

Smart Safety for Kids* melalui Penguatan Kompetensi Guru PAUD dalam Mengembangkan Media Edukasi Keselamatan Diri Berbasis *Teachable Machine

Dhea Ardiyanti*, Asep Kurnia Jayadinata, Gia Nikawanti, Alfiana Nurussama,
Alya Rizky Febriani, Alfira Khoirunnisa, Devi Aulianti, Annisa Al-Aribah,
Laksmiawati Agustine Arifin
Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

*Corresponding Author: dheaardy@upi.edu

Dikirim: 21-08-2026; Direvisi: 31-08-2026; Diterima: 03-09-2026

Abstrak: Pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran membuka peluang bagi guru PAUD untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam mengembangkan media edukasi keselamatan diri berbasis *Teachable Machine* dan *pictoblox*. Kegiatan dilaksanakan di Gedung Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta pada Kamis 16 Juli 2026 dengan menggunakan metode pelatihan partisipatif. Peserta berjumlah 10 guru PAUD dari sekolah mitra yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling*, dengan kriteria guru aktif dan bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi. Materi pelatihan mencakup konsep keselamatan diri anak serta pemanfaatan AI dalam pengembangan media pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui *pretest*, *posttest*, dan observasi selama pelaksanaan kegiatan. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa peserta telah memiliki kesiapan dalam menggunakan teknologi digital, yang ditunjukkan oleh 100% peserta terbiasa menggunakan laptop atau komputer dan media pembelajaran digital. Namun, pengetahuan terkait dengan *Teachable machine* dan *pictoblox* masih terbatas. Setelah pelatihan, terjadi peningkatan respon yang positif terhadap penggunaan *teachable machine* dan *pictoblox*. Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan berbasis praktik dan penadmpingan dapat meningkatkan kesiapan dan kompetensi guru dalam memanfaatkan AI untuk mengembangkan media edukasi keselamatan diri anak. Kegiatan lanjutan diperlukan untuk memperkuat kemandirian guru dan mengoptimalkan implementasi media di lingkungan pembelajaran PAUD.

Kata Kunci: Keselamatan Diri Anak; Artificial Intelligence; Teachable Machine; Pictoblox; Media Pembelajaran.

Abstract: The utilization of Artificial Intelligence (AI) technology in learning provides opportunities for early childhood education teachers to develop innovative and interactive learning media. This community service program aimed to enhance early childhood education teachers' competencies in developing child personal safety educational media using Teachable Machine and PictoBlox. The program was conducted at the Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta Campus Building, on Thursday, July 16, 2026, using a participatory training approach. The participants consisted of 10 early childhood education teachers from a partner school, selected through purposive sampling based on the criteria of being active teachers and willing to participate in the entire program. The program implementation consisted of preparation, material presentation, demonstrations, hands-on practice, mentoring, and evaluation. The training covered concepts of child personal safety and the application of AI in developing learning media. Evaluation was conducted through pretests, posttests, and observations during the program. The pretest results indicated that all

participants had basic readiness in using digital technology, with 100% of participants being accustomed to using laptops or computers and digital learning media. However, their knowledge of Teachable Machine and PictoBlox remained limited. Following the training, participants demonstrated improved understanding and positive responses toward the use of both applications. Overall, practice-based training and mentoring enhanced teachers' readiness and competence in utilizing AI to develop child personal safety educational media. Follow-up activities are needed to strengthen teachers' independence and optimize the implementation of the developed media in early childhood learning environments.

Keywords: Child Safety; Artificial Intelligence; Teachable Machine; Pictoblox; Learning Media.

