JURNAL ABDIMAS INDONESIA Vol. 5, No. 4, 2025
E-ISSN 2797-2887
Copyright © 2025 The Author(s)

Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Kecerdasan Artifisial dalam Penguatan Literasi dan Numerasi untuk Guru PAUD

Angri Lismayani[1], Muhammad Isbar Pratama[2], A. Sri Wahyuni Asti[3], Fitriani Dzulfadhilah[4], Rusmayadi[5]

[1,2,3,4] Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Penulis Korespondensi:
Angri Lismayani
angri.lismayani@unm.ac.id

Abstrak:

Guru PAUD memiliki peran penting dalam membangun dasar kemampuan literasi dan numerasi anak, namun masih banyak yang mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran yang inovatif, terutama kecerdasan artifisial. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam memahami, menggunakan, dan mengintegrasikan teknologi AI dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Pelatihan dilaksanakan di TK Pembina Kecamatan Majauleng pada bulan Agustus 2025 dengan melibatkan 20 guru PAUD. Data berupa data kuantitatif dan kualitatif yang dikumpulkan melalui kuisioner pretest-postest, observasi dan wawancara. Data dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif untuk melihat peningkatan skor hasil pelatihan, dan analisis deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses, pengalaman, serta perubahan kompetensi guru selama kegiatan. Metode kegiatan meliputi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi peserta. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada tiga indikator utama, yaitu pengetahuan AI dasar, kemampuan penggunaan aplikasi edukatif, dan rasa percaya diri guru dalam menggunakan teknologi. Peningkatan ini membuktikan bahwa pelatihan efektif dalam memperkuat pemahaman teoritis, keterampilan praktis, dan sikap positif guru terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi nyata terhadap penguatan kapasitas guru PAUD menuju pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan berbasis teknologi cerdas.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence, Literasi Numerasi, Educational Technology, PAUD*

Pendahuluan

Pendahuluan Perkembangan teknologi digital yang begitu pesat pada era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi secara cepat dan cerdas. Salah satu inovasi teknologi yang kini menjadi perhatian global adalah kecerdasan artifisial (Artificial Intelligence/AI). Teknologi ini tidak hanya digunakan di dunia industri, tetapi juga mulai diintegrasikan dalam dunia pendidikan sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan mampu menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Amalia & Prasetyo, 2025). Perkembangan teknologi digital membuat pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan personal, namun juga menuntut peningkatan kompetensi digital baik pada pendidik maupun peserta didik di lingkungan pendidikan masa kini (Dewi & Hasmirati, 2022).

Pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), guru memiliki peran yang sangat penting dalam meletakkan dasar-dasar kemampuan anak, termasuk dalam aspek literasi dan numerasi (Ariyanto et al., 2023). Literasi bukan sekadar kemampuan membaca dan menulis, melainkan kemampuan memahami, menafsirkan, serta mengekspresikan gagasan (Marlina et al., 2022). Sementara numerasi tidak hanya berkaitan dengan berhitung, tetapi juga kemampuan berpikir logis, mengenal pola, dan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (R. O. Ariyanto et al., 2020). Namun, berbagai penelitian dan hasil asesmen nasional PISA 2022 (Programme for International Student Assessment): menunjukkan bahwa kemampuan literasi dan numerasi anak Indonesia masih tergolong rendah, terutama pada usia dini. Salah satu penyebabnya adalah keterbatasan guru dalam menggunakan metode dan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi anak.

Di sisi lain, potensi pemanfaatan teknologi kecerdasan artifisial (AI) dalam pembelajaran PAUD sangat besar (Solichah & Shofiah, 2024). Berbagai aplikasi berbasis AI kini dapat membantu guru merancang kegiatan belajar yang lebih menyenangkan dan personal (Nafisah et al., 2024). Misalnya, AI dapat membantu guru menciptakan cerita interaktif, permainan berhitung adaptif, dan media belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Namun, kenyataannya banyak guru PAUD yang belum memiliki pemahaman dan keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Kesenjangan literasi digital di kalangan pendidik menjadi tantangan nyata yang perlu segera dijembatani. Berbagai studi yang menunjukkan AI secara signifikan memperluas konsep, keterampilan, dan motivasi belajar anak PAUD. Guru PAUD memiliki sikap positif terhadap AI, tetapi keterbatasan literasi digital dan kurangnya pelatihan teknis menghambat pemanfaatan AI secara optimal. Guru merasa belum sepenuhnya kompeten menggunakan teknologi AI, membutuhkan pelatihan dan dukungan kebijakan agar AI bisa integrasi secara bertanggung jawab dalam pembelajaran (Fadila et al., 2025).

