



## Penggunaan DALL-E 2 Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Bagi Guru PAUD

Muhamad Safiuddin Saranani <sup>1)\*</sup>, Affah Nur Hidayah <sup>1)</sup>, Sri Yuliani M <sup>1)</sup>, Nur Hasanah <sup>1)</sup>, Wa Ode Syamzahrah Astarin <sup>1)</sup>, Dinar Salasatun Ashar <sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Halu Oleo. Kendari, Indonesia.

Diterima: 15 Desember 2025

Direvisi: 30 Januari 2026

Disetujui: 02 Februari 2026

### Abstrak

Perkembangan teknologi di era *Society 5.0* menuntut guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk memiliki kompetensi digital yang adaptif, kreatif, dan inovatif dalam menyusun media pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru RA Dinul Islam Kota Kendari dalam memanfaatkan aplikasi kecerdasan buatan DALL-E 2 sebagai media pembuatan ilustrasi pembelajaran. Metode yang digunakan adalah pelatihan berbasis pendampingan yang dilaksanakan selama dua hari dengan pendekatan *workshop learning*. Pelatihan mencakup pengenalan konsep AI, praktik pembuatan media visual berbasis DALL-E 2, hingga integrasinya ke dalam lembar kerja anak dan media digital lainnya. Evaluasi dilakukan melalui angket *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan kompetensi. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata dari 41,2% sebelum pelatihan menjadi 84,2% setelah pelatihan. Aspek tertinggi berada pada pemahaman pentingnya media berbasis AI untuk menarik minat belajar anak (50%), Persepsi efektivitas pembelajaran (49%), dan kebutuhan pendampingan lanjutan dalam pemanfaatan teknologi AI (48%). Pelatihan ini terbukti mampu meningkatkan kompetensi digital, kreativitas, dan kesadaran guru dalam memanfaatkan teknologi berbasis AI, serta menjadi langkah strategis dalam mendukung transformasi pembelajaran PAUD berbasis teknologi. Pemanfaatan AI dalam pembelajaran PAUD berimplikasi pada terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada anak, serta meningkatkan kesiapan guru dalam menghadapi tantangan pendidikan anak usia dini di era digital.

**Kata kunci:** dall-e 2; guru paud; media pembelajaran.

### *The Use of DALL-E 2 in Developing Learning Media for Early Childhood Education Teachers*

#### Abstract

*Technological developments in the Society 5.0 era require Early Childhood Education (PAUD) teachers to possess adaptive, creative, and innovative digital competencies in designing learning media. This community service activity aims to enhance the ability of teachers at RA Dinul Islam, Kendari City, to utilize the artificial intelligence application DALL-E 2 as a medium for creating instructional illustrations. The method employed was mentoring-based training conducted over two days using a workshop learning approach. The training included an introduction to AI concepts, hands-on practice in developing visual media using DALL-E 2, and its integration into children's worksheets and other digital learning media. Evaluation was carried out through pre-test and post-test questionnaires to measure improvements in competence. The results showed an average increase from 41.2% before the training to 84.2% after the training. The highest aspects were understanding the importance of AI-based media in attracting children's learning interest (50%), perceptions of learning effectiveness (49%), and the need for continued mentoring in the use of AI technology (48%). This training was proven to enhance teachers' digital competence, creativity, and awareness in utilizing AI-based technology, and serves as a strategic step in supporting technology-based PAUD learning transformation. The use of AI in PAUD learning has implications for the creation of more innovative and child-centered learning, as well as improving teachers' readiness to face the challenges of early childhood education in the digital era.*

**Keywords:** dall-e 2; early childhood education teachers; learning media.

\* Korespondensi Penulis. E-mail: [ms.saranani@gmail.com](mailto:ms.saranani@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital yang kian pesat pada era *Society 5.0* telah memicu transformasi signifikan dalam bidang pendidikan, termasuk pada tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Society 5.0* menempatkan manusia sebagai pusat pengembangan teknologi sehingga pemanfaatan teknologi tidak sekadar untuk efisiensi, tetapi juga untuk meningkatkan kualitas hidup manusia (Ahmadi & Ibda, 2019). Dalam konteks pendidikan, teknologi bukan hanya pelengkap, tetapi telah menjadi sarana transformasi pedagogis yang mampu mengubah cara guru mengajar dan anak belajar. Oleh karena itu, sebagai garda terdepan dalam dunia pendidikan, guru dituntut untuk memiliki kemampuan beradaptasi dalam menghadapi perkembangan teknologi yang terus berkembang (Aminullah & Ali, 2020; Saerang et al., 2023).

