



## Pemanfaatan StoryBoard Untuk Media Pendukung Dalam Meningkatkan kualitas Pembelajaran Anak di TK Islam Cikal Cendekia

### *The Utilization of Storyboards as Supporting Media to Improve the Quality of Learning for Children at TK Islam Cikal Cendekia*

Ari Hidayatullah<sup>1</sup>, Irfan Nurdiansyah<sup>2</sup>, Muhammad Patria<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Dian Nusantara, Jl. Tanjung Duren Barat II No. 1, Jakarta, 11470

Korespondensi penulis: [ari.hidayatullah@undira.ac.id](mailto:ari.hidayatullah@undira.ac.id)

#### Article History:

Diterima: 13 Maret 2026;

Direvisi: 22 Maret 2026;

Disetujui: 30 Maret 2026;

Tersedia Online: 10 April 2026;

Diterbitkan: 15 April 2026.

**Keywords:** *Learning media; early childhood education; artificial intelligence; storyboard; Gemini (Gem).*

**Abstract:** *This community service activity was carried out as an effort to improve the quality of learning at TK Islam Cikal Cendekia, particularly in developing creative technology-based visual media. The urgency of this activity arises from the condition that most visual media supporting storytelling used in early childhood education have limited variation and do not adequately contextually represent character values within the school environment. Through the utilization of Artificial Intelligence (AI) technology, teachers can creatively develop new educational storyboards aligned with learning themes without requiring complex visual design skills. The objectives of this activity are to: (1) enhance teachers' digital literacy and creativity in developing learning media, (2) introduce and train teachers in the use of the Gemini (Gem) platform as an innovative tool for generating ideas, scripts, and automatic storyboard visualizations, (3) produce a collection of thematic storyboards created by teachers for use in early childhood learning activities, and (4) strengthen the school's identity through original and contextual learning media.*

*The implementation method consists of five main stages: program socialization, storyboard creation training using Gemini (Gem), classroom implementation of the storyboards, mentoring and evaluation, and program sustainability through the formation of a teacher creative team. The approach is participatory, involving teachers as the main actors, supported by a team of lecturers and students from Universitas Dian Nusantara. The targeted outputs include: (1) the creation of at least five character-themed educational storyboards developed by teachers, (2) improved digital and pedagogical competencies of teachers, (3) a practical guide for using Gemini (Gem) in early childhood education, and (4) an activity report and publication of results in the school's internal media.*

#### Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran di TK Islam Cikal Cendekia, khususnya dalam mengembangkan media visual kreatif berbasis teknologi. Urgensi kegiatan ini berangkat dari kondisi bahwa sebagian besar media visual pendukung cerita yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini memiliki keterbatasan variasi dan kurang merepresentasikan nilai karakter yang diajarkan secara kontekstual di sekolah. Melalui pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence), guru dapat berkreasi membuat storyboard edukatif baru yang sesuai dengan tema pembelajaran tanpa memerlukan kemampuan desain visual yang kompleks. Tujuan kegiatan ini adalah untuk: (1) meningkatkan literasi digital dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran, (2) memperkenalkan dan melatih penggunaan platform Gemini (Gem) sebagai inovasi pembuat ide, naskah, dan visualisasi storyboard otomatis, (3) menghasilkan kumpulan storyboard

tematik hasil karya guru yang digunakan dalam kegiatan belajar anak usia dini, dan (4) memperkuat identitas sekolah melalui media pembelajaran yang orisinal dan kontekstual. Metode pelaksanaan meliputi lima tahapan utama, yaitu: sosialisasi program, pelatihan pembuatan storyboard dengan Gemini (Gem), penerapan hasil storyboard di kelas, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program melalui pembentukan tim kreatif guru. Pendekatan yang digunakan bersifat partisipatif dengan melibatkan guru sebagai pelaku utama, didampingi oleh tim dosen dan mahasiswa Universitas Dian Nusantara. Luaran yang ditargetkan mencakup: (1) terciptanya minimal lima storyboard edukatif bertema karakter hasil karya guru, (2) peningkatan kompetensi digital dan pedagogis guru, (3) panduan praktis penggunaan Gemini (Gem) untuk pendidikan anak usia dini, serta (4) laporan kegiatan dan publikasi hasil di media internal sekolah.