Inovasi seperti intelligent tutoring system dan permainan edukatif berbasis AI telah meningkatkan kemampuan anak untuk belajar secara mandiri, mengeksplorasi pengetahuan baru, dan meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran (Su & Yang, 2022). Pemanfaatan kecerdasan artifisial (AI) dalam pendidikan anak usia dini tidak hanya berfokus pada penguasaan keterampilan kognitif seperti membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga berperan penting dalam mengembangkan keterampilan lunak (soft skills) yang menjadi fondasi bagi kesuksesan anak di masa depan. Melalui gamifikasi dan platform pembelajaran interaktif berbasis AI, anak dapat belajar secara alami, menyenangkan, dan kolaboratif (Fikri & Rhalma, 2024).

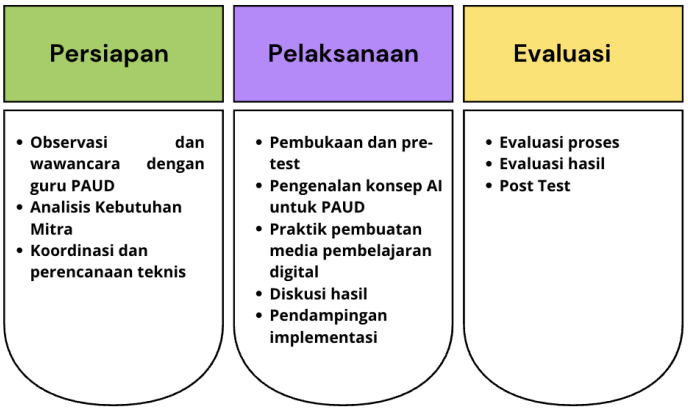
Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan beberapa guru PAUD di wilayah sasaran, ditemukan sejumlah permasalahan mendasar yang menjadi latar belakang perlunya kegiatan pengabdian ini. Permasalahan tersebut diantaranya; Sebagian besar guru PAUD masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai penggunaan teknologi digital, terlebih lagi kecerdasan artifisial (AI) dalam proses pembelajaran. Banyak guru yang masih beranggapan bahwa teknologi AI hanya dapat digunakan pada jenjang pendidikan tinggi atau untuk keperluan industri, sehingga belum melihat relevansinya bagi pembelajaran anak usia dini. Akibatnya, potensi AI sebagai alat bantu pembelajaran yang adaptif, menarik, dan personal belum dimanfaatkan secara optimal serta Guru PAUD umumnya sudah memahami pentingnya literasi dan numerasi, namun masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan kedua aspek tersebut dengan media pembelajaran berbasis teknologi.

Copyright © 2025 The Author(s)

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka diperlukan suatu kegiatan pelatihan pemanfaatan Teknologi Kecerdasan Artifisial dalam Penguatan Literasi dan Numerasi untuk Guru PAUD. Kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu menjadi solusi diantaranya: 1. Memberikan pelatihan dan pendampingan praktis mengenai penggunaan AI dalam pembelajaran literasi dan numerasi. 2. Membantu meningkatkan kompetensi digital guru agar mampu merancang kegiatan belajar berbasis teknologi yang menarik dan sesuai tahap perkembangan anak; serta 3. Memperkuat jejaring dan komunitas guru PAUD sebagai wadah berbagi praktik baik dan inovasi pembelajaran.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2025 dengan sasaran kegiatan pelatihan ini adalah guru PAUD di Kecamatan Majauleng berjumlah sekitar 20 guru. Pelaksanaan Pelatihan di Lakukan di TK Pembina. Pelaksanaan kegiatan pelatihan pemanfaatan Teknologi Artifisial Intelegenci dalam Penguatan Literasi dan Numerasi untuk Guru PAUD dilakukan melalui 3 tahap diantaranya ; Tahap Persiapan, Tahap Pesiapan dan Tahap Evaluasi.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pelatihan