Pada tataran praktik, tantangan utama yang dihadapi guru PAUD termasuk di RA Dinul Islam Kendari adalah keterbatasan dalam memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah dan papan tulis cenderung membuat anak mudah bosan, kurang aktif, dan kurang terdorong untuk bereksplorasi (Febiola, 2020). Padahal, media pembelajaran yang kaya visual, interaktif, serta relevan dengan dunia anak berperan penting untuk menstimulasi daya pikir, kreativitas, dan motivasi belajar mereka (Dwijantie, 2024). Kondisi ini menunjukkan pentingnya pelatihan bagi guru mengenai pemanfaatan teknologi baru yang dapat menunjang proses pembelajaran yang inovatif. Salah satu teknologi yang relevan dan memiliki potensi besar untuk dikembangkan dalam konteks pendidikan adalah kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*). Kecerdasan buatan akan memainkan peran yang sangat penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran keterampilan-keterampilan baru (Chaudhry & Kazim, 2021).

Seiring dengan munculnya teknologi kecerdasan buatan, terbuka peluang baru bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran secara cepat, fleksibel, dan kreatif. Penerapan kecerdasan buatan dalam sistem pendidikan berperan sebagai pendorong perubahan signifikan yang membentuk praktik pedagogi di era modern (Ali, 2025). Teknologi AI juga membantu pendidik dalam merancang pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individual anak, sekaligus meningkatkan kompetensi profesional pendidik (Tapalova et al., 2022). Salah satu teknologi kecerdasan buatan yang relevan adalah DALL-E 2, aplikasi berbasis AI yang mampu menghasilkan ilustrasi visual hanya melalui instruksi teks. Aplikasi ini sangat potensial untuk mendukung pembelajaran PAUD karena dapat menghasilkan berbagai gambar yang disesuaikan dengan tema maupun kebutuhan pembelajaran anak. Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa guru di RA Dinul Islam Kendari belum memiliki pemahaman dan keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi berbasis AI, termasuk DALL-E 2. Hal ini menyebabkan kreativitas guru dalam penyediaan media pembelajaran inovatif belum berkembang optimal.

Beberapa pengabdian dan penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi mampu meningkatkan kompetensi pedagogik guru. Misalnya, (Khoiruddin, 2025), menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva meningkatkan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang interaktif. Demikian pula penelitian oleh (Munsarif et al., 2025), membuktikan bahwa guru yang dilatih menggunakan teknologi AI Guru akan mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih adaptif, interaktif, dan berkesinambungan. Namun demikian, sebagian besar kegiatan pengabdian sebelumnya masih berfokus pada penggunaan aplikasi desain konvensional atau platform AI berbasis

*template*, sehingga ruang eksplorasi kreativitas guru masih terbatas pada desain yang telah tersedia.

Berbeda dengan Canva yang mengandalkan elemen desain siap pakai, DALL-E 2 memungkinkan guru menghasilkan ilustrasi visual yang benar-benar baru dan orisinal berdasarkan deskripsi teks yang dibuat sendiri. Dibandingkan dengan *AI generator* gambar lain seperti Midjourney yang membutuhkan pemahaman teknis lanjutan dan platform berbasis komunitas berbahasa Inggris, DALL-E 2 dinilai lebih ramah bagi pemula, mudah dioperasikan, serta lebih sesuai untuk konteks guru RA yang membutuhkan solusi praktis dan aplikatif. Oleh karena itu, pemilihan DALL-E 2 dalam kegiatan pengabdian ini memiliki keunggulan komparatif yang signifikan dibandingkan alat desain dan AI visual lainnya. Selain itu, terdapat kesenjangan (*gap*) nyata antara kebutuhan guru RA terhadap media visual yang spesifik dan ketersediaan media yang ada. Guru RA, khususnya di lembaga berbasis keislaman seperti RA Dinul Islam Kendari, membutuhkan ilustrasi pembelajaran yang memuat nilai-nilai Islami, seperti gambar anak berpakaian muslim, aktivitas ibadah, lingkungan madrasah, maupun cerita moral bernuansa religius. Media visual semacam ini relatif sulit ditemukan secara bebas di platform desain konvensional. DALL-E 2 memiliki kemampuan untuk menghasilkan ilustrasi yang kontekstual dan spesifik sesuai kebutuhan tersebut melalui perintah teks, sehingga mampu menjembatani kesenjangan antara kebutuhan media pembelajaran Islami dan keterbatasan sumber visual yang tersedia.

