

PELATIHAN PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) BAGI GURU PAUD DALAM PENGEMBANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF

**Budi Iskandar*, Dadan Nugraha, Nugraha Adhi Pratama, Jenniva Septiyani Putri,
Hasna Syamila, Iftahiyani Syukriyah**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia

*Email: budiiskandar@upi.edu

Naskah diterima: 19-06-2026, disetujui: 23-08-2026, diterbitkan: 31-08-2026

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v9i3.12525>

ABSTRACT

This community service activity aims to enhance the skills and independence of Early Childhood Education (ECE) teachers in utilizing Artificial Intelligence (AI) technology as a tool for designing interactive storybooks as learning media in ECE. The implementation of the service uses a participatory action research method involving 56 ECE teachers in the border areas of Garut and Tasikmalaya. The stages of the activity include situational analysis, module preparation, workshops, product creation assistance, and evaluation using pre-training and post-training questionnaires. The results of the service show a significant increase in the pedagogical and technical competencies of the participants. The average mastery of the material by the participants skyrocketed from 22% before the training to 89% after the mentoring. The most drastic increase occurred in the basic understanding of AI, which rose by 78%, and the ability to compose narrative prompts, which increased by 79%. This activity successfully facilitated teachers in independently producing digital interactive storybooks, with 95% of participants stating they were ready to implement them in classroom learning activities. It is recommended that similar training and mentoring be conducted regularly to strengthen the literacy ecosystem for early childhood education teachers and to optimize the ethical and sustainable use of AI in the field of education.

Keywords: Artificial Intelligence, learning media, digital literacy, quality education, early childhood education

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan kemandirian guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam memanfaatkan teknologi Kecerdasan Buatan (AI) sebagai alat dalam merancang buku cerita interaktif sebagai media pembelajaran di PAUD. Pelaksanaan pengabdian menggunakan metode penelitian aksi partisipatif yang melibatkan 56 guru PAUD di wilayah perbatasan Garut dan Tasikmalaya. Tahapan kegiatan meliputi analisis situasi, penyusunan modul, lokakarya, pendampingan pembuatan produk, dan evaluasi menggunakan kuesioner pra pelatihan serta pasca pelatihan. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan kompetensi pedagogis dan teknis peserta yang meningkat signifikan. Rata-rata penguasaan materi oleh peserta melonjak dari 22% sebelum pelatihan menjadi 89% setelah pendampingan. Peningkatan paling drastis terjadi pada pemahaman dasar AI naik 78% dan kemampuan menyusun perintah (prompt) narasi naik 79%. Kegiatan ini berhasil memfasilitasi guru dalam memproduksi buku cerita interaktif digital secara mandiri, dengan 95% peserta menyatakan siap mengimplementasikannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Direkomendasikan agar pelatihan dan pendampingan serupa dapat diselenggarakan secara rutin guna memperkuat ekosistem literasi bagi guru-guru PAUD serta mengoptimalkan pemanfaatan AI secara etis dan berkelanjutan dalam dunia pendidikan.

Kata kunci: Artificial Intelligence, media pembelajaran, literasi digital, pendidikan berkualitas, pendidikan anak usia dini

LATAR BELAKANG

Sebagai tahap awal yang menentukan arah pertumbuhan dan perkembangan anak, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

memainkan peran penting dalam membangun fondasi kognitif, sosial, dan emosional. Salah satu elemen fundamental yang dikembangkan selama fase ini adalah keterampilan literasi,

yang pengaruhnya meluas melampaui prestasi akademik untuk membentuk kesejahteraan sosial-emosional anak dan menumbuhkan semangat belajar seumur hidup. Banyak studi empiris menunjukkan bahwa keterampilan literasi awal, termasuk keterampilan bahasa lisan, kesadaran fonologis, dan keterampilan menulis awal, merupakan prediktor kuat keberhasilan anak dalam menguasai keterampilan membaca di tingkat selanjutnya (Albritton & Johnson, 2023). Lanskap pendidikan yang terus berubah mendorong keterlibatan aktif lingkungan terdekat anak. Kombinasi gaya pengasuhan dan interaksi dalam lingkungan keluarga, bersama dengan ketersediaan sumber daya pendidikan yang tepat, telah terbukti mempercepat perkembangan literasi anak sejak usia dini (Movahedazarhouli, 2022).

Namun, upaya pengembangan literasi tidak akan mencapai hasil optimal jika hanya didasarkan pada pendekatan mekanistik. Keefektifan pembelajaran literasi akan benar-benar terlihat ketika terdapat harmoni antara suasana belajar di lingkungan sekolah dan pengalaman kehidupan sehari-hari anak di rumah. Kondisi ini membutuhkan integrasi unsur-unsur budaya lokal, disertai dengan penggunaan bahan ajar yang relevan dan menarik (Liew & Gonzalez, 2023). Lebih lanjut, pendekatan yang menggabungkan konsep kedekatan dengan lingkungan rumah anak, yang dikenal sebagai pendekatan berbasis tempat (*place-based*), dengan nilai-nilai keberlanjutan lokal dianggap mampu memberikan pengalaman literasi yang lebih bermakna dan selaras dengan realitas kehidupan mereka (Schmidt, 2017). Sama pentingnya, penggunaan narasi dengan koneksi sosio-kultural, seperti dongeng dan cerita rakyat lokal, telah terbukti memperkaya kosakata anak, menumbuhkan minat dan keterlibatan mereka dalam kegiatan membaca,

sekaligus membangun kerangka kerja yang kaya akan nilai-nilai budaya lokal (Ansoriyah & Attas, 2026).

