



PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK GURU PAUD DI KABUPATEN DONGGALA

Andi Agusniatih¹, Durrotunnisa², Sita Awalunisah³, Zakiyyatul Imamah⁴, Amrullah⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Palu, Indonesia

¹andiagusniatih@gmail.com

Abstract

Early childhood learning media is very important to be prepared by teachers before learning activities begin. Without learning media as an introduction or intermediary, ongoing learning will not be interesting. The use of technology will make it very easy for teachers to prepare practical and interesting digital-based learning media. Creating digital-based learning media will allow teachers to be creative and innovate with various applications and devices provided by information technology. Learning or media created by utilizing digital-based learning provides a new revolution for teachers in the learning methods used. The digital media used include PowerPoint, Prezi, Canva, CapCut, and the Kahoot and Quizizz apps, making learning more enjoyable. Regular use of digital media can improve learning quality, as students become accustomed to learning in a more engaging, active, and independent manner. Furthermore, this method helps students develop 21st-century skills such as digital literacy, critical thinking, collaboration, and creativity. This also makes it easier for teachers to assess, provide feedback, and adapt teaching methods to meet students' needs. The results of community service found a significant increase in teacher knowledge and skills with an average pre-test score of 61 and an average post-test score of 83. This activity succeeded in increasing teacher competence in preparing the learning process.

Keywords: *Learning media, digital media, early childhood*

Abstrak

Media pembelajaran anak usia dini amat penting dipersiapkan guru sebelum aktivitas pembelajaran dimulai. Bila tidak ada media pembelajaran sebagai pengantar atau perantara, pembelajaran yang tengah dilaksanakan tidak akan menarik. Pemanfaatan teknologi akan sangat memudahkan guru untuk menyiapkan media pembelajaran berbasis digital yang praktis dan menarik. Membuat media pembelajaran berbasis digital akan membuat guru bisa kreatif serta bisa berinovasi dengan beragam aplikasi dan perangkat yang disediakan oleh teknologi informasi. Pembelajaran atau media yang dibuat dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis digital memberi suatu revolusi baru untuk guru dalam metode pembelajaran yang dipergunakan. Media digital yang dilatih yaitu powerpoint, prezi, canva, capcut serta aplikasi kahoot dan quizizz untuk pembelajaran yang semakin menyenangkan. Menggunakan media digital secara rutin bisa meningkatkan mutu belajar, karena anak didik terbiasa belajar dengan cara yang lebih menarik, aktif, dan mandiri. Selain itu, metode ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti literasi digital, berpikir kritis, bekerja sama, dan berkreasi. Guru pun lebih mudah melakukan penilaian, memberi masukan, serta menyesuaikan cara mengajar sesuai dengan kebutuhan anak didik. Hasil pengabdian masyarakat ditemukan kenaikan signifikan dalam pengetahuan serta keterampilan guru dengan skor rata-rata pre-test sejumlah 61 serta skor rata-rata post-test 83. Kegiatan ini berhasil menaikkan kompetensi guru dalam mempersiapkan proses pembelajaran.

Kata kunci: *Media pembelajaran, media digital, anak usia dini*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah memberikan dampak perubahan signifikan pada beragam sektor kehidupan manusia, baik dari sektor ekonomi, sosial, budaya, maupun pendidikan. Supaya pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK tersebut harus diadakan penyesuaian, khususnya yang memiliki kaitan dengan faktor pengajaran di sekolah. Satu di antara faktor penting dalam proses pembelajaran ialah media pembelajaran yang harus dipelajari dikuasai oleh guru dengan demikian mereka bisa memberikan materi pelajaran kepada para siswa secara baik, berdaya guna, serta berhasil guna [1]. Media yakni alat yang tidak dapat terlepas dari proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini sebab sejalan dengan karakteristik anak usia dini yakni belajar melalui bermain. Bermain untuk anak usia dini membutuhkan media pembelajaran supaya melalui kegiatan bermain tersebut bisa merangsang seluruh aspek perkembangan anak, baik moral serta agama, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, kognitif serta seni [2]. Media pembelajaran bisa dimaknai dengan perangkat keras maupun perangkat lunak yang dipergunakan pada penyampaian materi oleh guru kepada siswa pada proses pembelajaran. Pada pembelajaran, media besar harapannya membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif sekaligus efisien sejalan dengan tujuan pembelajaran [3].

