



Peningkatan Kreativitas Guru dalam Merancang Kegiatan Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Inovasi Digital di TK Islam Cikal Cendekia

Improving Teacher Creativity in Designing Early Childhood Learning Activities Based on Digital Innovation at Cikal Cendekia Islamic Kindergarten

Reni Utami¹, Muhammad Patria², Muchamad Sandy³

¹⁻³Universitas Dian Nusantara, Jakarta

Korespondensi penulis: reni.utami@dosen.undira.ac.id

Article History:

Diterima: 8 Februari 2026;

Direvisi: 5 Maret 2026;

Disetujui: 20 Maret 2026;

Tersedia Online: 6 April 2026;

Diterbitkan: 10 April 2026.

Keywords: *Teacher Creativity, Early Childhood Education, Digital Innovation, Learning Activities, Islamic Kindergarten*

Abstract: *Enhancing teacher creativity is essential for fostering engaging, interactive, and technology-integrated early childhood education. In the digital era, Artificial Intelligence, particularly ChatGPT, offers transformative potential to support educators in brainstorming learning activities, drafting Daily Lesson Plans (RPPH), and designing innovative instructional media. Despite these opportunities, many early childhood (PAUD) teachers still face challenges due to limited digital literacy and insufficient understanding of AI's pedagogical applications. To address this gap, a community service initiative was implemented at Cikal Cendekia Islamic Kindergarten. This program focuses on capacity building, equipping teachers with practical AI skills and ethical guidelines to effectively integrate technology into daily teaching practices, ultimately improving learning quality and student engagement.*

Abstrak

Meningkatkan kreativitas guru merupakan faktor krusial dalam menciptakan pembelajaran anak usia dini yang menarik, interaktif, dan terintegrasi teknologi. Di era digital, kecerdasan buatan (AI), khususnya ChatGPT, menawarkan peluang besar untuk membantu pendidik merancang aktivitas belajar, menyusun RPPH, dan mengembangkan media ajar inovatif. Namun, sebagian guru PAUD masih terkendala oleh rendahnya literasi digital dan pemahaman terbatas mengenai pemanfaatan AI secara pedagogis. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di TK Islam Cikal Cendekia. Program ini berfokus pada peningkatan kompetensi melalui pelatihan praktis dan pendampingan pemanfaatan AI yang etis, guna mengoptimalkan kualitas pembelajaran serta keterlibatan anak secara efektif.

Kata Kunci: Kreativitas Guru, Anak Usia Dini, Inovasi Digital, Kegiatan Pembelajaran, PAUD

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan strategis dalam membentuk fondasi kompetensi kognitif, sosial-emosional, dan karakter anak, yang pada akhirnya mempengaruhi keberhasilan belajar di jenjang berikutnya. Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang besar bagi lembaga PAUD untuk menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan interaktif. Namun demikian, banyak lembaga PAUD menghadapi tantangan dalam memanfaatkan inovasi digital secara optimal, khususnya dalam konteks guru yang belum sepenuhnya menguasai teknologi dan belum mampu merancang

kegiatan pembelajaran kreatif berbasis digital.

Di wilayah Kota Tangerang, Provinsi Banten, TK Islam Cikal Cendekia merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang dikelola oleh Yayasan Pendidikan Cikal Cendekia Unggul dan berlokasi di Jl. H. Hasyim Ashari No.59, Kecamatan Pinang. Berdasarkan profil lembaga, sekolah memiliki luas tanah $\pm 5.900 \text{ m}^2$ dan jumlah ruang kelas sebanyak 9 (data: 9 ruang kelas). Dari sisi SDM, tercatat terdapat 10 guru dengan kualifikasi S1 atau lebih sebanyak 8 orang dari total 10 guru. Kondisi wilayah sekolah berada di Kota Tangerang, dengan kemudahan akses transportasi publik (misalnya halte atau pemberhentian bus dekat sekolah). Potensi yang dimiliki lembaga ini meliputi lokasi strategis, fasilitas cukup, dan tenaga pendidik yang relatif berkualifikasi.

