

Pelatihan dan Pendampingan Kecerdasan Buatan bagi Guru KB Aisyiyah Bustanul Athfal Kupang Jabon

Ahmad Baihaqi Hafid, Aprilia Dita Maliana, Metatia Intan Mauliana*
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

*Corresponding Author: metatialiana@umsida.ac.id
Dikirim: 10-08-2026; Direvisi: 20-08-2026; Diterima: 21-08-2026

Abstrak: Kegiatan pengabdian ini dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui pelatihan dan pendampingan pemanfaatan ChatGPT, mencakup penggunaannya membantu administrasi guru, menyusun materi pembelajaran, membuat media pembelajaran berupa video animasi, serta pengenalan singkat tentang AI yang relevan bagi proses belajar-mengajar. Kegiatan melibatkan lima guru, yakni seluruh tenaga pengajar yang ada di lembaga tersebut, dan menempuh lima tahapan: observasi kebutuhan mitra, koordinasi dan persiapan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan praktik, dan evaluasi kegiatan. Evaluasi dijalankan melalui pengamatan praktik peserta, sesi diskusi, dan angket kepuasan berskala Likert. Hasil dari kegiatan pelatihan menunjukkan peningkatan positif pada aspek literasi digital guru dalam memanfaatkan AI, baik dari segi pemahaman konsep maupun keterampilan praktis mengoperasikan ChatGPT. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis angket menggunakan skala Likert (1–5), dengan rata-rata skor kepuasan peserta sebesar 4,36, yang menandakan respons guru cenderung positif terhadap pelaksanaan maupun manfaat kegiatan. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan bagi penguatan literasi AI pada guru PAUD di lokasi lain dengan kondisi serupa.

Kata Kunci: kecerdasan buatan; ChatGPT; literasi digital; kompetensi guru PAUD; pengabdian masyarakat.

Abstract: This community service program was initiated to respond to that need through training and mentoring on the use of ChatGPT, covering its application in teacher administration, preparation of learning materials, creation of animated video learning media, and a brief introduction to AI relevant to the teaching and learning process. The activity involved five teachers, representing the entire teaching staff of the institution, and followed five stages: partner needs assessment, coordination and preparation, training implementation, practical mentoring, and evaluation. Evaluation was carried out through observation of participants' practice, discussion sessions, and a Likert-scale satisfaction questionnaire. The results of the training activity show a positive improvement in teachers' digital literacy in utilizing AI, both in terms of conceptual understanding and practical skills in operating ChatGPT. This is indicated by the results of a Likert-scale (1–5) questionnaire analysis, with an average participant satisfaction score of 4.36, indicating a generally positive response toward the implementation and benefits of the activity. This activity is expected to serve as a reference for strengthening AI literacy among kindergarten teachers in similar settings.

Keywords: artificial intelligence; ChatGPT; digital literacy; kindergarten teacher competence; community service.

PENDAHULUAN

Arus digitalisasi pendidikan tidak lagi berhenti di jenjang sekolah menengah atau perguruan tinggi, melainkan sudah merambah ke pendidikan anak usia dini (Maghfiroh et al., 2026). Guru KB (Kelompok Bermain) masa kini dituntut memiliki

bekal teknologi yang cukup, bukan hanya demi menghidupkan suasana belajar di kelas, tetapi juga untuk menuntaskan pekerjaan-pekerjaan pendukung yang selama ini banyak menyita waktu (Mauliana & Ariyanti, 2024). Perubahan semacam ini sesungguhnya membuka jalan bagi lembaga Kelompok Bermain untuk bekerja lebih ringkas, meski di sisi lain turut menghadirkan tantangan bagi guru yang belum akrab dengan perangkat digital, apalagi teknologi yang tergolong baru seperti kecerdasan buatan (Khosibah et al., 2025). Kecerdasan buatan generatif, seperti ChatGPT, belakangan banyak dilirik sebagai mitra kerja guru dalam menyusun bahan ajar, merumuskan soal evaluasi, sampai meringankan pekerjaan administratif sehari-hari (Widyawati & Rosyidah, 2026). Kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) generatif seperti ChatGPT kini mulai banyak dimanfaatkan sebagai mitra kerja guru, mulai dari urusan administrasi hingga penyusunan bahan ajar yang lebih kreatif.