Perkembangan teknologi saat ini membuat tidak terdapat jarak serta batasan antara individu dengan individu, antar kelompok, serta dengan dengan negara, *society 5.0* sebagai fase revolusi teknologi amat memberi pengaruh pada kehidupan manusia saat ini. Apa lagi di bidang pendidikan mengingat krusialnya peran guru. Pada pendidikan, pada era toknolgi saat ini, dengan demikian kebutuhan guru yang bermutu menjadi suatu harapan demi masa depan bangsa yang cemerlang.

Pada era revolusi *society 5.0*, tugas guru bukan saja semakin ringan, setidaknya guru perlu bisa menyiapkan serta menaikkan kapabilitas yang dimiliki dengan baik untuk menghadapi era tersebut, paling tidak terdapat 4 upaya yang perlu dilakukan, seperti yang diuraikan oleh Wardiman Djojonegoro, yakni: 1) Mempunyai kapabilitas dalam menguasai keahlian pada suatu bidang yang mempunyai kaitan dengan IPTEK, 2) Bisa bekerja secara profesioanal dengan otoritas mutu serta keunggulan, 3) Menciptakan karya-karya unggul yang bisa bersaing secara global sebagai hasil dari kemampuan serta profesionalnya dan di *era society 5.0*, 4) Memiliki karakteristik masyarakat teknologi, masyarakat madani yang secara keseluruhan berpegaruh pada visi, misi dan tujuan pendidikan. Perkembangan teknologi akan berpengaruh pada cara serta bentuk hidup manusia [4].

Media pembelajaran yakni sebuah perangkat yang penting dipersiapkan seorang guru untuk memudahkan proses penyampaian materi. Media pembelajaran merupakan semua hal yang bisa dipergunakan dalam menyalurkan bahan pembelajaran untuk itu bisa mendorong minat, perhatian, pikiran, serta perasaan siswa pada aktivitas belajar mengajar untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Tiap media pembelajaran adalah sarana yang dipergunakan dalam mewujudkan tujuan pembelajaran yang di dalamnya terdapat informasi. Fungsi dari media pembelajaran yakni penyampaian informasi pembelajaran bisa lebih terorganisir. Penafsiran yang bervariasi antar guru bisa diantisipasi serta bisa dikurangi adanya kesenjangan informasi antara siswa.

Melalui media pembelajaran proses pembelajaran dapat dikemas menjadi lebih menarik, seperti bisa menyajikan informasi melalui suara, gambar, gerak, serta warna. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan media pembelajaran akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif. Melalui media pembelajaran, tujuan pembelajaran akan lebih mudah terwujud secara optimal dengan waktu serta tenaga yang efisien. Media pembelajaran juga bisa membantu siswa menyerap materi belajar secara lebih dalam serta utuh sebab diperkaya dengan kegiatan melihat, merasakan, menyentuh, serta mengalami sendiri [5].

Media konvensional serta media digital yakni media yang kerap dipergunakan saat ini, hal ini menuntukkan proses pembelajaran. Media konvensional pada pelaksanaannya tidak mempergunakan aplikasi atau program digital lainnya. Menurut [6] tentang media konvensional yakni media pembelajaran tradisional yang sering kita kenal dengan pembelajaran ceramah, metode ini sudah digunakan dari dulu untuk menjadi media komunikasi lisan serta tulisan antara pendidik dan siswa pada pembelajaran.

Pembelajaran melalui metode konvensional memiliki kaitan erat dengan ceramah yang disertai dengan pemaparan, pemberian tugas serta Latihan. Selanjutnya Tasruddin [7] berpendapat bahwa media digital yakni lingkungan belajar yang mempergunakan teknologi untuk menjadi alat pembelajaran, misalnya internet serta beragam perangkat (ponsel, laptop, komputer dan lain-lain). Media digital dalam pembelajaran berkolaborasi dengan media konvensional mempergunakan program seperti aplikasi yang

menunjang pembelajaran seperti contoh pada masa pandemic dipergunakan beragam aplikasi sebagai media pembelajaran digital *seperti google classroom, google meet, google form* serta aplikasi daring lainnya [7].