Hingga saat ini belum ditemukan program pengabdian yang secara spesifik melatih guru PAUD menggunakan DALL-E 2 sebagai media pembuatan ilustrasi pembelajaran yang kontekstual dan bernilai edukatif. Kondisi ini menegaskan adanya aspek kebaruan (*novelty*) dalam kegiatan pengabdian ini, baik dari sisi pemilihan teknologi maupun dari konteks penerapannya pada guru RA. Program ini menawarkan solusi melalui pelatihan penggunaan DALL-E 2 yang dirancang komprehensif dan aplikatif. Guru tidak hanya diperkenalkan dengan konsep AI, tetapi juga dilatih membuat visual pembelajaran, memodifikasi gambar, hingga mengintegrasikannya ke dalam perangkat ajar seperti *flashcard*, poster, lembar kerja, maupun cerita bergambar.

DALL-E adalah sebuah generator gambar berbasis kecerdasan buatan yang di buat oleh OpenAI pada tahun 2021, Dall-E dilatih untuk mengubah kata atau frasa menjadi gambar yang dapat merepresentasikan makna dari teks tersebut (Fannoni et al., 2023). Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas media pembelajaran dan keberanian guru dalam mengeksplorasi model pembelajaran berbasis digital. Dampak pengabdian ini diharapkan tidak hanya berhenti pada peningkatan keterampilan teknologi guru, melainkan juga berkontribusi pada terciptanya pembelajaran yang lebih menyenangkan, bermakna, dan berpusat pada anak. Sebagai aktor utama dalam keberhasilan pelaksanaan pembelajaran, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, inovatif, dan menyenangkan (Lismayani et al., 2024). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan kondisi tersebut adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, khususnya media kreatif berbasis visual. Media pembelajaran kreatif berbasis visual memungkinkan anak menjadi lebih termotivasi, aktif, dan ekspresif dalam proses belajar. Lebih jauh, program ini diharapkan menjadi langkah strategis dalam mewujudkan kultur sekolah yang adaptif terhadap kemajuan teknologi, sekaligus mendukung peningkatan kualitas layanan PAUD secara berkelanjutan.

Merujuk pada penjelasan tersebut, program pengabdian kepada masyarakat ini diarahkan untuk memperkuat pengetahuan, keterampilan, serta rasa percaya diri guru di RA Dinul Islam Kendari dalam memanfaatkan aplikasi DALL-E 2 untuk mengembangkan media

pembelajaran inovatif dan interaktif. Kegiatan ini diharapkan mampu menghasilkan guru yang kreatif, profesional, dan siap menjawab tantangan era digital dalam pendidikan anak usia dini. Secara khusus, tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah: (1) meningkatkan pengetahuan guru RA Dinul Islam Kendari tentang konsep dan pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembelajaran PAUD; (2) meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi DALL-E 2 untuk menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, serta (3) meningkatkan rasa percaya diri guru dalam mengintegrasikan media visual berbasis AI ke dalam proses pembelajaran anak usia dini.

## **METODE**

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui metode pelatihan yang disertai dengan pendampingan kepada guru RA Dinul Islam. Kegiatan ini berlangsung selama 2 (dua) hari. Peserta yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini berjumlah 20 orang guru. Pelatihan difokuskan pada penerapan teknologi DALL-E 2 dalam pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan mendukung proses belajar mengajar anak usia dini. Terdapat tiga tahap dalam proses pelaksanaan pengabdian ini yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

Pada tahap persiapan, kegiatan diawali dengan pelaksanaan survei lokasi dan penetapan peserta sasaran pelatihan, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan materi pelatihan termasuk media presentasi. Tahap Pelaksanaan, pelatihan dilaksanakan melalui pengenalan konsep DALL-E 2 sebagai *platform* berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Guru kemudian dibimbing secara langsung untuk membuat media pembelajaran PAUD menggunakan DALL-E 2, dengan pendampingan tim dari perguruan tinggi. Evaluasi dilakukan dengan menilai keberhasilan kegiatan pengabdian melalui respons peserta terhadap pelatihan yang telah diberikan. Keberlanjutan program setelah PKM selesai sepenuhnya dikembalikan kepada pihak sekolah RA Dinul Islam Kelurahan Puday Kecamatan Abeli sebagai mitra untuk melanjutkan implementasi program ini.