Tidak sedikit guru pendidikan anak usia dini yang masih asing dengan teknologi ini, seperti dijumpai pada guru-guru KB Aisyiyah Bustanul Athfal Kupang Jabon, Kabupaten Sidoarjo, yang sebelum kegiatan berlangsung belum pernah menyentuh AI dalam pekerjaan sehari-hari. Perhatian terhadap pemanfaatan AI dalam pendidikan bahkan sudah menjadi isu kebijakan global, mengingat lembaga internasional turut menegaskan pentingnya penggunaan AI generatif secara bijak dan kontekstual, bukan sekadar mengikuti tren teknologi semata. Beberapa kegiatan pengabdian juga melaporkan bahwa ChatGPT membantu guru Kelompok Bermain menyusun materi ajar yang lebih kreatif dan sesuai kebutuhan perkembangan anak, misalnya dalam pengembangan bahan ajar bahasa maupun media pembelajaran tematik (Reba et al., 2025). Selain untuk administrasi dan penyusunan materi, AI juga mulai dilirik guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik, misalnya lewat pembuatan video animasi berbantuan AI, yang pada sejumlah kegiatan pengabdian terbukti mendorong literasi digital sekaligus kreativitas guru dalam mengemas materi ajar (Nuryani et al., 2025). Meski peluang tersebut terbuka lebar, pemanfaatan AI semacam ini masih terbilang asing bagi sebagian guru, terutama pada jenjang PAUD yang selama ini lebih terbiasa dengan cara-cara pembelajaran konvensional (Prayitno et al., 2026).

Guru pada jenjang ini pun umumnya belum banyak mendapat kesempatan pelatihan teknologi yang berorientasi langsung pada praktik, sehingga pengetahuan mereka tentang AI generatif cenderung terbatas pada apa yang pernah mereka dengar, bukan yang pernah mereka coba sendiri. Kondisi semacam ini juga dijumpai di sejumlah satuan PAUD/TK lain, yang pada dasarnya sudah terbuka terhadap teknologi digital namun masih membutuhkan pendampingan agar pemanfaatannya benar-benar melekat pada pekerjaan sehari-hari (Burhanuddin et al., 2026). Kondisi tersebut juga ditemui pada mitra kegiatan pengabdian ini, yaitu KB Aisyiyah Bustanul Athfal yang berlokasi di Desa Kupang, Kecamatan Jabon, Kabupaten Sidoarjo. Berdasarkan observasi awal bersama kepala sekolah, Ibu Siti Qur'ani, diketahui bahwa seluruh guru di lembaga ini, yang berjumlah lima orang, belum pernah menggunakan AI generatif dalam pekerjaan sehari-hari, baik untuk administrasi maupun penyusunan bahan ajar.

Guru menyampaikan bahwa mereka sesungguhnya tertarik mencoba teknologi tersebut, hanya saja belum memperoleh kesempatan pelatihan yang membimbing mereka mempraktikkannya secara langsung. Temuan ini sejalan dengan sejumlah kegiatan pengabdian serupa yang menunjukkan bahwa penguatan kompetensi guru lewat pelatihan teknologi yang tepat sasaran turut berkontribusi terhadap peningkatan



profesionalisme dan kualitas layanan pendidikan (Wintana et al., 2026). Berangkat dari kondisi tersebut, tim pengabdian merancang kegiatan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan AI, khususnya ChatGPT, bagi guru-guru KB Aisyiyah Bustanul Athfal Kupang Jabon. Materi yang disampaikan difokuskan pada penggunaan ChatGPT untuk membantu administrasi guru, penyusunan materi pembelajaran, pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi, serta pengenalan umum tentang AI yang dapat mendukung proses belajar-mengajar.

