

## IMPLEMENTASI TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) UNTUK MENDUKUNG KREATIVITAS GURU DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DI PAUD ZASKIA

Natasya Amelia Putri

Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan

E-mail: [\\*putputputri027@gmail.com](mailto:putputputri027@gmail.com)

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI), khususnya Generative AI, memberikan peluang bagi tenaga pendidik untuk meningkatkan kreativitas dalam menyusun media pembelajaran. Namun, hasil observasi di PAUD Zaskia menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media konvensional, sementara keterampilan digital guru dalam memanfaatkan teknologi AI masih terbatas. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran melalui pemanfaatan ChatGPT dan Canva AI. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan workshop, praktik langsung, pendampingan, serta monitoring dan evaluasi. Pelatihan dilaksanakan secara interaktif dengan memberikan materi mengenai pemanfaatan ChatGPT untuk menyusun cerita tematik, bahan ajar, dan ide pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan penggunaan Canva AI untuk menghasilkan ilustrasi edukatif, buku cerita bergambar, serta kartu peraga (flashcards). Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu memahami konsep dasar Artificial Intelligence dan mengimplementasikan teknologi tersebut dalam pembuatan media pembelajaran. Selain meningkatkan keterampilan digital guru, pemanfaatan ChatGPT dan Canva AI juga membantu mempercepat proses penyusunan media pembelajaran sehingga menghasilkan media yang lebih kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Kegiatan ini diharapkan dapat mendukung transformasi digital pembelajaran serta meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di PAUD Zaskia.

### Kata kunci

**Artificial Intelligence, ChatGPT, Canva AI, Media Pembelajaran, PAUD.**

### ABSTRACT

*The development of Artificial Intelligence (AI), particularly Generative AI, provides opportunities for teachers to improve creativity in developing learning media. However, preliminary observations at PAUD Zaskia indicated that the learning process was still dominated by conventional teaching media, while teachers' digital skills in utilizing AI technology remained limited. This community service program aimed to enhance teachers' creativity and digital competencies through the implementation of ChatGPT and Canva AI in developing learning media. The implementation methods included preparation, workshop activities, hands-on practice, mentoring, monitoring, and evaluation. The training introduced participants to the use of ChatGPT for creating thematic stories, teaching materials, and learning ideas, followed by Canva AI for producing educational illustrations, illustrated storybooks, and flashcards. The results showed that participants were able to understand the basic concepts of Artificial Intelligence and apply these technologies in developing learning media. In addition to improving teachers' digital skills, the use of ChatGPT and Canva AI accelerated the development of learning materials, resulting in more creative, engaging, and age-appropriate educational media. This program is expected to support the digital transformation of learning and improve the quality of early childhood education at PAUD Zaskia.*

### Keywords

**Artificial Intelligence, ChatGPT, Canva AI, Learning Media, Early Childhood Education.**

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi di berbagai bidang, termasuk sektor pendidikan. Salah satu teknologi yang berkembang pesat adalah Artificial Intelligence (AI), khususnya Generative AI, yang mampu membantu proses pembuatan berbagai jenis konten secara otomatis. Dalam dunia pendidikan, teknologi AI dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, membantu penyusunan bahan ajar, serta menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan interaktif.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar mampu meningkatkan minat belajar serta perkembangan kognitif, bahasa, sosial, dan emosional peserta didik. Guru dituntut untuk mampu menciptakan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Namun, proses pembuatan media pembelajaran secara manual sering kali memerlukan waktu yang cukup lama dan keterampilan desain yang tidak dimiliki oleh seluruh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di PAUD Zaskia, diketahui bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan belum memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi berbasis AI masih terbatas sehingga proses penyusunan media pembelajaran belum berjalan secara efektif dan efisien. Kondisi tersebut menjadi salah satu kendala dalam menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan aplikasi ChatGPT dan Canva AI. ChatGPT merupakan teknologi berbasis Generative AI yang dapat membantu guru menghasilkan ide pembelajaran, menyusun cerita tematik, membuat soal sederhana, serta menyusun materi pembelajaran dengan lebih cepat. Sementara itu, Canva AI menyediakan berbagai fitur berbasis kecerdasan buatan, seperti Magic Media, yang mampu mengubah perintah teks menjadi ilustrasi visual sehingga mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik tanpa harus memiliki kemampuan desain grafis secara profesional.

