersebut, perguruan tinggi sebagai lembaga tertinggi pendidikan khususnya Fakultas Keguruan ikut andil dalam mensosialisasikan pemanfaatan teknologi AI dalam pembuatan buku cerita. Hal ini memicu penulis untuk melaksanakan pengabdian tentang pelatihan pembuatan buku cerita menggunakan *artificial intelligence* (AI) bagi guru PAUD.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh mitra adalah metode pelatihan dengan teknik *experiential learning*. Metode pembelajaran terdiri dari metode *pretest-posttest*, ceramah, diskusi, latihan, *ice breaking*, *games*, dan *energizer*. Berikut penjelasan masing-masing metode yang digunakan:

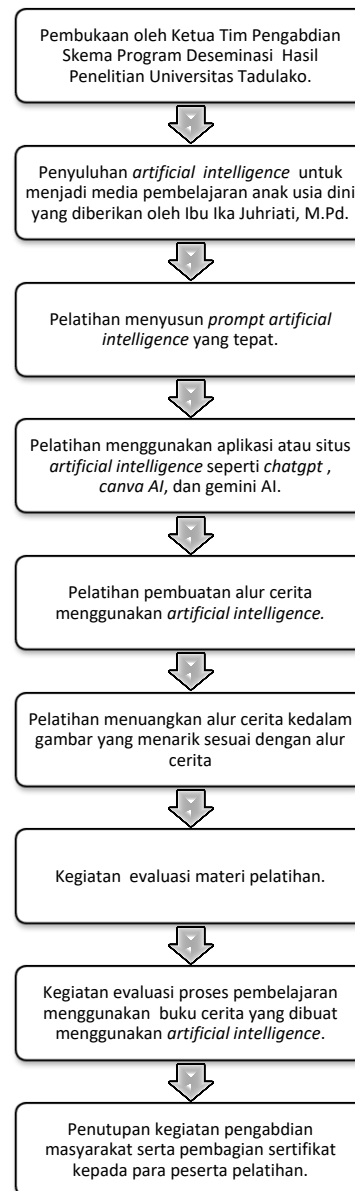
1. *Pretest-posttest* merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta sebelum dan sesudah diberikan pelatihan pembuatan buku cerita menggunakan *artificial intelligence*.
2. Ceramah merupakan metode dengan memberikan penjelasan atau deskripsi secara lisan oleh fasilitator tentang suatu materi tertentu yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada peserta pelatihan.
3. Diskusi adalah metode dimana peserta pelatihan dapat berpartisipasi aktif untuk menyampaikan pemikiran, gagasan, pengalaman, dan bertanya kepada fasilitator. Tujuan dari diskusi adalah memperoleh Solusi dari permasalahan dan menemukan berbagai ide.
4. Latihan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan dan mengimplementasikan materi yang telah diberikan oleh fasilitator. Kegiatan latihan akan didampingi oleh fasilitator untuk mengarahkan secara langsung peserta pelatihan.
5. *Ice breaking* merupakan metode yang bertujuan untuk mencairkan suasana pelatihan agar peserta pelatihan dapat saling mengenal dan merasa nyaman satu sama lain sehingga proses pelatihan menjadi menyenangkan dan peserta dapat berpartisipasi secara maksimal.
6. *Games* adalah metode yang melibatkan peserta dalam sebuah kegiatan yang memiliki tujuan dan tingkat kesulitan dengan sejumlah aturan.
7. *Energizer* adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan ketika peserta mulai jenuh dan

mengantuk. Kegiatan ini dilakukan untuk membangkitkan Kembali konsentrasi dan memberikan energi baru untuk peserta pelatihan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat telah dilakukan pada tanggal 14-22 Agustus 2025. Peserta dalam penelitian ini adalah 15 orang peserta mitra. Adapun rangkaian pengabdian masyarakat yang dilaksanakan Adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Pengabdian

Peserta kegiatan ini adalah guru-guru PAUD di Kota Palu. Guru PAUD dituntut untuk dapat membuat media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini. Salah satu media yang terbukti efektif adalah buku cerita anak yang dapat menstimulasi aspek bahasa,

kognitif, sosial emosional dan moral anak. Penelitian terbaru juga menegaskan bahwa buku cerita interaktif dapat meningkatkan keterampilan bahasa, konsentrasi, serta empati anak (Miller & Scott, 2022). Sehingga keterampilan membuat buku cerita dengan memanfaatkan teknologi *artificial intelligence* sangat penting diberikan untuk guru PAUD. Berikut adalah gambar 1 yang memperlihatkan peserta kegiatan yang dengan serius mengikuti rangkaian pelatihan.



