Published online on the page: https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/jannah

J A N N A H
Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

| ISSN (*Online*) 3090-6636 |

Peningkatan Kompetensi Guru PAUD melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis AI (ChatGPT dan Suno AI) di TK Pertiwi XI Merauke

Dite Umbara Alfansuri[1,], Muh. Rafi'y[1], Adelia Anita[1], Dharma Gyta Sari Harahap[1], Putri Novianti Budi Utami[1]*

[1]*Universitas Musamus, Merauke,* Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:
Submit: 08 Mei 2026
Revisi: 13 Mei 2026
Diterima: 25 Mei 2026
Diterbitkan: 30 Juni 2026

Kata Kunci

Kecerdasan buatan, ChatGPT, Suno AI, Pembelajaran inovatif

Correspondence

E-mail: diteumbara@unmus.ac.id*

A B S T R A K

Pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dalam pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) masih terbatas akibat rendahnya literasi digital guru. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan ChatGPT dan Suno sebagai media pendukung pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan pada September 2025 di TK Pertiwi XI Merauke dengan melibatkan 11 guru PAUD. Metode yang digunakan meliputi identifikasi kebutuhan, perencanaan, pelaksanaan workshop, pendampingan, dan evaluasi. Instrumen evaluasi berupa rubrik penilaian produk dan observasi hasil praktik peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu menggunakan ChatGPT untuk menyusun perangkat pembelajaran seperti RPPH, cerita anak, dan LKPD secara lebih cepat dan sistematis. Guru juga berhasil membuat media pembelajaran berbasis audio menggunakan Suno AI berupa lagu, instruksi kegiatan, dan dongeng audio sesuai karakteristik anak usia dini. Indikator keberhasilan program ditunjukkan melalui kemampuan guru membuat minimal satu RPPH dan satu media audio pembelajaran berbasis AI. Pelatihan ini efektif meningkatkan kompetensi, guru dalam memanfaatkan teknologi AI untuk mendukung pembelajaran PAUD yang lebih inovatif dan interaktif.

Abstract

The use of Artificial Intelligence (AI) technology in Early Childhood Education (ECE) learning is still limited due to teachers' low digital literacy. This community service activity aimed to improve teachers' competencies in using ChatGPT and Suno as learning support media. The activity was conducted in September 2025 at TK Pertiwi XI Merauke involving 11 ECE teachers. The methods included needs identification, planning, workshop implementation, mentoring, and evaluation. Evaluation instruments consisted of product assessment rubrics and observation of participants' practical work. The results showed that all participants were able to use ChatGPT to develop learning tools such as Daily Lesson Plans (RPPH), children's stories, and student worksheets more quickly and systematically. Teachers also successfully created audio-based learning media using Suno AI, including thematic songs, activity instructions, and audio storytelling suitable for early childhood characteristics. The program's success indicators were demonstrated by teachers' ability to create at least one RPPH and one AI-based audio learning media product. This training effectively improved teachers' competencies, creativity, and confidence in utilizing AI technology to support more innovative and interactive early childhood learning.

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. *Some rights reserved*

Published online on the page: https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/jannah

J A N N A H
Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
| ISSN (*Online*) 3090-6636 |

1. Pendahuluan

Kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) merupakan cabang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem yang mampu meniru cara berpikir, belajar, dan mengambil keputusan seperti manusia. Menurut Russell dan Norvig [1], AI adalah sistem yang mampu melakukan tindakan cerdas berdasarkan pemahaman, penalaran, dan pembelajaran dari data. Dalam konteks pendidikan, AI berfungsi sebagai teknologi pendukung pembelajaran yang dapat membantu guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses belajar secara lebih efektif.

Dalam pendidikan anak usia dini (PAUD), penerapan AI harus tetap memperhatikan prinsip perkembangan anak yang berfokus pada bermain, eksplorasi, dan pengalaman langsung. Sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget [2], anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana mereka belajar melalui aktivitas konkret, cerita, suara, dan representasi simbolik sederhana. Teknologi AI dapat menjadi alat bantu yang mendukung penyediaan rangsangan belajar tersebut.