Meskipun urgensi mengintegrasikan unsur budaya dan media pembelajaran yang bermakna telah diakui secara luas, kondisi aktual di lapangan seringkali menunjukkan gambaran yang berbeda, terutama di daerah pedesaan. Di Singajaya, Kabupaten Garut, guru pendidikan anak usia dini (PAUD) memainkan peran penting dalam memperkenalkan anak-anak pada dunia literasi. Namun, guru di daerah tersebut masih menghadapi berbagai kendala, baik struktural maupun operasional, khususnya dalam menciptakan beragam media pembelajaran yang sesuai dengan konteks lokal. Saat ini, buku cerita yang digunakan umumnya dicetak pabrik atau diproduksi massal, seringkali tidak mencerminkan kehidupan sehari-hari anak-anak di daerah pedesaan. Keterbatasan jumlah buku cerita yang menggambarkan kondisi lokal menyulitkan anak-anak untuk mengembangkan keterikatan emosional dengan buku yang mereka baca.

Situasi ini semakin diperparah oleh kesenjangan kemampuan teknologi guru. Literasi digital yang rendah dan terbatasnya kesempatan pengembangan profesional menyulitkan guru PAUD di Singajaya, Kabupaten Garut, untuk berinovasi dan secara mandiri menciptakan buku cerita. Saat ini, kurangnya keahlian teknologi di kalangan guru dipandang sebagai hambatan utama dalam upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan kurikulum literasi anak usia dini yang komprehensif (Maher & Young, 2023); (Yilmaz & McMullen, 2010). Meskipun guru mungkin memiliki ide cerita yang kaya akan kearifan lokal Singajaya, Kabupaten Garut, mereka dibatasi oleh keterbatasan keterampilan teknis dalam membuat ilustrasi, mengatur tata letak halaman, dan menyajikan

alur cerita dalam buku yang menarik, interaktif, dan sesuai standar.

Untuk menjembatani kesenjangan ini, penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) menawarkan potensi yang signifikan dalam pendidikan modern. Di era digital saat ini, AI berfungsi lebih dari sekadar alat komputasi; ia telah berevolusi menjadi instrumen penting yang mampu mengubah pengajaran dan pembelajaran, menjadikannya lebih dinamis. Teknologi AI memungkinkan terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif serta menyediakan berbagai alat interaktif yang dapat beradaptasi dengan kebutuhan penggunanya (Kalaivaani & Rajalaxmi, 2026); (Singh et al., 2025). Dalam konteks pendidikan, sistem berbasis AI dapat meningkatkan tingkat partisipasi dan memberikan umpan balik langsung, membuat penyerapan informasi lebih efektif dan disesuaikan dengan kompetensi masing-masing individu (Tapalova & Zhiyenbayeva, 2022).

Bagi guru, kehadiran AI menawarkan peluang untuk mengatasi berbagai tantangan teknis dalam menciptakan media pembelajaran. Aplikasi dan platform AI generatif yang tersedia saat ini dapat dimanfaatkan untuk mengubah ide teks menjadi ilustrasi visual yang menarik, merancang alur cerita, dan bahkan menyesuaikan tingkat kesulitan bahasa agar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini. Dengan kata lain, AI berpotensi membantu guru yang tidak memiliki keterampilan desain grafis atau penulisan kreatif tingkat lanjut untuk tetap dapat membuat buku cerita berkualitas tinggi secara efisien.

Integrasi AI ke dalam desain buku cerita interaktif telah terbukti berdampak positif pada perkembangan belajar anak. Buku cerita yang diproduksi melalui kombinasi narasi yang kuat dan fitur permainan interaktif tidak hanya merangsang keterampilan membaca tetapi juga memperkenalkan literasi teknologi (literasi AI)

sejak usia dini. Melalui jenis media ini, anak-anak tidak hanya menjadi pembaca pasif tetapi juga didorong untuk berinteraksi langsung dengan alur cerita, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka terhadap isi bacaan (Pu et al., 2026). Penelitian pun menunjukkan bahwa paparan media berbasis AI yang dikemas dalam bentuk cerita dapat membantu anak-anak memahami konsep teknologi secara emosional dan kognitif, memungkinkan mereka untuk menyadari bahwa teknologi dapat digunakan untuk menciptakan hasil yang positif dan bermanfaat (Arn & Huang, 2024).