Melalui pemanfaatan kedua teknologi tersebut, guru dapat menghasilkan berbagai media pembelajaran seperti buku cerita bergambar, ilustrasi edukatif, kartu peraga (flashcards), poster pembelajaran, serta media visual lainnya dalam waktu yang lebih singkat. Selain meningkatkan efisiensi kerja, penggunaan Artificial Intelligence juga memberikan kesempatan kepada guru untuk lebih fokus pada penyusunan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang menyelenggarakan kegiatan pelatihan pemanfaatan ChatGPT dan Canva AI bagi guru-guru PAUD Zaskia. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan digital guru dalam memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence sebagai media pendukung pembelajaran. Melalui pelatihan, praktik langsung, dan pendampingan, diharapkan guru mampu mengimplementasikan teknologi AI secara mandiri sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital.

## 2. METODE PENELITIAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di PAUD Zaskia yang berlokasi di Kelurahan Benda Baru, Kecamatan Pamulang, Kota Tangerang Selatan. Sasaran kegiatan adalah guru-guru PAUD Zaskia yang memiliki kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) sebagai media pendukung pembelajaran.

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pelatihan (workshop), praktik langsung, pendampingan, serta evaluasi. Pendekatan tersebut dipilih agar peserta tidak hanya memperoleh pemahaman secara teoritis, tetapi juga mampu mengimplementasikan penggunaan teknologi AI dalam menyusun media pembelajaran secara mandiri. Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri atas lima tahap sebagai berikut.

### **2.1 Tahap Persiapan**

Tahap persiapan diawali dengan observasi dan identifikasi kebutuhan mitra untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi guru dalam menyusun media pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan belum memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence secara optimal. Berdasarkan hasil tersebut, tim menyusun proposal kegiatan, melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, menyiapkan modul pelatihan, materi presentasi, perangkat pendukung, serta sarana pelaksanaan kegiatan seperti laptop, proyektor, dan jaringan internet

### **2.2 Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan workshop yang berisi penyampaian materi mengenai konsep dasar Artificial Intelligence, perkembangan Generative AI, serta pemanfaatannya dalam dunia pendidikan. Peserta diperkenalkan dengan aplikasi ChatGPT untuk membantu penyusunan cerita tematik, bahan ajar, dan ide pembelajaran kreatif. Selanjutnya, peserta memperoleh pelatihan penggunaan Canva AI, khususnya fitur Magic Media, untuk menghasilkan ilustrasi edukatif, buku cerita bergambar, dan media visual pembelajaran.

### **2.3 Tahap Praktik dan Pendampingan**

Setelah penyampaian materi, peserta melakukan praktik secara langsung menggunakan ChatGPT dan Canva AI. Guru dibimbing dalam menyusun prompt yang efektif agar mampu menghasilkan konten pembelajaran sesuai kebutuhan anak usia dini. Hasil yang diperoleh kemudian diintegrasikan ke dalam Canva AI untuk menghasilkan media pembelajaran berupa ilustrasi, buku cerita bergambar, dan kartu peraga (flashcards). Selama kegiatan berlangsung, tim memberikan pendampingan secara langsung kepada peserta yang mengalami kendala teknis maupun kesulitan dalam menyusun media pembelajaran. Pendampingan juga dilanjutkan secara daring melalui grup WhatsApp setelah pelatihan selesai.

### **2.4 Tahap Monitoring dan Evaluasi**

Monitoring dilakukan selama kegiatan berlangsung dengan mengamati partisipasi peserta, kemampuan dalam menggunakan teknologi AI, serta keterampilan guru dalam menghasilkan media pembelajaran berbasis digital. Evaluasi dilakukan melalui penilaian terhadap hasil karya peserta, diskusi, dan sesi tanya jawab untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan kegiatan serta manfaat penggunaan ChatGPT dan Canva AI dalam mendukung proses pembelajaran.

### **2.5 Tahap Penutup**

Tahap penutup dilakukan melalui penyampaian hasil pelaksanaan kegiatan, refleksi terhadap manfaat pelatihan, penyerahan modul kepada peserta, serta dokumentasi bersama. Pada tahap ini tim juga memberikan motivasi kepada guru agar

terus mengembangkan kreativitas dan keterampilan digital melalui pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence dalam proses pembelajaran sehingga implementasi yang telah dilakukan dapat berlangsung secara berkelanjutan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan di PAUD Zaskia dengan sasaran guru dan tenaga pendidik sebagai peserta pelatihan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI), khususnya ChatGPT dan Canva AI, sebagai media pendukung dalam penyusunan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Sebelum kegiatan dilaksanakan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal pelaksanaan, jumlah peserta, serta kebutuhan sarana dan prasarana pendukung. Selain itu, tim juga menyiapkan modul pelatihan, materi presentasi, perangkat komputer, proyektor, jaringan internet, serta berbagai kebutuhan teknis lainnya agar kegiatan dapat berjalan dengan baik.