Selain itu, teori belajar multimedia Mayer [3] menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, visual, dan audio. AI memberikan kemampuan bagi guru untuk menghasilkan media pembelajaran multimodal, seperti cerita interaktif, lagu tematik, instruksi audio, dan materi visual pendukung.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran strategis dalam membentuk dasar perkembangan anak pada aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, serta kreativitas. Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi, khususnya teknologi berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*/AI), menghadirkan peluang baru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. AI tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga mampu memperkaya pengalaman belajar melalui penyediaan materi yang lebih kreatif, interaktif, dan mudah diadaptasi sesuai kebutuhan peserta didik [4][5].

Guru sebagai ujung tombak pembelajaran dituntut untuk memiliki kompetensi dalam memanfaatkan teknologi secara tepat guna. Namun, berbagai studi dan hasil evaluasi lapangan menunjukkan bahwa banyak guru PAUD masih mengalami keterbatasan dalam mengakses dan memanfaatkan teknologi digital, terutama teknologi berbasis AI. Hal ini disebabkan oleh minimnya pelatihan, kurangnya literasi digital, serta terbatasnya kesempatan pengembangan profesional di bidang teknologi pembelajaran [6][7].

TK Pertiwi XI Merauke merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan teknologi. Namun, berdasarkan observasi awal dan diskusi bersama pihak sekolah, diketahui bahwa semua guru yang berjumlah 11 orang belum familiar bahkan belum bisa dengan penggunaan aplikasi AI seperti ChatGPT dan Suno AI. Padahal kedua aplikasi tersebut memiliki potensi besar dalam membantu guru menciptakan perangkat pembelajaran, materi ajar, dan media audio yang menarik untuk anak usia dini [8].

Pemilihan Suno AI dalam kegiatan pelatihan didasarkan pada kemudahan penggunaannya dalam menghasilkan lagu dan audio pembelajaran secara otomatis hanya melalui perintah teks sederhana (*text-to-music*). Dibandingkan dengan aplikasi audio lainnya yang umumnya memerlukan kemampuan editing musik atau perekaman manual, Suno AI memungkinkan guru PAUD membuat lagu anak yang tematik, sederhana, dan sesuai kebutuhan pembelajaran dengan lebih cepat dan praktis. Fitur ini dinilai relevan dengan kebutuhan guru PAUD yang memerlukan media

Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. *Some rights reserved*

pembelajaran kreatif namun tetap mudah dioperasikan, terutama bagi guru yang masih memiliki keterbatasan dalam keterampilan teknologi digital.

Sebagai bentuk kontribusi institusi pendidikan tinggi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) berkewajiban melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk memperkuat kompetensi guru dalam menghadapi tuntutan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, pelatihan penggunaan ChatGPT dan Suno AI diselenggarakan untuk memberikan pemahaman, keterampilan teknis, dan pengalaman praktis kepada guru-guru TK Pertiwi XI. Pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, mendukung kreativitas guru, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

2. Metode Pelaksanaan

Pengabdian ini dilaksanakan pada bulan September 2025 di Ruang Guru TK XI Pertiwi, mulai pukul 08.00 sampai dengan 14.00 WIT. Kegiatan diikuti oleh 11 guru TK XI Pertiwi sebagai peserta pelatihan. Peserta merupakan tenaga pendidik anak usia dini yang memiliki peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Melalui kegiatan ini, para guru diberikan pelatihan terkait pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) untuk mendukung penyusunan materi ajar dan pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Instrumen yang digunakan dalam kegiatan adalah rubrik penilaian produk yang digunakan untuk mengevaluasi hasil praktik peserta selama pelatihan. Penilaian produk difokuskan pada kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi AI, khususnya ChatGPT dan Suno, untuk menghasilkan perangkat dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PAUD. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian isi materi, kreativitas produk, keterpaduan dengan tema pembelajaran, serta kemampuan peserta dalam mengoperasikan aplikasi AI.