Dengan memanfaatkan alat AI, guru-guru di Singajaya, Kabupaten Garut, kini mampu menciptakan buku cerita yang tidak hanya interaktif tetapi juga kaya akan konten budaya lokal. Aktivitas pembelajaran yang dirancang dengan sistem perancah (scaffolding), yang memberikan dukungan bertahap, dapat diintegrasikan ke dalam narasi untuk membimbing anak-anak dalam memahami kosakata dan konsep baru tentang lingkungan sekitar mereka secara bertahap (Pu et al., 2026). Melalui pendekatan ini, buku cerita tidak lagi hanya menjadi bahan bacaan cetak, tetapi diubah menjadi alat pendidikan inklusif, yang disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak, dan mendukung upaya literasi berbasis komunitas yang berakar pada nilai-nilai lokal (Ansoriyah & Attas, 2026); (Schmidt, 2017).

Mengatasi masalah literasi di tingkat sekolah dasar tentu tidak dapat dicapai hanya di dalam kelas. Keterbatasan akses dan sumber daya yang dialami oleh guru di daerah pedesaan membutuhkan upaya kolaboratif yang melibatkan berbagai pihak. Pengembangan keterampilan teknologi pada guru harus disertai dengan pembentukan ekosistem literasi yang saling mendukung antara sekolah, masyarakat, dan pembuat kebijakan (Maher & Young, 2023). Berbagai penelitian telah menunjukkan

bahwa strategi kolaboratif yang diprakarsai oleh lembaga publik, perpustakaan, dan masyarakat setempat cukup efektif dalam meningkatkan minat membaca dan menumbuhkan budaya literasi di masyarakat luas (Nova et al., 2025).

Contoh praktik baik dari berbagai daerah menunjukkan bahwa ekosistem literasi untuk anak usia dini berkembang ketika didukung oleh gerakan masyarakat yang terorganisir. Jenis kolaborasi ini telah terbukti tidak hanya berdampak pada keterampilan literasi tetapi juga mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) di sektor pendidikan (Modi, Gupta, & Rahmatullah, 2024).

Berdasarkan hal tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang tidak hanya untuk melatih keterampilan guru secara individu tetapi juga untuk mengintegrasikan peran mereka dengan lingkungan sosial sekitarnya. Dengan memanfaatkan komunitas literasi lokal sebagai ruang belajar untuk mengembangkan media bermain bagi anak usia dini, khususnya buku cerita, keberlanjutan jangka panjang program penguatan literasi ini dapat dipastikan.

Berdasarkan analisis situasi dan tinjauan pustaka yang disajikan, kegiatan pengabdian masyarakat ini berfokus pada mengatasi keterbatasan media pembelajaran anak usia dini. Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan dan kemandirian guru pendidikan anak usia dini (PAUD) dalam memanfaatkan teknologi Kecerdasan Buatan (AI). Peningkatan kapasitas ini secara khusus ditujukan untuk membantu guru dalam merancang, menyusun, dan mengembangkan buku cerita interaktif yang sesuai konteks dan bermakna sebagai media literasi utama untuk anak usia dini. Maka, dengan melibatkan kolaborasi dari berbagai elemen masyarakat,

kegiatan ini juga bertujuan untuk memperkuat dan memperluas budaya literasi yang komprehensif dan berkelanjutan di dalam masyarakat, khususnya di Kecamatan Singajaya, Kabupaten Garut.

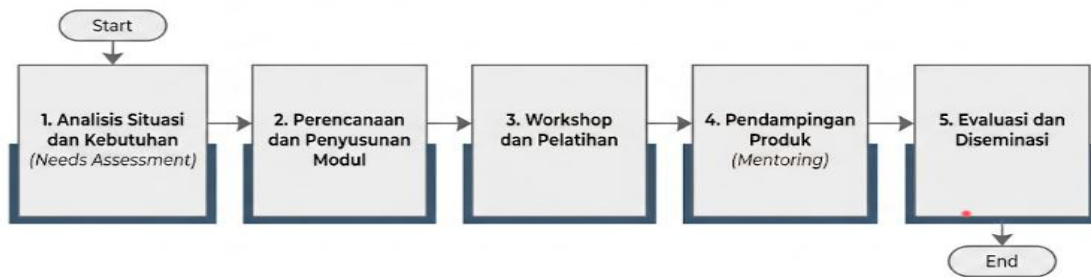
METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan Penelitian Aksi Partisipatif (PAR) untuk memastikan pemberdayaan yang bermakna bagi para peserta. Pendekatan ini menempatkan guru bukan hanya sebagai penerima informasi, tetapi sebagai peserta aktif dalam proses inovasi pendidikan.

Kegiatan pengabdian melibatkan 56 guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dari berbagai Kelompok Bermain (Kober) dan Raudhatul Athfal (RA) yang terletak di daerah perbatasan Kabupaten Tasikmalaya dan Garut. Program ini dirancang untuk secara kolaboratif mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi guru di lapangan khususnya dalam menghasilkan media belajar yang berkualitas dengan memanfaatkan alat berupa AI.