Indikator keberhasilan kegiatan pengabdian ini meliputi: (1) peningkatan pengenalan guru terhadap teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence* AI); (2) kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi DALL-E 2; (3) pengembangan media pembelajaran yang kreatif; (4) peningkatan kompetensi digital guru; (5) terwujudnya inovasi dalam proses pembelajaran; (6) terlaksananya pendampingan dan evaluasi secara sistematis; serta (7) peningkatan kualitas pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk Pelatihan Penggunaan DALL-E 2 untuk Pengembangan Media Pembelajaran PAUD di RA Dinul Islam Kota Kendari telah berjalan dengan baik dan menunjukkan hasil yang signifikan dalam peningkatan kompetensi guru, terutama dalam pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI). Sebelum pelaksanaan pelatihan, tim melakukan observasi dan wawancara awal dengan Kepala RA Dinul Islam Kota Kendari. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru telah memiliki pemahaman dasar terkait media pembelajaran, namun terbatas pada media konvensional dan belum memanfaatkan teknologi AI seperti Chat-GPT, atau Dall-E 2. Selanjutnya tim melakukan koordinasi lebih lanjut dengan pihak sekolah untuk menyepakati jadwal dan teknis pelaksanaan pelatihan.



Gambar 1. Pemaparan Materi oleh Narasumber

Pelatihan ini diselenggarakan selama dua hari dengan pendekatan *workshop learning* yang berorientasi praktik. Kegiatan dimulai dengan pemaparan materi terkait konsep dasar kecerdasan buatan, peran *Artificial Intelligence* dalam bidang pendidikan, serta pengenalan aplikasi DALL-E 2 sebagai salah satu *platform* AI yang mampu menghasilkan gambar melalui perintah teks (*prompt*). Peserta juga diberi pemahaman tentang kelebihan penggunaan media visual berbasis AI, antara lain: lebih variatif, menarik, mudah dikustomisasi, dan relevan dengan tema pembelajaran anak usia dini. Teknologi Dall E-2 juga memungkinkan fokus pada pengembangan ide dan konsep, serta meningkatkan kreativitas, efisiensi, dan kecepatan dalam desain variasi-desain otomatis, serta teknologi ini menghemat (Ramdhani & Susanti, 2024).

DALL-E 2 merupakan teknologi *generative AI* yang dikembangkan untuk menghasilkan gambar digital dari masukan teks. Melalui teknologi ini, guru dapat menciptakan ilustrasi pembelajaran yang unik dan kontekstual sesuai kebutuhan tema pembelajaran di kelas. Pemanfaatan DALL-E 2 sejalan dengan tuntutan kecakapan guru di era transformasi digital, khususnya dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas, fleksibilitas, serta penggunaan media inovatif dalam pembelajaran. Sama halnya dengan pendapat dari Zhou and Nabus, 2023) DALL-E adalah sebuah alat kecerdasan buatan (AI) yang sangat inovatif dan mampu menghasilkan gambar hanya dari deskripsi teks. Dikembangkan oleh OpenAI, DALL-E menggunakan model *deep learning* terbaru untuk membuat gambar berkualitas tinggi dan sangat detail, yang dapat digunakan dalam berbagai bidang, seperti desain produk hingga periklanan.

Setelah sesi materi, peserta pelatihan didampingi oleh tim PkM untuk melakukan praktik langsung mulai dari penyusunan *prompt*, eksplorasi fitur DALL-E 2, hingga menghasilkan gambar visual sesuai tujuan pembelajaran. Salah satu contoh model AI generatif tersebut adalah DALL-E 2, yang dapat membuat gambar baru berdasarkan *text prompt* (Küchemann et al., 2025). Guru kemudian diarahkan untuk mengintegrasikan hasil visual tersebut ke dalam lembar kerja anak (LKA), *flashcard* digital, serta cerita bergambar.