Penelitian yang dilakukan [8] memperlihatkan bahwasanya terdapat pengaruh signifikan dengan penerapan media pembelajaran digital pada prestasi belajar siswa. Media pembelajaran digital dapat lebih interaktif dan memberi pengalaman lebih nyata kepada siswa. Proses pembelajaran dengan mempergunakan media pembelajaran digital membuat siswa lebih berminat untuk menjalani proses pembelajaran, sehingga memberi kemungkinan siswa untuk menguasai tujuan pembelajaran dengan baik. Hingga sekarang media pembelajaran yang interaktif masih belum berkembang secara optimal. Satu di antara hambatan pengembangan media pembelajaran interaktif ialah keterampilan tenaga pengajar dalam memanfaatkan teknologi dalam menyusun media pembelajaran [9]. Padahal penggunaan teknologi di sekolah sangat penting digunakan untuk bahan ajar maupun media informasi sebagai satu di antara media untuk mengenalkan perkembangan teknologi kepada anak usia dini. Tujuan dikembangkannya media pembelajaran berbasis digital agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan fleksibel.

Kondisi guru saat ini dalam pemakaian media pembelajaran di kelas masih belum optimal hal ini dikarenakan beberapa kendala antara lain a) guru belum mahir dalam penggunaan media pembelajaran, b) sarana media pembelajaran masih terbatas, c) kurangnya pelatihan kepada guru tentang penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran, d) kurangnya kesadaran guru betapa pentingnya media pembelajaran bagi siswa. Dari beberapa point di atas sangat jelas tentang kondisi guru saat ini yang terdapat di sekolah-sekolah. Hal ini bukan perihalan mudah bagi guru PAUD untuk membuat media pembelajaran yang berbasis digital, apalagi dengan menghadapi perubahan teknologi yang begitu cepat tetapi dituntut untuk bisa segera beradaptasi dengan perubahan tersebut. Oleh karena itu sasaran mutlak pada pengabdian ini yaitu guru PAUD di Kabupaten Donggala Provinsi Sulawesi Tengah. Melihat hal tersebut, perguruan tinggi sebagai Lembaga tertinggi pendidikan khususnya Fakultas Keguruan ikut andil dalam mensosialisasikan pemanfaatan teknologi dalam menyusun media pembelajaran.

2. METODE

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini ialah mengatasi permasalahan guru untuk membuat media pembelajaran anak usia dini yang berbasis digital. Diharapkan para guru bisa menerapkan ilmu dan pengetahuan yang didapatkan pada proses pembelajaran. Lebih khusus tujuan dari pengabdian ini meliputi:

1. Memberi pengetahuan serta keterampilan dalam menyusun media pembelajaran berbasis digital untuk anak usia dini melalui pelatihan penyusunan media pembelajaran berbasis digital bagi guru PAUD di Kabupaten Donggala. Media digital yang dimaksud adalah dengan Powerpoint, Canva, Prezi dan penggunaan Capcut untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk video serta menggunakan aplikasi Kahoot dan Quizizz agar menambah ketertarikan anak dalam mengikuti pembelajaran.
2. Memberikan pendampingan kepada guru untuk menyusun media pembelajaran berbasis digital yaitu dengan Powerpoint, Canva, Prezi dan penggunaan Capcut serta penggunaan aplikasi interaktif seperti Kahoot, Quizizz agar pembelajaran semakin menyenangkan.

Pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan tahap persiapan. Di tahap ini dilaksanakan pengumpulan data awal melalui wawancara dengan pihak mitra untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan dan kompetensi yang perlu ditingkatkan. Hasil pengumpulan data awal ini kemudian dianalisis untuk merumuskan tujuan pelatihan yang spesifik dan tepat sasaran. Kedua belah pihak secara bersama menentukan waktu pelatihan, memastikan bahwa waktu pelatihan tidak mengganggu proses pembelajaran di sekolah.