Sebagai upaya menunjang pelaksanaan pengabdian, maka dipilih tempat yang dianggap strategis yaitu yayasan Komunitas Ngejah, Singajaya, Garut. Pemilihan tempat pelaksanaan didasarkan pada fungsi tempat tersebut sebagai pusat kegiatan pendidikan serta lokasinya yang strategis sebagai penggerak literasi di wilayah tersebut, sehingga memudahkan akses bagi peserta dari kedua kabupaten.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang terstruktur secara sistematis, menghasilkan buku cerita anak digital yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tahapan pengabdian masyarakat ini diilustrasikan sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram tahapan pengabdian

Kegiatan pelayanan masyarakat ini dibagi menjadi lima tahapan utama. Tahap pertama adalah analisis situasi dan kebutuhan, yang dilakukan melalui observasi lapangan langsung dan wawancara mendalam dengan guru pendidikan anak usia dini (PAUD) mengenai keterampilan digital mereka dan ketersediaan media pembelajaran saat ini. Data yang dikumpulkan pada tahap ini mencakup gambaran umum keterampilan teknologi informasi guru dan minat literasi siswa. Tahap kedua melibatkan perencanaan dan pengembangan modul, di mana tim pelayanan masyarakat mengembangkan panduan praktis tentang penggunaan Kecerdasan Buatan, seperti Chat GPT dan Gemini untuk penulisan naskah dan Canva untuk ilustrasi, yang disesuaikan dengan kurikulum PAUD dan kondisi lokal. Tahap ketiga melibatkan lokakarya dan pelatihan. Kegiatan utama adalah lokakarya yang cukup intensif, yang mencakup pengenalan dasar-dasar literasi digital, teknik penulisan cerita anak, dan praktik langsung menggunakan platform AI untuk membuat visual dan teks untuk buku cerita anak. Tahap keempat melibatkan pendampingan produk, di mana tim memberikan bimbingan satu lawan satu kepada guru sehingga setiap peserta dapat menyelesaikan draf buku cerita interaktif. Proses ini mencakup perbaikan tata letak, penyuntingan bahasa, penambahan fitur interaktif, dan penyelesaian draf menjadi buku digital. Tahap terakhir adalah evaluasi dan penyebaran hasil, yang dilakukan dengan mengukur efektivitas pelatihan melalui

kuesioner yang diberikan sebelum dan sesudah pelatihan untuk menentukan pemahaman peserta tentang penggunaan AI.

Pengumpulan data untuk kegiatan ini dilakukan dengan dua cara. Pertama, secara kuantitatif, menggunakan kuesioner untuk mengukur peningkatan pemahaman teknis guru sebelum dan sesudah pelatihan. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menentukan tingkat peningkatan kompetensi. Kedua, secara kualitatif, melalui observasi langsung dan diskusi kelompok fokus, kualitas buku cerita yang dihasilkan dinilai dan tantangan yang dihadapi selama proses pelatihan diidentifikasi.

Keberhasilan program ini dapat dilihat dalam dua aspek utama: peningkatan pemahaman guru tentang penggunaan AI, dan keberhasilan peserta dalam menghasilkan setidaknya satu buku cerita interaktif sebagai sebuah kelompok. Seluruh proses evaluasi ini dilakukan untuk memastikan keberlanjutan program, memungkinkan guru untuk terus berinovasi dalam menciptakan media literasi untuk anak usia dini secara mandiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan di Komunitas Ngejah yang berlokasi di Desa Sukawangi, Kecamatan Singajaya, Kabupaten Garut. Secara geografis lokasi berada sangat strategis yaitu berada diantara Kabupaten Tasikmalaya dan Kabupaten Garut. Kondisi daerah yang berada

di wilayah perbatasan ini mempresentasikan tipologi kondisi masyarakat pedesaan kerap memiliki hambatan aksesibilitas terhadap pengembangan kemampuan guru baik secara pedagogis maupun dalam bidang lainnya.

Komunitas Ngejah dikenal sebagai komunitas literasi yang konsisten melakukan gerakan literasi di wilayah Selatan Garut. Sebagai lembaga pendidikan non formal lembaga ini tidak hanya berfungsi sebagai penyedia perpustakaan, namun juga telah banyak memfasilitasi para guru PAUD melalui berbagai pelatihan dan menjadi tempat diskusi kemasyarakatan. Pemilihan tempat pelaksanaan pelatihan pemanfaatan AI dalam membuat buku cerita interaktif untuk untuk mewadahi para guru diantara dua kabupaten agar tercipta suasana belajar yang inklusif, kolaboratif, dan juga mendukung SDGs nomor 4 terkait pendidikan berkualitas.



Gambar 2. Dokumentasi bersama setelah kegiatan

1. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan

Kegiatan pelatihan yang dihadiri guru-guru PAUD ini dibagi kedalam dua fase utama, yaitu melalui pemaparan materi dan pendampingan.



Gambar 3. Sesi pematerian pertama



Gambar 4. Sesi pembagian kelompok

Dapat dilihat pada gambar dipaparkan dua materi inti. Pada sesi pertama, materi difokuskan pada teknik penyusunan naskah cerita yang relevan dengan karakteristik tumbuh kembang anak usia dini. Guru diberikan pemahaman bahwa narasi yang efektif bagi anak harus mampu menyederhanakan konsep kehidupan yang kompleks menjadi alur yang sederhana, menarik, dan sarat dengan nilai edukatif.