Tahap persiapan

Pada tahap ini, tim pengabdian fokus memahami kondisi nyata di lapangan dan kebutuhan para guru PAUD. Langkah pertama adalah melakukan observasi dan wawancara langsung dengan guru-guru PAUD di lembaga mitra. Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana mereka mengenal teknologi, terutama aplikasi berbasis AI, serta kesulitan yang mereka hadapi dalam mengajar literasi dan numerasi. Setelah itu dilakukan analisis kebutuhan mitra, yaitu mengidentifikasi keterampilan yang perlu ditingkatkan, misalnya kemampuan menggunakan aplikasi pembelajaran digital, atau merancang kegiatan belajar yang menarik bagi anak. Tahap berikutnya adalah koordinasi dan perencanaan teknis. Tim pengabdian berdiskusi dengan kepala sekolah, pengurus lembaga PAUD, dan pihak terkait untuk menentukan jadwal, tempat, serta metode pelatihan. Pada tahap ini juga disiapkan materi pelatihan, lembar evaluasi, serta alat bantu seperti laptop, proyektor, dan koneksi internet. Hasil dari tahap ini adalah rencana kegiatan yang matang dan sesuai dengan kebutuhan guru PAUD agar pelatihan bisa berjalan efektif dan tepat sasaran.

Tahap pelaksanaan

Tahap ini merupakan inti kegiatan pengabdian, di mana guru PAUD dilibatkan secara aktif untuk belajar dan berlatih. Kegiatan dimulai dengan pembukaan dan pre-test untuk mengukur pemahaman awal peserta tentang AI dan penerapannya dalam pembelajaran anak usia dini. Selanjutnya, peserta mengikuti sesi pengenalan konsep AI untuk PAUD.

Pada bagian ini, narasumber menjelaskan apa itu kecerdasan artifisial, bagaimana AI dapat membantu dalam pembelajaran, serta contoh-contoh aplikasi sederhana yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi anak. Setelah memahami konsep dasar, guru langsung masuk ke praktik pembuatan media pembelajaran digital. Dalam sesi ini, peserta membuat media sederhana berbasis AI, yaitu menggunakan aplikasi untuk membuat kuis berhitung otomatis, cerita digital interaktif, dan alat bantu pengenalan huruf dengan suara. Setelah praktik, dilakukan diskusi hasil di mana setiap kelompok guru mempresentasikan hasil karya mereka. Peserta lain dan fasilitator memberikan masukan agar media tersebut dapat diterapkan secara efektif di kelas.

Tahap penutupan

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana kegiatan pengabdian berhasil mencapai tujuannya. Pertama, dilakukan evaluasi proses, yaitu menilai keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung. Tim pengabdian mencatat partisipasi guru, semangat belajar, dan kemampuan mereka mengikuti pelatihan. Kedua, dilakukan evaluasi hasil, dengan melihat peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru sebelum dan sesudah pelatihan. Hal ini diukur melalui post-test, serta dari kualitas produk atau media pembelajaran berbasis AI yang telah mereka buat. Selain itu, guru juga diminta menuliskan refleksi singkat tentang pengalaman mereka selama kegiatan—apa yang mereka pelajari, tantangan yang dihadapi, dan bagaimana mereka berencana menerapkannya di kelas.

Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif dan kualitatif melalui kuisioner pretest-postest, observasi dan wawancara. Data dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif untuk melihat peningkatan skor hasil pelatihan, dan analisis deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses, pengalaman, serta perubahan kompetensi guru selama kegiatan.