Tahap pelaksanaan pelatihan dilakukan pada hari Selasa 23 Juli 2024. Pelatihan ini diklasifikasikan ke dalam tiga sesi, yakni sesi pertama dimulai dengan pemberian materi media digital dan aplikasi yang bisa digunakan dalam menyusun media pembelajaran. Sesi kedua, peserta diajak berdiskusi tentang masalah yang dihadapi dalam menyusun media pembelajaran. Sesi ketiga, *role play* membuat media pembelajaran berbasis digital. Metode yang digunakan mencakup *lecture*, diskusi, *hands-on practice*, *ice breaking*, yang dirancang untuk memastikan peserta dapat mengaplikasikan materi yang diberikan pada proses pembelajaran di sekolah.

Efektivitas pelatihan yang diberikan dilihat melalui data observasi partisipatif dan hasil *pre-test* serta *post-test* yang diisi oleh peserta untuk menilai kenaikan pengetahuan serta keterampilan peserta. Data

kuantitatif dari hasil pre-test serta post-test dikaji menggunakan statistik deskriptif. Sementara data kualitatif yang diperoleh dari wawancara dianalisis menggunakan teknik *thematic analysis* untuk mengidentifikasi tema-tema penting.

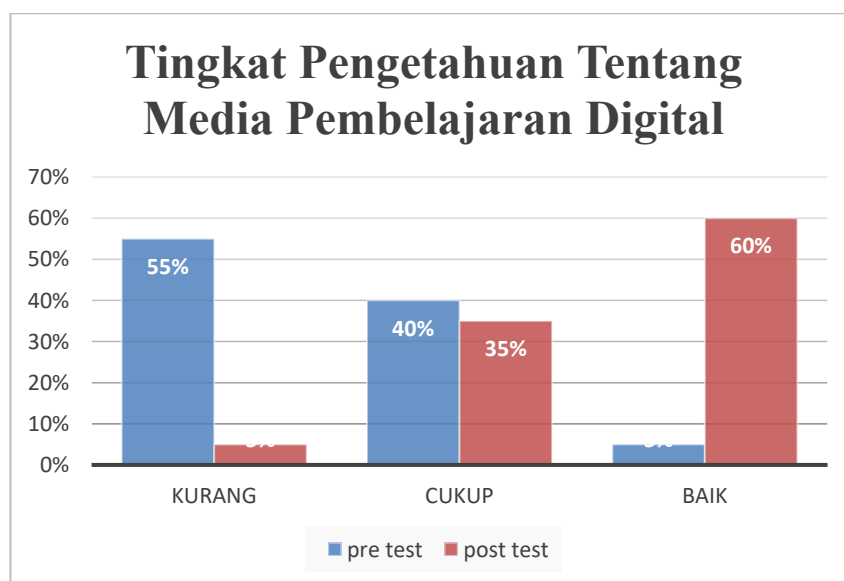
Setelah seluruh rangkaian pelatihan telah selesai, dilakukan tahap evaluasi untuk menilai efektivitas keseluruhan program. Evaluasi ini dilakukan dengan kolaborasi antara mitra dan tim pengabdian. Evaluasi mencakup hasil *pre-test* serta *post-test* serta umpan balik dari peserta. Tujuan dari evaluasi ini ialah untuk mengidentifikasi aspek yang perlu perbaikan dan yang sudah berjalan dengan lancar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