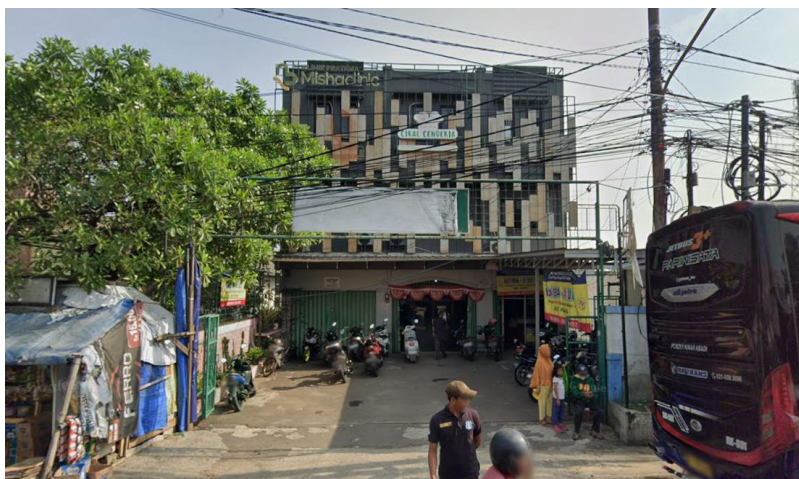
**Kata Kunci** : Media pembelajaran; pendidikan anak usia dini; kecerdasan buatan; storyboard; gemini (gem)

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi pembentukan karakter, kepribadian, dan kecerdasan sosial anak. Masa kanak-kanak dikenal sebagai golden age, di mana stimulasi pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan penuh makna berperan besar dalam membentuk pola berpikir serta sikap anak di masa depan. Menurut Muthmainah & Yahya (2025), pendidikan seni yang terintegrasi dengan pembelajaran sosial-emosional terbukti mampu meningkatkan empati, kepercayaan diri, dan kemampuan regulasi diri anak-anak usia dini melalui aktivitas seperti mendongeng visual dan bermain peran.

Salah satu media pembelajaran yang paling dekat dengan anak-anak adalah cerita atau dongeng yang didukung oleh storyboard. Storyboard edukatif memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan moral dan konsep pembelajaran dengan cara yang mudah diterima. Melalui alur visual dan narasi yang sederhana, guru dapat menanamkan nilai seperti sopan santun, disiplin, kerja sama, dan rasa ingin tahu secara natural. Penelitian N. Ramona and N. Cholimah. (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan sesuai perkembangan anak terbukti lebih efektif dalam membentuk perilaku moral sejak dini.

Dalam praktiknya, banyak media visual cerita yang digunakan di lembaga PAUD memiliki gambar dan alur cerita yang cenderung seragam. Kondisi ini menjadikan pengalaman visual anak terasa monoton dan kurang menggambarkan keragaman tema pembelajaran yang ada di kelas. Para pendidik sebenarnya memiliki ide dan kreativitas tinggi untuk memperkaya variasi media visual, namun terbatas oleh sarana dan waktu untuk membuat ilustrasi atau desain visual baru. Oleh karena itu, diperlukan dukungan teknologi yang dapat membantu guru dalam berkreasi secara efisien tanpa harus memiliki latar belakang desain grafis formal.



Gambar 1. Gedung TK Islam Cikal Cendekia.

TK Islam Cikal Cendekia (NPSN 69803082) merupakan lembaga pendidikan anak usia dini swasta yang berdiri sejak 2012 di Kecamatan Pinang, Kota Tangerang, Provinsi Banten. Sekolah ini memiliki visi untuk membentuk anak berkarakter islami, cerdas, dan berakhlak mulia. Dengan tenaga pendidik yang profesional dan antusias, TK Islam Cikal Cendekia dikenal aktif dalam menerapkan pembelajaran tematik berbasis karakter serta kegiatan eksploratif yang mendorong kreativitas anak.

Observasi awal menunjukkan bahwa para guru di TK Islam Cikal Cendekia telah memanfaatkan berbagai media pembelajaran kontekstual, termasuk lagu dan permainan interaktif. Namun, sebagian besar media visual pendukung cerita yang digunakan berasal dari sumber daring dengan pola visual serupa, sehingga peluang untuk menciptakan storyboard khas sekolah, yang sesuai nilai, tema, dan semangat kebersamaan di lingkungan TK tersebut, masih terbuka lebar. Potensi inilah yang melatarbelakangi kegiatan pengabdian masyarakat ini: mendampingi guru dalam mengembangkan media pembelajaran visual menggunakan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) secara kolaboratif dan kreatif.