Selama sesi ini, peserta diajak untuk membedah struktur cerita yang sesuai dengan tahapan kognitif anak usia dini, di mana penggunaan bahasa yang repetitif, konkret, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari anak menjadi fokus utama. Hasil diskusi menunjukkan bahwa pendidik menyadari perlunya keterkaitan antara alur cerita dengan skema budaya lokal, yang secara psikologis membantu anak dalam membangun pemahaman diri dan lingkungan sekitar mereka dengan lebih baik (Chen, 2024); (Harahap & Rusdiyani, 2025).

Pada materi kedua peserta dipandu untuk memanfaatkan teknologi berbasis AI (ChatGPT, Gemini, dan Canva) sebagai media yang paling sering digunakan guru untuk membuat karya. AI generatif punya potensi tinggi dalam mendukung pengembangan profesional guru dengan meningkatkan pembuatan konten, perencanaan pembelajaran, dan desain materi pendidikan (Shenoy & Saarela, 2026). Hasilnya, konsep yang sudah dibuat dapat dikonversi menjadi produk buku cerita digital yang menarik. Pemanfaatan AI dalam sesi ini ditekankan sebagai katalis

keaktivitas, di mana alat bantu seperti ChatGPT digunakan untuk merancang struktur cerita, AI seperti Gemini pun digunakan untuk membuat ilustrasinya, dan platform desain seperti Canva membantu guru untuk menyatukan seluruh hasilnya menjadi buku yang utuh. Penggunaan AI mampu mendukung pendidik dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif, personal, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik (Solichah & Shofiah, 2024); (Oshinowo et al., 2025).

Pemberian pemahaman awal tidak hanya terbatas pada pemanfaatan AI saja, namun pemateri juga memberikan materi tentang etika dalam menggunakan generative AI. Didorong oleh pentingnya literasi digital kritis dan etika penggunaan AI dalam menghadapi perkembangan teknologi yang masif (Couto, 2025). Harapannya, supaya tidak terjadi penyalahgunaan generative AI yang dapat merugikan bagi diri sendiri maupun orang lain (Le-Nguyen & Tran, 2023). Hal tersebut dilakukan karena kita perlu memahami bahwa AI tidak selalu benar, AI tidak memahami konteks sepenuhnya, AI tidak bertanggung jawab atas hasil yang digunakan. Sehingga, pengguna bertanggung jawab penuh pada konten yang dihasilkan (Thomas et al., 2025). Pemateri menekankan anjuran yang perlu diperhatikan serta prinsip-prinsip dalam memakai *generative* AI. Kerangka etika berfokus pada perlindungan privasi, memastikan keadilan, mendukung integritas akademik, dan meningkatkan transparansi dalam penggunaan kecerdasan buatan (Ofosu-asare, 2026).



Gambar 5. Sesi pematerian kedua

Pada sesi pendampingan, peserta didampingi secara intensif. Pendampingan ini menjadi alat transformatif yang bertujuan dalam pengembangan kemandirian, kesadaran, dan mendorong pertumbuhan profesional. Pada fase ini tim pengabdian membagi peserta ke dalam 7 kelompok kecil yang masing-masing terdiri kurang dari 6 anggota. Selanjutnya peserta secara berkelompok menyusun buku cerita interaktif berbasis AI sampai menjadi produk buku digital. Pembagian ini dilakukan agar terjadi pembelajaran sejawat melalui interaksi antar peserta sehingga masing-masing dapat saling berkontribusi.

Setiap kelompok bekerja sama untuk menyusun draft cerita yang sesuai karakteristik anak usia dini, menentukan karakter, hingga merancang buku cerita interaktif berbasis AI menjadi produk digital yang utuh. Tim pengabdian hadir mendampingi setiap kelompok untuk memberikan dukungan *step by step*, memastikan setiap hambatan teknis yang bisa ditemui saat merancang dapat teratasi secara tepat. Pendekatan pendampingan dilakukan secara membangun sehingga dapat meminimalisir kendala teknis yang dapat dihadapi oleh peserta.

Seluruh kelompok dibimbing mengikuti beberapa tahapan pengembangan produk secara sistematis. Tahap awal berfokus pada penentuan tujuan cerita pemilihan tema, pengembangan ide cerita, serta penyusunan karakter yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Setelah itu, peserta diarahkan untuk memanfaatkan generative AI, seperti Chat GPT dan Gemini untuk mengembangkan alur cerita, menyusun naskah lengkap, dan menyiapkan deskripsi ilustrasi yang sesuai dengan isi cerita. Hal ini dilakukan supaya produk yang dihasilkan dapat sesuai dengan aspek perkembangan dan kebutuhan belajar anak usia dini.

Pada tahap selanjutnya, peserta diarahkan untuk menyusun prompt ilustrasi, membuat karakter dan latar ilustrasi yang konsisten, hingga mendesain tata letak buku menggunakan Canva yang akhirnya di upload di situs seperti Flip Book. Tim pengabdian memberikan pendampingan pada setiap peserta dalam menghadapi setiap kendala teknis, seperti penyusunan prompt, pengaturan desain, dan proses ekspor produk menjadi format digital. Pendampingan yang kolaboratif ini mendukung terjadinya pembelajaran sejawat antar peserta, sehingga mereka dapat saling berbagi pengalaman dan ilmu selama proses buku cerita interaktif berlangsung. Dengan adanya partisipasi yang kolaboratif, yang terkait dengan peningkatan kepuasan profesional, kepercayaan pada metode pengajaran yang inovatif, dan pemahaman yang lebih dalam tentang beragam kebutuhan pembelajaran para pendidik (Zhao, 2024).