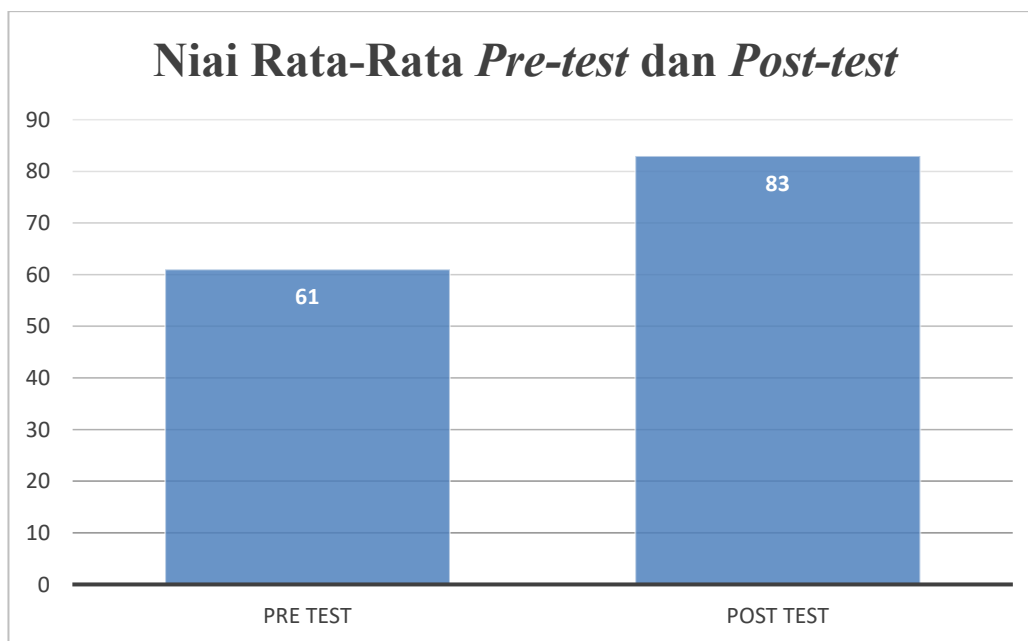
Kegiatan ini dibuat untuk mempersiapkan SDM yang lebih bermutu lagi khususnya guru agar terampil memanfaatkan teknologi dalam menyusun media pembelajaran anak usia dini. Kegiatan pelatihan ini dilakukan di TK Pembina Labuan Kabupaten Donggala, sesuai dengan kebutuhan khalayak mitra. Kegiatan pelatihan ini berfokus media pembelajaran anak usia dini dengan berbasis digital, hal ini sejalan dengan masalah yang ditemukan di lapangan yaitu masih banyak guru yang tidak menguasai dan belum mampu memanfaatkan media digital untuk membuat media pembelajaran anak usia dini yang dapat menunjang kualitas belajar mengajar maupun aktivitas bermain anak usia dini.

Kegiatan ini akan memperkenalkan dan memberikan pelatihan kepada guru-guru TK yang terdapat di Kabupaten Donggala khususnya. Pelatihan yang diberikan ini merupakan suatu hal yang amat diperlukan oleh guru PAUD untuk membuat media pembelajaran lewat digital agar memudahkan guru menghadapi kegiatan bermain dan pembelajaran yang sedang berlangsung. Oleh karena itu membuat media yang menarik perlu keterampilan atau skill agar media yang dirancang menarik untuk digunakan anak-anak. Skill inilah yang harus dibangun atau dibentuk pada guru-guru PAUD agar pembelajaran berlangsung menarik dan nyaman untuk anak-anak.

Pengukuran *pre-test* menggunakan kuesioner tentang media pembelajaran digital yang dilakukan sebelum dimulainya sesi pelatihan diketahui bahwa sebesar 55% peserta memiliki pengetahuan yang kurang tentang media pembelajaran digital, 40% peserta memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pembelajaran digital, dan 5% (yang memiliki pengetahuan yang baik tentang media pembelajaran digital). Setelah diberikan pelatihan tentang media pembelajaran digital kepada peserta dan dilakukan *post-test* untuk mengetahui peningkatan pengetahuan peserta, maka didapatkan bahwa 5% peserta yang masih kurang memiliki pengetahuan setelah mengikuti pelatihan, 35% peserta yang memiliki pengetahuan yang cukup setelah mengikuti pelatihan, dan 60% peserta memiliki pengetahuan yang baik setelah diberikan pelatihan. Nilai rata-rata peserta sebelum mengikuti pelatihan sebesar 61 dan sesudah mengikuti pelatihan sebesar 83. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan peserta pelatihan sebesar 36%. Perbandingan tingkat pengetahuan peserta sebelum dan sesudah diberikan pelatihan dapat dilihat pada gambar.1 dan gambar. 2 berikut:



Gambar 1. Perbandingan Tingkat Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Pelatihan Media Pembelajaran Digital