Gambar 2. Hasil Karya Cerita Bergambar

Tahap akhir kegiatan diisi dengan sesi evaluasi pemahaman dan refleksi pelatihan. Evaluasi dilakukan melalui angket dan dialog terbuka. Berdasarkan hasil evaluasi, ditemukan bahwa mayoritas guru menyatakan pelatihan ini sangat bermanfaat. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Yuriananta and Asteria, 2024) yakni pelatihan AI memberikan pengaruh positif yang substansial terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan kecerdasan buatan untuk merancang media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Berikut merupakan hasil evaluasi pelaksanaan program pelatihan yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Sebelum Pelatihan dan Setelah Pelatihan

No	Aspek	Sebelum Pelatihan	Setelah Pelatihan	Peningkatan
1.	Konsep dasar <i>Artificial Intelligence</i> (AI) dalam pembelajaran anak usia dini.	41%	87%	46%
2.	Pengalaman atau pengetahuan awal tentang penerapan teknologi AI dalam dunia pendidikan.	45%	80%	35%
3.	Pengetahuan tentang definisi DALL-E 2	42%	80%	38%
4.	Pemahaman DALL-E 2 sebagai alat pembuatan media berbasis gambar	38%	76%	38%
5.	Pengalaman membuat media pembelajaran berbasis teknologi	41%	80%	39%
6.	Kemampuan menyusun cerita dongeng berbantuan AI	37%	84%	47%
7.	Kemampuan mendesain buku dongeng anak menggunakan AI	42%	84%	42%
8.	Penguasaan perangkat digital untuk pembelajaran	43%	83%	40%
9.	Kemampuan memanfaatkan internet sebagai sumber media dan bahan ajar	43%	86%	43%
10.	Kemampuan melakukan refleksi dan evaluasi pembelajaran	39%	81%	42%
11.	Kebutuhan peningkatan keterampilan pembelajaran berbasis teknologi	44%	87%	43%

No	Aspek	Sebelum Pelatihan	Setelah Pelatihan	Peningkatan
12.	Kebiasaan melakukan refleksi pascapembelajaran	44%	89%	45%
13.	Kebutuhan pendampingan lanjutan dalam pemanfaatan teknologi AI	40%	88%	48%
14.	Pemahaman tentang pentingnya media berbasis AI untuk menarik minat anak	38%	88%	50%
15.	Persepsi efektivitas pembelajaran yang telah diterapkan	41%	90%	49%

Hasil perbandingan antara *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek indikator guru. terkait pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran, khususnya penggunaan DALL-E 2. Nilai sebelum pelatihan menunjukkan bahwa kemampuan awal guru masih berada pada kategori sedang, dengan persentase rata-rata sekitar 41,2%. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas guru memiliki pengetahuan awal, namun belum mendalam dan belum terinternalisasi dalam praktik pembelajaran. Sejalan dengan pendapat dari (Kaswar et al., 2023) mengemukakan bahwa pelatihan AI memberikan pengalaman praktis yang memungkinkan para pendidik menghasilkan konten pembelajaran berbasis AI secara independen. Inisiatif ini sekaligus menjadi langkah strategis dalam meningkatkan literasi digital di kalangan pendidik, sehingga mereka dapat terus menyesuaikan diri dengan dinamika perkembangan teknologi.

Setelah pelaksanaan pelatihan, nilai rata-rata meningkat menjadi 84,2%, yang menunjukkan bahwa guru tidak hanya memahami materi pelatihan tetapi juga mampu menguasai dan menerapkan keterampilan yang diberikan secara maksimal. Hal ini tampak dari peningkatan pengetahuan konseptual, keterampilan teknis, dan kemampuan praktik dalam menghasilkan media pembelajaran berbasis AI melalui DALL-E 2. OpenAI DALL-E 2 turut berperan dalam membantu menghasilkan desain yang lebih menarik, lebih efisien, dan lebih kreatif (Ramdhani & Susanti, 2024).

Aspek peningkatan paling tinggi terdapat pada Pemahaman tentang pentingnya media AI untuk menarik minat anak (50%), Persepsi efektivitas pembelajaran (49%), Kebutuhan pendampingan lanjutan dalam penggunaan AI (48%), Kemampuan menyusun cerita dongeng berbantuan AI (47%). DALL-E bukan hanya sekadar teknologi, tetapi juga merupakan alat yang kuat untuk kreativitas, pembelajaran, dan penyampaian ide dalam bentuk visual. Namun, penggunaannya tetap memerlukan perhatian terhadap aspek etika dan legal (Derevyanko & Zalevska, 2023).

