

MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU PAUD DALAM PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR MELALUI PELATIHAN GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE DI DAYCARE ADINDA KOTA BANDUNG

Erni Furwanti*¹, Neni Utami Adiningsih², Nanin Apriani³,
Yanti Krismayanti⁴, Zaenal Mashudin⁵, Yovita Befi Listia⁶

¹ Universitas Negeri Yogyakarta

² Universitas Islam Nusantara

^{3,5} Kementerian Agama Kabupaten Sumedang

⁴ Sekolah Tinggi Agama Islam Aljawami

⁶ Pendidikan Anak Usia Dini Adinda

Submitted: August 18, 2026

Revised: September 04, 2026

Accepted: September 08, 2026

* Corresponding author's e-mail: ernifurwanti.2026@student.uny.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam memanfaatkan Generative Artificial Intelligence (GenAI) untuk mengembangkan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran di Daycare Adinda Bandung. Kegiatan dilaksanakan berdasarkan hasil need assessment yang menunjukkan keterbatasan guru dalam menyusun cerita, membuat ilustrasi, dan menggunakan AI untuk mengembangkan media pembelajaran. Metode kegiatan menggunakan pelatihan berbasis praktik, workshop, pendampingan, presentasi karya, serta monitoring dan evaluasi. Peserta merupakan guru PAUD Daycare Adinda. Materi kegiatan mencakup pengenalan GenAI, penyusunan naskah cerita, pembuatan ilustrasi, penggunaan prompt, dan finalisasi buku dengan bantuan ChatGPT dan Canva AI. Evaluasi dilakukan melalui pretest dan posttest, observasi partisipasi, penilaian produk, kuesioner kepuasan, FGD evaluatif, serta refleksi peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mengikuti seluruh rangkaian pelatihan secara aktif dan menyelesaikan buku cerita bergambar berbantuan AI melalui proses penyusunan naskah, pembuatan ilustrasi, dan finalisasi produk. Kegiatan juga mencatat peningkatan pemahaman guru mengenai AI, keterampilan membuat buku cerita bergambar, kreativitas, dan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi. Produk yang dihasilkan menambah koleksi media pembelajaran di Daycare Adinda dan diarahkan untuk digunakan dalam kegiatan belajar anak. Pelatihan berbasis praktik dan pendampingan memberikan pengalaman langsung bagi guru dalam menghasilkan media pembelajaran berbantuan AI sesuai kebutuhan lembaga.

Kata kunci: buku bergambar; kecerdasan buatan generatif; kompetensi guru pendidikan anak usia dini; literasi digital; media pembelajaran.

Abstract

This community service initiative aimed to enhance the competence of early childhood education (PAUD) teachers at Daycare Adinda Bandung in utilizing Generative Artificial Intelligence (GenAI) to develop illustrated storybooks as learning aids. The activity was initiated following a needs assessment that revealed limitations among teachers regarding story composition, illustration creation, and the use of AI for developing learning materials. The program employed a methodology comprising practice-based training, workshops, mentoring, project presentations, and monitoring and evaluation. Participants consisted of teachers from Daycare Adinda. The curriculum covered an introduction to GenAI, story scriptwriting, illustration creation, prompt engineering, and book finalization using ChatGPT and Canva AI. Evaluation was conducted through pre- and post-tests, participation observation, product assessment, satisfaction surveys, an evaluative Focus Group Discussion (FGD), and participant reflection. Results indicated that the teachers actively participated in the entire training series and successfully produced AI-assisted illustrated storybooks through the processes of scriptwriting, illustration, and finalization. The initiative also fostered improvements in the teachers' understanding of AI, skills in creating illustrated storybooks, creativity, and confidence in using technology. The resulting products expanded Daycare Adinda's collection of learning materials and are intended for use in

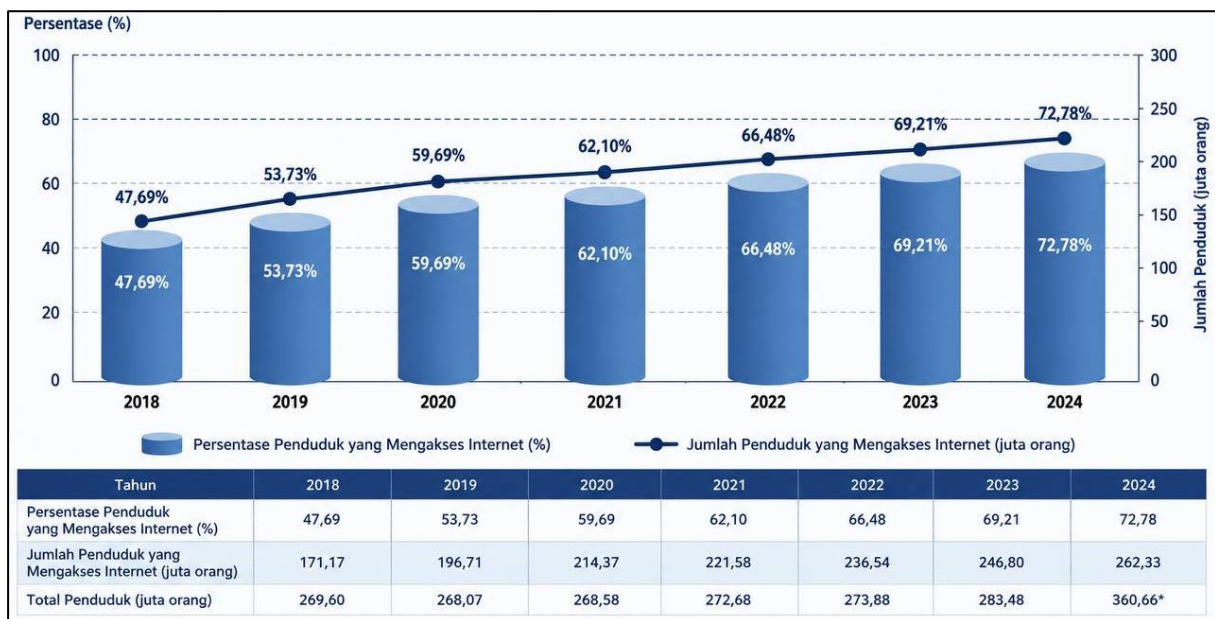


children's learning activities. The practice-based training and mentoring provided teachers with hands-on experience in creating AI-assisted learning materials tailored to the institution's needs.

Keywords: picture books; generative artificial intelligence; early childhood education teacher competencies; digital literacy learning media

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) membutuhkan pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, sehingga kompetensi guru menjadi salah satu faktor penting dalam pemilihan media, pengelolaan aktivitas, dan pemberian stimulasi belajar. Perkembangan teknologi digital memperluas kemampuan guru dalam merancang bahan pembelajaran, termasuk melalui Generative Artificial Intelligence (GenAI) yang dapat membantu menghasilkan teks, ilustrasi, dan konten visual. Perubahan tersebut menuntut guru memiliki kemampuan untuk memahami fungsi AI, memilih aplikasi yang sesuai, mengevaluasi hasil yang dihasilkan, serta mempertimbangkan aspek etika dan keamanan penggunaannya. UNESCO menempatkan kompetensi AI guru pada lima dimensi, yaitu human-centred mindset, ethics of AI, AI foundations and applications, AI pedagogy, serta AI for professional learning (UNESCO, 2024). UNESCO juga mencatat bahwa hingga 2022 baru tujuh negara yang telah memiliki kerangka kompetensi atau program pengembangan profesional guru terkait AI. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa penguatan kompetensi AI guru masih menjadi kebutuhan dalam pengembangan profesional pendidik. Di Indonesia, akses terhadap teknologi digital terus berkembang. Data BPS menunjukkan bahwa 72,78% penduduk Indonesia telah mengakses internet pada 2024, meningkat dari 69,21% pada 2023 (BPS, 2025). Perluasan akses tersebut perlu diikuti kemampuan pendidik dalam menggunakan teknologi secara tepat, kritis, aman, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.



Gambar 1. Tingkat Akses Penduduk Terhadap Internet di Indonesia, 2018-2024

Sumber: Badan Pusat Statistik (BPS), *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2024*, berdasarkan hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) 2024.