Gambar 2. Peserta kegiatan menerima materi

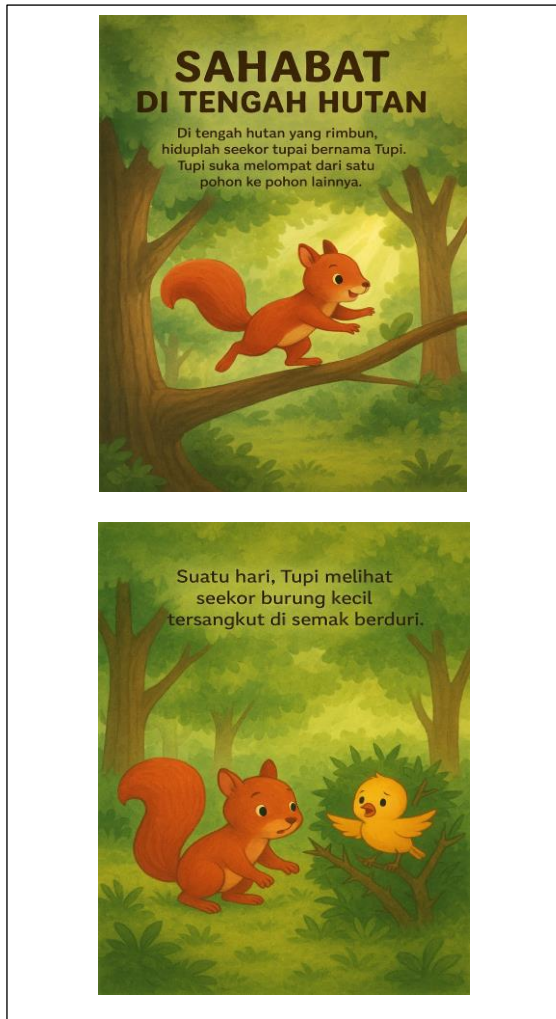
Peserta tidak hanya diberikan materi tentang aplikasi *artificial intelligence* dan membuat *prompt*, tetapi juga diberikan tugas secara berkelompok untuk membuat alur cerita dan menuangkan alur cerita kedalam gambar dengan menggunakan aplikasi berbasis *artificial intelligence*. Pendekatan ini dipilih untuk membangun pengetahuan melalui keterlibatan aktif dan aktivitas nyata (Anderson, 2018), lebih lanjut Kolb dan Kolb (2017) menjelaskan bahwa menemukan bahwa peserta pelatihan yang belajar melalui praktik langsung menunjukkan retensi pengetahuan dan keterampilan 40–60% lebih tinggi dibanding yang hanya menerima instruksi teoretis. Berikut gambar 2 yang memperlihatkan praktek langsung menggunakan *artificial intelligence* yang dilakukan oleh peserta.



Gambar 3. Praktek langsung peserta kegiatan

Tiap kelompok peserta diberikan waktu untuk menyusun *prompt* sehingga keluar alur cerita yang diinginkan. Hasil alur cerita ini kemudian dituangkan ke dalam gambar yang lebih menarik dengan kembali menyusun *prompt* pada aplikasi

atau website *Chatgpt*. Setelah itu perwakilan tiap kelompok membacakan dan menunjukkan cerita yang telah dibuat. Berikut hasil salah satu gambar buku cerita yang dibuat oleh salah satu kelompok peserta yang dapat dilihat pada gambar 4.

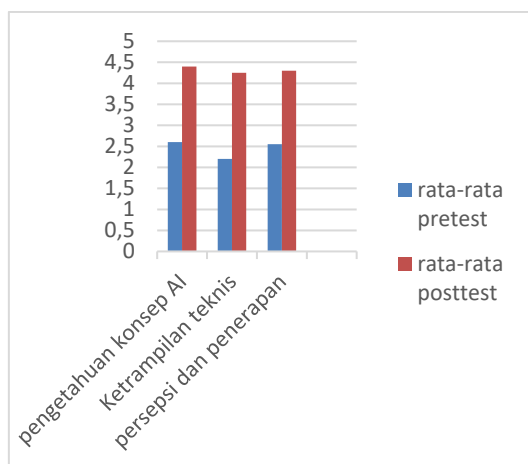


Gambar 4. Contoh buku cerita yang disusun peserta pelatihan

Berdasarkan analisis data *pretest* dan *posttest* 15 oorang peserta, terjadi peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan peserta. Skor rata-rata *pretest* sebesar 2.45 dan *posttest* sebesar 4.32, dengan peningkatan sebesar 76.3%. Berikut adalah tabel perbandingan skor rata-rata per aspek:

Tabel 1. Perbandingan skor rata-rata per aspek

| Aspek Penilaian | Skor Rata-rata Pretest | Skor Rata-rata Posttest | Peningkatan |
|------------------------|------------------------|-------------------------|-------------|
| Pengetahuan konsep AI | 2,60 | 4,40 | 69,2 % |
| Keterampilan Teknis | 2,20 | 4,25 | 93,2 % |
| Persepsi dan penerapan | 2,55 | 4,30 | 68,6% |



Gambar 5. Bagan perbandingan skor rata-rata per aspek

Berdasarkan data diatas maka dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan konsep AI sebesar 69,2 %. Aspek keterampilan teknis meningkat sebesar 93,2%. Aspek persepsi dan penerapan juga meningkat sebesar 68,6%. Peningkatan paling besar terjadi pada aspek keterampilan teknis, yaitu cara penggunaan *artificial intelligence*. Sedangkan peningkatan paling rendah pada aspek persepsi dan penerapan, tetapi secara keseluruhan tiap aspek mengalami peningkatan diatas 60%.

Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa *Pelatihan Pembuatan Buku Cerita Menggunakan Artificial Intelligence bagi Guru PAUD* telah terlaksana sesuai dengan perencanaan. Pelatihan ini mendapat respons positif dari para guru PAUD yang menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti setiap sesi. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru PAUD dalam memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) sebagai sarana pendukung pembelajaran kreatif. Menurut Warsita (2017), pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas serta memudahkan guru dalam menghadirkan media yang inovatif. Lebih lanjut Holmes (2022) menjelaskan bahwa kolaborasi antara guru dan AI dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran karena AI dapat menangani aspek teknis dan analisis, sedangkan guru fokus pada pengembangan aspek sosial, emosional dan kreativitas peserta didik. Penggunaan AI juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kontekstual, karena melalui aplikasi dan permainan edukatif berbasis AI, anak-anak dapat belajar melalui gambar suara, dan Gerakan yang merangsang rasa ingin tahu dan kreativitas anak usia dini.

Selain itu, buku cerita anak menjadi salah satu media penting dalam pendidikan anak usia dini. Hurlock (1999) menjelaskan bahwa cerita memiliki peran besar dalam membentuk perkembangan imajinasi, bahasa, serta nilai moral anak. Dengan dukungan AI, guru dapat mempermudah proses penyusunan cerita yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar guru sudah mampu memahami konsep dasar AI yang relevan untuk pembuatan media, menghasilkan draft buku cerita sederhana yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. menunjukkan peningkatan motivasi dalam mengembangkan kreativitas pembelajaran berbasis digital.

Hasil observasi awal di TK Madani Palu menunjukkan bahwa sekolah sudah memiliki beberapa koleksi buku cerita anak. Namun, kondisi buku tersebut sebagian besar sudah usang, rusak di beberapa bagian, serta isi ceritanya kurang relevan dengan perkembangan zaman. Guru mengungkapkan bahwa cerita yang tersedia tidak lagi menarik minat anak karena bahasanya kaku dan ilustrasinya kurang berwarna. Hal ini berdampak pada rendahnya antusiasme anak ketika sesi membaca cerita. Kondisi tersebut mempertegas urgensi kegiatan pelatihan ini. Melalui pemanfaatan AI, guru dapat membuat buku cerita baru yang lebih segar, sesuai kebutuhan perkembangan anak, sekaligus mudah diperbarui seiring berjalannya waktu.