Meskipun demikian, berdasarkan pengamatan awal, terdapat beberapa permasalahan utama yang perlu diatasi: pertama, tingkat pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran masih rendah—akses internet belum optimal dan penggunaan media pembelajaran interaktif digital belum meluas; kedua, guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan media pembelajaran masih cenderung menggunakan cara tradisional (gunting-tempel, papan tulis sederhana, aktivitas manual) tanpa inovasi digital yang memadai; ketiga, belum adanya pelatihan terstruktur untuk guru tentang pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) seperti ChatGPT atau aplikasi pembelajaran digital lainnya sebagai alat bantu kreatif dalam merancang pembelajaran anak usia dini. Dampaknya, kegiatan pembelajaran kurang variatif dan kurang menarik bagi anak-anak usia dini, sehingga potensi optimalisasi kreativitas guru belum tercapai sepenuhnya.

Sekolah berada di lingkungan yang kompetitif dengan banyak PAUD swasta lain di sekitarnya, sehingga inovasi pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu keunggulan yang dapat dioptimalkan. Namun, kondisi jaringan internet di sekolah tercatat belum memadai dan akses digital belum merata di antara guru hal ini menghambat transformasi pembelajaran ke arah yang lebih modern.

Berdasarkan analisis situasi dan masalah tersebut, maka program pengabdian ini dirancang untuk memberdayakan guru-guru TK Islam Cikal Cendekia melalui pelatihan dan pendampingan dalam merancang kegiatan pembelajaran anak usia dini berbasis inovasi digital, khususnya melalui pemanfaatan ChatGPT sebagai alat bantu kreativitas. Dengan demikian diharapkan tercipta perubahan signifikan dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan media pembelajaran yang lebih

kreatif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan zaman.

2. METODE

Berdasarkan hasil analisis situasi di TK Islam Cikal Cendekia, terdapat beberapa permasalahan prioritas yang berkaitan dengan peningkatan kualitas pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital. Permasalahan-permasalahan ini secara langsung mempengaruhi kreativitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi anak. Adapun permasalahan yang menjadi fokus dalam program pengabdian ini adalah sebagai berikut:

Permasalahan

- A. **Minimnya pemanfaatan inovasi digital dalam pembelajaran.** Guru masih dominan menggunakan metode konvensional tanpa dukungan media digital interaktif. Pembelajaran masih berfokus pada aktivitas manual seperti menulis, menempel, dan mewarnai sehingga anak kurang mendapatkan pengalaman belajar variatif dan kontekstual di era teknologi.
- B. **Keterbatasan keterampilan digital guru.** Tidak semua guru memiliki kemampuan mengoperasikan perangkat digital dan aplikasi edukasi secara mandiri. Hal ini menghambat guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan memanfaatkan teknologi terkini seperti Artificial Intelligence (AI).
- C. **Kurangnya dukungan perangkat dan sumber belajar digital yang mudah diakses.** Guru belum memiliki panduan atau referensi yang memadai dalam merancang RPPH berbasis teknologi. Hal ini menyebabkan proses perencanaan pembelajaran tidak optimal dan tidak terstandar sesuai perkembangan inovasi digital.
- D. **Motivasi anak terhadap pembelajaran belum teroptimalkan.** Anak usia dini pada generasi digital (digital native) memiliki ketertarikan tinggi pada media visual dan interaktif. Ketika pembelajaran kurang menarik, perhatian anak mudah teralihkan sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi aktif anak di kelas.