Kegiatan ini diharapkan membekali guru dengan keterampilan digital yang relevan dengan tuntutan pendidikan masa kini, sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri guru untuk mencoba teknologi baru yang sebelumnya terasa jauh dari keseharian mereka. Melalui pelatihan AI, guru dapat mengenal berbagai manfaatnya secara lebih dekat dan memahami bahwa teknologi tersebut dapat digunakan secara sederhana dalam mendukung tugas-tugas mereka (Nurhayati et al., 2024). Penyelenggaraan praktik secara langsung, guru diharapkan semakin terbiasa memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran dan administrasi di sekolah. Guru diharapkan mampu menerapkan keterampilan yang diperoleh secara mandiri sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan menggunakan angket sebagai instrumen pengumpulan data. Angket disusun menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5 untuk mengukur respons, persepsi, dan tingkat kepuasan guru terhadap pelaksanaan pelatihan. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial. Dalam kegiatan ini, setiap pernyataan diberikan lima alternatif jawaban, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2, Netral (N) dengan skor 3, Setuju (S) dengan skor 4, dan Sangat Setuju (SS) dengan skor 5. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui respons dan tingkat kebermanfaatan kegiatan pelatihan bagi guru. (Sugiyono, 2023)

Tabel 1. Kisi-kisi dan Indikator Instrumen Evaluasi Pelatihan

No	Dimensi Evaluasi	Indikator	No.	Item Pernyataan Kuisioner
1	Respons Guru	Kejelasan Penyampaian	1	Pemateri menyajikan materi pelatihan secara jelas, runtut, dan mudah dipahami.
		Interaksi & Antusiasme	2	Instruktur/tim pengabdian memberikan ruang diskusi dan merespons pertanyaan peserta dengan baik.
		Kesesuaian Metode	3	Metode dan media praktikum yang digunakan dalam pelatihan sangat efektif.
2	Tingkat Kebermanfaatan	Peningkatan Keterampilan	4	Kegiatan pelatihan ini menambah pengetahuan dan keterampilan teknis baru bagi guru.
		Relevansi Kebutuhan	5	Materi yang disampaikan relevan dan dapat diimplementasikan langsung dalam kegiatan pembelajaran/sekolah.
		Kepuasan Pelaksanaan	6	

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di KB Aisyiyah Bustanul Athfal, Desa Kupang, Kecamatan Jabon, Kabupaten Sidoarjo. Sasaran kegiatan adalah seluruh guru pada lembaga tersebut yang berjumlah lima orang. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui lima tahapan yang disusun secara sistematis sesuai dengan kebutuhan mitra, yaitu observasi kebutuhan mitra, koordinasi dan persiapan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan praktik, serta evaluasi kegiatan. Setiap tahapan dilaksanakan secara berkesinambungan untuk memastikan kegiatan berjalan secara efektif dan memberikan manfaat yang sesuai dengan kebutuhan guru sebagai peserta kegiatan.

Observasi Kebutuhan Mitra.

Tahap ini dilakukan dengan mengamati kondisi lembaga dan berdiskusi secara langsung bersama pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dalam pemanfaatan teknologi AI. Diskusi juga dilakukan bersama kepala sekolah, untuk mengetahui sejauh mana guru mengenal dan memanfaatkan AI dalam pekerjaan sehari-hari. Hasil observasi menunjukkan bahwa kelima guru di lembaga tersebut belum pernah menggunakan AI generatif, baik untuk membantu administrasi maupun dalam penyusunan materi ajar. Meskipun demikian, para guru menunjukkan ketertarikan untuk mengenal dan mencoba pemanfaatan AI dalam mendukung tugas dan kegiatan pembelajaran.

Koordinasi dan Persiapan.

