

## PELATIHAN GURU DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AI DI TK KUMARA DHARMA KERTI

Ni Made Ayu Suryaningsih<sup>1</sup>, Christiani Endah Poerwati<sup>2</sup>, I Made Elia  
Cahaya<sup>3</sup>, Putu Indah Lestari<sup>4</sup>, Elizabeth Prima<sup>5</sup>, & Ni Komang Theda  
Febrina Subagia<sup>6</sup>

<sup>1-6</sup>Universitas Dhyana Pura

Corresponding author: [suryaningsih@undhirabali.ac.id](mailto:suryaningsih@undhirabali.ac.id)

### ABSTRAK

Kemajuan teknologi yang kian pesat telah menyentuh berbagai aspek kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan dunia teknologi adalah Artificial Intelligence (AI) atau Kecerdasan buatan. Teknologi AI dapat membantu meringankan tugas manusia pada berbagai bidang. Pada dunia pendidikan teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk Menyusun dan mengembangkan Media Pembelajaran. TK Kumara Dharma Kerti merupakan Lembaga PAUD yang memberikan perhatian khusus pada perkembangan anak-anak yang terletak di Desa Lukluk. Para guru selalu berusaha memberikan layanan terbaik dalam mengoptimalkan perkembangan anak. Untuk itu mereka selalu termotivasi dalam meningkatkan kemampuan diri, termasuk memperkaya wawasan mengenai pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Maka Program Studi PG-PAUD yang landasan ilmunya dalam bidang pendidikan, mengabdikan potensi dan kapasitasnya di tengah masyarakat, secara khusus pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini, TK Kumara Dharma Kerti, dengan sasaran utama pendidik dan anak usia dini melalui program Pengabdian kepada Masyarakat memberi pelatihan dan pendampingan Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis AI di TK Kumara Dharma Kerti. Pada akhir kegiatan pengabdian ini, diperoleh hasil peningkatan kemampuan guru dalam membuat Media Pembelajaran Berbasis AI, dalam hal ini membuat media interaktif dengan menggunakan Canva, ChatGPT dan Gamma.

**Kata kunci:** guru, media pembelajaran, AI

### 1. Pendahuluan

Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan terus mengalami peningkatan yang pesat dan berkembang secara masif dari tahun ke tahun. Kehadiran teknologi ini, dengan fitur, fungsi, dan tampilan baru yang semakin canggih, memberikan dampak signifikan di berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di dunia pendidikan (Luger dan Stubblefield, dalam Hakim, 2022). Kecerdasan buatan kini menjadi bagian yang sangat penting dalam perkembangan teknologi pendidikan, berperan sebagai pendorong inovasi dalam metode pengajaran dan pembelajaran. Dalam konteks ini, AI tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai katalis untuk menciptakan pembelajaran yang lebih personal, interaktif, dan efektif. Adopsi AI dalam pendidikan membawa implikasi besar terhadap cara pendidikan disampaikan, serta mempengaruhi peran tenaga pendidik dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Namun, meskipun AI menawarkan potensi yang sangat besar, penggunaannya dalam pendidikan belum sepenuhnya maksimal. Beberapa lembaga pendidikan, terutama di negara berkembang, masih terbatas dalam mengimplementasikan teknologi ini dalam proses pembelajaran mereka. Pada era yang semakin kompetitif ini, masih ada banyak sekolah yang belum memanfaatkan sepenuhnya kecerdasan buatan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Padahal, sekolah dapat memanfaatkan berbagai aplikasi

berbasis AI untuk mengotomatisasi berbagai tugas administratif dan pedagogis, seperti memberikan umpan balik secara langsung, memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, serta menyelaraskan kurikulum dengan kebutuhan dan karakteristik individu siswa.