Data di atas menunjukkan peningkatan akses internet penduduk Indonesia selama periode 2018–2024. Persentase penduduk yang mengakses internet meningkat dari 47,69% pada 2018 menjadi 72,78% pada 2024. Kenaikan juga terlihat pada periode terakhir, yaitu dari 69,21% pada 2023 menjadi 72,78% pada 2024, atau bertambah 3,57 poin persentase. Perkembangan tersebut menunjukkan semakin luasnya akses masyarakat terhadap teknologi digital dan informasi. Kondisi ini memperkuat kebutuhan peningkatan kapasitas pendidik dalam memanfaatkan

teknologi digital secara tepat, termasuk kemampuan menggunakan teknologi berbasis kecerdasan buatan untuk mendukung pengembangan media pembelajaran.

Pada pendidikan anak usia dini, penggunaan AI memerlukan pertimbangan yang lebih ketat karena teknologi perlu ditempatkan sebagai alat bantu guru, bukan pengganti interaksi pedagogis dan keputusan profesional. UNESCO menekankan pendekatan yang berpusat pada manusia dalam penggunaan GenAI, termasuk perlindungan data, keamanan, kesesuaian usia, serta pertimbangan pedagogis (UNESCO, 2023). Sejumlah kajian yang digunakan dalam artikel ini juga menempatkan literasi AI dan literasi digital sebagai bagian dari kesiapan guru untuk memahami, memilih, dan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab (Su & Yang, 2023; Canal et al., 2024; Cornejo & Cippitani, 2023; Usart, 2023). Kebutuhan penguatan tersebut berkaitan dengan dukungan organisasi, ketersediaan infrastruktur, persepsi terhadap manfaat teknologi, dan kemudahan penggunaan AI (Hanze, 2026; Luo & Zou, 2025; Mafarja et al., 2026). Pelatihan guru perlu memberi ruang untuk praktik langsung agar pemahaman tentang AI berkembang menjadi keterampilan yang dapat diterapkan pada pekerjaan profesional guru.

Kondisi awal di Daycare Adinda Bandung menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pengembangan media pembelajaran dengan pengalaman guru dalam menggunakan AI. Kegiatan ini melibatkan 8 guru PAUD sebagai peserta pelatihan. Hasil identifikasi awal menunjukkan bahwa sekitar 4–6 guru telah memiliki pengalaman menggunakan aplikasi AI, sedangkan sebagian besar guru lainnya belum menggunakan AI dalam pengembangan media pembelajaran. Guru juga belum memiliki pengalaman khusus dalam menghasilkan buku cerita bergambar dengan bantuan AI. Need assessment dilakukan sebelum pelatihan melalui identifikasi pengalaman penggunaan AI, diskusi dengan guru, observasi kondisi pembelajaran, dan telaah perangkat pembelajaran yang digunakan lembaga. Hasilnya menunjukkan tiga kebutuhan utama, yaitu penguatan pemahaman dasar tentang AI, peningkatan keterampilan menggunakan AI untuk menyusun naskah dan ilustrasi, serta pengalaman menghasilkan buku cerita bergambar yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Telaah dokumen menunjukkan belum terdapat program pelatihan internal yang secara khusus membahas pemanfaatan AI, sedangkan media pembelajaran yang tersedia masih didominasi buku cetak dan buku komersial. Temuan tersebut menjadi dasar penentuan materi dan bentuk intervensi pelatihan.

Hasil diskusi dengan guru menunjukkan bahwa peserta memandang buku cerita bergambar sebagai media yang sesuai untuk kegiatan belajar anak dan menyatakan kesediaan menggunakan produk yang dihasilkan selama pelatihan. Pernyataan tersebut diposisikan sebagai persepsi dan kebutuhan mitra, bukan sebagai bukti empiris mengenai efektivitas buku cerita dalam meningkatkan minat belajar atau literasi anak. Untuk memperoleh informasi pendukung dari pengguna pembelajaran, kegiatan juga melibatkan sekitar kurang lebih 40 anak sebagai sumber informasi pada tahap evaluasi penggunaan media. Data tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran penerimaan terhadap produk dan pengalaman penggunaan media, sedangkan pengukuran peningkatan kompetensi difokuskan pada guru peserta pelatihan. Perbedaan sumber data ini penting agar capaian kegiatan tidak mencampurkan persepsi mitra dengan bukti peningkatan kemampuan guru. Telaah dokumen juga menunjukkan bahwa belum terdapat program pelatihan internal mengenai pemanfaatan AI bagi guru dan perangkat pembelajaran masih didominasi buku cetak serta buku komersial. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan guru terhadap media pembelajaran kreatif dan kemampuan aktual dalam menghasilkan media berbasis teknologi, sehingga diperlukan intervensi kegiatan yang tidak berhenti pada pengenalan konsep AI, tetapi memberikan pengalaman langsung kepada guru untuk menghasilkan produk pembelajaran.

Kebutuhan terhadap media cerita bergambar memiliki dasar pada kajian yang telah digunakan dalam artikel ini. Buku cerita bergambar dan kegiatan storytelling dapat menjadi media yang mendukung pengalaman literasi, perkembangan bahasa, imajinasi, serta aspek sosial-emosional anak usia dini ketika dirancang sesuai dengan karakteristik dan pengalaman anak (Amalia, 2021; Laka et al., 2022; Margiani et al., 2024; Syafdaningsih et al., 2023). Pengembangan media tersebut juga memerlukan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, uji

coba, dan evaluasi agar produk yang dihasilkan memiliki kesesuaian dengan kebutuhan pengguna (Martini et al., 2023; Milana, 2021; Murdijanti et al., 2022; Puspitasari et al., 2022). Kajian mengenai media cerita bergambar juga menunjukkan pentingnya unsur visual, narasi, literasi, sosial-emosional, dan konteks budaya dalam menghasilkan media yang relevan bagi anak (Juanda et al., 2024; Quranita et al., 2024; Salimah et al., 2023; Synakarya & Wiryawan, 2024). Landasan tersebut mendukung pemilihan buku cerita bergambar sebagai produk yang dikembangkan melalui kegiatan peningkatan kompetensi guru.

Pemanfaatan GenAI dalam kegiatan ini diarahkan untuk membantu guru menghasilkan buku cerita bergambar melalui tiga tahapan utama, yaitu penyusunan naskah, pembuatan ilustrasi, dan finalisasi buku. Pendekatan tersebut memberi kesempatan kepada guru untuk mengembangkan produk secara langsung dengan tetap mempertahankan peran guru dalam menentukan tujuan pembelajaran, isi cerita, karakter, bahasa, dan kesesuaian materi dengan perkembangan anak. Penggunaan AI sebagai alat bantu sejalan dengan pendekatan human-centered AI yang menempatkan manusia sebagai pengambil keputusan dalam proses penggunaan teknologi (Bellomo, 2023; Rebolledo & Rivera-Navarro, 2024). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran juga membuka ruang bagi penggabungan teks, gambar, dan bentuk penceritaan lain sesuai kebutuhan kegiatan belajar anak (Ariyanto & Tanto, 2021; Fitriani & Watini, 2022; Juanda et al., 2024; Sumiati & Tirtayani, 2021; Supartini & Ambara, 2022). Pemilihan buku cerita bergambar dalam kegiatan ini tidak hanya ditujukan untuk menghasilkan media baru bagi lembaga, tetapi juga untuk memberi pengalaman kepada guru dalam mengubah kemampuan menggunakan AI menjadi produk pembelajaran yang dapat digunakan.

Intervensi pelatihan dirancang berdasarkan kesenjangan yang ditemukan pada kondisi awal mitra. Dari 8 guru peserta, hanya sekitar 4–6 guru yang telah memiliki pengalaman menggunakan AI, sedangkan pengalaman tersebut belum diarahkan secara khusus untuk pengembangan buku cerita bergambar. Guru membutuhkan kegiatan yang bersifat praktik, pendampingan ketika menggunakan aplikasi, serta umpan balik terhadap produk yang dibuat. Kegiatan juga didukung oleh fasilitas yang tersedia di lembaga, seperti laptop, televisi, akses internet, dan komunikasi melalui grup WhatsApp. Modul penggunaan AI, panduan pembuatan buku cerita bergambar, contoh prompt, dan template buku disiapkan untuk membantu guru mengikuti tahapan pengembangan produk. Pendekatan pelatihan berbasis praktik dan pendampingan sesuai dengan kajian mengenai pengembangan profesional guru yang menekankan pengalaman langsung dalam membangun literasi AI dan kemampuan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran (Canal et al., 2024; Rebolledo & Rivera-Navarro, 2024; Vargas et al., 2024). Dukungan pengelola dan kolaborasi antarguru menjadi bagian dari kondisi pendukung selama kegiatan.