Indikator keberhasilan program ditetapkan secara eksplisit berdasarkan capaian hasil praktik peserta. Guru dikatakan berhasil mengikuti pelatihan apabila mampu: (1) membuat minimal satu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan bantuan ChatGPT; (2) menghasilkan minimal satu lagu atau media audio pembelajaran menggunakan Suno AI; dan (3) mempresentasikan hasil produk pembelajaran yang telah dibuat. Keberhasilan program juga ditunjukkan melalui kemampuan peserta dalam memahami langkah penggunaan aplikasi AI dan menerapkannya dalam penyusunan media pembelajaran anak usia dini.

2.1. Panjang Manuskrip (sub judul tidak cetak tebal)

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis untuk memastikan kegiatan berjalan efektif dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Adapun tahap pelaksanaannya meliputi:

1. Identifikasi Kebutuhan Guru PAUD

Pengabdi melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka mengenai teknologi AI, khususnya penggunaan ChatGPT dan Suno AI dalam penyusunan perangkat dan media pembelajaran.

2. Perencanaan Kegiatan

Tim pengabdi menyusun rencana pelatihan yang mencakup materi, strategi pelaksanaan, waktu kegiatan, dan keluaran yang diharapkan. Termasuk di dalamnya penyusunan modul pelatihan dan contoh perangkat pembelajaran berbasis AI.

3. Pelaksanaan Pelatihan Pengantar konsep AI dalam pendidikan.

Pelatihan dilakukan melalui pendekatan workshop dimana guru diberikan pemahaman teori sekaligus praktik langsung menggunakan ChatGPT dan Suno AI. Pelatihan meliputi:

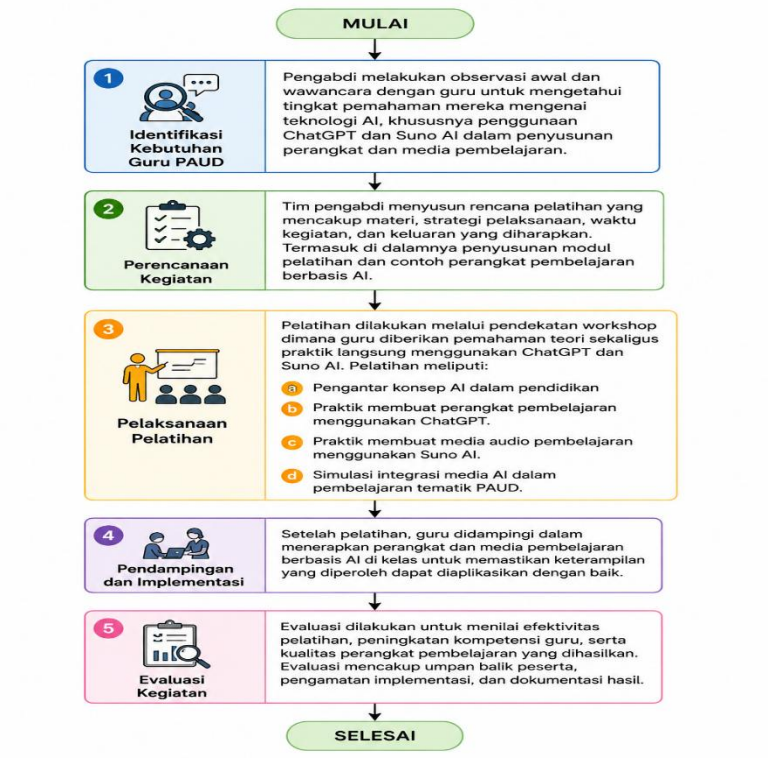
a. Pengantar konsep AI dalam pendidikan
b. Praktik membuat perangkat pembelajaran menggunakan ChatGPT.
c. Praktik membuat media audio pembelajaran menggunakan Suno AI.
d. Simulasi integrasi media AI dalam pembelajaran tematik PAUD.