### **Kondisi Eksisting dan Potensi Mitra**

TK Islam Cikal Cendekia memiliki jumlah peserta didik sekitar 80 anak dengan 16 tenaga pendidik. Fasilitas belajar sudah memadai, terdiri atas ruang kelas tematik, area bermain edukatif, serta dukungan lingkungan belajar yang nyaman dan aman. Para guru memiliki dedikasi tinggi dan terbuka terhadap inovasi, terutama dalam hal pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini menjadi modal kuat bagi penerapan computational creativity, yakni pendekatan pembelajaran yang

menggabungkan unsur seni, kreativitas, dan teknologi untuk menghasilkan pengalaman belajar baru.

Melalui pelatihan pemanfaatan Gemini (Gem), guru-guru diharapkan mampu memperkaya kegiatan belajar dengan storyboard bertema nilai karakter, seperti sopan santun, tanggung jawab, kebersihan, dan cinta sesama. Setiap storyboard dapat menjadi cerminan khas sekolah sekaligus menumbuhkan rasa bangga pada karya sendiri. Dengan demikian, teknologi hadir bukan untuk menggantikan peran guru, tetapi justru memperkuat kapasitas mereka sebagai fasilitator kreatif dalam proses pembelajaran.

### **Urgensi Program dan Kolaborasi**

Kegiatan ini dirancang bukan untuk memperbaiki kekurangan mitra, melainkan untuk memperluas ruang eksplorasi kreatif yang sudah ada. Tim pengusul dari Universitas Dian Nusantara berperan sebagai fasilitator dan pendamping teknis, sementara guru-guru TK Islam Cikal Cendekia menjadi mitra kolaboratif utama dalam proses kreasi storyboard edukatif berbasis AI. Melalui pendekatan pelatihan partisipatif, kegiatan ini akan mencakup sesi penulisan alur cerita/naskah, eksplorasi gaya visual yang sesuai dengan karakter anak, serta produksi storyboard menggunakan Gemini (Gem).

### **Dampak yang diharapkan dari kegiatan ini meliputi:**

Peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media visual pembelajaran kreatif berbasis teknologi, tersedianya kumpulan storyboard edukatif bertema karakter hasil karya guru sendiri, peningkatan motivasi belajar anak-anak melalui pengalaman visual cerita yang variatif dan kontekstual, terbentuknya model kemitraan kampus dan sekolah dalam inovasi pendidikan anak usia dini. Lee, Chang, dan Lin (2024) menunjukkan bahwa teknologi AI generatif mampu menghasilkan ilustrasi, desain visual, dan elemen grafis edukatif yang dapat digunakan pendidik untuk memperkaya materi pembelajaran. Selain mempercepat proses produksi konten, penggunaan AI visual juga membuka peluang eksplorasi kreatif yang lebih luas dalam pendidikan seni dan media pembelajaran.

## **2. METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang menggunakan pendekatan partisipatif berbasis kebutuhan (*need-based participatory approach*). Dalam pendekatan ini, tim dosen dan mahasiswa Universitas Dian Nusantara berperan sebagai fasilitator dan pendamping teknis,

sementara guru-guru TK Islam Cikal Cendekia menjadi subjek utama kegiatan. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan setiap tahap kegiatan relevan dengan kondisi, kapasitas, dan kebutuhan riil mitra.

Seluruh proses pelaksanaan difokuskan pada penguatan kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran visual kreatif berbasis teknologi Artificial Intelligence (AI) melalui platform Gemini (Gem) untuk menciptakan storyboard edukatif yang mendukung pembentukan karakter anak usia dini. Mengingat mitra adalah lembaga pendidikan sosial (non-produktif secara ekonomi), kegiatan ini difokuskan pada bidang pendidikan dan peningkatan kompetensi guru.

**Metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu:**

Sosialisasi kegiatan dan koordinasi teknis.

Pelatihan pembuatan storyboard edukatif dengan Gemini (Gem).

Penerapan hasil pelatihan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Pendampingan dan evaluasi hasil.

Rencana keberlanjutan program dan diseminasi internal.

**Tahap Sosialisasi dan Persiapan**

Tahapan pertama bertujuan untuk menyamakan persepsi antara tim pengusul dan pihak mitra mengenai tujuan, manfaat, serta tahapan kegiatan yang akan dijalankan. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- A. Koordinasi awal dengan Kepala TK Islam Cikal Cendekia untuk menentukan jadwal kegiatan dan peserta pelatihan (guru-guru yang terlibat).
- B. Survei dan observasi awal terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berjalan, khususnya terkait penggunaan media visual cerita dan media kreatif dalam mengajar.
- C. Penandatanganan Surat Kesiapan Mitra dan pembuatan timeline kegiatan bersama.