Aspek etika juga menjadi bagian dari kebutuhan pelatihan karena penggunaan GenAI dalam pendidikan berkaitan dengan keamanan data, akurasi keluaran, hak cipta, dan tanggung jawab pengguna. UNESCO merekomendasikan penggunaan GenAI melalui pendekatan yang berpusat pada manusia dengan memperhatikan perlindungan data, kesesuaian usia, keamanan, dan validasi pedagogis (UNESCO, 2023). Prinsip tersebut sejalan dengan kajian yang menekankan penggunaan AI secara etis dan bertanggung jawab dalam lingkungan pendidikan (Chen & Lin, 2023; Alcocer et al., 2024; Fraguío, 2024; Huerta & Domínguez, 2023; Martinell & Alvarado, 2024). Pada Daycare Adinda, penerapan prinsip tersebut diperlukan karena kemampuan digital guru tidak seragam dan sebagian peserta masih memerlukan bantuan ketika menggunakan aplikasi AI. Pelatihan dan pendampingan dipilih agar guru tidak hanya mampu menghasilkan produk, tetapi juga memahami batas penggunaan AI dalam proses pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan kondisi awal tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada dua tujuan utama. Pertama, meningkatkan pemahaman dan keterampilan 8 guru PAUD Daycare Adinda dalam memanfaatkan GenAI untuk mendukung pengembangan media pembelajaran. Kedua, meningkatkan kemampuan guru dalam menghasilkan buku cerita bergambar berbantuan AI melalui proses penyusunan naskah, pembuatan ilustrasi, dan finalisasi produk. Capaian kegiatan dievaluasi melalui perubahan hasil pretest dan posttest kompetensi

guru, observasi proses pelatihan, penilaian produk buku cerita bergambar, serta umpan balik peserta. Produk yang dihasilkan diarahkan untuk digunakan sebagai bagian dari media pembelajaran di Daycare Adinda. Fokus tersebut menempatkan peningkatan kompetensi guru dan kemampuan menghasilkan produk sebagai capaian utama kegiatan, sesuai dengan kebutuhan mitra yang teridentifikasi sebelum pelaksanaan intervensi.

2. METODE

2.1 Desain dan Peserta Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang sebagai program peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan dan pendampingan berbasis praktik dalam pemanfaatan Generative Artificial Intelligence (AI) untuk mengembangkan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran anak usia dini. Desain kegiatan menggunakan pendekatan hands-on training yang mengintegrasikan pelatihan, praktik terbimbing, pendampingan, diskusi kelompok, presentasi produk, serta monitoring dan evaluasi. Pendekatan tersebut dipilih agar guru tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai Generative AI, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara langsung dalam menghasilkan produk pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan anak usia dini.

Peserta utama kegiatan adalah 8 orang guru PAUD Daycare Adinda, Kota Bandung. Selain guru sebagai peserta utama, proses *need assessment* pada tahap awal melibatkan kurang lebih 40 anak sebagai pengguna sasaran media pembelajaran sebagai informan pendukung untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan, karakteristik, dan konteks penggunaan media cerita bergambar. Pada tahap identifikasi awal, ditemukan bahwa sekitar 4–6 orang guru telah memiliki pengalaman menggunakan aplikasi berbasis AI, sedangkan guru lainnya belum memiliki pengalaman yang memadai dalam memanfaatkan Generative AI untuk pengembangan media pembelajaran. Informasi tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan tingkat kedalaman materi dan pola pendampingan selama program.

Tabel 1. Karakteristik dan Peran Partisipan Kegiatan

Kelompok Partisipan	Jumlah	Peran	Informasi yang Dikaji
Guru PAUD Daycare Adinda	8 orang	Peserta utama pelatihan dan pendampingan	Pengalaman penggunaan AI, keterampilan pengembangan media, hasil pre-test dan post-test, serta produk buku cerita
Guru yang pernah menggunakan AI	±4–6 orang	Kompetensi awal Informan dalam need assessment dan peserta pelatihan	Jenis pemanfaatan AI, serta kebutuhan pengembangan kompetensi
Anak PAUD	±40 Orang	Pengalaman awal Pengguna sasaran	karakteristik anak sebagai dasar pengembangan cerita dan ilustrasi

Data awal dari guru menunjukkan adanya variasi pengalaman dalam menggunakan teknologi AI. Oleh karena itu, pelatihan tidak dirancang hanya dalam bentuk penyampaian materi, tetapi dilanjutkan dengan praktik dan pendampingan secara bertahap. Strategi tersebut memungkinkan guru dengan kemampuan awal yang berbeda untuk mengikuti proses pengembangan produk secara lebih terarah.

2.2 Tahapan dan Durasi Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara bertahap mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi hasil produk. Untuk memastikan kegiatan dapat direplikasi, setiap tahap memiliki tujuan, aktivitas, dan bentuk evaluasi yang berbeda. Secara umum, kegiatan mencakup lima tahap, yaitu (1) *need assessment* dan persiapan, (2) pelatihan dasar Generative AI, (3) workshop pengembangan buku cerita bergambar, (4) pendampingan dan finalisasi produk, serta (5) presentasi, monitoring, dan evaluasi. Pada tahap awal, tim melakukan koordinasi dengan

pengelola Daycare Adinda, observasi lingkungan pembelajaran, wawancara dan diskusi dengan guru, FGD, serta pengumpulan informasi dari anak.

Need assessment digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru, pengalaman awal dalam menggunakan AI, hambatan pemanfaatan teknologi, serta kebutuhan media pembelajaran berbasis cerita bergambar. Hasil identifikasi tersebut menjadi dasar dalam penyusunan materi, contoh prompt, template buku, dan strategi pendampingan. Tahap pelatihan dilaksanakan melalui sesi pengenalan konsep Generative AI, prinsip penggunaan AI secara tepat dalam konteks pendidikan anak usia dini, pengenalan prompting, serta demonstrasi penggunaan aplikasi. Selanjutnya, guru melakukan praktik secara langsung menggunakan ChatGPT untuk membantu pengembangan ide dan naskah cerita serta Canva AI untuk mendukung proses visualisasi dan penyusunan buku cerita bergambar. Tahap berikutnya berupa workshop pengembangan produk. Guru diarahkan untuk menyusun ide cerita, menentukan tema dan karakter, mengembangkan alur dan bahasa yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, membuat ilustrasi berbantuan AI, mengintegrasikan teks dan gambar, serta melakukan revisi terhadap produk. Pendampingan diberikan selama proses tersebut agar guru memperoleh umpan balik secara langsung dan dapat memperbaiki produk berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

Tabel 2. Tahapan Pelaksanaan, Aktivitas, dan Evaluasi

Tahap	Kegiatan Utama	Aktivitas Peserta	Evaluasi/Output
1. Need assessment dan persiapan	Observasi, wawancara, FGD, dan koordinasi Guru, dan anak.	memberikan informasi kebutuhan pembelajaran	Pemetaan kebutuhan dan kemampuan awal
2. Pelatihan Generative AI	Pengenalan AI dan prompting	Guru mengikuti materi, demonstrasi, dan praktik awal	Pre-test dilakukan sebelum materi/pelatihan inti.
3. Workshop pengembangan produk	Penyusunan cerita dan ilustrasi	Guru membuat naskah, karakter, ilustrasi, dan rancangan buku	Draft buku cerita bergambar
4. Pendampingan dan finalisasi	Praktik terbimbing dan konsultasi	Guru melakukan revisi dan menyelesaikan produk	Produk akhir buku cerita bergambar
5. Presentasi dan evaluasi	Presentasi, refleksi, dan monitoring	Guru mempresentasikan produk dan memberikan umpan balik	Post-test, penilaian produk, kuesioner kepuasan, dan FGD evaluatif

2.3 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Evaluasi kegiatan menggunakan beberapa instrumen untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai perubahan kompetensi guru dan kualitas produk yang dihasilkan. Instrumen yang digunakan meliputi tes pengetahuan/kompetensi, lembar observasi, rubrik penilaian produk, kuesioner kepuasan, serta panduan FGD evaluatif. Pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur perubahan pengetahuan dan pemahaman guru mengenai konsep Generative AI, pemanfaatan AI dalam pembelajaran, prompting, pengembangan naskah cerita, serta prinsip pengembangan buku cerita bergambar. Instrumen disusun dalam bentuk butir pertanyaan yang diberikan dengan skoring yang sama pada pre-test dan post-test sehingga hasil kedua pengukuran dapat dibandingkan secara langsung.