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada fase yang mulai aktif mengeksplorasi lingkungan, berinteraksi dengan orang lain, serta memiliki rasa ingin tau yang tinggi. Seperti yang dikemukakan Melia Putri Kuku dkk., (2025) dalam penelitiannya bahwa pada masa ini anak mengalami perubahan pesat baik dari segi fisik, kognitif, emosional, maupun sosial karena otak anak berkembang sangat cepat dan sangat responsif terhadap stimulasi dan lingkungan. Namun demikian, anak masih belum sepenuhnya memiliki kemampuan dalam mengenali dan menghadapi situasi yang berpotensi membahayakan dirinya. Mereka masih membutuhkan perhatian khusus dalam aspek keselamatan dan perlindungan diri (Atika Putri dkk., 2023; tri Widayati, 2018). Maka dari itu, pendidikan keselamatan diri perlu dikenalkan sejak dini melalui pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Pendidikan keselamatan diri pada anak tidak hanya berkaitan dengan pengenalan terhadap lingkungan yang aman dan tidak aman, tetapi juga mencakup kemampuan anak untuk mengenali situasi beresiko, memahami batasan diri, membedakan area privasi terkait anggota tubuh yang boleh di sentuh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain, mengenali orang yang dapat dipercaya serta mengetahui tindakan yang tepat ketika menghadapi situasi yang tidak aman. Perlindungan anak usia dini mencakup perlindungan fisik, emosional dan psikologis, termasuk mencegah dan menangani kekerasan, pelecehan dan perlakuan aapun yang dapat merugikan anak (Bahter, 2020; Santrock, 2011; Sofyan & Tenripadang, 2017). Pengetahuan tersebut perlu disampaikan secara konkret, sederhana, interaktif dan menarik sehingga dapat dengan mudah dipahami dan diingat oleh anak.

Guru PAUD memainkan peran yang sangat penting dalam memberikan pengalaman belajar yang mendukung keselamatan diri anak. Guru tidak hanya mendukung perkembangan akademis dan sosial anak, tetapi juga membantu mereka mengenali dan melindungi diri sendiri, termasuk memahami batasan tubuh dan area privasi mereka. Maka dari itu, guru perlu memiliki pemahaman yang memadai tentang konsep keselamatan diri serta kemampuan untuk menyampaikannya menggunakan bahasa, contoh, dan kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak (Widayati, 2018). Menyampaikan materi secara tepat dapat membantu anak memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan tubuh mereka dan perlindungan diri dengan cara yang sederhana dan konkret, tanpa menimbulkan rasa takut. Meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru merupakan bagian penting dalam mendukung pelaksanaan pendidikan keselamatan diri yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Justicia dkk., 2026)



Guru tidak hanya perlu memahami substansi keselamatan diri, tetapi juga perlu memiliki kemampuan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan materi kepada anak. Konsep mengenai area privasi, batasan tubuh, dan perlindungan diri dapat menjadi materi yang sulit dipahami anak apabila hanya disampaikan melalui penjelasan secara verbal. Guru membutuhkan media atau bahan ajar yang dapat menyajikan materi secara konkret, visual, dan menarik sehingga siswa dapat memahami konsep tersebut dengan lebih mudah (Munandar dkk., 2025). Namun, penggunaan bahan ajar yang tepat, terutama yang berbasis teknologi digital masih menjadi tantangan bagi guru, karena hal itu memerlukan pengetahuan dan keterampilan untuk memilih serta menggunakannya sesuai dengan tujuan pembelajaran (Miftah, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk memperkuat kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang mendukung edukasi keselamatan diri anak.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung kebutuhan tersebut adalah pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Dalam konteks perkembangan teknologi pendidikan, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital menjadi salah satu kompetensi penting untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan anak (Awailiyah dkk., 2024; Yusuf & Darmasnyah, 2025). Teknologi digital memungkinkan guru menyajikan materi melalui gambar, animasi, audio, video, dan kegiatan interaktif, sehingga konsep yang sulit dijelaskan secara lisan dapat divisualisasikan dengan lebih konkret dan menarik (Arisanti dkk., 2024; Harianto dkk., 2024). Dalam pendidikan keselamatan diri, media digital dapat membantu guru menyampaikan materi mengenai privasi, batasan pribadi, dan perlindungan diri dengan cara yang sederhana, menarik, dan sesuai untuk anak usia dini. Penggunaan media interaktif juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, sehingga anak memiliki kesempatan untuk memahami materi melalui visualisasi dan interaksi langsung.

Penggunaan teknologi digital memberikan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan pelajaran keselamatan diri yang lebih kontekstual dan lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Seperti yang terungkap dalam penelitian Gerda dkk., (2022) bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan pengetahuan pendidikan seks anak usia dini, termasuk kemampuan anak mengenali anggota tubuh, memahami cara melindungi diri, serta membedakan bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh dilihat. Penelitian tersebut menggunakan model ADDIE dan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak setelah menggunakan aplikasi yang dikembangkan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat menjadi sarana yang potensial untuk menyampaikan materi perlindungan diri dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak usia dini.

Perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI) memberikan peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran di PAUD. Beberapa diantaranya yang dapat menjadi alternatif dan relatif mudah digunakan untuk guru yaitu *Teachable Machine* dan *PictoBlox*. *Teachable Machine* memungkinkan pengguna membuat model pembelajaran mesin sederhana melalui pengenalan gambar, suara, atau gerakan tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks (Mar'i dkk., 2025; Setiawan & Suryani, 2024). Sementara itu, *PictoBlox* menyediakan lingkungan pemrograman berbasis blok yang dapat digunakan untuk membuat animasi, permainan, dan aktivitas interaktif. Kedua platform tersebut dapat dimanfaatkan guru untuk mengembangkan aktivitas pembelajaran yang menggabungkan unsur visual,

interaksi, dan teknologi sehingga materi keselamatan diri dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik bagi anak (Susanti dkk., 2025). Kedua platform tersebut memiliki fitur-fitur yang dapat mendukung pengembangan bahan pembelajaran digital yang interaktif, visual, dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik belajar anak usia dini.

Pemanfaatan *Teachable Machine* dan *PictoBlox* dalam pembelajaran memerlukan pemahaman dan keterampilan guru agar teknologi tersebut dapat digunakan secara tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru perlu memahami fungsi dan cara penggunaan yang tepat dari kedua platform tersebut, serta mampu mengintegrasikannya dengan materi keselamatan pribadi yang sesuai untuk anak usia dini. Pengetahuan dan pengalaman yang terbatas dalam menggunakan teknologi dapat menghambat kemampuan guru untuk mengembangkan sumber belajar digital secara optimal (Ardiyanti dkk., 2025). Pelatihan merupakan salah satu cara untuk membekali guru dengan pengetahuan dan pengalaman praktis yang diperlukan guna memanfaatkan teknologi digital dan mengintegrasikannya dengan materi pendidikan mengenai keselamatan pribadi anak. Melalui kegiatan pelatihan, guru dapat memperoleh kesempatan untuk mempelajari, mencoba, dan menerapkan penggunaan *Teachable Machine* dan *PictoBlox* dalam pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, pelatihan penggunaan teknologi digital telah menjadi salah satu upaya untuk mendukung guru dalam mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang cara membuat bahan pembelajaran untuk pendidikan keselamatan diri anak usia dini. Kegiatan ini dilaksanakan melalui pelatihan penggunaan *Teachable Machine* dan *PictoBlox*, yang mencakup presentasi, demonstrasi, dan praktik langsung dengan kedua platform tersebut. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman guru setelah mengikuti pelatihan penggunaan *Teachable Machine* dan *PictoBlox* dalam rangka mendukung pendidikan keselamatan diri bagi anak usia dini.

Kegiatan pengabdian ini menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan kompetensi pedagogis dan digital guru PAUD serta mendorong terciptanya media pembelajaran keselamatan diri yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, pemanfaatan teknologi AI secara tepat dalam pembelajaran dapat mendukung terciptanya lingkungan pendidikan yang lebih responsif terhadap kebutuhan perlindungan dan keselamatan anak. Kegiatan ini juga sejalan dengan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi serta mendukung *Sustainable Development Goals* (SDGs), Khususnya tujuan 4 tentang pendidikan berkualitas melalui penguatan kapasitas pendidik dan inovasi pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui metode pelatihan dan praktik langsung yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media edukasi keselamatan diri anak berbasis *Teachable Machine* dan *Pictoblox*. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 16 Juli 2026 dengan melibatkan 10 Guru yang berasal dari TK Kemala Bhayangkari 11 Purwakarta sebagai salah satu sekolah mitra. Peserta dipilih berdasarkan Teknik purposive sampling, yaitu berdasarkan kriteria guru aktif di sekolah mitra dan memiliki kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas beberapa



tahapan, yaitu persiapan yang dilakukan melalui koordinasi dengan sekolah mitra untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kesiapan peserta. Dilanjutkan dengan tahap pemberian materi, tahap praktik pengembangan media, dan evaluasi. Data kegiatan diperoleh melalui penyebaran survey *pretest* untuk menilai tingkat pemahaman mereka sebelum pelatihan dimulai, dengan indikator sebagai berikut :