Pengenalan singkat kepada guru tentang teknologi Gemini (Gem) dan potensi penggunaannya dalam konteks penciptaan storyboard di pendidikan anak usia dini.

Tahap ini sekaligus memperkenalkan mahasiswa yang terlibat dalam tim, yang akan bertugas memberikan dukungan teknis dan membantu pendokumentasian.

A. Tahap Pelatihan: Kreasi Storyboard Edukatif Menggunakan Gemini (Gem)

B. Tahapan kedua merupakan inti kegiatan, yaitu pelatihan pembuatan storyboard edukatif

dengan memanfaatkan teknologi Gemini (Gem). Metode pelatihan menggunakan pendekatan learning by doing yang menggabungkan teori singkat, demonstrasi, dan praktik langsung. Langkah-langkah pelatihan:

- C. Pengantar Materi: Penjelasan singkat tentang potensi media visual storyboard dalam pembelajaran anak usia dini, serta bagaimana AI generatif dapat memfasilitasi guru berkreasi tanpa perlu latar belakang desain visual yang rumit.
- D. Demo Pembuatan Storyboard: Fasilitator mendemonstrasikan cara menggunakan Gemini (Gem): menulis naskah/alur cerita (prompt engineering), menghasilkan visual pendukung, dan mengunduh hasil storyboard digital.
- E. Praktik Mandiri dan Kelompok: Setiap guru mempraktikkan pembuatan satu contoh storyboard sesuai tema pembelajaran yang ditentukan (misalnya: “Tanggung Jawab”, “Kebersihan”, “Berbagi dengan Teman”).
- F. Umpan Balik dan Diskusi: Storyboard yang dihasilkan direview bersama untuk menilai kesesuaian tema, alur narasi, dan karakter anak usia dini.
- G. Penyusunan Panduan Singkat: Tim pengusul dan guru bersama-sama menyusun panduan praktis “Langkah Cepat Membuat Storyboard Edukatif dengan Gemini (Gem)” sebagai pedoman mandiri.

Lestari, Eliyanti, dan Permana (2024) menyimpulkan bahwa buku cerita bergambar turut berperan dalam menanamkan nilai karakter pada siswa, sedangkan Wahyuni, Miranda, dan Perdina (tahun) mengungkapkan bahwa kartu bergambar mendukung perkembangan sosial-emosional dan internalisasi nilai melalui pengalaman visual yang konkret.

### **Tahap Penerapan Teknologi: Implementasi Storyboard Edukatif di Sekolah**

Setelah pelatihan, guru-guru akan segera menerapkan storyboard hasil karya mereka dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Storyboard digunakan dalam berbagai momen penting, seperti:

- A. Media utama saat kegiatan mendongeng, untuk memperkuat visualisasi narasi dan fokus anak.
- B. Media transisi antar kegiatan, sebagai petunjuk visual aktivitas selanjutnya.
- C. Media visual penutup, sebagai alat refleksi nilai karakter.
- D. Tim pelaksana melakukan observasi dan pendokumentasian penerapan storyboard di kelas.
  - a. Observasi berfokus pada:
- E. Respons anak terhadap cerita visual (antusiasme, perhatian, ekspresi, partisipasi).

- F. Kesesuaian storyboard dengan tema pembelajaran mingguan.
- G. Efektivitas storyboard dalam membantu guru menjaga fokus dan suasana belajar yang menyenangkan.

Pendekatan ini sesuai dengan hasil penelitian Ramona dan Cholimah (2025), penggunaan media pembelajaran dengan elemen visual seperti ilustrasi dan kartu bergambar sangat efektif dalam membantu anak memahami konsep karakter moral.

### **Tahap Pendampingan dan Evaluasi**

Tahapan ini berfokus pada pendampingan penggunaan teknologi secara mandiri serta evaluasi komprehensif terhadap hasil pelatihan dan penerapan. Bentuk pendampingan meliputi:

- A. Mentoring berkala selama 2 minggu pasca pelatihan untuk memastikan guru mampu menggunakan Gemini (Gem) tanpa pendampingan langsung.
- B. Pendampingan pembuatan storyboard tambahan sesuai tema pembelajaran berikutnya.
- C. Pemberian bantuan teknis ringan (troubleshooting akses akun atau penyimpanan file).