Data ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan pengetahuan teknis, namun juga berdampak positif pada sikap, motivasi, dan kesadaran guru dalam mengembangkan pembelajaran inovatif. Sejalan dengan pendapat (Sastafiana et al., 2024) Penggunaan media pembelajaran juga berkontribusi dalam meningkatkan berbagai keterampilan anak, termasuk kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, serta beradaptasi. Akan tetapi, meskipun DALL-E menawarkan banyak peluang menarik dalam penerapannya di dunia nyata, sangat penting untuk menggunakannya secara hati-hati dan selalu mempertimbangkan aspek etis agar manfaatnya dapat dirasakan secara positif dan bertanggung jawab yakni dengan transparansi dalam penggunaan gambar yang dihasilkan AI serta penyusunan regulasi untuk mengatur penggunaannya, dan promosi praktik AI yang etis dan bertanggung jawab (Zhou & Nabus, 2023). Sementara itu, peningkatan terendah terdapat



pada aspek; Pengalaman awal penerapan AI di pendidikan (35%), Pemahaman alat DALL-E 2 untuk membuat media (38%), Pengetahuan definisi DALL-E 2 (38%). Hal ini wajar, karena sebelum pelatihan sebagian besar guru belum pernah terpapar penggunaan DALL-E 2 dan AI generatif dalam konteks pembelajaran PAUD. Dengan demikian, pelatihan ini mampu menjembatani kesenjangan pemahaman awal dan pemanfaatan teknologi AI. Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti audiovisual dan aplikasi interaktif, dapat memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Julianti et al., 2025).

Secara keseluruhan, pelatihan ini mampu meningkatkan kompetensi digital serta kreativitas para guru dalam merancang media pembelajaran, serta kesadaran akan pentingnya inovasi teknologi dalam pembelajaran anak usia dini. Pemanfaatan teknologi digital mampu mendukung dan mempermudah berbagai aktivitas pembelajaran peserta didik, termasuk kegiatan belajar anak usia dini. Guru menunjukkan antusiasme dan kesiapan untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi pendidikan berbasis AI. Pemanfaatan kecerdasan buatan dalam dunia pendidikan memiliki peluang luas untuk merevolusi metode pembelajaran konvensional serta meningkatkan efektivitas proses belajar (Derevyanko & Zalevska, 2023).

## **KESIMPULAN**

Pelatihan penggunaan DALL-E 2 dalam pengembangan media pembelajaran bagi guru RA Dinul Islam Kota Kendari berhasil meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan. Guru yang awalnya hanya mengenal media pembelajaran konvensional, setelah pelatihan mampu menciptakan ilustrasi digital, lembar kerja, *flashcard*, dan cerita bergambar yang relevan dengan pembelajaran anak usia dini. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dari rata-rata 41,2% sebelum pelatihan menjadi 84,2% setelah pelatihan. Peningkatan tertinggi terdapat pada pemahaman pentingnya media berbasis AI untuk menarik minat anak (50%), efektivitas pembelajaran (49%), dan kebutuhan pendampingan lanjutan (48%). Program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mengubah pola pikir guru agar lebih terbuka dan adaptif terhadap inovasi digital. Secara umum, kegiatan ini mendukung transformasi pembelajaran PAUD menuju era pendidikan berbasis teknologi, sekaligus mendorong terciptanya proses belajar yang lebih kreatif, interaktif, dan bermakna bagi anak usia dini. Pelatihan ini diharapkan berkelanjutan melalui pendampingan lanjutan dan penerapan lebih luas di lingkungan PAUD lainnya.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) atas dukungan pendanaan yang telah membantu terselesaikannya penelitian ini dengan baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2019). *Konsep dan aplikasi literasi baru di era revolusi industri 4.0 dan society 5.0*. CV. Pilar Nusantara.
- Ali, Z. A. (2025). Artificial Intelligence in Education : Applications , Challenges , and Future Directions – a Critical Review. *International Journal of Ethical AI Application*, 1(3), 49–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.64229/88956k15>