Penerapan teknologi Artificial Intelligence (AI) di pendidikan tingkat PAUD menawarkan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. Melalui penggunaan media berbasis AI, guru dapat merancang materi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh anak-anak. AI memungkinkan pembuatan konten yang lebih dinamis dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini, misalnya dengan penggunaan animasi, suara, dan elemen visual yang menarik untuk merangsang minat belajar. Selain itu, teknologi ini dapat membantu memantau perkembangan setiap anak secara lebih akurat dan terperinci, memberikan pendekatan yang lebih personal dalam pembelajaran, serta mengidentifikasi kebutuhan pendidikan yang spesifik. Dengan kemampuan untuk menganalisis data secara real-time, AI memungkinkan guru untuk menyesuaikan metode pengajaran dan materi sesuai dengan kemampuan dan gaya belajar masing-masing anak. Dengan demikian, penerapan AI tidak hanya meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran, tetapi juga mendukung pengembangan kapasitas anak secara menyeluruh, baik dalam aspek kognitif, motorik, maupun sosial-emosional, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

TK Kumara Dharma Kerti, sebuah lembaga PAUD yang terletak di Br. Tengah, Desa Lukluk, Kecamatan Mengwi Badung, merupakan salah satu lembaga yang memahami pentingnya penerapan teknologi dalam pendidikan anak usia dini. Berdasarkan keterangan Ibu Kepala Sekolah, Ida Ayu Putu Utami Dewi, SPd., MPdH., lembaga ini memiliki 11 tenaga pendidik yang memiliki kebutuhan untuk memperluas wawasan mengenai pembuatan dan penggunaan AI dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan kualitas layanan pendidikan bagi anak usia dini, agar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Para pendidik di TK Kumara Dharma Kerti menyadari bahwa dengan pemanfaatan teknologi AI, mereka dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermanfaat.

Melihat kebutuhan tersebut, Program Studi PG-PAUD berkomitmen untuk membuka wawasan dan meningkatkan pengetahuan tenaga pendidik di TK Kumara Dharma Kerti mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi AI dalam proses pembelajaran anak usia dini. Melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, Prodi PG-PAUD akan memberikan pelatihan keterampilan praktis dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis AI. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali guru PAUD dengan keterampilan yang dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Selain itu, melalui program ini, diharapkan para guru dapat lebih memahami bagaimana AI dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas interaksi dan keterlibatan anak dalam proses belajar.

Sebagai bagian dari pengabdian kepada masyarakat, Program Studi PG-PAUD yang berlandaskan ilmu pendidikan memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan potensi dan kapasitasnya di tengah masyarakat, khususnya dalam konteks pendidikan anak usia dini. Program ini difokuskan untuk membantu lembaga-lembaga PAUD, seperti TK Kumara Dharma Kerti, dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi. PKM yang dikelola oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Undhira ini akan melibatkan seluruh komponen dari Prodi PG-PAUD, memastikan bahwa kegiatan yang dilakukan tepat sasaran dan memberikan manfaat yang maksimal bagi pendidik dan anak-anak usia dini. Dengan dukungan dari seluruh pihak yang terlibat, diharapkan kegiatan ini dapat memberikan dampak positif yang

signifikan bagi pengembangan pendidikan anak usia dini, baik dalam aspek kualitas pembelajaran maupun dalam penerapan teknologi yang relevan.

## 2. Solusi dan Target Luaran

### Solusi

Berdasarkan permasalahan dan tujuan yang dikemukakan sebelumnya maka beberapa solusi strategis dilakukan agar lembaga ini dapat mengintegrasikan AI dalam proses pembelajarannya secara efektif. Berikut adalah solusi yang dilaksanakan:

- a. Penyediaan Pelatihan Terarah dan Komprehensif untuk Guru  
Program Studi PG-PAUD dapat merancang dan melaksanakan pelatihan terstruktur bagi tenaga pendidik di TK Kumara Dharma Kerti. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan dasar-dasar AI, serta bagaimana mengaplikasikannya dalam konteks pendidikan anak usia dini. Materi pelatihan dapat mencakup:
  - 1) Pengenalan konsep AI dan penerapannya dalam pendidikan.
  - 2) Pemanfaatan alat bantu berbasis AI seperti platform interaktif untuk belajar yang mampu menyesuaikan materi sesuai dengan kebutuhan siswa.
  - 3) Praktik pembuatan media pembelajaran berbasis AI, misalnya pengembangan permainan edukatif sederhana yang dapat memfasilitasi interaksi anak.
- b. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AI  
Prodi PG-PAUD dapat membimbing para guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif dengan menggabungkan elemen AI. Contohnya, aplikasi dengan pengenalan suara untuk membantu anak-anak belajar pengucapan, serta chatbot edukatif untuk memberikan umpan balik interaktif. Selain itu, platform desain seperti Canva dapat digunakan untuk membuat materi visual menarik, seperti poster atau video pembelajaran yang memudahkan pemahaman anak. ChatGPT juga dapat digunakan sebagai teman belajar yang menjawab pertanyaan atau memberi bimbingan. Aplikasi Gamma juga dapat dimanfaatkan untuk membuat presentasi dan materi interaktif yang lebih dinamis, yang memungkinkan guru untuk menyajikan konten pembelajaran dengan cara yang lebih visual dan engaging. Penggunaan teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.
- c. Pendampingan Berkelanjutan  
Selain pelatihan awal, perlu ada program pendampingan lanjutan agar guru-guru dapat terus dibimbing dan diawasi dalam penerapan media berbasis AI di kelas. Ini mencakup evaluasi berkala untuk menilai efektivitas penggunaan AI dalam pembelajaran, serta sesi diskusi untuk berbagi pengalaman dan solusi atas kendala yang dihadapi.