### **Evaluasi dilakukan dengan dua pendekatan:**

- A. Evaluasi Proses (Formative Evaluation): Melalui kuesioner singkat untuk menilai pemahaman dan kenyamanan guru dalam menggunakan Gemini (Gem).
- B. Evaluasi Dampak (Summative Evaluation): Melalui wawancara dan observasi terhadap peningkatan partisipasi anak selama pembelajaran yang disertai storyboard.

Analisis hasil pelatihan akan menggunakan perbandingan pre-test dan post-test tingkat literasi teknologi serta umpan balik kualitatif guru terhadap kebermanfaatan storyboard. Peningkatan literasi kritis terhadap AI ditekankan agar guru dapat menggunakan teknologi secara etis dan sesuai tujuan pembelajaran.

### **Tahap Keberlanjutan Program**

Keberlanjutan program dijamin melalui beberapa mekanisme:

- A. Pembentukan Kelompok Guru Kreatif di TK Islam Cikal Cendekia sebagai penanggung jawab kegiatan pembuatan storyboard berikutnya.
- B. Dokumentasi dan Arsip Digital Sekolah, berupa folder daring berisi seluruh hasil storyboard, panduan pelatihan, dan video kegiatan.
- C. Pendampingan Online oleh tim dosen melalui grup komunikasi WhatsApp, agar guru dapat berkonsultasi saat mengembangkan storyboard baru.

D. Replikasi Program, di mana hasil dan panduan pelatihan dapat dibagikan ke lembaga PAUD lain sebagai model kegiatan pengabdian berbasis AI.

Rencana keberlanjutan ini didukung oleh hasil penelitian Rachman, A., et al. (2024), yang Relevan karena menggambarkan kesiapan guru terhadap platform digital dan keberlangsungan penggunaan platform pengajaran digital.

### **Partisipasi Mitra dalam Kegiatan**

Mitra berpartisipasi secara aktif pada setiap tahap kegiatan:

- A. Menyediakan tempat, waktu, dan perangkat untuk pelatihan.
- B. Menentukan peserta (guru-guru TK) dan menjadwalkan penerapan storyboard di kelas.
- C. Berperan aktif dalam penyusunan panduan praktis dan evaluasi hasil kegiatan.
- D. Memberikan masukan terhadap efektivitas storyboard dan kesiapan penerapan di kegiatan pembelajaran.

Kepala sekolah bertindak sebagai koordinator lapangan, sementara seluruh guru TK menjadi peserta aktif sekaligus kontributor hasil karya.

### **Evaluasi Pelaksanaan dan Keberlanjutan di Lapangan**

Evaluasi dilakukan dengan pendekatan campuran kualitatif dan kuantitatif (mixed-method evaluation).

- A. Aspek kuantitatif: Meliputi peningkatan skor literasi teknologi guru dari pre-test ke post-test (target minimal 80%), jumlah storyboard edukatif yang dihasilkan, serta frekuensi penggunaan storyboard di kelas.
- B. Aspek kualitatif: Meliputi observasi perubahan perilaku anak dan umpan balik guru terhadap kenyamanan dan manfaat storyboard edukatif dalam pembelajaran.

Hasil evaluasi akan dirangkum dalam laporan kegiatan dan disampaikan kepada pihak mitra sebagai dasar pengembangan program lanjutan. Program ini diharapkan berkelanjutan karena mitra memiliki tim internal yang sudah terlatih untuk menciptakan dan menggunakan media visual cerita secara mandiri.

### **Pembagian Peran Tim dan Mahasiswa**

Tabel 1. Pembagian Peran Tim dan Mahasiswa.

Nama	Peran	Bidang Keahlian / Tugas
------	-------	-------------------------

<b>Ari Hidayatullah, S.SI., M.Kom.</b>	Ketua Pengusul	Fasilitator pelatihan: Perancang metode pembelajaran berbasis teknologi AI, evaluasi hasil pelatihan, dan penyusunan laporan akhir.
<b>Irfan Nurdiansyah, S.Kom., M.Kom.</b>	Anggota	Asisten fasilitator: Persiapan teknis, pendampingan dokumentasi, evaluasi hasil kegiatan.
<b>Ilham Yazan (411241116)</b>	Mahasiswa	Dokumentasi kegiatan: Pengambilan foto dan video, penyusunan laporan visual, serta bantuan teknis selama pelatihan dan evaluasi.