Tabel 1. Indikator Survey *Pretest*

No	Indikator	Deskripsi	Pernyataan
1	Pengetahuan tentang PictoBlox dan AI	Mengukur pengetahuan awal guru mengenai PictoBlox, fungsi, contoh penerapan, dan potensinya dalam mengenalkan AI.	1, 2, 3, 4
2	Pengalaman dan Kompetensi Teknologi Digital	Mengukur pengalaman serta keterampilan awal guru dalam menggunakan perangkat dan media pembelajaran digital.	5, 6, 7
3	Keterbukaan terhadap Teknologi Baru	Mengukur kenyamanan dan penerimaan guru dalam mempelajari teknologi atau aplikasi baru.	8
4	Persepsi Manfaat Teknologi dalam Pembelajaran	Mengukur keyakinan guru terhadap manfaat PictoBlox dan teknologi digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD.	9, 10
5	Motivasi dan Efikasi Diri	Mengukur ketertarikan, keyakinan terhadap kemampuan diri, dan kesiapan guru untuk mempelajari PictoBlox.	11, 12, 13
6	Komitmen Implementasi dan Berbagi Praktik	Mengukur kesiapan guru untuk mencoba, menerapkan, dan menyebarluaskan pengalaman penggunaan PictoBlox.	14, 15, 16
7	Kebutuhan Pelatihan dan Pendampingan	Mengidentifikasi kebutuhan guru terhadap pelatihan, pendampingan, contoh praktik, dan metode pelatihan.	17, 18, 19, 20

Selanjutnya, para peserta menerima pengarahan mengenai pendidikan keselamatan anak, yang secara khusus berfokus pada pemahaman mengenai privasi dan perlindungan tubuh anak, dilanjutkan dengan demonstrasi cara menggunakan *Teachable Machine* dan *PictoBlox*. Peserta kemudian melakukan praktik langsung dengan bimbingan dari tim pelaksana. Di akhir kegiatan, para peserta mengikuti *posttest* untuk mengetahui perubahan dalam pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan. Data observasi dan respons peserta dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan tingkat keterlibatan, kemudahan penggunaan teknologi, serta persepsi guru terhadap kebermanfaatan pelatihan. Indikator keberhasilan kegiatan meliputi peningkatan pengetahuan peserta setelah pelatihan, kemampuan guru dalam mengembangkan *teachable machine* dan *pictoblox*, serta dihasilkannya media edukasi keselamatan diri anak yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran PAUD.

IMPLEMENTASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Keselamatan diri sebagai salah satu aspek fundamental dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Terutama sebagai upaya preventif terhadap berbagai risiko yang mengancam anak seperti kekerasan fisik, verbal, maupun seksual, serta potensi bahaya di lingkungan sekitar (Justicia & Adzkia, 2024; tri Widayati, 2018; Widowati et al., 2024). Kondisi ini menuntut satuan PAUD untuk tidak hanya berfokus pada



pengembangan kognitif dan motorik, tetapi juga pada pembekalan keterampilan keselamatan diri anak secara sistematis dan berkelanjutan. Satuan PAUD memiliki peran strategis dalam menanamkan keselamatan diri anak setelah lingkungan keluarga (Ida et al., 2024; Mafulah et al., 2025). Berbagai upaya wajib dilakukan baik itu secara masif, terstruktur serta terukur dalam pencegahan kekerasan seksual di lingkup pendidikan. Namun, banyak satuan PAUD yang belum mengintegrasikan pemahaman keselamatan diri dalam kegiatan pembelajaran. Diantaranya situasi yang terjadi di TK Kemala Bhayangkari 11 Kabupaten Purwakarta menunjukkan bahwa guru PAUD masih menghadapi keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran keselamatan diri yang kontekstual dan inovatif.

Merujuk pada segala keterbatasan yang ada, kegiatan pelatihan dipilih dengan tujuan bahwa kegiatan dengan praktik dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memahami materi sekaligus mengembangkan media yang dapat digunakan untuk mendukung pendidikan perlindungan diri anak. Pelatihan terstruktur mengenai edukasi keselamatan diri sangat esensial bagi guru PAUD agar metode pengajaran lebih efektif dan sistematis dalam mencegah kekerasan pada anak (Victoranto Amseke et al., 2024). Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan dalam bentuk pelatihan pengembangan media edukasi keselamatan diri anak berbasis *teachable machine* dan *pictoblox*. Kegiatan diikuti oleh 10 guru dari TK Kemala Bhayangkari 11 Purwakarta yang merupakan bagian dari sekolah mitra. Pelatihan dilaksanakan melalui tahapan penyampaian materi, demonstrasi, praktik pengembangan, pendampingan dan evaluasi. Sebelum dilaksanakan pelatihan dan pendampingan, para partisipan kegiatan mengisi survey pretest untuk melihat pemahaman awal dan kondisi terkini sebelum dilaksanakan pelatihan. Adapun hasil pengisian survey *pretest* menunjukkan data sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Pretest