Tim pengabdian berkoordinasi dengan pihak sekolah terkait jadwal, tempat, dan kebutuhan teknis pelatihan, kemudian menyusun materi berupa panduan pemanfaatan ChatGPT untuk administrasi, penyusunan materi ajar, dan pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi. Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2026 dengan memanfaatkan laptop sebagai perangkat pendukung kegiatan dan Pixverse AI sebagai platform berbasis kecerdasan buatan yang digunakan dalam proses pelatihan. Penggunaan kedua media tersebut bertujuan untuk memberikan pengalaman praktik secara langsung kepada peserta dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan untuk mendukung proses pembuatan dan pengembangan konten. Selama kegiatan berlangsung, peserta diberikan kesempatan untuk mengikuti demonstrasi, mencoba fitur-fitur yang tersedia, serta mempraktikkan penggunaan Pixverse secara mandiri dengan pendampingan dari pemateri. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan teknologi AI secara efektif sesuai dengan kebutuhan.

Pelaksanaan Pelatihan.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada pukul 10.00 WIB sampai 12.00 WIB bertempat di KB Aisyiyah Bustanul Athfal Kupang Jabon, dan dihadiri oleh lima peserta yang merupakan seluruh guru di lembaga tersebut. Kegiatan menggunakan laptop sebagai perangkat pendukung dan Pixverse AI sebagai platform utama dalam pelaksanaan pelatihan. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai pengenalan dan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan, yang kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan fitur-fitur AI oleh pemateri. Setelah demonstrasi, peserta diberikan kesempatan untuk melakukan praktik secara langsung menggunakan laptop masing-masing dengan pendampingan dari pemateri.

Pada akhir kegiatan, peserta diberikan kesempatan untuk menerapkan AI secara langsung dalam mendukung tugas administrasi guru, penyusunan materi

pembelajaran, serta pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi. Peserta mempraktikkan penggunaan ChatGPT dan PixVerse AI berdasarkan materi dan keterampilan yang telah diperoleh selama pelatihan. Penerapan AI mencakup penggunaan ChatGPT untuk membantu administrasi guru, penyusunan materi pembelajaran, serta pembuatan rancangan media pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan pemanfaatan PixVerse AI untuk mengembangkan gambar menjadi video animasi sederhana. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan peserta mampu menerapkan AI secara mandiri dan sesuai dengan kebutuhan dalam mendukung proses pembelajaran.

Pendampingan Praktik.

Setelah pemaparan materi, kelima peserta didampingi secara langsung untuk mempraktikkan penyusunan instruksi atau *prompt* sederhana pada ChatGPT. Praktik tersebut diarahkan untuk membantu guru dalam menyelesaikan kebutuhan administrasi dan menyusun materi ajar sederhana. Pendampingan dilakukan secara personal dengan menyesuaikan kemampuan dan kebutuhan masing-masing guru. Jumlah peserta yang relatif kecil memungkinkan setiap guru memperoleh perhatian, arahan, dan bimbingan secara lebih intensif selama proses praktik.

Evaluasi Kegiatan.

Evaluasi dilakukan melalui tiga cara, yaitu pengamatan langsung terhadap hasil praktik peserta selama pelatihan, sesi diskusi dan tanya jawab untuk menggali pemahaman serta kendala yang dialami peserta, dan angket kepuasan menggunakan skala Likert (1 = sangat tidak setuju sampai 5 = sangat setuju) untuk mengukur persepsi kelima peserta terhadap manfaat dan penyelenggaraan kegiatan. (Firdaus Ridwan Sutarta1, Asri Widiatsih2, 2021).