Mahasiswa dilibatkan agar memperoleh pengalaman praktis dalam penerapan teknologi untuk kegiatan sosial pendidikan, sekaligus mendukung aspek dokumentasi dan keberlanjutan program.

### **Kesesuaian Volume, Skala Prioritas, dan Keterlibatan Mitra**

Volume pekerjaan dan skala prioritas kegiatan telah disesuaikan dengan kapasitas mitra yang memiliki 17 tenaga pendidik aktif. Setiap guru akan mengikuti seluruh sesi pelatihan dan praktik, sehingga keterlibatan mereka bersifat penuh (full participation). Kegiatan ini difokuskan pada satu bidang utama, yaitu penguatan pendidikan dan media pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan spesifik mitra sebagai lembaga non-produktif secara ekonomi.

### **3. HASIL**

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di TK Islam Cikal Cendekia dirancang sebagai upaya sistematis untuk menjawab tiga permasalahan prioritas, yaitu keterbatasan variasi storyboard edukatif yang kontekstual, perlunya peningkatan kapasitas guru dalam pemanfaatan teknologi kreatif, serta penguatan media pembelajaran berbasis cerita visual di kelas PAUD. Pembahasan berikut menguraikan keterkaitan antara solusi yang diterapkan dengan hasil yang diperoleh selama kegiatan berlangsung.

#### **Peningkatan Variasi dan Kualitas Storyboard Edukatif**

Sebelum program dilaksanakan, media cerita visual yang digunakan guru cenderung bersumber dari materi umum di internet dan belum sepenuhnya mencerminkan nilai karakter khas sekolah. Melalui pelatihan pembuatan storyboard berbasis Gemini (Gem), guru didorong untuk menyusun ide cerita secara mandiri, menyesuaikannya dengan tema pembelajaran mingguan, serta mengintegrasikan nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, sopan santun, peduli sesama, dan cinta lingkungan.

Teknik kontekstualisasi narasi memungkinkan guru memasukkan unsur lokal, seperti penggunaan nama tokoh yang familiar bagi anak maupun latar yang menyerupai lingkungan sekolah. Hal ini membuat cerita lebih dekat dengan pengalaman nyata anak sehingga meningkatkan relevansi dan daya tarik pembelajaran. Selain itu, variasi gaya visual yang dihasilkan melalui teknologi generatif membantu menciptakan tampilan yang lebih dinamis dan tidak monoton.

Dengan demikian, solusi ini tidak hanya menambah jumlah storyboard, tetapi juga meningkatkan kualitas isi, kesesuaian nilai moral, dan kekuatan visual sebagai media pembelajaran.

### **Peningkatan Kapasitas dan Literasi Digital Guru**

Permasalahan kedua berkaitan dengan keterbatasan literasi digital guru dalam memanfaatkan teknologi AI secara produktif. Program PKM dilaksanakan melalui pelatihan partisipatif yang menempatkan guru sebagai pelaku utama, dengan tim dosen sebagai fasilitator dan pendamping teknis.

Guru dilatih menyusun prompt, merancang alur cerita, memilih gaya visual, serta merakit storyboard menggunakan template yang mudah dioperasikan. Proses ini dirancang sederhana agar sesuai dengan ritme kerja guru PAUD dan tidak menambah beban administratif.

Pendampingan lanjutan dilakukan untuk memastikan guru mampu mengembangkan storyboard dengan tema baru secara mandiri serta mengarsipkannya dalam sistem folder digital sekolah (Bank Storyboard). Hasil evaluasi menunjukkan sebagian besar guru mampu menghasilkan dan menyimpan storyboard secara mandiri, serta memahami prinsip dasar literasi digital dan etika penggunaan AI dalam pendidikan anak usia dini.

Terbentuknya kelompok kecil guru kreatif juga menjadi indikator perubahan budaya kerja yang lebih kolaboratif dan inovatif di lingkungan sekolah.

### **Penguatan Media Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Anak**

Implementasi storyboard hasil pelatihan di kelas menjadi tahap penting dalam mengukur efektivitas solusi. Storyboard digunakan sebagai media pendukung saat kegiatan mendongeng, transisi bermain peran, maupun refleksi nilai karakter di akhir pembelajaran.