Hasil dan Pembahasan

Tahap Persiapan

Pengabdian ini dilaksanakan dengan tujuan memastikan semua pihak paham sasaran, kebutuhan teknis dan nonteknis terpenuhi, materi dan instrumen siap, guru siap belajar praktik langsung. Pada tahap persiapan dilakukan kunjungan lapangan melakukan observasi selama 2-3 jam untuk melihat sejauh mana pemahaman guru terkait literasi, numerasi dan pemanfaatan AI dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini juga dilakukan proses wawancara dengan setiap guru terkait pengalaman mereka menggunakan perangkat digital dan aplikasi yang pernah dipakai. Setlah didapatkan hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa masih kurangnya pemahaman guru terhadap kemampuan literasi, numerasi serta penggunaan perangkat digital dalam proses pembelajaran. Tim pengabdian kemudian membuat materi terkait focus permaslahan yang didapat tadi. Pengabdi juga menyiapkan instrument untuk pretest guru yang berupa kuisioner singkat (10 butir) tentang pengetahuan AI dasar, penggunaan aplikasi edukatif, dan rasa percaya diri memakai teknologi. Rubrik praktik guru (skala 1–4) untuk menilai: pembuatan media, kualitas RPPH berbasis AI, dan praktik di kelas. Kemudian berdiskusi menetukan jadwal pelatihan yang ditetapkan bersama yaitu tanggal 24 Agustus 2025. Adapun jadwal sesi pelatihan yang dilakukan selama satu hari yaitu ;

Jam	Kegiatan
09.00 – 09.20	Pembukaan & pengukuran awal / pre-test guru
09.20 – 10.00	Pengenalan konsep & tujuan pembelajaran
10.00 – 12:00	Praktik desain menggunakan aplikasi

Copyright © 2025 The Author(s)

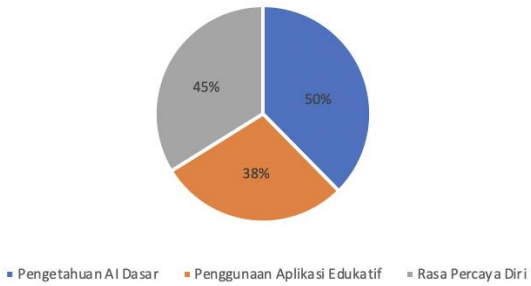
12:00 – 13.00	Istirahat makan siang
13.00 – 14.30	Lanjut praktik: pembuatan produk akhir
14.30 – 15.30	Presentasi produk + feedback
15.30 – 16.00	Penutupan

Tabel 1. Jadwal Kegiatan



Gambar 2. Foto Pembukaan bersama Guru PAUD

Sebelum sesi pelatihan dimulai, kegiatan diawali dengan pelaksanaan pengukuran awal (pre-test) untuk mengetahui tingkat pemahaman guru PAUD terhadap materi pelatihan yang akan diberikan. Kegiatan ini dilakukan secara tertib di ruang pelatihan dengan pendampingan dari tim fasilitator. Sebanyak 20 orang guru PAUD mengikuti pre-test dengan penuh antusias. Instrumen yang digunakan dalam pre-test berupa kuisioner berisi 10 butir pertanyaan yang mencakup tiga aspek utama, yaitu: pengetahuan dasar tentang kecerdasan artifisial (AI), penggunaan aplikasi edukatif berbasis teknologi, dan rasa percaya diri dalam menggunakan teknologi digital. Setiap guru mengisi lembar penilaian secara mandiri, dengan waktu pengerjaan sekitar 15–20 menit. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengukur kemampuan awal peserta sebelum mendapatkan materi dan praktik pelatihan.