Gambar 2. Nilai Rata-Rata *Pre-test* dan *Post-test*

Penelitian sebelumnya oleh [10] mengemukakan bahwa efektivitas pelatihan dipengaruhi instruktur pelatihan, peserta pelatihan, materi pelatihan, metode yang digunakan untuk menyampaikan materi, dan evaluasi pelatihan. Pada kegiatan ini, pemateri menggunakan metode ceramah dan simulasi yang dibantu menggunakan foto, video, dan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru PAUD dalam membuat media pembelajaran. Peserta juga diminta untuk melakukan proyek sederhana selama proses pelatihan agar dapat mencoba langsung membuat media pembelajaran berbasis digital dan memperoleh pengalaman langsung selama pelatihan. Penelitian yang dilakukan oleh [5] juga menegaskan bahwa untuk melihat efektivitas pelatihan maka perlu dilakukan evaluasi. Evaluasi pelaksanaan pelatihan dilihat dari keterampilan peserta memahami materi yang diberikan, keterampilan peserta pelatihan untuk membuat produk serta kedisiplinan, partisipasi, antusias, serta motivasi peserta dalam menjalani pelatihan.



Gambar 3. Guru Dan Kepala Sekolah Yang Mengikuti Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Digital



Gambar 4. Peserta Pelatihan Sedang Menerima Materi Pelatihan

Suasana guru-guru sedang menerima materi tentang membuat media berbasis digital sebelum melakukan praktek langsung, guru-guru menerima materi terdahulu sebagai pengantar dan sebagai penjelasan bahwa materi tersebut sangat mendorong dan bermanfaat untuk ibu-ibu guru TK di Kabupaten Donggala. Pemakaian media pembelajaran bisa membangkitkan motivasi serta minat baru, merangsang aktivitas belajar, bahkan memberi efek psikis pada anak. Pemakaian media pembelajaran di PAUD juga memungkinkan anak berinteraksi. Interaksi langsung dengan lingkungan memungkinkan manusia mengamati dan mengenali pembelajaran secara konsisten setiap anak menciptakan motivasi belajar dan menyajikan informasi konsistensi dan reproduisibilitas, atau disimpan secara konsisten menyajikan pesan dan informasi pembelajaran kepada semua anak sekaligus, memungkinkan Anda mengatasi keterbatasan waktu dan ruang serta mengendalikan arah dan kecepatan belajar anak. Pada pengabdian kali ini, peserta pelatihan yang memilih teknik direkomendasikan mempergunakan yakni teknik yang sederhana sebab lebih ringan serta mudah dipergunakan oleh pemula. Peserta diminta menentukan satu saja powerpoint Untuk pembelajaran yang dimiliki untuk diterapkan secara langsung salah satunya dengan aplikasi fastone. Peserta merekam mandiri seakan-akan tengah berbicara dengan siswa. Pada proses pelatihan ini ada sejumlah hambatan yang dijumpai, yaitu sejumlah peserta kurang terampil untuk menggunakan kamera, spesifikasi laptop yang guru miliki masih kurang layak untuk software, belum terdapat ruangan khusus yang bisa dipergunakan oleh guru.

Walaupun ada sejumlah hambatan, pelatihan ini menciptakan banyak media pembelajaran digital sederhana yang kreatif serta inovatif. Sejumlah media yang diciptakan masih perlu perbaikan lebih lanjut, maka dari itu peserta pelatihan meminta untuk mengadakan pelatihan tahap selanjutnya supaya media pembelajaran digital yang dikembangkan menjadi lebih maksimal serta layak dipergunakan untuk pembelajaran anak usia dini. Dalam proses penjabaran materi peneliti memaparkan terkait sejumlah aplikasi yang dapat digunakan untuk menerapkan pembelajaran digital atau untuk membuat media pembelajaran digital seperti powerpoint, prezi, membuat video pembelajaran melalui recording video, capcut, tiktok atau bisa di ambil dari youtube. Selain itu membuat gambar dengan Canva, Word dengan teknik insert design, paint, dan corel draw. Ada juga hal sangat mudah dan sederhana yang bisa dilakukan oleh guru yaitu mengambil gambar yang ada di google untuk dikenalkan kepada anak-anak seperti gambar binatang, buah, alat transportasi dan lain-lain sebagai media pembelajaran anak usia dini. Tidak bisa dipungkiri bahwasanya adanya internet sangat mengubah kondisi Pendidikan secara drastis dan signifikan dalam 20 tahun belakangan ini [11].