Observasi menunjukkan adanya peningkatan fokus, partisipasi, dan antusiasme anak selama kegiatan bercerita. Visual yang konsisten dan narasi yang sederhana membantu anak memahami pesan moral dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan media yang dirancang sendiri

oleh guru meningkatkan rasa percaya diri dan profesionalisme dalam mengelola kelas.

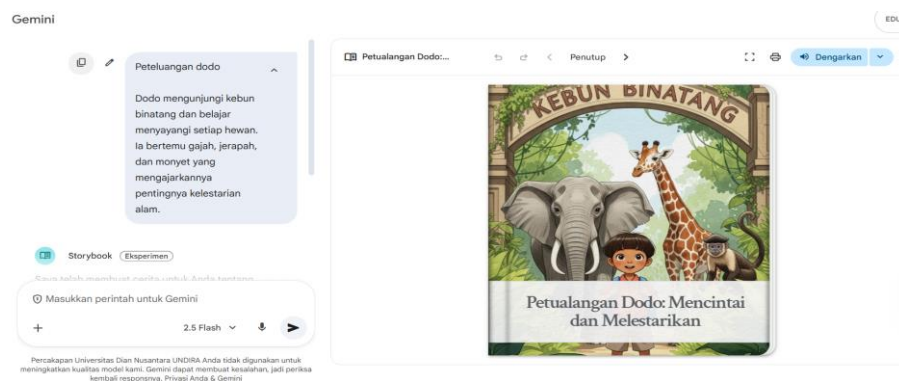
#### 4. DISKUSI

Sebagai ilustrasi, storyboard hasil kreasi guru menggunakan Gemini dapat berupa serangkaian adegan yang sederhana dan mudah dicerna anak. Misalnya, untuk tema “Lampu Lalu Lintas”, AI secara otomatis dapat menghasilkan visual bergambar kartun dengan tone warna ceria, lengkap dengan keterangan atau naskah dialog untuk setiap panel adegan.

Storyboard ini bertema keselamatan dan ketertiban di jalan, dengan visual dan narasi yang mudah dipahami oleh anak-anak. Hasilnya dapat langsung diunduh dalam format gambar (JPG/PNG) atau dokumen, kemudian digunakan oleh guru sebagai media pendukung mendongeng, alat transisi, atau penutup sesi belajar.



Gambar 2. Pemaparan Materi



Gambar 3. Contoh Hasil Kreasi Storyboard



Gambar 4. Foto bersama

Keberadaan Bank Storyboard digital sekolah juga memberikan manfaat jangka panjang karena media yang telah dibuat dapat digunakan kembali pada tahun ajaran berikutnya, sehingga menghemat waktu persiapan mengajar dan menjaga konsistensi kualitas pembelajaran.

Tabel 2. Tabel Hasil Pelaksanaan PKM

No	Aspek yang Dievaluasi	Kondisi Awal	Hasil Setelah PKM	Indikator Keberhasilan
1	Variasi storyboard edukatif	Terbatas, bersifat umum, kurang kontekstual	Minimal 5 storyboard tematik berbasis karakter dan konteks sekolah	Storyboard siap cetak/digital dan digunakan di kelas
2	Integrasi nilai karakter	Belum terstruktur dalam media visual	Nilai karakter terintegrasi eksplisit dalam setiap alur cerita	Analisis isi storyboard
3	Literasi digital guru	Penggunaan teknologi masih dasar	≥80% guru mampu membuat dan menyimpan storyboard secara mandiri	Hasil praktik dan evaluasi
4	Kreativitas media visual	Bergantung pada materi daring	Guru menghasilkan karya orisinal dengan variasi gaya visual	Tersimpan dalam Bank Storyboard
5	Keterlibatan anak	Fokus dan partisipasi belum optimal	Anak lebih aktif, antusias, dan responsif saat kegiatan cerita	Observasi kelas dan refleksi guru
6	Keberlanjutan program	Tidak ada sistem arsip media	Terbentuk Bank Storyboard dan creative team guru	Dokumentasi arsip digital sekolah

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi AI yang

dirancang secara kontekstual dan partisipatif mampu meningkatkan kompetensi guru, memperkaya media pembelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi anak usia dini. Program ini tidak hanya menghasilkan produk berupa storyboard, tetapi juga membangun ekosistem kreatif yang berkelanjutan di lingkungan sekolah.