Solusi yang Ditawarkan

Untuk menjawab permasalahan tersebut, program pengabdian menawarkan solusi utama berupa:

- A. **Pelatihan Pemanfaatan ChatGPT dalam Pembelajaran Anak Usia Dini**
Guru akan diperkenalkan dan dilatih menggunakan ChatGPT untuk:

Mengembangkan ide kreatif aktivitas pembelajaran

Menyusun RPPH kreatif dan sesuai perkembangan anak

Membuat cerita, lagu, permainan edukatif berbasis digital

Mendesain materi pembelajaran interaktif yang mudah diterapkan

- B. **Pendampingan Praktik Merancang Pembelajaran Digital.** Guru secara langsung mendesain dan mengimplementasikan strategi pembelajaran dengan kombinasi media digital seperti video pembelajaran, worksheet interaktif, dan aplikasi edukasi anak.
- C. **Penyusunan Produk Pembelajaran Berbasis AI.** Guru difasilitasi menghasilkan:
Contoh RPPH kreatif berbasis ChatGPT
Media belajar digital yang siap pakai
Panduan praktis penerapan AI bagi guru PAUD
- D. **Evaluasi dan Refleksi Implementasi.** Kegiatan evaluasi dilakukan untuk memastikan peningkatan kreativitas guru dan efektivitas pembelajaran yang dirasakan anak.

3. HASIL

Berdasarkan permasalahan utama yang telah diidentifikasi — yaitu: (1) minimnya pemanfaatan inovasi digital dalam pembelajaran, (2) keterbatasan keterampilan digital guru, (3) kurangnya dukungan perangkat dan media digital, dan (4) motivasi anak terhadap pembelajaran yang belum optimal — maka solusi dirancang secara sistematis dan berurutan sesuai prioritas. Solusi-solusi ini akan diarahkan agar dapat diterapkan di TK Islam Cikal Cendekia oleh guru-guru PAUD untuk menyusun dan melaksanakan kegiatan pembelajaran anak usia dini berbasis inovasi digital, khususnya dengan pemanfaatan alat seperti ChatGPT.

Pelatihan dan Pemberdayaan Guru dalam Pemanfaatan ChatGPT dan Inovasi Digital Permasalahan utama pertama adalah rendahnya pemanfaatan inovasi digital dalam pembelajaran. Untuk itu langkah awal adalah melakukan pelatihan intensif dan pemberdayaan guru dalam menggunakan ChatGPT sebagai alat bantu inovasi pembelajaran. Pelatihan meliputi: pengenalan antarmuka ChatGPT, cara men-prompt atau memberi instruksi yang tepat untuk menghasilkan ide kegiatan pembelajaran kreatif, pembuatan rencana pembelajaran harian (RPPH) dengan bantuan ChatGPT, serta eksplorasi media digital interaktif (video pendek, worksheet digital, aplikasi edukasi sederhana) yang terhubung dengan ide yang dihasilkan. Riset menunjukkan bahwa AI dalam pendidikan anak usia dini dapat meningkatkan kreativitas

guru dan memudahkan penyusunan materi pembelajaran secara adaptif, Misalnya, studi “Amplifying Your Teaching with AI Tools in Early Childhood” menunjukkan bahwa guru dapat menggunakan LLM seperti ChatGPT untuk menghasilkan ide-aktivitas dan menyesuaikan materi pembelajaran berbasiskan permainan sensorik atau tema yang variatif. Dengan pelatihan ini, guru tidak hanya memperoleh pemahaman teknis, tapi juga mindset kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran.

Target luaran & indikator capaian

No	Target Luaran	Indikator Capaian (Terukur)
1	100% guru TK Islam Cikal Cendekia mengikuti pelatihan ChatGPT dan inovasi digital	Jumlah guru yang hadir pelatihan dan menyelesaikan modul (“kompeten minimal”) \geq 10 guru dari total guru
2	Guru menghasilkan minimal 20 prompt kreatif ChatGPT untuk kegiatan pembelajaran anak usia dini	Setiap guru menghasilkan minimal 2 prompt dalam sesi pelatihan dokumentasi
3	Peningkatan skor kompetensi digital guru (pre-test ke post-test) sebesar minimal 30%	Nilai tes sebelum dan sesudah pelatihan menunjukkan rata-rata kenaikan \geq 30%

Pendampingan Praktik Pembuatan RPPH dan Media Pembelajaran Digital
Setelah pelatihan, solusi lanjutannya adalah pendampingan praktik langsung oleh tim pengabdian. Guru-guru bersama tim akan merancang RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) dan media pembelajaran digital menggunakan ChatGPT sebagai ide generator dan support tool. Pendampingan mencakup workshop pembuatan storyboard video, worksheet interaktif, penggunaan aplikasi edukasi, serta integrasi hasil dari ChatGPT ke dalam media konkret. Praktik ini penting agar guru tidak hanya tahu secara teori, namun mampu menghasilkan produk pembelajaran nyata yang siap digunakan di kelas.