2. Peningkatan Kompetensi Guru

Tabel 1. Tabel persentase kuesioner

Indikator	Pre test	Post test	Peningkatan (%)
Menyusun alur cerita anak	43%	93%	50%
Menyisipkan budaya lokal	32%	88%	56%
Mengoperasikan aplikasi desain	54%	98%	44%
Pemahaman dasar AI	13%	91%	78%
Menyusun prompt narasi	7%	86%	79%
Menyusun prompt ilustrasi	5%	82%	77%
Memodifikasi prompt	4%	79%	75%
Menyusun layout buku	25%	88%	63%
Mengekspor menjadi buku digital	16%	86%	70%
Kesiapan implementasi di kelas	20%	95%	75%
Rata-rata keseluruhan	22%	89%	67%

Dapat dilihat dari tabel diatas, bahwa secara akumulatif tingkat kemampuan awal peserta sebelum pelatihan hanya berada pada rata-rata 22%. Namun, setelah diberikan materi

teknis dan pendampingan praktik secara intensif, tingkat keberhasilan penguasaan materi melonjak tajam mencapai rata-rata 89% (terjadi peningkatan sebesar 67%).

Pada tahap pra-pelatihan, indikator menyusun alur cerita dan mengoperasikan aplikasi desain dasar sebenarnya telah memiliki persentase awal yang cukup baik dibandingkan indikator lainnya, yakni secara berurutan berada di angka 43% dan 54%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru PAUD pada dasarnya telah memiliki fondasi pedagogis terkait kebutuhan literasi anak dan literasi digital dasar. Meski demikian, pelatihan ini terbukti berhasil mematangkan pemahaman peserta terkait konsep yang sudah dimiliki sebelum mengikuti pelatihan. Indikator menyisipkan budaya lokal yang awalnya hanya dikuasai oleh 32% peserta, meningkat tajam menjadi 88% setelah pelatihan. Hal ini sejalan dengan tujuan program untuk menghadirkan media literasi yang kontekstual dan dekat dengan keseharian lingkungan sosial budaya anak di wilayah pedesaan sasaran. Pemahaman terkait perancangan alur cerita juga berhasil dioptimalkan hingga mencapai 93%, serta kemahiran mengoperasikan aplikasi desain meningkat hingga 98%. Pemanfaatan AI dalam pembuatan media belajar mampu meningkatkan keterampilan digital guru PAUD serta media pembelajaran anak dapat lebih kreatif dan inovatif (Yafie et al., 2024).

Pada aspek penguasaan AI merupakan peningkatan paling menonjol dalam evaluasi ini. Sesuai dengan analisis situasi pada proposal awal yang menyatakan bahwa sebagian besar guru belum mengenal teknologi AI dalam pembelajaran, data pre-test membuktikan bahwa kompetensi ini berada pada titik terendah. Pemahaman dasar AI hanya 13%, penyusunan *prompt* narasi 7%, *prompt* ilustrasi 5%, dan modifikasi *prompt* hanya dikuasai oleh 4% peserta.

Melalui pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung, terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan. Pemahaman dasar AI meningkat sebesar 78% (dari 13% menjadi 91%). Peningkatan tertinggi secara keseluruhan terjadi pada indikator menyusun prompt narasi dengan peningkatan 79% (dari 7% menjadi 86%), serta menyusun prompt ilustrasi dengan peningkatan 77% (dari 5% menjadi 82%). Angka ini membuktikan bahwa jika teknologi AI diajarkan dengan metode pendampingan yang tepat dan instruksi yang terstruktur, sangat mudah diadopsi oleh guru-guru PAUD meskipun mereka tidak memiliki latar belakang desain grafis profesional.

Luaran dari kegiatan pengabdian ini adalah dihasilkannya produk buku cerita anak yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi menunjukkan bahwa kemampuan peserta dalam menyusun *layout* buku melonjak dari 25% menjadi 88%, dan kemampuan mengeksplor karya menjadi buku digital interaktif meningkat dari 16% menjadi 86%.

Keberhasilan produksi media secara mandiri ini berdampak langsung pada kepercayaan diri peserta. Pada indikator kesiapan implementasi di kelas, terjadi peningkatan sebesar 75%, di mana pada akhir kegiatan sebanyak 53 orang (95%) guru PAUD menyatakan siap untuk menggunakan buku cerita interaktif digital hasil karya mereka sendiri ke dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan anak.

3. Produk Buku Cerita Interaktif

Kegiatan pengabdian menghasilkan produk berupa buku cerita digital yang disusun secara berkelompok oleh peserta pelatihan. Produk yang dihasilkan memuat berbagai tema yang dekat dengan kehidupan anak usia dini, mengintegrasikan unsur budaya lokal dan nilai-nilai karakter yang ingin diinternalisasi kepada anak. Penggunaan AI ini membantu peserta

menghasilkan ilustrasi yang lebih menarik, berwarna, dan sesuai dengan alur cerita yang diinginkan. Penyusunan buku cerita berbasis AI ini memberikan fleksibilitas bagi guru untuk memanfaatkan media tersebut dalam berbagai kegiatan pembelajaran.