#### 3.1 Pelaksanaan Workshop

Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh tim pengabdian dan sambutan dari Kepala PAUD Zaskia. Pada sesi ini disampaikan tujuan pelaksanaan kegiatan, manfaat pelatihan, serta pentingnya pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence dalam mendukung proses pembelajaran di era digital.



**Gambar 1. Pembukaan Kegiatan**

Selanjutnya Kepala PAUD Zaskia memberikan sambutan sekaligus menyampaikan apresiasi atas terselenggaranya kegiatan pelatihan. Pihak sekolah berharap pelatihan ini mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengikuti perkembangan teknologi digital sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik.



**Gambar 2. Sambutan Kepala PAUD Zaskia**

### **3.2 Penyampaian Materi**

Pada sesi penyampaian materi, peserta memperoleh pemahaman mengenai konsep dasar Artificial Intelligence, perkembangan Generative AI, serta pemanfaatannya dalam dunia pendidikan. Tim pengabdian menjelaskan bahwa Artificial Intelligence dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk mempercepat proses penyusunan media pembelajaran tanpa mengurangi kreativitas guru.

Materi berikutnya memperkenalkan penggunaan ChatGPT sebagai asisten digital untuk membantu guru menyusun cerita tematik, membuat soal sederhana, menghasilkan ide pembelajaran, serta menyusun materi ajar sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, peserta juga diperkenalkan dengan Canva AI, khususnya fitur Magic Media, yang mampu menghasilkan ilustrasi visual berdasarkan perintah teks (prompt).



**Gambar 3. Penyampaian Materi**

Melalui penyampaian materi tersebut, peserta memperoleh pemahaman mengenai cara memanfaatkan teknologi AI sebagai pendukung proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.

### **3.3 Praktik Penggunaan ChatGPT dan Canva AI**

Setelah memperoleh materi, peserta melakukan praktik secara langsung menggunakan ChatGPT dan Canva AI. Pada tahap ini guru dibimbing dalam menyusun prompt yang tepat agar menghasilkan materi pembelajaran sesuai dengan tema yang diinginkan.

Hasil teks yang dihasilkan melalui ChatGPT kemudian diintegrasikan ke dalam Canva AI untuk menghasilkan berbagai media pembelajaran, seperti buku cerita bergambar, ilustrasi edukatif, poster pembelajaran, serta kartu peraga (flashcards). Selama kegiatan berlangsung, tim pengabdian memberikan pendampingan secara langsung kepada peserta yang mengalami kendala teknis maupun kesulitan dalam menggunakan aplikasi.



**Gambar 4. Praktik Penggunaan ChatGPT dan Canva AI**

Pendampingan dilakukan secara intensif sehingga seluruh peserta mampu mengikuti setiap tahapan pelatihan dengan baik. Selain pendampingan secara langsung, tim juga menyediakan pendampingan lanjutan melalui grup WhatsApp sebagai media konsultasi setelah kegiatan selesai.



**Gambar 5. Pendampingan Peserta**

### 3.4 Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dilakukan selama kegiatan berlangsung dengan mengamati tingkat partisipasi peserta, kemampuan dalam menggunakan aplikasi Artificial Intelligence, serta keterampilan guru dalam menghasilkan media pembelajaran berbasis digital.

Evaluasi dilakukan melalui penilaian terhadap hasil karya peserta berupa buku cerita bergambar, ilustrasi edukatif, dan kartu peraga yang dihasilkan menggunakan ChatGPT dan Canva AI. Selain itu, dilakukan sesi diskusi dan tanya jawab untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan.



**Gambar 6. Monitoring dan Evaluasi**

Berdasarkan hasil evaluasi, guru mampu memahami penggunaan ChatGPT dan Canva AI sebagai media pendukung pembelajaran. Peserta juga menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menyusun media pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Penggunaan teknologi AI membantu guru menghemat waktu dalam penyusunan bahan ajar sekaligus meningkatkan kualitas visual media pembelajaran.