4. Pendampingan dan Implementasi

Setelah pelatihan, guru didampingi dalam menerapkan perangkat dan media pembelajaran berbasis AI di kelas untuk memastikan keterampilan yang diperoleh dapat diaplikasikan dengan baik.

5. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pelatihan, peningkatan kompetensi guru, serta kualitas perangkat pembelajaran yang dihasilkan. Evaluasi mencakup umpan balik peserta, pengamatan implementasi, dan dokumentasi hasil. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan adalah rubrik penilaian produk yang digunakan untuk mengevaluasi hasil praktik peserta selama pelatihan. Penilaian produk difokuskan pada kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi AI, khususnya ChatGPT dan Suno, untuk menghasilkan perangkat dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PAUD. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian isi materi, kreativitas produk, keterpaduan dengan tema pembelajaran, serta kemampuan peserta dalam mengoperasikan aplikasi AI.



Gambar 1. Diagram Alir Tahap Pelaksanaan Kegiatan

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema *Pelatihan Penggunaan Teknologi Berbasis AI melalui ChatGPT dan Suno AI bagi Guru TK Pertiwi XI Merauke* telah menghasilkan sejumlah capaian penting yang menunjukkan peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran di PAUD.

3.1. Peningkatan Pemahaman Guru tentang Konsep AI dalam Pembelajaran PAUD

Kegiatan pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru mengenai konsep kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dalam pembelajaran PAUD. Sebelum pelatihan dilaksanakan, sebagian besar guru belum memiliki pemahaman yang komprehensif terkait penggunaan AI di lingkungan pendidikan anak usia dini. Setelah mengikuti sesi pengantar dan pendampingan, para guru mulai memahami konsep dasar kecerdasan buatan beserta perannya dalam mendukung proses pembelajaran [9][10]. Selain itu, guru juga memahami prinsip penggunaan AI yang tetap disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini sehingga penggunaannya tetap aman, edukatif, dan sesuai kebutuhan belajar anak [11]. Guru juga memperoleh berbagai contoh implementasi AI yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas PAUD. Peningkatan pemahaman ini menjadi landasan penting bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam aktivitas pembelajaran secara lebih tepat, kreatif, dan efektif [12].

Hasil pelatihan juga menunjukkan bahwa seluruh peserta yang berjumlah 11 orang guru berhasil menggunakan aplikasi AI, yaitu ChatGPT dan Suno, dalam praktik pembelajaran. Guru mampu membuat perangkat pembelajaran menggunakan ChatGPT serta menghasilkan media audio atau lagu pembelajaran melalui Suno AI sesuai tema pembelajaran PAUD. Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang diberikan mampu meningkatkan keterampilan digital guru, khususnya dalam pemanfaatan teknologi AI sebagai media pendukung pembelajaran yang inovatif dan kreatif.



Gambar 2. Penyampaian Materi Oleh Narasumber.

3.2. Kemampuan Guru Menggunakan ChatGPT dalam Penyusunan Perangkat Pembelajaran

Selama workshop berlangsung, guru diberikan kesempatan untuk melakukan praktik langsung dalam menyusun berbagai perangkat pembelajaran menggunakan aplikasi ChatGPT. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru mampu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) secara lebih cepat, sistematis, dan terstruktur sesuai dengan tema pembelajaran, seperti tema diri sendiri, keluarga, binatang, dan lingkungan sekitar [10]. Selain itu, guru juga dapat menghasilkan cerita anak yang menarik, edukatif, dan relevan dengan kompetensi dasar pembelajaran di PAUD [13]. Dalam kegiatan praktik, guru turut mampu membuat lembar kerja peserta didik (LKPD) serta instruksi bermain yang lebih kreatif dan variatif untuk mendukung aktivitas belajar anak. Tidak hanya itu, para guru juga memahami teknik penyusunan prompt yang tepat sehingga ChatGPT dapat