Observasi digunakan selama pelatihan dan pendampingan untuk mencatat keterlibatan peserta, kemampuan mengikuti instruksi, kemampuan mengoperasikan aplikasi, kemampuan menyusun prompt, serta kemampuan menerapkan hasil AI ke dalam produk pembelajaran. Sementara itu, kualitas produk buku cerita bergambar dinilai menggunakan rubrik yang mencakup aspek kesesuaian isi dengan karakteristik anak usia dini, kualitas dan koherensi alur cerita, kesesuaian bahasa, keterpaduan teks dan ilustrasi, kreativitas, serta keterterapan produk sebagai media pembelajaran.

Tabel 3. Instrumen Evaluasi dan Indikator Penilaian

Instrumen	Aspek yang Diukur	Indikator Utama	Skoring
Pre-test dan post-test	Pengetahuan dan pemahaman	Konsep Generative AI, fungsi AI dalam pembelajaran, prompting, pengembangan cerita, dan media cerita bergambar	Skor berdasarkan jumlah jawaban benar.
Observasi	Keterlibatan dan keterampilan praktik	Partisipasi, penggunaan aplikasi, penyusunan <i>prompt</i> , penerapan AI, dan kemampuan mengikuti tahapan pengembangan produk.	Skala penilaian bertingkat
Rubrik produk	Kualitas buku cerita bergambar	Isi, alur, bahasa, karakteristik anak, ilustrasi, integrasi teks-gambar, kreativitas, dan keterterapan.	Skor per indikator dan persentase capaian
Kuesioner	Kepuasan peserta	Relevansi materi, kemudahan penggunaan AI, manfaat pelatihan, kualitas pendampingan, dan kebermanfaatan produk.	Skala Likert
FGD evaluatif	Persepsi dan pengalaman peserta	Manfaat, kendala, pengalaman penggunaan AI, dan kebutuhan tindak lanjut.	Analisis deskriptif tematik

2.4 Prosedur Analisis Data

Data kuantitatif dari pre-test dan post-test dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan rerata skor sebelum dan sesudah pelatihan. Perubahan capaian dihitung berdasarkan selisih rerata skor dan persentase peningkatan dari skor pre-test ke post-test. Secara umum, persentase peningkatan dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase peningkatan} = ((\text{Skor post-test} - \text{Skor pre-test}) / \text{Skor pre-test}) \times 100\%$$

Selain membandingkan rerata, hasil pengukuran juga disajikan dalam bentuk persentase capaian dan kategori skor untuk memudahkan interpretasi perubahan kompetensi peserta. Karena jumlah peserta utama relatif terbatas, yaitu 8 guru, analisis diarahkan terutama pada perubahan capaian individual dan kelompok secara deskriptif. Apabila distribusi data dan karakteristik skor memenuhi persyaratan analisis inferensial, data pre-test dan post-test dapat dilanjutkan dengan analisis statistik berpasangan yang sesuai. Namun, interpretasi utama kegiatan tetap difokuskan pada perubahan kompetensi yang relevan dengan tujuan program.

Data observasi dianalisis dengan merangkum tingkat keterlibatan dan kemampuan praktik guru selama kegiatan. Data penilaian produk dianalisis dengan menghitung skor dan persentase capaian pada setiap aspek rubrik, kemudian digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan dan aspek yang masih memerlukan perbaikan. Sementara itu, data dari kuesioner kepuasan dianalisis secara deskriptif melalui rerata atau persentase respons peserta.

Data kualitatif yang diperoleh melalui FGD, wawancara, observasi, dan catatan pendampingan dianalisis secara deskriptif dengan mengidentifikasi tema-tema utama yang berkaitan dengan pengalaman guru, manfaat pelatihan, kendala penggunaan AI, perubahan kemampuan, serta kebutuhan pengembangan lebih lanjut. Seluruh hasil tersebut kemudian

ditriangulasi dengan hasil pre-test–post-test dan penilaian produk untuk memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai efektivitas pelaksanaan program. Dengan prosedur tersebut, keberhasilan program tidak hanya ditentukan berdasarkan peningkatan skor pengetahuan guru, tetapi juga berdasarkan kemampuan guru menerapkan pengetahuan tersebut dalam menghasilkan buku cerita bergambar berbantuan AI yang relevan dengan karakteristik dan kebutuhan pembelajaran anak usia dini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Kondisi Awal dan Hasil

a. *Need Assessment*

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Daycare Adinda, Kota Bandung, dengan 8 guru PAUD sebagai peserta utama. Sebelum pelaksanaan pelatihan, dilakukan need assessment untuk memperoleh gambaran mengenai kebutuhan, pengalaman, dan kesiapan awal guru dalam memanfaatkan Generative Artificial Intelligence (AI) untuk pengembangan media pembelajaran. Proses identifikasi kebutuhan melibatkan guru sebagai informan utama, serta sekitar 40 anak sebagai informan pendukung. Selain itu, sekitar 4–6 guru diketahui telah memiliki pengalaman menggunakan aplikasi berbasis AI, meskipun pemanfaatannya belum diarahkan secara spesifik untuk pengembangan buku cerita bergambar.



Gambar 2. Pemaparan Materi Buku Cerita Generative AI

Hasil need assessment menunjukkan bahwa kebutuhan utama guru bukan semata-mata pada pengenalan teknologi AI, tetapi pada kemampuan menerapkan AI secara praktis dalam menghasilkan media pembelajaran. Guru mengidentifikasi kesulitan dalam menyusun buku cerita bergambar, terutama pada pengembangan ide dan naskah cerita serta pembuatan ilustrasi. Hasil diskusi juga menunjukkan bahwa sebagian guru belum memahami tahapan penggunaan AI secara sistematis untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Temuan tersebut diperkuat melalui FGD, yang menunjukkan bahwa guru memandang buku cerita bergambar sebagai media yang potensial untuk mendukung minat belajar dan literasi anak. Guru juga menyepakati bahwa buku cerita yang dihasilkan melalui program dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran di Daycare Adinda.

Sementara itu, telaah dokumen menunjukkan bahwa sebelum program dilaksanakan belum terdapat pelatihan internal yang secara khusus membahas pemanfaatan AI bagi guru. Media pembelajaran yang digunakan juga masih didominasi oleh buku cetak dan buku komersial. Dengan demikian, hasil need assessment memberikan dasar empiris bagi perancangan intervensi yang berorientasi pada praktik, khususnya pengembangan produk pembelajaran secara langsung. Pelaksanaan Pelatihan dan Partisipasi Guru. Berdasarkan hasil observasi dan catatan aktivitas program, seluruh 8 guru mengikuti rangkaian pelatihan dan pendampingan yang terdiri atas

pengenalan Generative AI, demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik penyusunan prompt, pengembangan naskah cerita, pembuatan ilustrasi, penyusunan buku, presentasi produk, serta revisi berdasarkan umpan balik. Penggunaan ChatGPT dan Canva AI memungkinkan guru berlatih mulai dari tahap konseptualisasi cerita hingga visualisasi dan finalisasi produk.



Gambar 2. Simulasi Role Play Para Peserta

Partisipasi guru tidak hanya dilihat dari kehadiran, tetapi juga dari keterlibatan mereka dalam aktivitas praktik, diskusi, penyelesaian tugas, dan proses pendampingan. Catatan observasi menunjukkan bahwa guru mengikuti tahapan praktik hingga produk buku cerita bergambar dapat diselesaikan. Dengan demikian, indikator keterlibatan dalam kegiatan mencakup keikutsertaan dalam sesi pelatihan, keterlibatan dalam diskusi dan praktik, penyelesaian tahapan tugas, serta penyelesaian produk akhir. Pendekatan praktik langsung menjadi bagian penting dalam proses pelatihan karena memungkinkan guru memperoleh pengalaman menggunakan AI dalam konteks tugas yang konkret. Guru tidak berhenti pada pemahaman mengenai fungsi AI, tetapi diarahkan untuk menerjemahkan kebutuhan pembelajaran menjadi produk yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar anak.

b. Peningkatan Kompetensi Guru Berdasarkan Pre-test dan Post-test

Perubahan kompetensi guru dievaluasi melalui pre-test dan post-test yang diberikan kepada seluruh 8 peserta. Pre-test dilaksanakan sebelum materi dan praktik inti diberikan, sedangkan post-test diberikan setelah seluruh rangkaian pelatihan, workshop, dan pendampingan selesai. Penggunaan instrumen yang sama pada kedua tahap memungkinkan perubahan capaian peserta dibandingkan secara langsung. Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan capaian kompetensi setelah mengikuti program. Pada pengukuran awal, skor guru berada pada rentang 70–85%, sedangkan pada pengukuran akhir meningkat menjadi 88–95%. Dengan demikian, seluruh peserta menunjukkan skor post-test yang lebih tinggi dibandingkan rentang capaian pada pengukuran awal.