### 3.5 Penutupan Kegiatan

Tahap akhir kegiatan diisi dengan penyampaian hasil pelaksanaan program, refleksi manfaat kegiatan, penyerahan plakat kepada pihak PAUD Zaskia, serta sesi dokumentasi bersama seluruh peserta.



**Gambar 7. Penyerahan Plakat**



**Gambar 8. Dokumentasi Bersama**

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru PAUD Zaskia. Melalui pelatihan yang telah dilaksanakan, peserta memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence sebagai media pendukung pembelajaran. Guru tidak hanya memahami konsep dasar penggunaan ChatGPT dan Canva AI, tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara langsung dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan Artificial Intelligence dapat meningkatkan efisiensi waktu dalam penyusunan bahan ajar tanpa mengurangi kualitas materi yang dihasilkan. Dengan demikian, implementasi ChatGPT dan Canva AI menjadi

salah satu alternatif solusi yang efektif dalam mendukung transformasi digital pembelajaran di lingkungan PAUD Zaskia.

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan di PAUD Zaskia telah berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) sebagai media pendukung pembelajaran. Melalui pelatihan penggunaan ChatGPT dan Canva AI, peserta mampu memahami konsep dasar Generative AI serta mengimplementasikannya dalam penyusunan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Implementasi ChatGPT membantu guru dalam menghasilkan ide pembelajaran, menyusun cerita tematik, dan membuat bahan ajar secara lebih cepat. Sementara itu, Canva AI mempermudah proses pembuatan ilustrasi edukatif, buku cerita bergambar, serta kartu peraga (flashcards) dengan tampilan yang lebih menarik. Pemanfaatan kedua aplikasi tersebut mampu meningkatkan kreativitas guru sekaligus menghemat waktu dalam penyusunan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, penggunaan teknologi Artificial Intelligence memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru serta mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan interaktif. Dengan demikian, ChatGPT dan Canva AI dapat menjadi alternatif solusi dalam mendukung transformasi digital pembelajaran di lingkungan PAUD Zaskia.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Canva. (2025). *Canva for Education dan Pemanfaatan AI dalam Media Pembelajaran*. <https://www.canva.com/education/>
- Chaniago, R., & Siregar, M. H. (2024). Pemanfaatan Platform Canva AI dalam pembuatan media pembelajaran visual bagi tenaga pendidik anak usia dini. *Jurnal Pengabdian dan Inovasi Masyarakat*, 6(2), 112-120.
- Direktorat PAUD Kemendikbud. (2024). *Pembelajaran Kreatif dan Inovatif pada Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/>
- IBM. (2025). *Artificial Intelligence (AI) dan Implementasinya dalam Dunia Pendidikan*. <https://www.ibm.com/>
- Khairuni, N. (2021). Dampak penggunaan media visual dalam proses pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial*, 3(1), 45-52.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). *Transformasi Digital Pendidikan di Indonesia*. <https://www.kemdikbud.go.id/>
- Malik, R. (2023). *Artificial Intelligence in Education: Opportunities and Challenges*. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/>
- Nugroho, A., & Sanjaya, F. (2025). Optimalisasi Generative AI (ChatGPT) sebagai asisten digital guru dalam penyusunan materi pembelajaran tematik. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 45-53.
- OpenAI. (2026). *ChatGPT for Education*. <https://openai.com/>
- OpenAI. (2026). *Ensuring AI Use in Education Leads to Opportunity*. <https://openai.com/>
- Pratama, D., & Rahmawati, E. (2023). Pelatihan pembuatan alat peraga edukatif (APE) berbasis digital untuk meningkatkan kreativitas guru PAUD. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(3), 88-96.

- Sari, R. P., & Utami, D. (2024). Pelatihan pemanfaatan aplikasi ChatGPT dan Canva untuk efisiensi pembuatan bahan ajar guru PAUD. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 89-98.
- Sudarsono, B., & Wardani, K. (2025). Implementasi teknologi Generative AI (Artificial Intelligence) dalam menunjang inovasi pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 12(1), 34-43.
- UNESCO. (2025). *Artificial Intelligence in Education*. <https://www.unesco.org/>
- Yulianto, A. (2023). Strategi pembuatan buku cerita bergambar dan kartu peraga (flashcards) dalam meningkatkan daya tarik belajar siswa PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 112-121.