Kode	Indikator/Pernyataan Singkat	Positif	Ragu-ragu	Negatif
P1	Pengetahuan PictoBlox sebagai media pembelajaran	10%	90%	0%
P2	Pemahaman fungsi dasar PictoBlox	10%	80%	10%
P3	Pengalaman melihat media berbasis PictoBlox	10%	80%	10%
P4	Pengetahuan PictoBlox untuk pengenalan AI	10%	80%	10%
P5	Kesiapan menggunakan laptop/komputer	100%	0%	0%
P6	Penggunaan media pembelajaran digital	100%	0%	0%
P7	Pengalaman menggunakan aplikasi interaktif	80%	20%	0%
P8	Kenyamanan mempelajari aplikasi baru	100%	0%	0%
P9	Keyakinan PictoBlox membuat pembelajaran menarik	30%	70%	0%
P10	Keyakinan manfaat teknologi dalam pembelajaran	100%	0%	0%
P11	Ketertarikan mempelajari PictoBlox	90%	10%	0%
P12	Keyakinan mampu mempelajari PictoBlox	70%	30%	0%
P13	Kesiapan mengikuti pelatihan	100%	0%	0%
P14	Kesediaan membuat media dengan PictoBlox	100%	0%	0%
P15	Keinginan menerapkan hasil pelatihan	100%	0%	0%
P16	Kesediaan berbagi dengan guru lain	90%	10%	0%
P17	Kebutuhan pelatihan media berbasis AI	100%	0%	0%
P18	Kebutuhan pendampingan media digital	100%	0%	0%
P19	Kebutuhan contoh penerapan PictoBlox	100%	0%	0%
P20	Harapan praktik langsung dalam pelatihan	100%	0%	0%

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa seluruh partisipan telah memiliki kesiapan awal dalam menggunakan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran. Seluruh



peserta menyatakan terbiasa menggunakan laptop atau komputer dalam kegiatan pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta telah memiliki modal awal berupa literasi teknologi yang dapat dikembangkan melalui pelatihan pemanfaatan AI. Seperti yang dikemukakan oleh Sutrisna, (2020) literasi digital merupakan kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami dan memanfaatkan informasi dari media digital, baik melalui computer, laptop maupun perangkat lainnya. Meskipun demikian, dari aspek pengetahuan dan pengalaman peserta mengenai *pictoblox* masih terbatas. Pada beberapa pernyataan terkait pemahaman fungsi dasar *pictoblox*, pengalaman melihat atau menggunakan media berbasis *pictoblox*, serta penggunaan aplikasi pemrograman sederhana masih ditemukan respons ragu-ragu. Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan dasar menggunakan teknologi dengan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi tersebut untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis AI.

Temuan hasil pengisian survey tersebut menjadi dasar penting dalam pelaksanaan pelatihan. Kebutuhan peserta tidak terletak pada kemampuan dasar menggunakan perangkat digital, tetapi lebih pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan serta mengintegrasikan teknologi AI ke dalam media pembelajaran PAUD. Seperti yang dikemukakan oleh Wulandari et al., (2026) bahwa kompetensi digital yang perlu dimiliki oleh pendidik bukan hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memilih, menggunakan dan mengintegrasikan sumber daya digital untuk meningkatkan kualitas belajar. Oleh karena itu, pelatihan dirancang dengan pendekatan praktik langsung dan pendampingan sehingga peserta dapat memperoleh pengalaman mulai dari mengenal fungsi *pictoblox*, mengembangkan model menggunakan *Teachable machine*, hingga mengintegrasikan ke dalam media pembelajaran.