Gambar 3. Diagram hasil Pre-test

Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih memiliki tingkat pengetahuan yang rendah dalam hal pemahaman dasar AI (sekitar 50%), sementara kemampuan menggunakan aplikasi edukatif berada pada kisaran 38%, dan rasa percaya diri menggunakan teknologi sebesar 45%. Temuan ini menjadi dasar penting bagi tim pelatih untuk menyesuaikan strategi pembelajaran. Materi pelatihan kemudian difokuskan pada pengenalan konsep AI yang aplikatif, latihan membuat media pembelajaran digital, serta pendampingan penggunaan platform seperti Wordwall dan ScratchJr. Melalui proses ini, diharapkan kemampuan dan kepercayaan diri guru meningkat secara signifikan setelah sesi pelatihan berakhir.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan “Pemanfaatan Teknologi Kecerdasan Artifisial dalam Penguatan Literasi dan Numerasi untuk Guru PAUD” berlangsung dengan suasana yang interaktif dan kolaboratif. Kegiatan ini diikuti oleh 20 orang guru PAUD dari berbagai lembaga di Kecamatan Majauleng. Kegiatan dilaksanakan di TK Pembina dengan format belajar partisipatif, di mana para peserta duduk dan berdiskusi aktif bersama pemateri. Pada sesi ini, guru-guru diperkenalkan pada berbagai aplikasi pembelajaran berbasis AI seperti Wordwall dan ScratchJr. Fasilitator memandu peserta menggunakan laptop dan ponsel untuk membuat media interaktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran literasi dan numerasi anak usia dini. Dalam suasana santai namun produktif, para guru mencoba langsung membuat kuis berhitung otomatis, mengatur tampilan visual yang menarik, hingga merancang cerita digital sederhana. Kegiatan ini menjadi ruang belajar yang menyenangkan bagi para guru PAUD. Melalui praktik langsung dan bimbingan, peserta mendapatkan pengalaman nyata bagaimana AI dapat menjadi alat bantu kreatif dalam merancang pembelajaran yang menarik, adaptif, dan sesuai tahap perkembangan anak.



Gambar 4. Pemaparan dan desain AI

Wordwall - Kuis Berhitung Otomatis, Pada tahap awal, peserta diperkenalkan dengan tampilan utama (dashboard) Wordwall. Fasilitator menjelaskan bagian-bagian penting seperti: Menu utama (Create Activity, My Activities, Community). Jenis-jenis template permainan interaktif, seperti Quiz, Match Up, Group Sort, Find the Match, dan True or False. Guru diajak memahami bahwa setiap template memiliki fungsi yang berbeda misalnya Quiz untuk soal pilihan ganda, Match Up untuk mencocokkan gambar dan teks, atau Group Sort untuk mengelompokkan benda sesuai kategori. Tujuan tahap ini adalah agar guru merasa familiar dan percaya diri dalam menggunakan platform Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis AI sederhana yang dapat menyesuaikan jawaban, memberikan skor otomatis, dan menampilkan umpan balik secara real-time. Setelah kuis selesai dibuat, guru diminta menguji hasilnya dengan mencoba memainkan kuis di HP atau tablet. Ukuran huruf dan gambar cukup besar dan jelas, Warna, suara, dan tampilan antarmuka ramah bagi anak-anak. Setelah kuis disempurnakan, guru diajarkan untuk menyimpan hasil kuis dalam bentuk link atau QR code agar dapat diakses secara online oleh anak-anak melalui perangkat mereka. Dengan demikian, guru dapat memanfaatkan hasil desainnya dalam berbagai situasi baik di kelas digital maupun kegiatan belajar konvensional.

ScratchJr, langkah pertama adalah memastikan seluruh peserta memiliki aplikasi ScratchJr di tablet atau laptop (bisa diunduh gratis di App Store atau Play Store). Layar panggung (stage) tempat cerita dan animasi akan ditampilkan. Area blok perintah (coding blocks) kumpulan perintah yang digunakan untuk menggerakkan karakter, menambahkan suara, atau mengatur urutan cerita. Daftar karakter (sprites) tokoh-tokoh yang akan digunakan dalam cerita. Pada tahap ini, guru belajar mengenali ikon, warna,

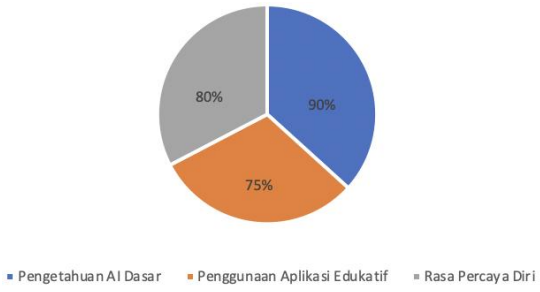
Copyright © 2025 The Author(s)