Tabel 4. Perbandingan Capaian Pre-test dan Post-test Guru

Indikator	Pre-test	Post-test	Perubahan
Rentang skor guru	70–85%	88–95%	Meningkat
Skor terendah	70%	88%	+18 poin persentase
Skor tertinggi	85%	95%	+10 poin persentase
Peserta	8 Guru	8 Guru	8 peserta mengikuti kedua pengukuran

Secara deskriptif, peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah intervensi guru memiliki capaian pengetahuan/kompetensi yang lebih tinggi dibandingkan kondisi awal. Rentang skor minimum meningkat dari 70% menjadi 88%, sedangkan skor maksimum meningkat dari 85% menjadi 95%. Temuan ini memberikan bukti kuantitatif awal bahwa pelatihan dan pendampingan berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman guru mengenai materi yang diberikan. Namun demikian, perubahan skor tersebut diinterpretasikan sebagai peningkatan

capaian kompetensi yang terukur melalui instrumen tes, bukan sebagai bukti tunggal peningkatan seluruh aspek keterampilan praktis. Peningkatan keterampilan penerapan AI dan kemampuan menghasilkan produk selanjutnya dilihat melalui observasi proses dan penilaian produk.

c. Produk Buku Cerita Bergambar Berbantuan AI

Outcome utama program adalah dihasilkannya buku cerita bergambar berbantuan AI oleh peserta. Seluruh 8 guru peserta menghasilkan satu produk buku cerita bergambar, sehingga terdapat 8 produk buku yang dihasilkan selama program. Produk dikembangkan melalui beberapa tahapan, yaitu penentuan ide dan tema cerita, penyusunan naskah, pengembangan karakter dan alur, pembuatan ilustrasi berbantuan AI, integrasi teks dan visual, serta finalisasi produk melalui pendampingan. Penilaian produk dilakukan menggunakan rubrik yang telah ditetapkan dalam instrumen evaluasi. Aspek penilaian meliputi kesesuaian isi dengan karakteristik anak usia dini, kualitas alur cerita, penggunaan bahasa, kesesuaian ilustrasi, keterpaduan teks dan gambar, kreativitas, serta keterterapan produk sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan program tidak hanya ditentukan oleh jumlah produk yang dihasilkan, tetapi juga oleh proses pengembangan dan kesesuaiannya dengan kebutuhan pembelajaran.

Tabel 5. Capaian Produk Buku Cerita Bergambar

Komponen		Capaian Hasil
Guru Peserta	8 orang	
Guru yang menyelesaikan produk	8 Orang	
Jumlah buku yang dihasilkan	8 Buku	
Tahap pengembangan	Naskah → ilustrasi → integrasi teks-gambar → finalisasi	
Teknologi yang digunakan	ChatGPT dan Canva AI	
Fungsi produk	Media pembelajaran anak usia dini	
Mekanisme evaluasi	Observasi proses dan rubrik penilaian produk	

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan berhasil mengarahkan pengetahuan yang diperoleh guru menjadi produk pembelajaran yang konkret. Produk juga memiliki nilai keberlanjutan karena guru dan pengelola Daycare Adinda telah menyepakati pemanfaatannya sebagai media belajar anak. Dengan demikian, *outcome* program tidak berhenti pada peningkatan pengetahuan peserta, tetapi menghasilkan tambahan sumber belajar yang dapat digunakan oleh mitra.

d. Perubahan Keterampilan Praktis dan Pengalaman Guru

Selain perubahan pada skor tes, perkembangan kemampuan guru diamati selama proses praktik dan pendampingan. Observasi difokuskan pada kemampuan mengikuti tahapan penggunaan AI, menyusun prompt, mengembangkan naskah, menghasilkan ilustrasi, mengintegrasikan teks dan gambar, serta melakukan revisi terhadap produk. Catatan observasi menunjukkan bahwa guru dapat mengikuti proses pengembangan produk sampai tahap finalisasi. Pendampingan diberikan terutama ketika guru mengalami kesulitan dalam menerjemahkan ide pembelajaran ke dalam prompt, menyelaraskan teks dengan ilustrasi, serta menyempurnakan hasil keluaran AI.

Proses tersebut menunjukkan bahwa penggunaan AI dalam konteks pembelajaran membutuhkan bukan hanya kemampuan mengoperasikan aplikasi, tetapi juga kemampuan pedagogis guru dalam memilih, mengadaptasi, dan mengevaluasi keluaran AI. Temuan kualitatif dari FGD juga menunjukkan adanya penerimaan positif terhadap penggunaan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran. Guru menyatakan kebutuhan terhadap pendekatan pelatihan yang lebih praktis karena pengalaman sebelumnya dalam membuat buku cerita bergambar dan memanfaatkan AI masih terbatas. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi dalam program ini lebih tepat dipahami sebagai proses bertahap yang terbentuk melalui kombinasi penjelasan, praktik, umpan balik, dan pendampingan.

e. Persepsi, Kepuasan, dan Refleksi Peserta

Evaluasi persepsi peserta dilakukan melalui kuesioner kepuasan dan FGD evaluatif yang melibatkan peserta kegiatan. Seluruh guru peserta menjadi sasaran evaluasi, sehingga jumlah responden yang digunakan untuk evaluasi peserta adalah 8guru. Aspek yang dievaluasi meliputi relevansi materi, kemudahan mengikuti praktik, manfaat penggunaan AI, kualitas pendampingan, serta kebermanfaatan produk yang dihasilkan. Hasil refleksi menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap pelatihan bersifat praktik menjadi salah satu temuan utama.

Guru memandang bahwa pengalaman langsung dalam menyusun cerita dan menghasilkan ilustrasi membantu mereka memahami bagaimana AI dapat digunakan untuk mendukung pengembangan media pembelajaran. Selain itu, kesepakatan guru untuk menggunakan buku yang dihasilkan sebagai media belajar menunjukkan bahwa produk dipandang memiliki relevansi dengan kebutuhan pembelajaran di mitra. Karena data numerik kuesioner kepuasan belum disajikan secara lengkap, hasil evaluasi pada bagian ini dibatasi pada temuan reflektif dan tidak digunakan untuk membuat klaim persentase kepuasan tertentu. Pembatasan tersebut dilakukan untuk menjaga kesesuaian antara klaim hasil dan bukti empiris yang tersedia.

f. Faktor Pendukung dan Hambatan Pelaksanaan

Hasil observasi, catatan pendampingan, dan FGD mengidentifikasi beberapa faktor yang memengaruhi pelaksanaan program. Faktor pendukung terutama berasal dari komitmen guru untuk mengikuti kegiatan, dukungan pengelola Daycare Adinda, tersedianya ruang dan perangkat pembelajaran, akses internet, serta ketersediaan aplikasi AI dan modul pelatihan. Kolaborasi antarguru selama diskusi dan praktik juga mendukung proses penyelesaian produk. Di sisi lain, terdapat beberapa hambatan yang muncul selama pelaksanaan. Hambatan tersebut meliputi perbedaan kemampuan digital antarguru, keterbatasan pengalaman dalam menggunakan AI, kendala teknis dalam mengoperasikan aplikasi, keterbatasan perangkat atau koneksi internet, serta kebutuhan waktu untuk beradaptasi dengan alur kerja berbasis AI. Hambatan tersebut tidak menyebabkan kegiatan terhenti, tetapi meningkatkan kebutuhan terhadap pendampingan secara individual dan praktik berulang.

Berdasarkan catatan observasi dan pendampingan, hambatan yang paling relevan bukan hanya persoalan teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga kemampuan guru dalam mengubah kebutuhan pembelajaran menjadi instruksi yang tepat bagi AI. Guru yang memiliki pengalaman sebelumnya menggunakan AI cenderung memiliki titik awal yang lebih familiar, sedangkan guru yang belum terbiasa membutuhkan lebih banyak arahan pada tahap prompting dan evaluasi hasil AI. Temuan ini memperkuat pentingnya desain pelatihan yang tidak hanya berorientasi pada pengenalan teknologi, tetapi juga menyediakan praktik terbimbing dan umpan balik. Hasil kegiatan menunjukkan adanya capaian pada tiga tingkat. Pertama, pada tingkat pengetahuan, seluruh 8 guru menunjukkan peningkatan capaian antara pengukuran awal dan akhir, dengan rentang skor meningkat dari 70–85% pada pre-test menjadi 88–95% pada post-test. Kedua, pada tingkat penerapan, seluruh guru menyelesaikan rangkaian praktik hingga menghasilkan produk buku cerita bergambar berbantuan AI. Ketiga, pada tingkat keberlanjutan, produk yang dihasilkan disiapkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran di Daycare Adinda.