Selanjutnya peserta memperoleh pemahaman mengenai konsep keselamatan diri dan pentingnya penggunaan media konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Peserta juga memperoleh pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi berbasis AI sebagai salah satu alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal ini menjadi dasar pengetahuan bagi guru sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran bagi anak. Dalam pelaksanaan pemaparan materi juga disampaikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif juga sejalan dengan teori *Vygotsky*, khususnya konsep *scaffolding*. Guru berperan memberikan dukungan melalui media dan pengalaman belajar yang membantu anak memahami konsep yang sebelumnya sulit dipahami secara mandiri (Dewi, 2013; Yohanes, 2010). Pemaparan terkait teoritis tersebut diharapkan dapat memperkuat kompetensi pedagogis dan digital guru sehingga dapat menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak. Seperti yang terlihat pada gambar berikut ini :



Gambar 1. Pematerian Konsep Dasar Keselamatan diri dan Pemanfaatan Teknologi

Setelah memperoleh materi dan demonstrasi, peserta mengikuti tahapan pengembangan model menggunakan *Teachable Machine* dan *Pictoblox*. Tahapan tersebut meliputi penentuan kategori atau kelas, pengumpulan dataset, proses pelatihan model, pengujian model dan interpretasi hasil klasifikasi. Peserta kemudian mengintegrasikan model yang telah dibuat ke dalam *pictoblox* sehingga menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk mendukung edukasi keselamatan diri anak.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, sebagian besar peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi pada saat praktik. Pendampingan yang dilakukan oleh tim membantu peserta mengatasi kendala teknis dan meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi AI. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan memberikan kontribusi yang positif terhadap pemahaman guru mengenai konsep keselamatan diri dan pemanfaatan *teachable machine* sebagai teknologi pendukung pengembangan media pembelajaran. Sejalan dengan yang dilakukan oleh (Valevi et al., 2025) bahwa dalam pengembangan profesional guru, pengalaman belajar secara langsung (*experiential learning*) dan dukungan teknis merupakan bentuk pendampingan yang dianggap penting oleh peserta. Kegiatan pelatihan yang memberikan kesempatan kepada guru untuk belajar melalui praktik dan memperoleh bimbingan selama proses berlangsung dapat

membantu mereka mengembangkan kompetensi digital secara lebih kontekstual (Iqbal et al., 2024; Windayani et al., 2025).

Setelah mengikuti pelatihan, hasil posttest menunjukkan respons yang lebih positif terhadap pemanfaatan pictoblox. Sebanyak 90% peserta menunjukkan ketertarikan untuk menggunakan pictoblox dalam pembelajaran dan 90% peserta menyatakan tertarik mengikuti pelatihan lanjutan. Selain itu, 90% peserta menyatakan akan merekomendasikan penggunaan *teachable machine* dan *pictoblox* kepada guru PAUD lainnya. Dengan demikian, peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam kegiatan pengabdian ini dapat dipandang sebagai hasil yang relevan dengan kebutuhan peningkatan kapasitas guru PAUD dalam memberikan edukasi keselamatan diri secara lebih sistematis, terencana, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dan pendampingan dapat menjadi strategi yang relevan untuk meningkatkan kesiapan dan kompetensi awal guru PAUD dalam memanfaatkan teknologi AI untuk pengembangan media edukasi keselamatan diri anak. Kegiatan juga menghasilkan produk media yang dapat dikembangkan lebih lanjut untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan *Teachable Machine* dan *PictoBlox* tidak hanya menjadi pengenalan teknologi baru bagi guru, tetapi dapat diarahkan menjadi bagian dari inovasi pembelajaran yang mendukung pendidikan keselamatan diri anak usia dini.

KESIMPULAN

Hasil pelatihan memberikan implikasi positif bagi guru PAUD, khususnya dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam mengembangkan media edukasi keselamatan diri anak berbasis teknologi. Guru tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai konsep keselamatan diri, tetapi juga memiliki pengalaman praktis dalam memanfaatkan *Teachable Machine* sebagai alternatif media berbasis kecerdasan artifisial yang dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar anak usia dini. Keterampilan tersebut diharapkan dapat mendukung guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan menarik sehingga pesan mengenai keselamatan diri dapat disampaikan secara lebih mudah dipahami oleh anak. Meskipun demikian, kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain waktu pelatihan yang relatif terbatas, perbedaan tingkat kemampuan digital peserta, serta belum dilakukannya pendampingan dan evaluasi penggunaan media secara berkelanjutan di kelas. Oleh karena itu, kegiatan selanjutnya perlu mempertimbangkan pendampingan pascapelatihan, pemberian waktu praktik yang lebih memadai, serta evaluasi implementasi media dalam pembelajaran untuk mengetahui keberlanjutan peningkatan kompetensi guru dan efektivitas media yang dikembangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) atas dukungan dan pendanaan yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Tk Kemala Bhayangkari 11 sebagai sekolah mitra beserta