menghasilkan keluaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran [14]. Implementasi hasil pelatihan terlihat pada kegiatan simulasi mengajar yang dilakukan setelah workshop, di mana guru mulai menerapkan perangkat pembelajaran berbasis AI dalam proses pembelajaran secara lebih percaya diri dan inovatif [15]. Melalui instruksi yang sama adapun contoh prompt ChatGPT yang digunakan guru dalam pelatihan adalah sebagai berikut:

Buatkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk anak TK usia 5–6 tahun dengan ketentuan berikut:

- Tema: "_____"
- Subtema: "_____"
- Topik kegiatan: "_____"
- Semester: "_____"
- Hari/Tanggal: "_____"
- Alokasi waktu: "_____"

Susun RPPH secara lengkap meliputi:

1. Identitas pembelajaran
2. Tujuan pembelajaran
3. Capaian perkembangan anak
4. Materi pembelajaran
5. Media dan alat bahan
6. Langkah kegiatan:
    - Kegiatan pembukaan
    - Kegiatan inti
    - Kegiatan penutup
7. Metode pembelajaran yang digunakan
8. Penilaian perkembangan anak

Gunakan pendekatan belajar sambil bermain, bahasa sederhana, kegiatan kreatif dan sesuai karakteristik anak usia dini. Tambahkan kegiatan yang melatih motorik, bahasa, sosial-emosional, dan kreativitas anak.Cara mudah membuat layout adalah dengan menggunakan panduan ini secara langsung.



Gambar 3. Guru Praktik Pembuatan Perangkat Pembelajaran Dengan ChatGPT

3.3. Kemampuan Guru Menggunakan ChatGPT dalam Penyusunan Perangkat Pembelajaran

Guru juga diperkenalkan pada penggunaan Suno AI sebagai media pendukung pembelajaran berbasis audio dalam kegiatan PAUD. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru mampu membuat lagu tematik yang disesuaikan dengan tema pembelajaran mingguan sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami anak. Selain itu, guru dapat menghasilkan audio instruksi untuk berbagai aktivitas pembelajaran, seperti senam pagi, permainan tepuk, maupun kegiatan motorik yang membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar

berlangsung. Guru juga mampu membuat dongeng berbentuk audio yang dimanfaatkan sebagai kegiatan literasi sebelum pembelajaran dimulai. Media audio yang dihasilkan kemudian diujicobakan dalam simulasi pembelajaran dan memperoleh respons positif dari peserta didik karena dinilai lebih menarik, interaktif, serta mampu meningkatkan perhatian dan antusiasme anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Beberapa contoh judul lagu anak yang berhasil dibuat guru menggunakan Suno AI dalam pelatihan ini antara lain: "Selamat Pagi Teman", "Aku Anak Hebat", "Mari Cuci Tangan", "Pelangi Indah", "Binatang Kesayanganku", "Aku Suka Membaca", "Senam Ceria", "Tepuk Semangat Pagi", "Lingkunganku Bersih", dan "Aku Sayang Keluarga". Lagu-lagu tersebut disusun dengan lirik sederhana, irama ceria, dan tema yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini sehingga mudah dipahami, dihafal, dan diterapkan dalam kegiatan belajar di kelas PAUD.