Selanjutnya meningkatnya pengguna digital yang cepat sangat merubah suasana pembelajaran di sekolah maupun ditempat kerja dan berdampak pada kebutuhan akan keterampilan baru untuk para guru dan murid [12]. Kemudian pelatihan yang dilakukan oleh Ayunia bahwa Pelatihan ini dapat menambah pengetahuan guru mengenai media pembelajaran berbasis digital. Hasil kuesioner menunjukkan adanya

peningkatan wawasan peserta pelatihan terkait aplikasi canva yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang menarik [13]. Lebih lanjut Helmie dalam pengabdianya menyimpulkan pengetahuan para guru sekolah dasar di kecamatan Cipanas tentang teknologi, khususnya implementasi teknologi VR dalam pengajaran bahasa Inggris anak, menjadi lebih luas sehingga para guru mampu mengembangkan kompetensi pedagogiknya dengan optimal [14]. Selain dari itu para guru diharuskan memiliki kemampuan untuk membuat kuis dan LKPD yang diminati oleh peserta didik, tetapi mudah dibuat oleh guru. Aplikasi yang mendukung pembuatan kuis dan LKPD yang menarik adalah *Wizer.me*, dari kegiatan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kegiatan dapat berjalan dengan baik, ini ditunjukkan dari hasil refleksi bahwa guru-guru berminat dalam pengembangan media pembelajaran *Wizer.me*. dan mampu merangsang kreatifitas [15].

Untuk diketahui bahwa standar kompetensi yang perlu guru miliki meliputi empat jenis kompetensi mencakup: kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional serta sosial. Memenuhi kompetensi tersebut yakni tanggungjawab guru kepada masyarakat atau orangtua murid sebagai penyedia layanan pendidikan [4]. Maka dari itu mau tidak mau guru perlu memiliki kompetensi-kompetensi tersebut agar dapat memberikan layanan terbaik untuk Masyarakat dalam dunia Pendidikan salah satunya untuk mengembangkan kompetensinya yaitu dengan mengikuti pelatihan pelatihan baik yang disediakan oleh Lembaga sekolah maupun pelatihan diluar Lembaga.

4. KESIMPULAN

Sesuai dengan hasil pelaksanaan program, berikut merupakan simpulan dari program pelatihan yang telah dilakukan.

1. Pelatihan ini berhasil meningkatkan pengetahuan serta keterampilan guru dalam menyusun media pembelajaran berbasis digital. Hal ini bisa dicermati melalui nilai *pre-test* serta *post-test*.
2. Peserta pelatihan mampu menyesuaikan diri memanfaatkan teknologi dalam bidang pendidikan.
3. Peserta pelatihan mampu menyusun media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik serta inovatif untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk semua pihak yang sudah terlibat serta berpartisipasi pada kegiatan pengabdian ini, terutama kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Tadulako yang sudah memberikan semangat pada kegiatan ini dari awal hingga selesai dan TK Pembina Labuan Kabupaten Donggala yang sudah menjalin Kerjasama dengan demikian tim pengabdian mampu melaksanakan pengabdian Masyarakat di sekolah mitra.

PENGUNAAN TEKNOLOGI BERBASIS KECERDASAN BUATAN (AI)

Kami sebagai penulis menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dalam penulisan artikel ini murni hasil karya kami tim pengabdian masyarakat dan tidak menggunakan perangkat **AI** generatif. Semua riset, penulisan, dan revisi adalah hasil karya kami selaku tim pengabdian. Tidak ada bantuan **AI** yang digunakan dalam penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. F. Shofa, "Inovasi Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19," vol. 5, 2020.
- [2] H. Zaini and K. Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 81–96, 2017, doi: 10.19109/ra.v1i1.1489.
- [3] I. Magdalena, A. Fatakhatus Shodikoh, A. R. Pebrianti, A. W. Jannah, I. Susilawati, and U. M. Tangerang, "the Importance of Learning Media To Increase Students' Interest in Learning At Sdn Meruya Selatan 06 Am," *Ed. J. Edukasi dan Sains*, vol. 3, no. 2, pp. 312–325, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- [4] A. Hidayah and S. Syahrani, "Internal Quality Assurance System Of Education In Financing Standards and Assessment Standards," *Indones. J. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 291–300, 2022, doi: 10.54443/injoe.v3i2.35.