3.2. Pembahasan

a. Pelatihan GenAI sebagai Respons terhadap Kebutuhan Kompetensi Guru

Temuan kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan Generative Artificial Intelligence (GenAI) dalam pengembangan media pembelajaran menjadi relevan ketika ditempatkan dalam kebutuhan nyata guru, bukan sekadar sebagai pengenalan terhadap teknologi baru. Hasil need assessment menunjukkan bahwa guru Daycare Adinda menghadapi kesulitan dalam mengembangkan buku cerita bergambar, khususnya pada penyusunan cerita dan pembuatan ilustrasi, sementara pemanfaatan AI untuk tujuan tersebut belum menjadi bagian dari praktik pembelajaran mereka. Kondisi awal tersebut penting karena literasi AI guru tidak hanya mencakup kemampuan mengetahui atau mengoperasikan teknologi, tetapi juga kemampuan

memahami kapan, mengapa, dan bagaimana teknologi digunakan secara pedagogis untuk menyelesaikan kebutuhan pembelajaran (Su & Yang, 2023; Mafarja et al., 2026).

Perubahan capaian pre-test dan post-test memberikan bukti kuantitatif yang lebih spesifik terhadap hasil intervensi. Pada 8 guru peserta, skor pre-test berada pada rentang 70–85%, sedangkan skor post-test meningkat menjadi 88–95%. Artinya, terjadi kenaikan pada batas bawah capaian sebesar 18 poin persentase dan pada batas atas sebesar 10 poin persentase. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan memberikan indikasi positif terhadap penguasaan kompetensi yang diukur melalui instrumen tes. Meskipun demikian, hasil tersebut perlu dipahami sebagai perubahan capaian pengetahuan/kompetensi yang terukur melalui tes, bukan sebagai bukti bahwa seluruh dimensi kompetensi profesional guru mengalami peningkatan dengan besaran yang sama.

Temuan tersebut memperkuat pandangan bahwa pengembangan kompetensi AI guru lebih efektif ketika pembelajaran teknologi dikaitkan dengan tugas profesional yang autentik. Literatur sebelumnya menekankan pentingnya pelatihan yang bersifat praktis, kontekstual, dan memungkinkan guru memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan teknologi (Canal et al., 2024; Cantabrana et al., 2024; Vargas et al., 2024). Dalam konteks kegiatan ini, tugas autentik tersebut berupa pengembangan buku cerita yang memang dibutuhkan oleh mitra. Dengan demikian, kontribusi pendekatan ini terletak pada penggeseran fokus dari *learning about AI* menuju *learning to use AI for teaching purposes*.

b. Dari Peningkatan Pengetahuan menuju Kemampuan Menghasilkan Produk

Salah satu temuan penting kegiatan adalah keterhubungan antara peningkatan capaian tes dengan kemampuan peserta menerapkan pengetahuan tersebut dalam menghasilkan produk. Seluruh 8 guru menyelesaikan satu buku cerita bergambar berbantuan AI, sehingga dihasilkan 8 produk. Temuan ini memberikan bukti bahwa intervensi tidak berhenti pada peningkatan pemahaman konseptual, tetapi menghasilkan *learning output* yang dapat diamati. Proses tersebut memiliki signifikansi karena kemampuan menggunakan GenAI dalam pendidikan tidak cukup dinilai dari kemampuan menghasilkan keluaran AI secara teknis. Guru perlu mampu menentukan tujuan pembelajaran, menyusun instruksi, mengevaluasi keluaran, melakukan penyuntingan, serta menyesuaikan hasil dengan karakteristik peserta didik. Dalam perspektif *human-centered AI*, AI seharusnya berfungsi sebagai alat yang memperluas kapasitas manusia, sementara keputusan pedagogis tetap berada pada pengguna (Bellomo, 2023; Rebolledo & Rivera-Navarro, 2024).

Dengan demikian, keberhasilan 8 guru dalam menyelesaikan produk lebih tepat dimaknai sebagai indikasi terbentuknya kemampuan penerapan, bukan semata-mata keberhasilan menggunakan aplikasi AI. Temuan ini juga memperkuat penelitian mengenai pengembangan media cerita bergambar yang menempatkan proses analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sebagai bagian penting dari pengembangan media pembelajaran (Martini et al., 2023; Milana, 2021; Murdijanti et al., 2022; Puspitasari et al., 2022).

Penggunaan GenAI memberikan alternatif baru terutama pada tahap produksi teks dan visual. Namun, nilai pedagogis produk tetap bergantung pada kemampuan guru dalam memilih tema, mengembangkan alur, menggunakan bahasa yang sesuai, dan memastikan keterpaduan antara teks dan ilustrasi. Relevansi produk tersebut juga didukung oleh literatur mengenai buku cerita bergambar sebagai media yang dapat mendukung pengalaman literasi, perkembangan bahasa, imajinasi, serta aspek sosial-emosional anak usia dini (Amalia, 2021; Laka et al., 2022; Margiani et al., 2024). Oleh karena itu, produk yang dihasilkan dalam kegiatan ini memiliki dua fungsi sekaligus: sebagai indikator penerapan hasil pelatihan oleh guru dan sebagai aset pembelajaran tambahan bagi lembaga mitra.

c. GenAI sebagai Creative Support, Bukan Pengganti Kreativitas Guru

Penggunaan ChatGPT dan Canva AI dalam kegiatan memperlihatkan potensi GenAI sebagai *creative support* dalam proses pengembangan media. Guru dapat memanfaatkan AI untuk

membantu menghasilkan alternatif ide, mengembangkan naskah, dan membuat ilustrasi, sehingga tahapan produksi yang sebelumnya membutuhkan keterampilan teknis tertentu menjadi lebih mudah diakses. Hal ini relevan dengan karakteristik buku cerita bergambar yang membutuhkan integrasi antara unsur verbal dan visual. Literatur menunjukkan bahwa teknologi generatif dapat mendukung produksi berbagai bentuk konten kreatif, termasuk teks dan elemen visual yang dapat dimanfaatkan dalam konteks pendidikan (Ariyanto & Tanto, 2021; Arni & Ismet, 2023; Juanda et al., 2024; Purnamasari, 2021).

Namun, temuan kegiatan tidak cukup untuk menyimpulkan bahwa kreativitas guru meningkat secara terukur, karena kreativitas tidak diukur menggunakan instrumen khusus sebelum dan sesudah program. Temuan mengenai kreativitas dan kepercayaan diri dalam kegiatan ini berasal dari observasi proses, pengalaman pendampingan, dan refleksi peserta. Oleh karena itu, temuan tersebut lebih tepat diinterpretasikan sebagai persepsi peserta terhadap bertambahnya ruang untuk berkreasi dan meningkatnya kenyamanan dalam menggunakan AI, bukan sebagai ukuran objektif perubahan kreativitas atau self-confidence.

Pembedaan tersebut penting secara metodologis. Penggunaan GenAI dapat memperluas pilihan kreatif, tetapi keluaran AI tidak secara otomatis merepresentasikan kreativitas pedagogis guru. Kreativitas tetap terlihat pada proses pemilihan ide, modifikasi hasil AI, penyelarasan cerita dengan kebutuhan anak, dan keputusan mengenai bagaimana teks serta visual digunakan dalam pembelajaran. Pandangan ini konsisten dengan pendekatan human-centered AI yang menempatkan teknologi sebagai pendukung keputusan dan kreativitas manusia, bukan sebagai pengganti peran profesional guru (Bellomo, 2023; Rebollo & Rivera-Navarro, 2024).

d. Pendampingan sebagai Mekanisme Penghubung antara Pengetahuan dan Praktik

Hasil kegiatan juga menunjukkan pentingnya pendampingan dalam menjembatani pengetahuan yang diperoleh selama pelatihan dengan kemampuan menghasilkan produk. Temuan ini menjadi relevan karena kemampuan awal peserta tidak seragam; sebagian guru telah memiliki pengalaman menggunakan AI, sedangkan sebagian lainnya belum terbiasa memanfaatkannya untuk kebutuhan pembelajaran. Dalam kondisi demikian, pelatihan satu arah berpotensi menghasilkan kesenjangan antara pemahaman konseptual dan kemampuan penerapan.