Gambar 1. Bagan pelaksanaan pelatihan

IMPLEMENTASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Mitra.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada KB Aisyiyah Bustanul Athfal Kupang, Jabon, menunjukkan bahwa lima guru yang menjadi mitra belum pernah memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) generatif dalam pelaksanaan tugas sehari-hari, baik untuk keperluan administrasi maupun penyusunan bahan ajar. Kondisi tersebut tidak menunjukkan rendahnya minat guru terhadap perkembangan teknologi, tetapi lebih berkaitan dengan keterbatasan pengalaman dan belum tersedianya kesempatan untuk memperoleh pelatihan yang memberikan pengalaman praktik secara langsung. Berdasarkan hasil diskusi dengan kepala sekolah dan guru, diketahui bahwa guru memiliki ketertarikan untuk mempelajari pemanfaatan AI, tetapi masih memerlukan pendampingan dalam memahami cara menyusun perintah (prompt), memilih keluaran yang sesuai, serta mengoptimalkan hasil AI untuk kebutuhan pembelajaran dan administrasi (Khosibah et al., 2025).

Keterbatasan pengalaman tersebut menyebabkan pemanfaatan AI generatif di lingkungan mitra belum menjadi bagian dari aktivitas kerja guru. Padahal, perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan berbagai perangkat digital dalam mendukung perencanaan pembelajaran, penyusunan bahan ajar, pengembangan media pembelajaran, dan pekerjaan administratif. Pemanfaatan teknologi AI juga dapat membantu guru memperoleh alternatif ide dan materi secara lebih cepat, meskipun hasil yang dihasilkan tetap memerlukan pemeriksaan, penyesuaian, dan pertimbangan profesional dari guru. Dengan demikian, kemampuan menggunakan AI tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis mengoperasikan aplikasi, tetapi juga kemampuan guru dalam memberikan instruksi yang tepat, mengevaluasi hasil, dan menyesuaikannya dengan karakteristik peserta didik (Maulana et al., 2025). Permasalahan yang ditemukan pada mitra juga menunjukkan adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi digital dengan keterampilan pemanfaatannya dalam praktik pendidikan. Guru PAUD memiliki kebutuhan yang beragam dalam menjalankan tugas, mulai dari penyusunan perencanaan kegiatan, pembuatan bahan dan media pembelajaran, penyusunan administrasi, hingga penyampaian informasi kepada orang tua. Oleh karena itu, penguatan kompetensi digital guru menjadi penting agar teknologi tidak hanya dikenal secara teoritis, tetapi dapat digunakan secara praktis dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Pelatihan yang disertai praktik dan pendampingan menjadi salah satu pendekatan yang relevan karena memberikan kesempatan kepada guru untuk mencoba teknologi secara langsung, memperoleh umpan balik, serta membangun kepercayaan diri dalam penggunaannya (Laga et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pelatihan AI generatif bagi guru KB Aisyiyah Bustanul Athfal Kupang diarahkan untuk memberikan pengalaman langsung dalam memanfaatkan AI untuk mendukung pekerjaan guru. Materi pelatihan mencakup pengenalan AI generatif, penyusunan prompt sederhana, pemanfaatan AI untuk membantu administrasi dan bahan ajar, serta pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Pendampingan dilakukan selama praktik agar guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mencoba dan menghasilkan produk sederhana yang relevan dengan kebutuhan di satuan PAUD. Pendekatan tersebut



diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam meningkatkan keterampilan digital guru sekaligus mendorong pemanfaatan teknologi secara lebih efektif dalam kegiatan pembelajaran (Armaijn et al., 2024).



Gambar 2. Dokumentasi kondisi awal

Pelatihan Pemanfaatan ChatGPT untuk Administrasi dan Materi Pembelajaran

Pada sesi ini, kelima peserta diperkenalkan pada ChatGPT sebagai alat bantu menyusun dokumen administrasi serta merancang materi pembelajaran. Guru dilatih menyusun instruksi atau prompt sederhana agar hasil keluaran AI sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini. contoh prompt yang dipraktikkan dan hasil keluaran, misalnya *"Buatkan surat undangan rapat orang tua murid TK [Nama TK] yang akan diadakan pada hari Sabtu, tanggal [tanggal], pukul 09.00 WIB di aula sekolah. Acara membahas persiapan pentas seni akhir tahun. Gunakan bahasa yang sopan dan formal"*. Temuan ini memperkuat hasil kegiatan pengabdian sejenis yang menunjukkan bahwa guru cenderung memandang AI sebagai alat bantu produktivitas yang dapat menghemat waktu penyusunan bahan ajar, meskipun pemanfaatannya belum optimal sebelum mendapat pelatihan.