seluruh guru PAUD yang telah memberikan dukungan, berpartisipasi secara aktif, dan bekerja sama selama pelaksanaan kegiatan pelatihan pengembangan media edukasi keselamatan diri anak berbasis Teachable Machine dan PictoBlox. Apresiasi juga diberikan kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung kelancaran kegiatan ini hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanti, D., Sholihah, N. D. A., Salsabila, N. G. A., Zuhrotunnasikhoh, S., & Alawiyah, T. (2025). Peningkatan Kompetensi Digital Guru PAUD melalui Pelatihan Media Interaktif Canva dan Wordwall. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 10(1), 159–173. <https://doi.org/10.24114/jgk.v10i1.70960>
- Arisanti, F., Sulthon Habiby, J., & Muttaqin, A. (2024). Penggunaan Teknologi Augmented Dengan Pendekatan Studi Eksploratif Reality Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. In *JOECES Journal of Early Childhood Education Studies* (Vol. 4, Number 1).
- Atika Putri, A., Fadillah, S., & Novitasari, Y. (2023). Sosialisasi Keselamatan dan Keamanan Anak Usia Dini di TK Luhuring Budi. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Khusus (JPPKH LECTURA)*, 1(2).
- Awailiyah, C., Oktaviana, D., & Herlambang, Y. T. (2024). Tantangan dan Peluang Teknologi dalam Dinamika Kehidupan di Era Teknologi. *UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 91–96. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i2.3729>
- Bahter, K. T. (2020). Peranan Unicef Dalam Aspek Hukum Internasional Terhadap Perlindungan Atas Hak-Hak Anak 1 Oleh: Kumala Tesalonika Bahter 2. *Lex Et Societatis*, 8.
- Dewi, M. S. (2013). *Meningkatkan Hasil Belajar Menari Kreatif Melalui Pendekatan Pembelajaran Piaget Dan Vygotsky*. 23(1).
- Gerda, M. M., Wahyuningsih, S., & Dewi, N. K. (2022). Efektivitas Aplikasi Sex Kids Education untuk Mengenalkan Pendidikan Seks Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3613–3628. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2170>
- Harianto, D., Hajerah Hasyim, S., Azis, F., Makassar, N., P Pettarani, J. A., Rappocini, K., & of Makassar, C. (2024). *Efektivitas Media dan Teknologi Berbasis Aplikasi dalam Pembelajaran: Sebuah Tinjauan Literatur*. 6(3), 255–261. <https://belaindika.nusaputra.ac.id/indexbelaindika@nusaputra.ac.id>
- Ida, Y., Katolik, U., Santu, I., & Ruteng, P. (2024). Pentingnya Lingkungan Belajar Aman Pada Satuan PAUD. In *Jurnal Multidisiplin Inovatif* (Vol. 8, Number 1).
- Iqbal, M., Basri, & Zaiturrahmi. (2024). Workshop Dan Pendampingan Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Karakter Untuk Guru Paud Di Aceh Tengah. *Communnity Development Journal*, 5(6).