Setelah kegiatan praktik dilakukan, terlihat bahwa peserta mampu mengimplementasikan pengetahuan yang telah didapatkan selama pelatihan sebagai bentuk karya nyata. Keberhasilan peserta dalam menghasilkan cerita interaktif ini menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dapat dijadikan salah satu solusi dalam mengatasi keterbatasan kemampuan desain dan pengembangan media pembelajaran. Temuan ini juga mendukung beberapa penelitian yang menyatakan bahwa generative AI mampu membantu kreativitas guru dalam berinovasi (Zawacki-richter et al., 2019); (Tapalova & Zhiyenbayeva, 2022).

Berikut disajikan beberapa karya buku hasil produksi peserta pelatihan:



Gambar 6. Sample hasil produk



Gambar 7. Sample hasil produk



Arka sangat suka bermain dengan ponsel pintarnya. "Satu video lagi!" serunya. Matanya terbuka lebar, meskipun hari sudah sangat larut. Namun, matanya mulai terasa perih dan panas karena terlalu lama menatap layar yang terang itu.

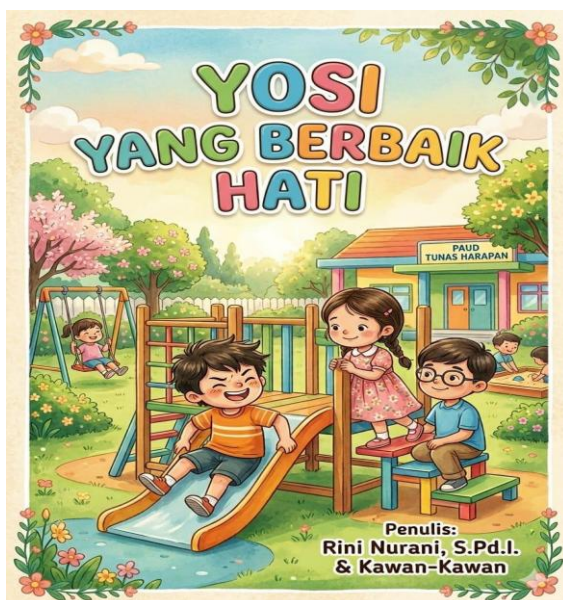
Gambar 8. Sample hasil produk



Halaman 1

Di sebuah sekolah yang asri bernama Kober **AL-AMANAH**, hiduplah seorang anak perempuan bernama Falisha. Falisha adalah anak yang ceria, berambut kuncir kuda, dan selalu tersenyum. Di sekolah, ia dikenal sebagai anak yang sangat peduli dengan kebersihan. Teman-temannya bahkan menjulukinya sebagai 'Peri Kebersihan Sekolah' karena ia tidak bisa ada sampah sedikit pun yang berserakan.

Gambar 9. Sample hasil produk



Gambar 10. Sample hasil produk

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian berupa pelatihan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pengembangan buku cerita interaktif telah berhasil meningkatkan efektivitas guru PAUD dalam menyusun cerita, ilustrasi, petunjuk, dan mengembangkan skema pembuatan buku cerita digital berbasis AI. Peningkatan efektivitas semua indikator dan keberhasilan masing-masing kelompok dalam membuat buku cerita menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan dapat memberdayakan guru untuk mengembangkan sarana kreatif pembelajaran kontekstual yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Harapannya, kegiatan seperti ini dapat dilakukan secara rutin supaya dapat mempererat literasi masyarakat khususnya pendidik dalam pemanfaatan AI dalam pendidikan terus berkembang secara optimal dan berkelanjutan.

Sebagai tindak lanjut, para guru disarankan untuk menerapkan karya buku cerita tersebut dalam pembelajaran di kelas dan melakukan pengimbasan keterampilan kepada rekan sejawat. Akademisi atau tim pengabdian selanjutnya direkomendasikan untuk meneliti dampak langsung penggunaan media ini terhadap aspek-aspek perkembangan anak seperti karakter gemar membaca, serta mengembangkan pelatihan lanjutan seperti pembuatan video animasi edukatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Program pengabdian kepada masyarakat ini didanai oleh Universitas Pendidikan Indonesia melalui program pengabdian kepada masyarakat (Kontrak No. 338/UN40.F7/AM.02.01/2026).