dan fungsi dasar tiap blok perintah, seperti perintah gerak, suara, dan tampilan. Tujuannya agar guru memahami bahwa ScratchJr bukanlah coding rumit, melainkan alat bermain sambil belajar logika sederhana. Dalam tahap ini Memilih karakter yang sudah tersedia (anak, hewan, kendaraan). Latar belakang (background) juga dapat dipilih dari koleksi ScratchJr seperti sekolah, rumah, taman, pantai, atau dibuat manual sesuai kebutuhan tema pembelajaran. Guru kemudian diminta merancang alur cerita sederhana yang mudah dipahami anak-anak. Dengan cara ini, guru belajar menyusun alur naratif yang memiliki awal, konflik, dan solusi dasar dari kemampuan literasi naratif anak usia dini. Tahap berikutnya adalah membuat cerita bergerak otomatis. Guru belajar menggabungkan blok-blok ini agar karakter tampak hidup berjalan, berbicara, dan menampilkan ekspresi sesuai alur cerita. Langkah ini membuat cerita menjadi lebih menarik dan responsif. Jika diperlukan, guru dapat merekam suara sendiri atau anak-anak untuk menjadi dialog karakter, menambahkan unsur personal dan keakraban dalam pembelajaran. Pelatihan ini bukan sekadar mengajarkan teknologi, tetapi menumbuhkan kreativitas dan kemampuan bercerita (storytelling) guru PAUD.

Tahap Penutupan

Setelah seluruh sesi pelatihan selesai dilaksanakan, dilakukan kegiatan evaluasi menyeluruh untuk menilai efektivitas dan dampak kegiatan terhadap peningkatan kompetensi guru PAUD. Evaluasi dilakukan melalui dua cara, yaitu evaluasi proses dan evaluasi hasil (post-test). Pada evaluasi proses, tim pengabdian mencatat tingkat partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan peserta selama pelatihan berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru PAUD sangat aktif dalam setiap sesi. Mereka menunjukkan minat tinggi untuk mencoba aplikasi berbasis AI seperti Wordwall dan ScratchJr, bahkan beberapa guru berhasil mengembangkan media belajar digital yang kreatif dan menarik. Interaksi antarpeserta juga terjalin dengan baik, menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan saling mendukung.

Sementara itu, evaluasi hasil (post-test) dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan guru setelah mengikuti pelatihan.



Gambar 5. Diagram Hasil Posttest

Hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap tiga indikator utama yang menjadi fokus dalam kegiatan pelatihan, yaitu Pengetahuan AI Dasar, Penggunaan Aplikasi Edukatif, dan Rasa Percaya Diri Guru dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan artifisial (AI) untuk pembelajaran literasi dan numerasi di PAUD. Berdasarkan hasil yang diperoleh, indikator Pengetahuan AI Dasar mencapai nilai tertinggi sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah memahami konsep dasar kecerdasan artifisial, termasuk pengenalan terhadap berbagai aplikasi AI yang relevan dengan pembelajaran anak usia dini. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan materi pelatihan dalam memberikan pemahaman komprehensif mengenai potensi AI dalam dunia pendidikan, khususnya pada konteks pembelajaran literasi dan numerasi di PAUD. Selanjutnya, indikator Penggunaan Aplikasi

Edukatif memperoleh capaian 75%, yang menggambarkan kemampuan guru dalam mengoperasikan dan menerapkan aplikasi berbasis AI untuk mendukung kegiatan belajar anak. Meskipun hasilnya belum setinggi pengetahuan AI dasar, capaian ini tetap menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan praktis guru, terutama dalam memilih dan memanfaatkan aplikasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Adapun indikator Rasa Percaya Diri guru dalam menerapkan teknologi AI memperoleh skor 80%. Capaian ini mengindikasikan bahwa pelatihan berhasil menumbuhkan keyakinan diri guru untuk mulai menggunakan teknologi secara aktif dalam proses pembelajaran. Para guru merasa lebih siap dan yakin untuk berinovasi melalui penerapan teknologi cerdas dalam kegiatan belajar mengajar.