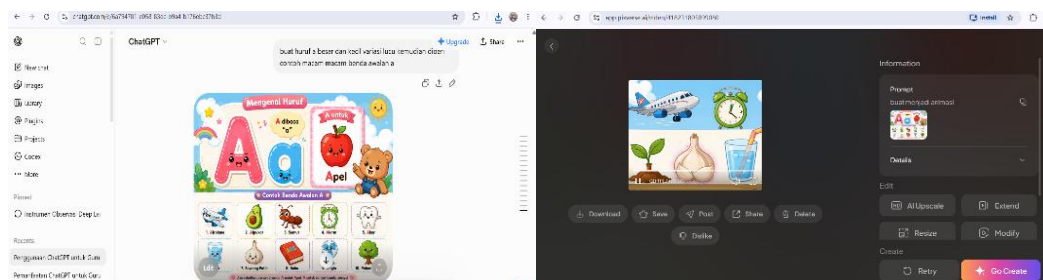


Gambar 3. Dokumentasi pelaksanaan pelatihan pemanfaatan AI

Gambar 4. Contoh hasil praktik peserta menyusun materi/administrasi menggunakan ChatGPT.

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan ChatGPT dan Pixverse AI.

Kelima peserta diperkenalkan pada pemanfaatan AI untuk membuat media pembelajaran berupa video animasi sederhana yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dalam praktiknya, guru menggunakan ChatGPT untuk menghasilkan gambar animasi sebagai bahan awal, kemudian memanfaatkan PixVerse AI untuk mengubah gambar tersebut menjadi video animasi. Guru diberikan contoh *prompt* yang dapat digunakan untuk menghasilkan rancangan media pembelajaran, yang diawali dengan membuka ChatGPT dan memasukkan *prompt*: “Buat gambar huruf besar dan huruf kecil ‘A’ dan ‘a’, kemudian berikan beberapa contoh benda yang diawali dengan huruf ‘A’, menggunakan ilustrasi yang menarik dan sesuai untuk anak usia 3 tahun.” Setelah gambar yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan, gambar tersebut selanjutnya dimasukkan ke dalam PixVerse AI untuk dianimasikan menggunakan *prompt*: “Ubah gambar ini menjadi video animasi yang menarik, ceria, dan edukatif untuk anak usia 3 tahun. Buat gerakan sederhana dan lembut, pertahankan bentuk serta warna objek utama, dan tambahkan efek animasi yang menyenangkan tanpa mengubah isi gambar.” Melalui praktik tersebut, peserta memperoleh pengalaman langsung dalam memanfaatkan AI secara bertahap, mulai dari menghasilkan bahan visual hingga mengembangkannya menjadi media pembelajaran berbasis video animasi.”



Gambar 5. Contoh hasil pembuatan media pembelajaran video animasi berbantuan AI.

Hasil Evaluasi Kegiatan.

Berdasarkan pengamatan selama sesi praktik, kelima peserta mampu mengikuti langkah-langkah penggunaan ChatGPT dengan cukup baik setelah mendapatkan pendampingan, meskipun sebagian peserta masih membutuhkan bimbingan tambahan pada tahap penyusunan prompt. Pada sesi diskusi, peserta menyampaikan bahwa materi pelatihan bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan pekerjaan sehari-hari. [Perlu Diisi Penulis: kutipan atau rangkuman tanggapan peserta]. Sesuai arahan pembimbing, evaluasi kepuasan turut diukur melalui angket berskala Likert (1 = sangat tidak setuju sampai 5 = sangat setuju) yang diisi oleh kelima peserta. Rekapitulasi hasil angket disajikan pada Tabel 1.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Angket Kepuasan Peserta (Skala Likert 1–5)