Dengan implementasi solusi-solusi di atas, TK Kumara Dharma Kerti n dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang berbasis teknologi AI, sehingga mampu menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih interaktif, adaptif, dan mendukung pertumbuhan optimal anak usia dini.

### Target

Target pelaksanaan pengabdian Program Studi PG-PAUD di TK Kumara Dharma Kerti, Yakni;

1. Peningkatan Kualitas Pembelajaran: Guru mampu memanfaatkan teknologi AI dalam kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

2. Penguasaan Teknologi oleh Tenaga Pendidik: Guru di TK Kumara Dharma Kerti memiliki keterampilan dalam membuat dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis AI.
3. Tersedianya Media Pembelajaran Berbasis AI: Produk media pembelajaran yang dihasilkan selama pelatihan dapat digunakan dalam kegiatan mengajar.
4. Panduan dan Modul Pelatihan: Tersedianya modul pelatihan tentang pembuatan dan penggunaan media berbasis AI yang dapat digunakan kembali.
5. Kerjasama Berkelanjutan: Terjalannya kolaborasi antara Prodi PG-PAUD, LPPM Undhira, dan perusahaan teknologi dalam mendukung pemanfaatan AI di PAUD.

Selain peningkatan kemampuan mitra (guru-guru) dalam merancang dan mempergunakan APE, kami menargetkan luaran berupa pemakalah serta publikasi prosiding pada seminar nasional.

### 3. Metode Pelaksanaan

Metode yang di terapkan dalam melaksanakan program pengabdian masyarakat ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Metode observasi dan wawancara  
Metode ini digunakan untuk mendapatkan data akurat mengenai permasalahan sebagai bahan refleksi terhadap khalayak sasaran, sehingga dapat memberikan solusi yang sesuai terhadap permasalahan tersebut. Observasi pertama dilakukan saat proses penyusunan proposal kemudian dilanjutkan saat sebelum para guru diberikan materi pelatihan dengan melakukan pretest mengenai penerapan teknologi AI. Untuk kedepannya pun jika program telah terlaksana maka akan diadakan observasi dan wawancara dan observasi lanjutan untuk memperoleh informasi mengenai hasil pelatihan serta tindak lanjut kegiatan.
- b. Metode Ceramah  
Metode ceramah ini dilakukan dengan cara menyampaikan materi mengenai Penerapan teknogi AI pada pembelajaran PAUD secara cepat dan praktis kepada khalayak sasaran secara langsung atau dengan cara lisan dengan bantuan power point.
- c. Metode Diskusi dan Workshop  
Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan di depan adalah metode diskusi dan praktek (*learning by doing*). Proses interaksi antara dua atau lebih individu yang terlibat, saling tukar menukar pengalaman, informasi, memecahkan masalah, dapat terjadi juga semuanya aktif tidak ada yang pasif sebagai pendengar saja. Gabungan kedua metode tersebut diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan khalayak

Evaluasi pelaksanaan program pengabdian dilakukan untuk mengetahui Tingkat keberhasilan pelaksanaan program pengabdian masyarakat. Berdasarkan hasil pelaksanaan diskusi dan *workshop* maka teknik yang digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan program yakni sebagai berikut :