## **5. KESIMPULAN**

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan PKM di TK Islam Cikal Cendekia, dapat disimpulkan bahwa program ini mampu menjawab permasalahan utama yang dihadapi mitra sekolah, khususnya dalam hal keterbatasan variasi storyboard edukatif, peningkatan kapasitas guru dalam pemanfaatan teknologi, serta penguatan media pembelajaran berbasis cerita visual.

Melalui pelatihan dan pendampingan yang dilakukan secara bertahap, guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam menggunakan teknologi AI, tetapi juga mengalami peningkatan kepercayaan diri dan kreativitas dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Storyboard yang dihasilkan menjadi lebih kontekstual karena memuat nilai-nilai karakter sekolah serta unsur lingkungan yang dekat dengan kehidupan anak.

Penerapan langsung storyboard di kelas menunjukkan dampak positif terhadap keterlibatan dan fokus belajar anak. Anak lebih antusias saat kegiatan bercerita, lebih mudah memahami pesan moral, serta menunjukkan respons yang lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, terbentuknya bank storyboard digital sekolah dan kelompok guru kreatif menjadi langkah awal menuju keberlanjutan program.

Secara umum, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah mitra. Integrasi teknologi yang dilakukan secara sederhana, terarah, dan sesuai kebutuhan guru terbukti dapat mendukung inovasi pembelajaran tanpa menghilangkan esensi pendidikan karakter pada anak usia dini.

## **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Kami menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini.

Ucapan terima kasih secara khusus kami sampaikan kepada Kepala Sekolah dan seluruh guru TK Islam Cikal Cendekia atas keterbukaan, kerja sama, serta partisipasi aktif selama proses perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan. Antusiasme dan komitmen yang ditunjukkan menjadi faktor penting dalam keberhasilan program ini.

Kami juga mengapresiasi dukungan institusi dan tim pelaksana yang telah memberikan pendampingan, waktu, serta pemikiran sehingga kegiatan dapat berjalan dengan baik. Semoga hasil kegiatan ini memberikan manfaat berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pembelajaran dan pengembangan kreativitas guru di lingkungan sekolah.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Muthmainah, S., & Yahya, R. (2025). Integrasi media visual interaktif dalam pembelajaran karakter pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(1), 45–58.
- N. Ramona and N. Cholimah, “Instructional Media in Early Moral Education: A Systematic Review on the Cultivation of Religious and Moral Values in Children Aged 4–6,” *Golden Age SCI J ECD*, vol. 10, no. 1, pp. 149–161, Mar. 2025, doi: 10.14421/jga.2025.10-12.
- A. Poku, “The Influence of Audio-Visual Learning Media on Early Childhood Language Development,” *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, vol. 5, no. 3, pp. 537–548, Aug. 2025, doi: 10.59604/injoe.v5i3.253.
- L. Lee, F. Chang, and C.-H. Lin, “Analysing the Impact of Generative AI in Arts Education: A Cross-Disciplinary Perspective of Educators and Students in Higher Education,” *Educ. Sci.*, vol. 11, no. 2, p. 37, June 2024, doi: 10.3390/educsci1102037.
- Ramona, N., & Cholimah, N. (2025). Instructional media in early moral education: A systematic review on the cultivation of religious and moral values in children aged 4–6. *Golden Age: Scientific Journal of Early Childhood Development*, 10(1), 149–161. <https://doi.org/10.14421/jga.2025.10-12>
- Wang, G., et al. (2024). Generative artificial intelligence in education: A systematic literature review of current applications and future directions. *Educational Research Review*, 20(2), 100523–100539. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2024.100523>
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2024). Pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 3(2), 142. <https://doi.org/10.69688/jpip.v3i2.142>
- Lestari, M. A., Eliyanti, M., & Permana, A. (2024). Efektivitas penggunaan buku cerita bergambar dalam menanamkan nilai-nilai moral siswa sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi*, 12(2), 145–155.
- Rachman, A., Amaliah, S., Imamudin, I., Atfaliyah, K., Novita, E., Purwatisari, A., Ningsih, P. R., & Pradanti, A. (2024). Resiliensi digital guru Sekolah Dasar terhadap platform Merdeka Mengajar dalam implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 35–44
- Hidayatullah, A., & Arum, R. (2022). Pengembangan aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf vokal berbasis animasi multimedia untuk anak-anak TK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 45–53.
- Septanto, H., & Ari, A. (2025). Rancang bangun game edukasi pengenalan profesi berbasis multimedia sebagai media pembelajaran untuk siswa SD. *Jurnal Teknologi dan Media Pembelajaran*, 7(1), 12–22.