- Aminullah, M., & Ali, M. (2020). Konsep Pengembangan Diri dalam Menghadapi Perkembangan Teknologi Komunikasi Era 4.0. *Komunike*, 12(1), 1–23.
- Chaudhry, M. A., & Kazim, E. (2021). Artificial Intelligence in Education (AIEd): a high-level academic and industry note 2021. *Springer Nature*, 2, 157–165. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s43681-021-00074-z>
- Derevyanko, N., & Zalevska, O. (2023). Comparative analysis of neural networks Midjourney, Stable Diffusion, and DALL-E and ways of their implementation in the educational process of students of design specialties. *Scientific Bulletin of Mukachevo State University*, 9(3), 36–44. <https://doi.org/10.52534/msu-pp3.2023.36>
- Dwijantie, J. S. (2024). Perencanaan Pembelajaran PAUD: Menciptakan Belajar Yang Menyenangkan Dan Edukatif Lingkungan. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1440–1447. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10432> ISSN
- Fannoni, B. I., Priyana, J., Malik, S. M., Hidayatulloh, & Adhani, R. (2023). The Use of Dall - E Artificial Intelligence Platform for Enhancing Students ' Vocabulary Acquisition. *Jurnal Voles: Volces Of English Language Education Society*, 7(3), 445–455. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29408/veles.v7i3.19806>
- Febiola, K. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28263>
- Julianti, R., Mulyasari, E., Hendriawan, D., Asih, Y. P., & Mutia, R. C. B. (2025). Analisis Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Pada Pendidikan Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 417–428.
- Kaswar, A. B., Nurjannah, Arsyad, M., Surianto, D. F., & Rosidah. (2023). Membangun Keterampilan Pendidik Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence. *Jurnal Vokatek*, 01(03), 293–297.
- Khoiruddin, M., Anggara, A., Pebrianti, C. A., Sari, S. M., & Juwito, R. S. (2025). PELATIHAN PENGGUNAAN CANVA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA GURU SD 06 KOTA BENGKULU DALAM MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN YANG INTERAKTIF. *Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek*, 7(7), 3025–1311.
- Küchemann, S., Steinert, S., Avila, K. E., & Kuhn, J. (2025). Enhancing students' critical thinking skills through the use of DALL-E. *Jurnal THE PHYSICS TEACHER*, 63, 138–139. <https://doi.org/https://doi.org/10.1119/5.0253990> ?
- Lismayani, A., Asti, A. S. W., Herman, Kurnia, R., & Dzulfadhilah, F. (2024). PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva berbasis Artificial Intelligence ( AI ) bagi Guru PAUD. *JHP2M: Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 300–307. <https://doi.org/doi.10.35880/jhp2m.v3i2.4687>
- Munsarif, M., Sam'an, M., & Safuan. (2025). Pemberdayaan Guru melalui Pelatihan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan ( AI ) untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital Teacher Empowerment through Artificial Intelligence ( AI ) Utilization Training to Improve the Quality of Learning in the Digi. *ASPIRASI: Publikasi Hasil Pengabdian Dan Kegiatan Masyarakat*, 3(1), 100–109. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/aspirasi.v3i1.1379>

- Ramdhani, A. W. F., & Susanti, A. (2024). Pemanfaatan Teknologi Openai Dall-E 2 dalam Meningkatkan Kreativitas Desainer Grafis pada Komunitas Desain Grafis Indonesia. *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/jbkdv1i2.1916>
- Saerang, H. M., Lembong, J. M., Sumual, S. D. M., & Tuerah, R. M. S. (2023). Strategies for Developing Teacher Professionalism in the Digital Age: Challenges and Opportunities. *El-Idare*, 9(1), 65–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/elidare.v9i1.16555>
- Sastafiana, F. D., Saputri, M. E., Luk, L., & Mufidah, N. (2024). Klasifikasi dan Penggunaan Media Pembelajaran : Analisis dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran. *The Elementary*, 2(2), 20–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.56404/tej.v2i1.84> ?
- Tapalova, O., Zhiyenbayeva, N., & Gura, D. (2022). Kecerdasan Buatan dalam Pendidikan: AIEd untuk Jalur Pembelajaran yang Dipersonalisasi. *Jurnal Elektronik E-Learning*, 20(5), 639–653. <https://doi.org/10.34190/ejel.20.5.2597>
- Yuriananta, R., & Asteria, P. V. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbantuan Artificial Intelligence (AI) untuk Guru. *Jurnal Gramaswara*, 4(3), 274–285. <https://doi.org/10.21776/ub.gramaswara.2024.004.03.07>
- Zhou, K., & Nabus, H. (2023). The Ethical Implications of DALL-E: Opportunities and Challenges. *Mesopotamian Journal of Computer Science*, 2023, 17–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.58496/MJCSC/2023/003>