Tabel 1 Aspek yang Dievaluasi dan Teknik Evaluasi Pelaksanaan Program

Aspek yang dievaluasi	Teknik evaluasi
a. Pemahaman mengenai AI	Pretes dan Postes
b. Kemampuan Merancang media pembelajaran dengan menggunakan AI	Observasi
c. Kemampuan Menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan AI	

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat oleh program studi PG-PAUD berlangsung dengan baik dan lancar menggunakan metode workshop. Program ini dirancang untuk melatih para guru TK Kumara Dharma Kerti dalam pembuatan media pembelajaran PAUD berbasis AI. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para guru mampu menciptakan alat-alat pembelajaran yang efektif dan inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar anak-anak. Teknologi berbasis AI membantu para guru dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini, sehingga pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menyenangkan tetapi juga lebih efektif dalam memfasilitasi pemahaman mereka.

Pada gambar 1 berikut, terlihat bagaimana para guru berpartisipasi aktif dalam pelatihan ini. Mereka tampak antusias mengikuti setiap tahapan kegiatan, mulai dari pengenalan konsep hingga praktik langsung pembuatan media. Keberhasilan pelatihan ini tak lepas dari kesiapan tim penyelenggara dan semangat para peserta yang ingin mengadopsi teknologi baru dalam pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa program pengabdian tersebut tidak hanya memberikan wawasan baru, tetapi juga mendorong peningkatan kompetensi profesional guru dalam era digital. Dengan keterampilan baru ini, para guru dapat memperkenalkan pendekatan pembelajaran yang lebih canggih dan mempersiapkan anak-anak untuk menghadapi tantangan pembelajaran di masa depan.



Gambar 3 Pelaksanaan Pelatihan  
Sumber : Dokumen pribadi

Pada gambar di atas, terlihat jelas kesungguhan para peserta dalam mengikuti kegiatan workshop. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan ini sangat menarik dan dibutuhkan oleh mitra, sehingga mereka berpartisipasi dengan penuh antusias dan perhatian. Antusiasme yang tinggi ini terlihat tidak hanya saat workshop berlangsung, tetapi juga saat sesi diskusi yang diadakan. Diskusi tersebut memberikan kesempatan bagi peserta untuk bertukar pendapat, mengajukan pertanyaan, dan berbagi pengalaman, yang menambah nilai pembelajaran secara keseluruhan.

Untuk mengevaluasi keberhasilan program pendampingan ini, digunakan teknik pretes-posttest. Teknik ini dirancang untuk mengukur peningkatan

pengetahuan dan keterampilan para mitra sebelum dan sesudah mengikuti program. Hasil pretes memberikan gambaran awal tentang tingkat pemahaman peserta, sementara hasil posttest menilai efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kapasitas mereka. Dengan demikian, teknik ini membantu menyimpulkan sejauh mana tujuan program telah tercapai dan memberikan data objektif untuk perbaikan di masa mendatang. Berikut pada tabel 2 diuraikan mengenai ringkasan hasil pretest-postest kemampuan mitra sebelum dan sesudah workshop.

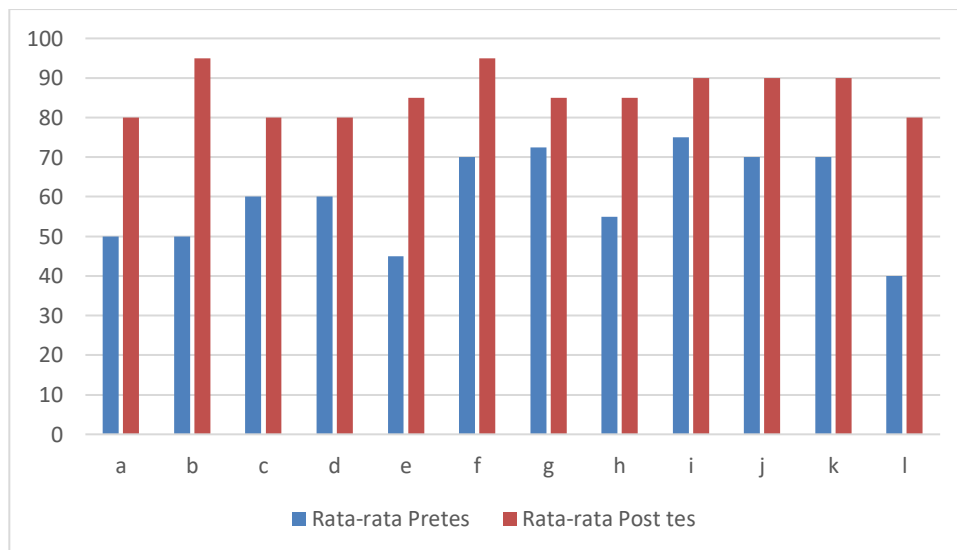
Tabel 2 Hasil Pretest-Postest Kemampuan Mitra Sebelum dan Sesudah Workshop.