- [5] A. Ramli, R. Rahmatullah, I. Inanna, and T. Dangnga, "Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar," *Pros. Semin. Nas. Lemb. Pengabdi. Kpd. Masy. UNM*, pp. 5–7, 2018, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/download/7649/4429>
- [6] Nurwahidah, S. Maryati, W. Nurlaela, and Cahyana, "Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini," *PAUD Lect. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 02, pp. 49–61, 2021, doi: 10.31849/paud-lectura.v4i02.6422.
- [7] A. Yuniarti, T. Titin, F. Safarini, I. Rahmadia, and S. Putri, "Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran," *JUTECH J. Educ. Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 84–95, 2023, doi: 10.31932/jutech.v4i2.2920.
- [8] N. Khamidah, W. Winarto, and V. R. Mustikasari, "Discovery Learning : Penerapan dalam pembelajaran IPA berbantuan bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa," *JIPVA (Jurnal Pendidik. IPA Veteran)*, vol. 3, no. 1, p. 87, 2019, doi: 10.31331/jipva.v3i1.770.
- [9] E. Hendarwati, A. Setiawan, and P. R. Aristiana, "Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan Pembelajaran Inovatif , Penyusunan Perangkat Pembelajaran dan Pembukuan Pada Bunda PAUD kegiatan Paud Mutiara Bunda Dalam kegiatannya Paud Mutiara," *Aksiologi J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 81–91, 2017, [Online]. Available: <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Aksiologi/article/view/748/623>
- [10] A. Alhidayatullah, A. Sudarma, and M. Khairul Amal, "Efektivitas Pelatihan Kerja Dalam Meningkatkan Prestasi Kerja Karyawan," *Coopetition J. Ilm. Manaj.*, vol. 14, no. 1, pp. 119–130, 2023, doi: 10.32670/coopetition.v14i1.2373.
- [11] F. Ferry, R. Elvinawanty, and Y. S. Manurung, "Kecanduan Internet Ditinjau dari Kecerdasan Emosional Remaja di Warung Internet Kelurahan Sekip Medan," *J. Educ. Hum. Soc. Sci.*, vol. 2, no. 1, pp. 47–54, 2019, doi: 10.34007/jehss.v2i1.56.
- [12] J. Junaidi, W. Satria, and D. Wahyuni, "Penggunaan Internet Sebagai Media Komunikasi Dalam Proses Pelaksanaan Aktivitas Belajar Mahasiswa Di Universitas Dharmawangsa," *J. Educ. Hum. Soc. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 131–139, 2021, doi: 10.34007/jehss.v4i1.511.
- [13] P. Ayunia Lestari *et al.*, "Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta," *Indones. J. Community Serv. Eng. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 47–54, 2022.
- [14] J. Helmie, V. Nurviyani, I. Ristiani, M. S. Taufik, and A. Mulyana, "Pelatihan Implementasi Virtual Reality (Vr) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Mengembangkan Kompetensi Pedagogik Guru-Guru Sd Di Kec. Cipanas," *J. War. Desa*, vol. 4, no. 1, pp. 34–40, 2022, doi: 10.29303/jwd.v4i1.170.
- [15] N. K. E. Ni Ketut Erawati, N. K. R. P. Ni Kadek Rini Purwati, N. W. S. P. Ni Wayan Suardiati Putri, and I. W. G. W. Gede Wardika, "Pelatihan Pemanfaatan Wizer.Me Sebagai Media Pembelajaran Digital," *Puan Indones.*, vol. 4, no. 2, pp. 125–134, 2023, doi: 10.37296/jpi.v4i2.133.