Pendampingan memberikan ruang bagi guru untuk memperoleh umpan balik ketika mengalami kesulitan dalam menyusun prompt, mengembangkan naskah, menghasilkan ilustrasi, maupun melakukan penyempurnaan produk. Catatan proses menunjukkan bahwa pendampingan berlangsung hingga seluruh guru menyelesaikan produk. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang menekankan bahwa pengembangan kompetensi AI guru membutuhkan kesempatan untuk praktik, refleksi, umpan balik, dan dukungan yang berkelanjutan (Luo & Zou, 2025; Mafarja et al., 2026; Özenoğlu et al., 2026; Yan & Wen, 2025).

Dengan demikian, nilai tambah program tidak semata-mata berada pada materi yang diberikan, tetapi pada desain pembelajaran yang memungkinkan guru mencoba, mengalami kesalahan, memperoleh umpan balik, dan memperbaiki hasil. Pola tersebut menjelaskan mengapa seluruh peserta dapat menyelesaikan produk meskipun memiliki pengalaman awal yang berbeda. Dalam konteks pengembangan profesional guru, pendampingan dapat dipandang sebagai mekanisme penting untuk mengurangi jarak antara knowing dan doing dalam pemanfaatan teknologi.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Daycare Adinda Bandung menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan pemanfaatan Generative Artificial Intelligence (GenAI) berpotensi mendukung penguatan kompetensi guru PAUD dalam pengembangan media pembelajaran. Secara deskriptif, capaian 8 guru meningkat dari rentang skor 70–85% pada pre-test menjadi 88–95% pada post-test, yang menunjukkan adanya peningkatan capaian kompetensi setelah

mengikuti program. Selain perubahan pada hasil tes, seluruh peserta berhasil menerapkan pengalaman pelatihan melalui pengembangan 8 buku cerita bergambar berbantuan AI yang dirancang sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis praktik dan pendampingan dapat menghubungkan pemahaman mengenai GenAI dengan penerapan nyata dalam tugas profesional guru.

Kontribusi utama program terletak pada integrasi antara penguatan kompetensi AI dan pengembangan produk pembelajaran yang kontekstual. GenAI dalam kegiatan ini ditempatkan sebagai alat pendukung kreativitas dan produktivitas guru, sementara keputusan mengenai isi, bahasa, ilustrasi, dan kesesuaian pedagogis tetap berada pada guru. Dengan demikian, keberhasilan program tidak semata-mata ditunjukkan oleh kemampuan menggunakan aplikasi AI, tetapi juga oleh kemampuan mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam proses pengembangan media yang relevan dengan kebutuhan anak dan lembaga.

Keberlanjutan program perlu diarahkan pada implementasi dan pengembangan lebih lanjut produk yang telah dihasilkan, bukan berhenti pada tahap pelatihan. Buku cerita yang telah dikembangkan dapat digunakan dan dievaluasi dalam kegiatan pembelajaran, sementara guru dapat terus mengembangkan koleksi media berbasis AI melalui praktik kolaboratif dan pendampingan secara berkala. Program lanjutan juga disarankan untuk menggunakan evaluasi yang lebih sistematis, termasuk pengukuran kreativitas dan self-efficacy guru, penilaian kualitas produk oleh ahli, serta pengujian keterpakaian buku dalam pembelajaran anak. Pengembangan tersebut diperlukan untuk memperkuat bukti mengenai keberlanjutan dan dampak pemanfaatan GenAI dalam pengembangan profesional guru PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Musa, M. (2023). Strategi Guru Dalam Pengembangan Literasi Awal Anak Usia Dini. *Journal of Educational Research*, 2(1), 115–134. <https://doi.org/10.56436/jer.v2i1.218>
- Al-Barakat, A., AlAli, R., Aboras, A., Alribdi, N., Abdullatif, A., & Zaher, A. (2026). Young Children's Knowledge of ChatGPT and Its Relationship With Their Achievement in English as a Second Language. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-9371719/v1>
- Alcocer, A. A. C., Cabrera, A. C., & García, E. A. (2024). La Inteligencia Artificial en La Educación: Desafíos Éticos Y Perspectivas Hacia Una Nueva Enseñanza. *Latam Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(6). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3019>
- Amalia, T. Z. (2021). Peran Guru Anak Usia Dini Dalam Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Di PAUD. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(2), 21–35. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v5i2.195>
- Ariyanto, F. L. T., & Tanto, O. D. (2021). The Effectiveness of Power Point-Assisted Picture Books on Receptive Language Development in Early Childhood. *Child Education Journal*, 3(2), 100–109. <https://doi.org/10.33086/cej.v3i2.2103>
- Arni, A., & Ismet, S. (2023). Pengaruh Pop Up Book Pakaian Adat Tradisional Minangkabau Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 1 Bukittinggi. *Arzusin*, 3(5), 690–697. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v3i5.1896>
- Bellomo, S. T. (2023). Inteligencia Artificial en Educación Superior. *Journal of Ethics in Higher Education*, (3), 87–114. <https://doi.org/10.26034/fr.jehe.2023.4626>
- Canal, M. N., Ardavin, A. F., Díaz-Marcos, L., & AGUADO-TEVAR, O. (2024). Aprendizaje Generativo Integral: Un Modelo Para La Educación Superior Ante Los Desafíos De La Inteligencia Artificial. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1–21. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-1685>
- Cantabrana, J. L. L., González, M. J. M., & Bennásar, F. N. (2024). Afrontando Las Brechas Digitales en La Era De La Inclusión Educativa. *Ute Teaching & Technology Universitas Tarraconsensis*, (2), e3864. <https://doi.org/10.17345/ute.2024.3864>
- Chen, J. J., & Lin, J. C. (2023). Artificial Intelligence as a Double-Edged Sword: Wielding the POWER Principles to Maximize Its Positive Effects and Minimize Its Negative Effects. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 25(1), 146–153. <https://doi.org/10.1177/14639491231169813>
- Cornejo, L. S., & Cippitani, R. (2023). Consideraciones Éticas Y Jurídicas De La Inteligencia Artificial en Educación Superior: Desafíos Y Perspectivas. *Revista De Educación Y Derecho*, (28). <https://doi.org/10.1344/reyd2023.28.43935>