DAFTAR PUSTAKA

Albritton, K., & Johnson, L. (2023). Onset-rime, Alliteration, And Incidental Teaching. In *Reading Intervention Case*

- Studies for School Psychologists: Evidence-Based Implementation and Analysis* (pp. 20–39).
- Ansoriyah, S., & Attas, S. G. (2026). Weaving Literacy and Culture: Exploring the Interconnected Effects of Folktale Pedagogy on Vocabulary Depth, Reading Engagement, and Cultural Schema Building. *Acta Innovations*, 59, 132–142.
- Arn, L., & Huang, E. M. (2024). “Robots Can Do Disgusting Things, but Also Good Things”: Fostering Children’s Understanding of AI through Storytelling. *ACM Transactions on Computing Education*, 24(3).
- Chen, G. (2024). *The Impacts of AI-Driven Storytelling Applications on Language Acquisition and Literacy Development in Early Childhood Education: A Systematic Review*. 18(11), 1–12.
- Couto, F. (2025). *Generative AI in Teacher Training: A Study of Pre-Service Teachers’ Engagement and Perspectives*. *Inteligência Artificial Generativa na Formação de Professores: Um Estudo sobre o Envolvimento e as Perspectivas na Formação Inicial*. 5(1), 1–8.
- Harahap, L. A., & Rusdiyani, I. (2025). *Development of a Locally Loaded Early Childhood Language Curriculum Model Based on AI Technology to Improve Emergent Literacy*. 3(10), 833–842.
- Kalaivaani, P. C. D., & Rajalaxmi, R. R. (2026). AI in Education—Transforming Teaching and Learning in the Digital Age. In *Artificial Intelligent Towards Sustainable Impact Accelerator through Education, Research and Advocacy* (pp. 209–232).
- Le-Nguyen, H. & Tran, T. T. (2024). Generative AI in Terms of Its Ethical Problems for Both Teachers and Learners: Striking a Balance. In S. Hai-Jew (Ed.), *Generative AI in Teaching and Learning* (pp. 144-173). IGI Global Scientific Publishing.
- Liew, J., & Gonzalez, J. E. (2023). Introduction to the Book. In *Critical Cultural Studies of Childhood: Vol. Part F2107* (pp. 1–8).
- Maher, D., & Young, K. (2023). Artificial intelligence and literacy development in K-12 schools. In *Creative AI Tools and Ethical Implications in Teaching and Learning* (pp. 80–98).
- Modi, S., Gupta, T., & Rahmatullah, M. (2024). Digital storytelling as a tool for global citizenship and sustainability: Enhancing cross-cultural understanding in education. *Journal of Interdisciplinary Studies in Education*, 13(S1).
- Movahedazarhouli, S. (2022). Parenting through a pandemic and beyond: Family practices and resources to support early literacy development in young children. In *Handbook of Research on Family Literacy Practices and Home-School Connections* (pp. 142–157).
- Nova, J., Saleh, C., & Hanafi, I. (2025). Implementation of public administration strategies in library management to enhance reading interest and literacy culture: A study at the library and archives office of Lamandau regency. *Edelweiss Applied Science and Technology*, 9(5), 1157–1171.
- Ofori-asare, Y. (2026). *Guiding the future: developing an ethical framework for generative AI*. June. <https://doi.org/10.1108/IJILT-06-2024-0113>.
- Oshinowo, O. R., Agoi, M. A., & Hassan, Z. (2025). *An AI-Driven Teaching Prototype for Early Childhood Education: A Developmental Approach to Educational Management*. 4(2).
- Pu, I., Yi, M., Bagiati, A., Evangelou, D., Alghowinem, S., & Breazeal, C. (2026). Once Upon AI Time: Combining Narrative and Games for Early AI Literacy. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*.
- Schmidt, C. (2017). *Thrown Together*:

- Incorporating Place and Sustainability into Early Literacy Education. *International Journal of Early Childhood*, 49(2), 165–179.
- Shenoy, P., & Saarela, M. S. (2026). *Discover Education Article in Press A critical review and actionable framework for integrating generative AI into teacher professional development IN A Critical Review and Actionable Framework for IN*.
- Singh, A. K., Kiriti, M. K., Singh, H., & Shrivastava, A. (2025). Education AI: exploring the impact of artificial intelligence on education in the digital age. *International Journal of System Assurance Engineering and Management*, 16(4), 1424–1437.
- Solichah, N., & Shofiah, N. (2024). *Artificial Intelligence (AI) Literacy in Early Childhood Education: A Scoping Review Literasi melalui Artificial Intelligence (AI) dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Tinjauan Pelingkupan*. 29, 173–190.
- Tapalova, O., & Zhiyenbayeva, N. (2022). Artificial Intelligence in Education: AIED for Personalised Learning Pathways. *Electronic Journal of E-Learning*, 20(5), 639–653.
- Thomas, A. G., Abu, S., Busayo, A., Andoh, P., Mensah, D., & Oluwafemi, J. (2025). *Navigating Generative AI in Education: A Narrative Review of Teaching Practices and Ethical Challenges*. 51(11), 507–521.
- Yafie, E., Anisa, N., Damayani, R., Maningtyas, T., Iriyanto, T., Jumaat, N. F., & Widiasih, R. M. (2024). *Enhancing Early Childhood Educator's Digital Competencies through AI-Powered Learning Modules (AI-PEL) Training Program*. 10(1), 73–82.
- Yilmaz, A., & McMullen, M. B. (2010). A study of facilitating early literacy curriculum improvement in head start classrooms. *Egitim ve Bilim*, 35(158), 169–183.
- Zawacki-richter, O., Marín, V. I., & Bond, M. (2019). *Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education—where are the educators?*
- Zhao, X. (2024). *The Impact of Collaborative Learning on Teacher Professional Development and Individual Growth Within Team Collaboration*. 3(2), 11–15.