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Skor
1	Kejelasan penyampaian materi pelatihan	4,6
2	Kebermanfaatan materi bagi pekerjaan guru sehari-hari	4,4
3	Kualitas pendampingan praktik	4,2
4	Kepercayaan diri menggunakan ChatGPT setelah pelatihan	4,2
5	Kepuasan terhadap keseluruhan penyelenggaraan kegiatan	4,4

Rata-rata skor keseluruhan dari kelima aspek tersebut berada pada angka 4,36 dari skala maksimal 5, yang menunjukkan respons peserta cenderung positif terhadap penyelenggaraan maupun manfaat kegiatan. Skor tertinggi diperoleh pada aspek kejelasan penyampaian materi (4,6), sedangkan skor terendah, meskipun tetap tergolong tinggi, berada pada aspek kualitas pendampingan praktik dan kepercayaan diri menggunakan ChatGPT (masing-masing 4,2). Kondisi ini mengindikasikan bahwa penyampaian materi sudah cukup mudah dipahami peserta, namun proses pendampingan agar guru benar-benar percaya diri mempraktikkan ChatGPT secara mandiri masih dapat diperkuat lagi, misalnya melalui pendampingan lanjutan pascapelatihan. Secara umum, hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan disertai pendampingan langsung cukup efektif menumbuhkan pemahaman awal guru terhadap AI generatif, sejalan dengan kegiatan pengabdian teknologi pendidikan lain yang menekankan pentingnya pendekatan praktik agar keterampilan yang diperoleh benar-benar diterapkan dalam pekerjaan sehari-hari guru (Nurhayati et al., 2026).

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan awal lima guru KB Aisyiyah Bustanul Athfal Kupang Jabon, Kabupaten Sidoarjo, dalam memanfaatkan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) generatif, khususnya ChatGPT, untuk mendukung pekerjaan administrasi, penyusunan materi pembelajaran, dan pembuatan media pembelajaran berupa video animasi. Kegiatan dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu observasi kebutuhan mitra, koordinasi dan persiapan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan praktik, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru yang sebelumnya belum pernah menggunakan AI dalam pekerjaan sehari-hari memperoleh pemahaman dan pengalaman praktik awal dalam menggunakan ChatGPT melalui penyusunan prompt sederhana dan penerapannya pada kebutuhan guru. Evaluasi menggunakan