Buku cerita anak merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dan relevan digunakan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Melalui buku cerita, anak-anak tidak hanya memperoleh hiburan, tetapi juga pengalaman belajar yang menyenangkan. Buku cerita menyajikan teks sederhana, ilustrasi yang menarik, serta pesan moral yang dapat membantu perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan karakter anak. Buku cerita memberikan kesempatan bagi anak untuk menghubungkan pengalaman pribadi dengan isi cerita, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar guru sudah mampu memahami konsep dasar *artificial intelligence* yang relevan untuk pembuatan media, menghasilkan *draft* buku cerita sederhana yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. menunjukkan peningkatan motivasi dalam mengembangkan kreativitas pembelajaran berbasis digital. Hasil ini dapat dilihat melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang berarti bahwa para peserta mengikuti pelatihan ini dengan baik dan tujuan pelatihan telah tercapai.

Peserta pelatihan menunjukkan keterlibatan aktif dan antusiasme tinggi selama pelatihan. Hal ini sesuai dengan konsep *Self-Directed Learning* (SDL) yang

dikemukakan Garrison (2011), bahwa pembelajar dewasa cenderung memiliki motivasi intrinsik untuk mengarahkan proses belajarnya, terutama ketika materi dikaitkan dengan kebutuhan nyata mereka. Selain itu, Merriam & Baumgartner (2020) menegaskan bahwa pembelajaran orang dewasa di era digital akan lebih bermakna apabila berbasis pada pengalaman otentik serta penggunaan teknologi yang relevan. Dalam pelatihan ini, guru tidak hanya menerima teori, tetapi juga langsung berlatih membuat buku cerita dengan dukungan AI. Hal tersebut menjadikan pengalaman belajar lebih kontekstual dan sesuai dengan tantangan yang dihadapi guru PAUD di kelas.

Pelatihan ini meningkatkan literasi digital guru sekaligus memperluas wawasan kreatif mereka dalam menciptakan media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Alwi (2019), integrasi teknologi dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan kualitas pendidikan jika guru memiliki kompetensi dalam penggunaannya. Produk berupa buku cerita hasil karya guru dapat dijadikan media pembelajaran inovatif yang menumbuhkan minat baca anak sejak dini serta memperkuat interaksi guru-anak dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada tiga aspek yang diukur. Peningkatan skor pengetahuan konsep AI sebesar 69,2% menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam memperkuat literasi digital guru. Menurut Voogt & Roblin (2012), penguasaan *knowledge domains* berbasis teknologi menjadi salah satu kompetensi abad 21 yang harus dimiliki pendidik agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Artinya, pelatihan ini memberikan bekal kognitif yang relevan dengan tuntutan kompetensi guru masa kini.

Aspek keterampilan teknis meningkat hingga 93,2%, tertinggi dibandingkan aspek lainnya. Hal ini sesuai dengan pandangan Mishra & Koehler Koehler et al. (2013) dalam kerangka TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), bahwa keterampilan teknis merupakan pondasi penting bagi guru agar dapat mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam praktik pembelajaran. Pelatihan berbasis praktik (*hands-on learning*) terbukti efektif memperkuat kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi AI untuk menghasilkan produk nyata berupa buku cerita.

Aspek persepsi dan penerapan mengalami peningkatan sebesar 68,6%. Hal ini memperlihatkan adanya perubahan sikap guru terhadap pemanfaatan AI dalam pembelajaran. Menurut Teo (2019), penerimaan guru terhadap teknologi sangat dipengaruhi oleh persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan kemudahan

penggunaan (*perceived ease of use*), sebagaimana dijelaskan dalam model *Technology Acceptance Model (TAM)*. Guru PAUD yang mengikuti pelatihan mulai memiliki keyakinan bahwa AI dapat digunakan secara praktis untuk mendukung pembelajaran anak usia dini.

Secara keseluruhan, peningkatan skor pada ketiga aspek membuktikan bahwa pelatihan ini telah menguatkan keterampilan yang mencakup literasi digital, kreativitas, serta kemampuan berinovasi. Voogt dan Roblin (2012) berpendapat bahwa guru perlu melakukan integrasi teknologi agar dapat merancang pembelajaran inovatif, digital, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan holistik.

D. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan ini telah terlaksana dengan lancar dan tidak mengalami banyak kendala berarti. Para peserta antusias dan serius dalam mengikuti pelatihan dan merasa mendapatkan banyak manfaat dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga memotivasi tim untuk melakukan penelitian serupa di wilayah lainnya. Serta diperoleh peningkatan yang signifikan pada kemampuan peserta dalam memahami konsep *artificial intelligence*, keterampilan teknis menggunakan *artificial intelligence*, dan persepsi dan penerapan *artificial intelligence* dalam proses membuat media pembelajaran.