- Fikri, Y., & Rhalma, M. (2024). Artificial Intelligence (AI) in Early Childhood Education (ECE): Do Effects and Interactions Matter? *International Journal of Religion*, 5(11), 7536–7545. <https://doi.org/10.61707/y74fv875>
- Fitriani, F., & Watini, S. (2022). Implementasi Media TV Sekolah Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Pada Anak Paud Pelita Hati. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 2936–2941. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.786>
- Fraguío, M. . P. D. (2024). El Impacto De La Inteligencia Artificial Generativa: Clínica Jurídica E Innovación Docente. *Revista Jurídica De Investigación E Innovación Educativa (Rejie Nueva Época)*, (30), 93–126. <https://doi.org/10.24310/rejie.30.2024.18080>
- Hanze, J. (2026). Preschool Teachers' AI Adoption and Occupational Well-Being: An Integrated TAM-JD-R Analysis of Technostress Dual-Edged Effects. *Frontiers in Psychology*, 17. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2026.1782464>
- Huerta, R., & Domínguez, R. (2023). Inteligencia Artificial. Sinergias Entre Humanos Y Algoritmos Creativos. *Eari Educación Artística Revista De Investigación*, (14), 9–25. <https://doi.org/10.7203/eari.14.27945>
- Juanda, J., Haripuddin, H., & Azis, A. (2024). Pengembangan Kompetensi Guru PAUD Menciptakan Digital Picture Storybook Digital Berbasis Artificial Intelligence Di Kiddos Smart School. *Prima Abdika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 821–829. <https://doi.org/10.37478/abdika.v4i4.4998>
- Laka, Y. I., Meka, M., & Fono, Y. M. (2022). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Kelompok B TKK St Yoseph Sadha. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 1(2), 172–187. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v1i2.754>
- Li, Q., Bailey, E. J., Wadadekar, R., & Levi, M. C. (2025). AI & Social Learning? An Examination of Preservice Teachers' Perspectives. *Journal of Educational Technology Systems*, 54(3), 613–635. <https://doi.org/10.1177/00472395251401925>
- Luo, S., & Zou, D. (2025). K-12 English Teachers' <sc>ChatGPT</Sc> -Based Digital Literacy: Scale Development and Validation. *European Journal of Education*, 60(4). <https://doi.org/10.1111/ejed.70273>
- Mafarja, N., Rahim, S. S. A., & Zulnaidi, H. (2026). Enhancing Mathematical Thinking Among Pre-Service Mathematics Teachers: A Systematic Literature Review. *Sage Open*, 16(2). <https://doi.org/10.1177/21582440261445506>
- Margiani, K., Seran, T. N., Betty, C. G., & Dongowea, J. A. S. (2024). Meningkatkan Kreativitas Guru PAUD Melalui Pelatihan Pembuatan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Kelimutu Journal of Community Service*, 4(2), 40–46. <https://doi.org/10.35508/kjcs.v4i2.18808>
- Martinell, A. R., & Alvarado, M. Á. C. (2024). Presentación Dossier: Inteligencia Artificial en La Educación. *Revista Paraguaya De Educación a Distancia (Reped)*, 5(2), 1–4. <https://doi.org/10.56152/reped2024-dossieria1-ed1>
- Martini, R., Gunarti, W., Satrio, M. G., Maryam, M., S, H. K. A., & Zahra, C. A. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva for Education, Bagi Guru Paud Di Kecamatan Pulo Gadung. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3242–3248. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6067>
- Milana, H. (2021). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Metode Story Telling, Model Talking Stick Dan Model Picture and Picture. *Jurnal Inovasi Kreatifitas Anak Usia Dini (Jikad)*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.20527/jikad.v1i1.3220>
- Moreira, M. Á., Prete, A. D., Mesa, A. L. S., & Santos, M. B. S. N. (2024). No Todas Las Herramientas De IA Son Iguales. Análisis De Aplicaciones Inteligentes Para La Enseñanza Universitaria. *Digital Education Review*, (45), 141–149. <https://doi.org/10.1344/der.2024.45.141-149>
- Murdijanti, E., Pardimin, P., & Pusporini, W. (2022). Model Pembelajaran E-Kom Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini: Tahapan Penilaian Kelayakan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 327–334. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.52371>
- Nabila, S. O., & Pransiska, R. (2022). Strategi Guru Dalam Mengajarkan Membaca Permulaan Di Taman Kanak-Kanak Sabbihisma 4 Padang. *Jce (Journal of Childhood Education)*, 6(1), 175–192. <https://doi.org/10.30736/jce.v6i1.839>
- Nedungadi, P., Tang, K., & Raman, R. (2024). The Transformative Power of Generative Artificial Intelligence for Achieving the Sustainable Development Goal of Quality Education. *Sustainability*, 16(22), 9779. <https://doi.org/10.3390/su16229779>
- Özenoğlu, Y. E., Aydoğdu, F., & GÜRSOY, F. (2026). Preschool Teachers' Artificial Intelligence Awareness: An Experimental Study. *European Journal of Education*, 61(1). <https://doi.org/10.1111/ejed.70473>
- Purnamasari, S. M. (2021). Implementasi Pop-Up Comic Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Sebagai Media Literasi. *Bunayya Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 67. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9290>

- Puspitasari, E., Solfiah, Y., & Zulkifli, N. (2022). Pengembangan Scanbook Untuk Pembelajaran Berbasis STEAM Di Lembaga PAUD. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6173–6186. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2025>
- Quranita, W., Harianto, E., & Istiningsih, S. (2024). Analisis Kurikulum Merdeka PAUD Bermuatan Kearifan Lokal Waran (Cerita Rakyat) Lombok Utara. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 3090–3100. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.4161>
- Rebolledo, C. C., & Rivera-Navarro, M. A. (2024). Usos Y Percepciones De Herramientas De Inteligencia Artificial en La Educación Superior en México. *Revista Iberoamericana De Educación*, 95(1), 57–72. <https://doi.org/10.35362/rie9516259>
- Rozi, F., & Darmanti, H. (2022). Pemanfaatan Media Cerita Bergambar Dalam Manajemen Kreativitas Anak. *Managere Indonesian Journal of Educational Management*, 4(1), 70–82. <https://doi.org/10.52627/managere.v4i1.93>
- Salimah, A. S., Al-Kautsar, M. I., Aisya, M., & Al-Kautsar, M. A. (2023). Strategi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Dalam Mengembangkan Kecerdasan Spiritual. *Bouseik Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 39–56. <https://doi.org/10.37092/bouseik.v1i1.550>
- Sefriyanti, Khomsiyati, S., & Purwanti, E. (2024). Pelatihan Kegiatan Pembelajaran Literasi Baca Tulis Anak Usia Dini Pada Ikatan Guru Raudhatul Athfal (Igra) Kecamatan Mataram Baru Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Peduli Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 56–69. <https://doi.org/10.51226/pdl.v4i1.668>
- Su, J., & Yang, W. (2023). <sc>AI</Sc> Literacy Curriculum and Its Relation to Children's Perceptions of Robots and Attitudes Towards Engineering and Science: An Intervention Study in Early Childhood Education. *Journal of Computer Assisted Learning*, 40(1), 241–253. <https://doi.org/10.1111/jcal.12867>
- Sumiati, N. K., & Tirtayani, L. A. (2021). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual Terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 220. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35514>
- Supartini, K., & Ambara, D. P. (2022). Cerita Bergambar Digital Berlandaskan Tri Hita Karana Berbasis Audio Visual Untuk Menstimulus Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 111–119. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.47166>
- Suryana, D., & Yuanita, S. K. S. (2022). Efektifitas Teknik Mind Mapping Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2874–2885. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2197>
- Syafdaningsih, S., Hasmalena, H., Rukiyah, R., Sofia, A., Pagarwati, L. D. A., Zulaiha, D., Siregar, R. R., Putriani, W., & Putri, E. M. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Cerita Materi Geometri Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7900–7912. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5782>
- synakarya, M. E. P., & Wiryawan, I. E. (2024). Perancangan Buku Interaktif Campuran Cerita Rakyat “Pangulima Laut” Untuk Meningkatkan Literasi Anak 4-6 Tahun. *Synakarya Visual Communication Design Student Journal*, 5(1), 111–126. <https://doi.org/10.33005/synakarya.v5i1.126>
- Torres, C. G., González, A. Z., & Hernando, J. L. O. (2023). El Impacto De La Inteligencia Artificial Generativa en Educación Superior: Una Mirada Desde La Ética Y La Integridad Académica. *Relieve - Revista Electrónica De Investigación Y Evaluación Educativa*, 29(2). <https://doi.org/10.30827/relieve.v29i2.29134>
- Usart, M. (2023). Tecnologías Digitales E Inteligencia Artificial: Evidencias De Su Efectividad en Educación. *Innovaciones Educativas*, 25(Especial), 7–12. <https://doi.org/10.22458/ie.v25iespecial.5084>
- Vargas, O. C., Fernández, M. D., Villalobos, B. S., & Sánchez, P. T. (2024). Implementación De La Inteligencia Artificial en La Docencia: Experiencia De La Universidad Nacional, Costa Rica. *Revista Paraguaya De Educación a Distancia (Reped)*, 5(2), 32–43. <https://doi.org/10.56152/reped2024-dossieria1-art3>
- Villaseñor, M. G. E., Suárez, M. del R. G., & Hernández, R. M. N. (2024). Inteligencia Artificial (Ia) Y Herramientas Web Como Apoyo en El Aprendizaje Del Cálculo Diferencial. 94–102. https://doi.org/10.37572/edart_2808242466
- Widiastuti, I. A. K. A., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Media Herbarium Book Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 302. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37867>
- Wijayanto, A. (2023). Media Inovasi Pembelajaran. <https://doi.org/10.31219/osf.io/7e59k>
- Marlina, R., Hendriawan, E., Irnawati, R., Awaliyah, W., & Dadang. (2026). The Values of Islamic Banking as Drivers of Transformation Educational Management: An Islamic Economic Approach and Pedagogical Leadership. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu Ilmu Sosial*, 3(7), 226–236.

- Saefulmilah, M. I., Susila, E. E., Adiningsih, N. U., Furwanti, E., & Marlina, R. (2026). Stimulasi Bermain Berbasis Sensori terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Pendekatan Neuroedukasi dalam Pembelajaran PAUD. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 4(5).
- Yan, R., & Wen, R. (2025). Generative AI in Chinese Early Childhood Education. *International Journal of Teacher Education and Professional Development*, 8(1), 1–23. <https://doi.org/10.4018/ijtepd.382379>