Gambar 4. Salah Satu Produk AI Suno Guru

3.4. Integrasi Media AI dalam Pembelajaran Tematik

Hasil penyusunan perangkat pembelajaran dan media audio menunjukkan bahwa guru mampu mengintegrasikan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) secara baik dalam kegiatan pembelajaran PAUD. Guru dapat menggabungkan cerita yang dihasilkan melalui ChatGPT dengan media audio dari Suno AI untuk mendukung kegiatan bahasa dan literasi anak usia dini. Selain itu, lagu-lagu tematik yang dibuat menggunakan Suno AI dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas motorik, kegiatan transisi pembelajaran, serta meningkatkan semangat belajar peserta didik. Guru juga menggunakan instruksi berbentuk audio untuk membantu anak mengikuti tahapan kegiatan dengan lebih fokus dan terarah. Integrasi berbagai media berbasis AI tersebut membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif, menarik, interaktif, serta tetap sesuai dengan prinsip belajar sambil bermain yang menjadi karakteristik utama pendidikan anak usia dini.

Hasil pengabdian ini sejalan dengan penelitian dan kegiatan pelatihan sebelumnya yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi AI dapat meningkatkan literasi digital dan kompetensi pedagogik guru. Studi pada referensi [9] menjelaskan bahwa pelatihan AI bagi pendidik mampu meningkatkan pemahaman guru terhadap penggunaan teknologi digital dalam penyusunan media dan perangkat pembelajaran. Kesamaan dengan hasil pengabdian ini terlihat pada meningkatnya kemampuan guru dalam memahami konsep dasar AI serta penerapannya dalam proses pembelajaran PAUD.

Selain itu, referensi [12] juga menunjukkan bahwa integrasi AI dalam pendidikan memberikan dampak positif terhadap kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran

interaktif. Pada kegiatan pengabdian ini, dampak serupa terlihat dari kemampuan guru menghasilkan perangkat pembelajaran, cerita anak, serta media audio berbasis AI yang sebelumnya belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Perbedaannya, pengabdian ini lebih difokuskan pada konteks pendidikan anak usia dini dengan pendekatan pembelajaran berbasis bermain dan penggunaan media yang sesuai karakteristik perkembangan anak.

Hasil pengabdian ini juga memperkuat temuan pada penelitian [10] yang menyatakan bahwa pendampingan praktik secara langsung lebih efektif dibandingkan pemberian materi teoritis semata dalam meningkatkan keterampilan teknologi guru. Dalam kegiatan ini, guru tidak hanya memperoleh penjelasan konsep AI, tetapi juga melakukan praktik langsung menggunakan aplikasi ChatGPT dan Suno sehingga pemahaman dan keterampilan yang diperoleh menjadi lebih aplikatif. Dengan demikian, kombinasi antara pelatihan teori, praktik langsung, dan pendampingan terbukti efektif dalam meningkatkan kesiapan guru PAUD menghadapi perkembangan teknologi pembelajaran berbasis AI.

3.5. Respon Guru dan Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan

Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru PAUD dalam memanfaatkan teknologi berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*/AI). Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen rubrik penilaian produk, observasi selama praktik pelatihan, serta dokumentasi hasil kerja peserta. Penilaian difokuskan pada kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi ChatGPT dan Suno untuk menyusun perangkat dan media pembelajaran berbasis AI. Seluruh peserta yang berjumlah 11 orang guru dinyatakan berhasil memenuhi indikator keberhasilan program. Guru mampu membuat minimal satu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) menggunakan ChatGPT serta menghasilkan minimal satu lagu atau media audio pembelajaran menggunakan Suno AI sesuai tema pembelajaran PAUD. Selain itu, peserta juga mampu mempresentasikan hasil produk pembelajaran yang telah dibuat dalam kegiatan simulasi mengajar.

Hasil observasi menunjukkan bahwa setelah mengikuti pelatihan guru menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi digital sebagai bagian dari proses pembelajaran di kelas. Guru juga mampu menghasilkan berbagai perangkat dan media pembelajaran dalam waktu yang lebih singkat sehingga proses persiapan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Produk yang dihasilkan peserta dinilai telah memenuhi aspek kesesuaian tema, kreativitas, penggunaan bahasa yang sesuai untuk anak usia dini, serta keterpaduan dengan kegiatan bermain sambil belajar.