angket skala Likert 1–5 menghasilkan rata-rata skor kepuasan sebesar 4,36, yang menunjukkan respons positif guru terhadap pelaksanaan dan manfaat kegiatan. Dengan demikian, pelatihan dan pendampingan praktik secara langsung dapat membantu memberikan pengalaman awal bagi guru PAUD dalam mengenal dan mencoba pemanfaatan AI generatif sesuai kebutuhan pekerjaan. Sebagai tindak lanjut, diperlukan pendampingan berkelanjutan agar guru dapat mengembangkan keterampilan penggunaan ChatGPT secara konsisten, kritis, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Armaijn, L., Darmayanti, D., Sonia, B., & Rochmat, H. (2024). *SEMINAR Pengabdian Masyarakat Dengan Judul “Digital Literacy For Future Educator: Digital Paud Era 5.0 – Integrating AI & Coding.”* 2(1), 306–312.
- Burhanuddin, H., Minarti, S., Ma’arif, M. J., Setiani, R. D., Udhma, L., & Fajrin, I. M. (2026). Pelatihan Literasi Digital Berbasis Pembelajaran Koding Dan Artificial Intelligence (Ai) Bagi Guru Di Kb Dan Ra Icp Nurul Ulum Bojonegoro. *Devote: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 5(1), 105–112. <https://doi.org/10.55681/devote.v5i1.5940>
- Firdaus Ridwan Sutarta1, Asri Widiatsih2, I. H. Z. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Metode*.
- Khosibah, S. A., Rahmaningrum, A., & Kusumawardani, C. T. (2025). Potensi dan Praktik Literasi Artificial Intelligence (AI) dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia: Systematic Literature Review. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 11(1), 55–69. <https://doi.org/10.18592/jea.v11i1.16329>
- Laga, S. A., Hermansyah, D., Sihotang, E. T., & Renzina, Y. D. (2025). *Utilizing Artificial Intelligence (AI) For The Preparation Of Daily Lesson Plans In Early Childhood Education (ECE) In Genteng Sub-District Surabaya*. 21(2), 328–336.
- Maghfiroh, Z. D., Adhe, K. R., Saroinsong, W. P., Kristanto, A., Istiq’faroh, N., & Haq, M. S. (2026). Literasi Digital Guru PAUD dalam Mengembangkan Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 514–526. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i1.7779>
- Maulana, R., Firmansyah, Y., Lisnawanty,], & Mustopa, A. (2025). Etika Penggunaan Ai Dalam Dunia Pendidikan Untuk Guru Paud (Himpaudi) Kabupaten Kubu Raya. *Indonesian Community Service Journal of Computer Science (IndoComs)*, 2(2), 36–39.
- Mauliana, M. I., & Ariyanti, N. (2024). *Pelatihan Perangkat Pembelajaran Media Sains Experiment Bagi Guru Sekolah Dini Sebagai Implementasi SDG ' S Pendidikan Berkualitas*. 7, 2934–2942.
- Nurhayati, N., Amrullah, A., Armina M, Hamzia Marie, & Imamah, Z. (2026). Pelatihan Pembuatan Buku Cerita Menggunakan Artificial Intelligence Bagi Guru PAUD. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 286–292. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v6i1.5685>



- Nurhayati, N., Suliyem, M., Hanafi, I., & Susanto, T. T. D. (2024). Integrasi AI dalam collaborative learning untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Academy of Education Journal*, 15(1), 1063–1071. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2372>
- Nuryani, S., Nuryani, S., Saripah, E., Widayani, H., Kurniasih, N., & Janah, R. N. (2025). Pemanfaatan Canva dan AI Sebagai Media Pembelajaran Digital untuk Guru PAUD: Studi Pengabdian Masyarakat di Kota Tasikmalaya. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 4(3), 436–443. <https://doi.org/10.59025/q3pqtq26>
- Prayitno, E., Redjeki, S., Kapindo, Z., & Iskandar, E. (2026). Transformasi Pendidikan Anak Usia Dini: Meningkatkan Produktivitas Guru Dengan Ai. *Diseminasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 125–130. <https://doi.org/10.33830/diseminasiabdimas.v8i1.13083>
- Reba, A., Hilapok, F., Studi, P., Paud, P. G., & Cenderawasih, U. (2025). Pelatihan Penggunaan Artificial Intelligence dalam Menyusun Bahan Pembelajaran Bagi Guru PAUD di Kabupaten Jayapura Training on the Use of Artificial Intelligence in Jayapura Regency. 9(1), 99–109.
- Sugiyono, P. D. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif. In *ALFABETA*, cv.
- Widyawati, S., & Rosyidah, U. (2026). Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru PAUD / Kober Citra dalam Evaluasi Pembelajaran Berbasis ChatGPT yaitu ChatGPT . ChatGPT merupakan teknologi yang mampu merespon dan menjawab. 7(1), 207–217.
- Wintana, D., Suhada, S., Ermawati, E., & Pribadi, D. (2026). Pelatihan Pembuatan Animasi 3D Berbasis AI Untuk Bahan Pembelajaran pada PAUD YPI Nurussyifa Sukabumi *Jurnal Abdimas Teknologi Informatika & Komputer (JATIK)*. 3, 150–160.