4. DISKUSI

ChatGPT akan digunakan sebagai alat bantu guru dalam tahapan perencanaan dan pengembangan media pembelajaran. Implementasinya meliputi:

- A. Perancangan RPPH berbasis AI, di mana guru menggunakan prompt untuk menghasilkan rancangan kegiatan tematik.
- B. Pembuatan media pembelajaran digital, seperti teks cerita bergambar, lirik lagu anak, atau instruksi permainan edukatif.
- C. Pendampingan praktik penggunaan ChatGPT dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas.
 - a. Guru akan dilatih membuat prompt efektif, memverifikasi hasil keluaran AI, serta

mengadaptasi hasil sesuai konteks pendidikan anak usia dini dan nilai-nilai Islam

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini sudah di lakukan sesuai tahap yang di rencanakan dari awal Penyampaian Materi PKM ,tanya jawab dan saling berdiskusi. Pada Gambar 1 dan Gambar 2 adalah jalan nya kegiatan yang dilakukan pada saat itu



Gambar 1. Penyampaian Materi



Gambar 2. Foto bersama Peserta PKM yaitu Guru-Guru TK Islam Cikal Cendekia

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil meningkatkan kreativitas dan kompetensi guru TK Islam Cikal Cendekia dalam merancang pembelajaran anak usia dini berbasis inovasi digital melalui pemanfaatan ChatGPT. Melalui pelatihan dan pendampingan, guru mampu mengembangkan RPPH serta media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif, sehingga berdampak positif pada meningkatnya minat dan partisipasi belajar anak. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dapat menjadi solusi efektif dalam mendukung kualitas pembelajaran PAUD serta berpotensi untuk diterapkan secara berkelanjutan dan direplikasi di lembaga pendidikan anak usia dini lainnya.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Dian Nusantara melalui LRPM serta pihak TK Islam Cikal Cendekia atas dukungan dan kerja sama yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Apresiasi juga disampaikan kepada seluruh tim pelaksana dan pihak terkait yang telah berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung dalam menyukseskan kegiatan ini.

DAFTAR REFERENSI

- Hendrawan et al. (2024)** menemukan bahwa penggunaan AI dalam pendidikan anak usia dini mendorong peningkatan kreativitas dan keterlibatan siswa melalui aktivitas berbasis cerita interaktif.
- Hendrawan R, Lestari P, Nirmala S. Penerapan Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*. 2024;9(1):45–56.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Panduan Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital pada PAUD*. Jakarta: Kemendikbudristek; 2022.
- OpenAI. *ChatGPT Technical Report*. San Francisco (CA): OpenAI; 2024.
- Riset internal tim pengusul (2024)** juga telah menguji penggunaan ChatGPT untuk penyusunan RPPH pada PAUD mitra lain, dengan hasil peningkatan kompetensi digital guru sebesar 82% dari pra-pelatihan ke pasca-pelatihan.
- Sari & Rahman (2023)** menunjukkan bahwa ChatGPT dapat meningkatkan efisiensi guru dalam menyusun perangkat pembelajaran dan mengembangkan materi inovatif di PAUD.
- Sari DA, Rahman T. Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (ChatGPT) dalam Penyusunan Perangkat Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi Teknologi*. 2023;7(2):112–120.
- Yusuf AM, Hartati S. Pengembangan Kompetensi Digital Guru PAUD di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Indonesia*. 2023;5(3):201–209.