- Justicia, R., & Adzkia, K. P. (2024). Urgensi Pendidikan Keselamatan Diri Anak Usia Dini. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, (2), 111–116. <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>
- Justicia, R., Kurnia Jayadinata, A., Ardiyanty, D., Nikawanti, G., & Sembiring, T. B. (2026). *PELATIHAN PROGRAM KESELAMATAN DIRI ANAK USIA DINI BAGI PENGELOLA DAN PENGASUH PANTI ASUHAN*. 9(1). <https://doi.org/10.31604/jpm.v9i1.72-83>
- Maega, T. (n.d.). Workshop Pengaplikasian PictoBlox Berbasis Virtual Reality dalam Game Edukatif “Area Privasiku” untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 9(2). <https://doi.org/10.35914/ye94a068>
- Mafulah, Lestari, G., & Yusuf, A. (2025). Partisipasi Orang Tua dalam Gerakan Sekolah Sehat di TK Negeri Pembina Kabupaten Gresik. *Journal of Education Research*, 6(3), 558–566.
- Mar’i, F., Abdillah, R., Alit, R., & Syufagi, Moh. A. (2025). Peningkatan Pemahaman Implementasi Machine Learning Bagi Siswa Smk Negeri 1 Bangil Dengan Teachable Machine. *JURNAL APLIKASI DAN INOVASI IPTEKS “SOLIDITAS” (J-SOLID)*, 8(1), 34–42. <https://doi.org/10.31328/js.v8i1.7080>
- Melia Putri Kuku, A., Libunelo, S., Mulyana Taha, S., Pakaya, I., Puspa Ardini, P., & Rawanti, S. (2025). Studi Literatur Tentang Perkembangan dan Karakteristik Anak Usia Dini. *Inovasi Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 2(3), 268–281. <https://doi.org/10.61132/inpaud.v2i3.490>
- Miftah, M. (2023). Studi Kelayakan Pengembangan Layanan Media Pembelajaran Berbasis TIK Terintegrasi untuk PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 104–118. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.2527>
- Munandar, A., Gundara, A., Solihutauafa, E., Widianingsih, N., & Suryani, Y. (2025). Efektivitas Integrasi Media Audiovisual Tematik “Keluargaku” dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 205–215. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1526>
- Santrock, J. W. (2011). *Perkembangan Anak Edisi 7 Jilid 2*. Erlangga.
- Setiawan, A. R., & Suryani, R. (2024). Pelatihan AI-Project bagi Siswa Sekolah Menengah di Wilayah Banyumas Menggunakan Google Teachable Machine. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (PIMAS)*, 3(3), 227–233. <https://doi.org/10.35960/pimas.v3i3.1599>
- Sofyan, A. M., & Tenripadang, A. (2017). KETENTUAN HUKUM PERLINDUNGAN HAK ANAK JALANAN BIDANG PENDIDIKAN. *DIKTUM: Jurnal Syariah Dan Hukum*, 15(2), 229–246. <https://doi.org/10.35905/diktum.v15i2.438>
- Susanti, Dewi Sari Wahyuni, T. Sy. Eiva Fatdha, Triyani Arita Fitri, & Muhammad Jamaris. (2025). A Pengenalan Pembelajaran Inovatif Berbasis AI Menggunakan Pictoblox untuk Meningkatkan Literasi Digital dan 4C Skills Siswa SMKN 2 Pekanbaru. *TENANG : Teknologi, Edukasi, Dan Pengabdian*



- Multidisiplin Nusantara Gemilang*, 2(2), 95–105.
<https://doi.org/10.71234/tenang.v2i2.94>
- Sutrisna, I. P. G. (2020). GERAKAN LITERASI DIGITAL PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Stilistika*, 8(2).
- Valevi, R., Seju Surbakti, P., & Wahyu Rizki Ardana, M. (2025). Kebijakan Pelatihan Guru Pendidikan Berbasis Teknologi. *Journal of Innovative Research*, 02, 1485–1492. <https://ziaresearch.or.id/index.php/mesada>
- Victoranto Amseke, F., Lelo, K., Banoet, J., & Afi, A. V. (2024). Penguatan Pendidikan Seks Anak Usia Dini Bagi Guru PAUD di Kabupaten Kupang. *Jurnal SOLMA*, 13(2), 1209–1219. <https://doi.org/10.22236/solma.v13i2.14566>
- Widayati, tri. (2018). PENDIDIKAN KESELAMATAN DIRI ANAK USIA DINI (Studi Kasus di Kelompok Bermain (KB) Gaharu Plus Kutai Kartanegara). *Jurnal Ilmiah Visi PGTK PAUD Dan Dikmas*, 13(2), 113–122.
- Widayati, T. (2018). PENDIDIKAN KESELAMATAN DIRI ANAK USIA DINI. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 13(2), 113–122. <https://doi.org/10.21009/JIV.1302.5>
- Widowati, E., Wahyuningsih, A. S., Pangesti, L. T., Putri, R. A., Febriananda, H. S., Anisa, A. P., & Wahid, A. F. (2024). Pendidikan keselamatan anak sebagai upaya peningkatan safety awareness di sekolah. *Abdimas Dewantara*, 7(2), 124–131. <https://doi.org/10.30738/ad.v7i2.17803>
- Windayani, Calam, A., & Hasibuan, A. M. (2025). Pengaruh Pendekatan *Experimental Learning Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa SD PAB 33 Sidodadi Kab. Deli Serdang*. 02(02), 359–381.
- Wulandari, N., Putri, M. I., Mahfudoh, D., & Mulyana, A. (2026). PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL: PROBLEMATIKA TUGAS DAN FUNGSI PENDIDIK EDUCATION IN. *JICN : Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 2(6). <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Yohanes, R. S. (2010). Teori Vygotsky dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Matematika. *Widya Warta*, 02, 127–135.
- Yusuf, S., & Darmasnyah, D. (2025). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 1034–1040. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1055>