Saran

Berdasarkan evaluasi pelatihan yang telah dilakukan, dibutuhkan tambahan waktu untuk proses pelatihan dan pendampingan sampai guru mahir dalam menggunakan *artificial intelligence*. Diharapkan pula tim pengabdian kepada Masyarakat dapat melakukan penelitian serupa pada berbagai daerah lain untuk meningkatkan literasi digital guru PAUD.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan kegiatan ini dengan sukses. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dapat terlaksana berkat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankanlah kami menyampaikan terima kasih kepada: Rektor Universitas Tadulako, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pimpinan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Tadulako, serta berbagai pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah membantu terlaksananya kegiatan PkM ini.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, S. (2019). *Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi, 3(2), 345–356.
- Anderson, T. (2018). *Constructivist approaches in digital learning environments*. Educational Technology Research Journal, 66(3), 345–362.
- Anwar, R. N. (2024). Pelatihan Pengenalan Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Kompetensi Guru pada Transformasi Digital. *Journal of Smart Community Service*, 2(1), 27-36.
- Daulay, M. I., & Daulay, D. H. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 5(1), 158-167.
- Devi, L. P. S. A., & Winangun, I. M. A. (2024). Peran literasi digital dalam meningkatkan kompetensi teknologi siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1255-1267.
- Garrison, D. R. (2011). *E-Learning in the 21st Century: A Framework for Research and Practice* (2nd ed.). New York: Routledge.
- Hasbi, H., Sahrir, S., & Hamzah, H. (2025). Peran teknologi artificial intelligence (ai) dalam peningkatan belajar siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Lamappoleonro*, 3(2), 60-62.
- Holmes, W., Perez, M., & Zhang, J. (2022). *Human-AI Collaboration in Education: Designing the Future of Teaching and Learning*. *Computers & Education*, 184, 104501.
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kolb, D. A., & Kolb, A. Y. (2017). *The Experiential Educator: Principles and Practices of Experiential Learning*. Kaunakakai, HI: Experience Based Learning Systems.
- Masruroh, F., & Ramiati, E. (2022). Pembentukan karakter gemar membaca pada anak usia dini melalui media buku cerita bergambar. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 2(6), 576-585.
- Merriam, S. B., & Baumgartner, L. M. (2020). *Learning in Adulthood: A Comprehensive Guide* (4th ed.). San Francisco: Jossey-Bass.
- Miller, J., & Scott, L. (2022). *Interactive storybooks and early childhood literacy development*. *Early Childhood Research Quarterly*, 59, 12–24.
- Murtafiah, N. H. (2022). Manajemen Pengendalian Kinerja Pendidik dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 4613-4618.
- Nasution, S. A., Zulmi, F., & Putri, R. R. (2025). Penerapan Teknologi dan Inovasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pavaja: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 9-13.
- Riana, L. W., Amalia, S., & Annisa, N. N. (2025). Persepsi Guru PAUD Terhadap Penggunaan Teknologi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (AI) Untuk Anak Usia Dini. *JURNAL KRIDATAMA SAINS DAN TEKNOLOGI*, 7(01), 10-17.
- Sirjon, S., Reba, Y. A., & Hilapok, F. (2025). Pelatihan penggunaan artificial intelligence dalam menyusun bahan pembelajaran bagi guru paud di kabupaten jayapura. *Panrita Abdi-Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 9(1), 99-109.
- Teo, T. (2019). *Students and Teachers' Intention to Use Technology: Assessing Their Measurement Equivalence and Structural Invariance*. *Journal of Educational Computing Research*, 57(1), 201–225.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Ulimaz, A., Cahyono, D., Dhaniswara, E., Arifudin, O., & Rukiyanto, B. A. (2024). Analisis Dampak Kolaborasi Pemanfaatan Artificial Intelligences (AI) Dan Kecerdasan Manusia Terhadap Dunia Pendidikan Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 9312-9319.
- Voogt, J., & Pareja Roblin, N. (2012). A Comparative Analysis of International Frameworks for 21st Century Competences: Implications for National Curriculum Policies. *Journal of Curriculum Studies*, 44(3), 299–321.
- Yunita, F., Khodijah, N., & Suryana, E. (2022). Analisis kebijakan profesionalisme guru dan dosen. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1), 73-81.