No	Subjek	Hasil Pretest			Hasil Postest		
		A	B	Rata-rata	A	B	Rata-rata
1	a	50	50	50	70	90	80
2	b	40	60	50	90	100	95
3	c	50	70	60	80	80	80
4	d	60	60	60	70	90	80
5	e	40	50	45	80	90	85
6	f	60	80	70	90	100	95
7	g	70	75	72,5	90	80	85
8	h	60	50	55	80	90	85
9	i	80	70	75	90	90	90
10	j	70	70	70	90	90	90
11	k	60	80	70	95	85	90
12	l	40	40	40	70	90	80
Jumlah		680	755	717,5	995	1075	1035
Rata-rata		56,67	62,92	59,79	82,92	89,58	86,25

Keterangan :

- a. Pemahaman mengenai AI
- b. Kemampuan Merancang dan mempraktekkan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan AI

Berdasarkan data mengenai hasil kuisisioner pada tabel 2, dapat disusun grafik perbandingan ketercapaian tujuan program, mengenai kemampuan mitra sebelum (pretes) dan sesudah (post tes) pada gambar 2 berikut.



Gambar 2 Perbandingan Kemampuan Mitra Sebelum (Pretes) dan Sesudah (Post Tes)



Berdasarkan tabel 2 dan gambar 2, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan mitra dalam memahami, membuat, dan menggunakan media pembelajaran berbasis AI. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dilakukan berhasil memperkuat keterampilan peserta dalam merancang dan mengimplementasikan teknologi tersebut. Proses pelatihan tidak hanya memberi mereka pengetahuan teoretis, tetapi juga pengalaman praktis yang memungkinkan mereka untuk menciptakan media pembelajaran yang dirancang khusus untuk anak usia dini.

Setelah mengikuti pelatihan ini, para peserta mampu membuat media yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Media yang dihasilkan mampu menarik perhatian anak-anak dan merangsang minat belajar mereka, serta menyesuaikan dengan kebutuhan perkembangan kognitif, motorik, dan sosial-emosional anak. Dengan menggabungkan unsur visual, audio, dan elemen permainan yang dihadirkan melalui teknologi AI, media pembelajaran ini tidak hanya mengedukasi, tetapi juga menghibur dan memotivasi anak untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Peningkatan kemampuan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif jangka panjang bagi kualitas pendidikan anak usia dini serta memperkaya kompetensi para guru dalam memanfaatkan teknologi untuk keperluan pembelajaran.

## 5. Simpulan

Simpulan yang dapat disampaikan pada program ini yakni kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis AI bagi mitra menunjukkan hasil yang positif, ditunjukkan oleh peningkatan kemampuan mereka dalam memahami, membuat, dan menggunakan media tersebut. Pelatihan ini berhasil membekali peserta dengan keterampilan praktis dan pengetahuan yang memungkinkan mereka merancang media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Dengan kemampuan baru ini, para guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menarik, yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan anak dan mendorong partisipasi serta antusiasme mereka dalam proses belajar.

## Daftar Rujukan

- Anas, Aff. 2012. Workshop dan Jenisnya. Tersedia pada : <http://anasaff.blogspot.co.id/2012/08/workshop-dan-jenisnya.html>
- Arief, Armai, 2002, Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam, Ciputat Pers, Jakarta
- Hakim, L. (2022). Peranan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Pendidikan Direktorat Pendidikan Profesi Guru. <https://ppg.kemdikbud.go.id/news/peranan-kecerdasan-buatanartificial-intelligence-dalam-pendidikan>
- Tjahyanti, L. P. A. S., Saputra, P. S., & Santo Gitakarma, M. (2022). Peran Artificial Intelligence (Ai) Untuk Mendukung Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Komteks*, 1(1).