Para peserta menyatakan bahwa materi pelatihan yang diberikan sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital saat ini, terutama dalam mendukung kreativitas dan inovasi pembelajaran anak usia dini. Antusiasme peserta terlihat dari adanya permintaan pelatihan lanjutan terkait pemanfaatan teknologi AI lainnya yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PAUD. Secara umum, kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan AI sebagai alat pendukung pembelajaran yang membantu proses pendidikan tanpa menggantikan peran utama guru sebagai pendidik dan fasilitator bagi anak usia dini.

4. Kesimpulan

Pelatihan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) berbasis ChatGPT dan Suno AI di TK Pertiwi XI memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Melalui kegiatan ini, guru memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai konsep dasar AI serta mampu mengaplikasikannya sebagai alat bantu dalam menyiapkan perangkat pembelajaran berbasis teks dan audio. Kegiatan pelatihan juga menunjukkan bahwa guru mampu menghasilkan produk pembelajaran yang relevan, seperti RPPH berbantuan ChatGPT dan media audio pembelajaran melalui Suno AI, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan

karakteristik perkembangan anak usia dini. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar anak.

Daftar Pustaka

[1] Russell, S., & Norvig, P. (2016). *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. Pearson, 2016.

[2] Piaget, J. *The Child's Conception of the World*. Littlefield & Adams, 1964.

[3] Mayer, R. E. *Multimedia Learning*. Cambridge University Press, 2001.

[4] R. Luckin, W. Holmes, M. Griffiths, and L. B. Forcier, "*Intelligence unleashed: An argument for artificial intelligence in education*," Pearson Education, London, 2016.

[5] W. Holmes, M. Bialik, and C. Fadel, "Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning," Center for Curriculum Redesign, Boston, 2019.

[6] M. J. Koehler and P. Mishra, "What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)?," *Contemp. Issues Technol. Teach. Educ.*, vol. 9, no. 1, pp. 60–70, 2009.

[7] C. Redecker, "European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu," Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2017.

[8] O. Zawacki-Richter, V. I. Marín, M. Bond, and F. Gouverneur, "Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education," *Int. J. Educ. Technol. High. Educ.*, vol. 16, no. 39, pp. 1–27, 2019.

[9] J. Su and W. Yang, "*Artificial Intelligence (AI) literacy in early childhood education: an intervention study in Hong Kong*," Interact. Learn. Environ., vol. 32, no. 9, pp. 5494–5508, 2024.

[10] E. Kasneci, T. Sessler, C. Küchemann, M. Bannert, D. Dementieva, F. Fischer, et al., "*ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education*," Learn. Individ. Differ., vol. 103, p. 102274, 2023.

[11] Y. Honghu, L. Ting, and L. Gongjin, "*The Key Artificial Intelligence Technologies in Early Childhood Education: A Review,*" arXiv preprint arXiv:*2401.05403*, 2024.

[12] E. Yafie, N. Anisa, R. D. T. Maningtyas, and T. Iriyanto, "*Enhancing Early Childhood Educator's Digital Competencies through AI-Powered Learning Modules (AI-PEL) Training Program*," Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak, vol. 10, no. 1, pp. 73–82, 2024.

[13] C. K. Lo, "*What is the impact of ChatGPT on education? A rapid review of the literature*," Educ. Sci., vol. 13, no. 4, p. 410, 2023.

[14] E. Mollick and L. Mollick, "*Assigning AI: Seven approaches for students, with prompts*," SSRN Electron. *J.*, 2024.

[15] A. Tlili, J. Shehata, B. Adarkwah, B. Bozkurt, D. Hickey, R. Huang, and M. Agyemang, "*What if the devil is my guardian angel: ChatGPT as a case study of using chatbots in education*," Smart Learn. Environ., vol. 10, no. 15, pp. 1–24, 2023.