Simpulan

Pelatihan pemanfaatan teknologi kecerdasan artifisial (AI) dalam penguatan literasi dan numerasi bagi guru PAUD telah memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan kompetensi, pemahaman, serta kepercayaan diri guru dalam menerapkan teknologi digital di kelas. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari hasil pretest ke posttest pada tiga indikator utama, yaitu pengetahuan AI dasar, kemampuan penggunaan aplikasi edukatif, dan rasa percaya diri dalam menerapkan teknologi pembelajaran.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu membekali guru PAUD dengan keterampilan praktis dan pengetahuan yang relevan untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Pelatihan juga mendorong terciptanya komunitas belajar antarguru yang saling berbagi inovasi dan praktik baik dalam pembelajaran berbasis teknologi. Dengan keberhasilan ini, kegiatan serupa diharapkan dapat terus dilaksanakan secara berkelanjutan untuk memperluas dampak dan mendukung transformasi digital pendidikan anak usia dini di Indonesia.

Ucapan Terimakasih

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, tim pelaksana menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah dan Guru-guru PAUD Kecamatan Majauleng, khususnya TK Pembina, yang telah berpartisipasi aktif sebagai peserta pelatihan serta menunjukkan antusiasme tinggi dalam setiap sesi kegiatan serta seluruh pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan dukungan moral, teknis, maupun logistik selama persiapan hingga evaluasi kegiatan berlangsung.

Referensi

Ariyanto, A., Ayu Andika, K., Ismail Laini, L., Septin Nugrahani, N., Nurtanti Vita Dewi, D., Negeri Pabelan, S., Intan Permata Aisyiyah Makamhaji, T., Harapan Kartasura, T. I., & Islam Nurul Jannah Kartasura, T. (2023). Peran Guru Dalam Pembelajaran Literasi Di Masa Transisi PAUD-SD. *Mitra Swara Ghanesa*, *10*(2).

Ariyanto, R. O., Mardiyana, & Siswanto. (2020). Characteristics of mathematics high order thinking skill problems levels. *Journal of Physics: Conference Series*, *1470*(1), 012012. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1470/1/012012

Dewi, A. E. R., & Hasmirati, H. (2022). Pengaruh Kesiapan Siswa dan Pemanfaatan Teknologi Informasi Komunikasi terhadap Kebijakan Merdeka Belajar Menyongsong

Copyright © 2025 The Author(s)

Era Industri 5.0. *Al-Musannif*, *4*(1), 29–42. https://doi.org/10.56324/al-musannif.v4i1.58

Fadila, S. N., Aulia, F., Syaharani, T. A., Anggraini, F., Munawaroh, S., Anak, P. I., & Dini, U. (2025). Persepsi Guru tentang Penggunaan AI dalam Pembelajaran Anak Usia Dini: Peluang dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*(2), 21720–21729.

FIKRI, Y., & RHALMA, M. (2024). Artificial Intelligence (AI) in Early Childhood Education (ECE): Do Effects and Interactions Matter? *International Journal of Religion*, *5*(11), 7536–7545. https://doi.org/10.61707/y74fv875

Marlina, T., Khoiriyah STAI Al-Fithrah, Z., Kedinding Lor No, J., Kenjeran, K., & Timur, J. (2022). Peran Guru Pada Pembelajaran Literasi Di Sekolah Dasar Untuk Merealisasikan Program Merdeka Belajar. *Bina Gogik*, *2*.

Nafisah, N. T., Maria, F., Amanatullah, M. R., & Sutabri, T. (2024). Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence Untuk Peningkatan Pembelajaran Pada SMA Nurul Iman Palembang Menggunakan ITIL V3. *NUANSA INFORMATIKA*, *18*(1), 2614–5405. https://journal.fkom.uniku.ac.id/ilkom

Rachmah Amalia, & Teguh Prasetyo. (2025). 2826-File Utama Naskah-7358-1-10-20250522. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*.

Solichah, N., & Shofiah, N. (2024). Artificial Intelligence (AI) Literacy in Early Childhood Education: A Scoping Review. *Psikologika : Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, *29*(2), 173–190. https://doi.org/10.20885/psikologika.vol29.iss2.art1

Su, J., & Yang, W. (2022). Artificial intelligence in early childhood education: A scoping review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, *3*, 100049. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100049