

Pengenalan Aplikasi ChatGPT sebagai Media Inovatif untuk Pembelajaran Anak Usia Dini

Linda Marlinda^{1)*} | Windu Gata²⁾ | Taransa Agasya Tutupoly³⁾

^{1,2,3)}Informatika, Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri, Indonesia

linda.ldm@nusamandiri.ac.id * | windu@nusamandiri.ac.id | taransa.tly@nusamandiri.ac.id

Abstrak: Penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif sangat penting dalam pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan keterlibatan dan keterampilan dasar pelajar muda. TPA Ibnu Salam menghadapi tantangan dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik, karena metode konvensional seringkali kurang beragam dan kurang memiliki akses terhadap teknologi. Proyek pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan aplikasi ChatGPT sebagai sarana pembelajaran interaktif bagi siswa TPA Ibnu Salam di Cilodong, Depok. Dilakukan secara offline pada tanggal 5 Oktober 2024, program ini mencakup sesi pelatihan langsung di mana pendidik dan siswa terlibat dengan modul terstruktur dan sumber daya teknologi digital untuk memperkaya proses pembelajaran. Metodologinya melibatkan pelatihan langsung, dengan pendidik menerima panduan tentang cara mengintegrasikan ChatGPT untuk memfasilitasi interaksi kelas. Hasil dari program ini menunjukkan peningkatan keterlibatan dan minat siswa dalam belajar, perluasan pengetahuan guru, dan manfaat berkelanjutan bagi lembaga mitra dalam memasukkan teknologi yang dapat diakses ke dalam ruang kelas mereka. Masukan dari peserta sangat positif, dengan kepuasan yang tinggi dilaporkan dalam berbagai bidang seperti konten pelatihan, pengorganisasian sesi, dan penerapan praktis. Inisiatif ini memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini, memperkenalkan solusi teknologi sederhana dan relevan yang memenuhi kebutuhan pendidikan TPA Ibnu Salam dan meningkatkan strategi pengajaran.

Kata Kunci: Pendidikan Anak Usia Dini; Pengabdian Kepada Masyarakat; Aplikasi ChatGPT; Inovasi Pendidikan; Teknologi Digital.

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fase pertumbuhan dalam perkembangan kognitif dan sosial anak (Kartika et al., 2024) (Sukarno et al., 2024). Dalam pengalaman belajar yang efektif tidak dapat diabaikan, karena akan membentuk dasar kemampuan dasar yang diperlukan dalam pembelajaran selanjutnya. Di TPA Ibnu Salam, masih terdapat masalah dalam penerapan metode pembelajaran yang menarik dan efektif. Masyarakat setempat mengindikasikan bahwa metode yang digunakan saat ini kurang mampu memfasilitasi pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak (Setiawan & Luthfiyani, 2023). Dan berdampak pada rendahnya keterlibatan anak dalam proses belajar, sehingga kemampuan dasar anak dalam membaca, berhitung, dan berpikir kritis belum berkembang dengan optimal (Sony Maulana et al., 2023).



Gambar 1. Lokasi mitra

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan telah menjadi hal yang mendesak (Setiawan & Luthfiyani, 2023). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa integrasi

teknologi dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan belajar anak. Misalnya, data menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan aplikasi edukatif berbasis digital cenderung menunjukkan peningkatan dalam keterampilan belajar. Sedikit aplikasi yang secara khusus dirancang untuk anak usia dini dan dapat diakses dengan mudah (Syahravi et al., 2023) (Maulana et al., 2023). Identifikasi dan mengembangkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan anak-anak di TPA Ibnu Salam sangat penting.

Permasalahan yang dihadapi oleh TPA Ibnu Salam:

1. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan interaktif
TPA Ibnu Salam masih bergantung pada metode pembelajaran konvensional yang tidak melibatkan media interaktif. Akibatnya, pembelajaran kurang menarik bagi anak-anak, sehingga motivasi belajar mereka menjadi rendah. Metode ini juga berisiko membuat anak-anak bosan karena terbatasnya variasi dalam penyajian materi.
2. Metode pembelajaran yang monoton dan tidak menarik
Proses belajar mengajar di TPA cenderung repetitif dan tidak memiliki variasi, yang berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa. Ketika pembelajaran tidak menarik atau tidak menantang, anak-anak cenderung kehilangan minat dalam mengikuti kegiatan belajar, sehingga hasil belajarnya pun kurang optimal (Bogor, 2003).
3. Keterbatasan akses teknologi yang tepat guna
TPA Ibnu Salam mengalami keterbatasan dalam menyediakan perangkat teknologi yang sesuai untuk mendukung pembelajaran. Minimnya alat bantu digital seperti komputer atau tablet membatasi kesempatan anak-anak untuk berinteraksi dengan teknologi secara positif, yang sebenarnya dapat memperkaya pengalaman belajar mereka.
4. Kurangnya pemahaman tentang kecerdasan buatan di kalangan pendidik
Para pendidik di TPA Ibnu Salam belum memiliki pengetahuan yang cukup tentang kecerdasan buatan dan potensi aplikasinya dalam pendidikan anak usia dini. Minimnya pemahaman ini menyebabkan rendahnya tingkat adopsi teknologi baru, yang sebenarnya dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar anak (Wulandari & Yusoff, 2023).
5. Ketidakmampuan untuk mengintegrasikan alat digital ke dalam kurikulum
Tanpa panduan dan pelatihan yang jelas, pendidik merasa kesulitan dalam menggabungkan teknologi digital ke dalam kurikulum yang sudah ada. Kekurangan ini membuat mereka ragu untuk mencoba metode pembelajaran baru berbasis teknologi, yang seharusnya dapat meningkatkan kualitas pendidikan di TPA.

Dalam pengabdian masyarakat sebelumnya, beberapa inisiatif telah berhasil meningkatkan keterampilan dasar anak melalui kegiatan pembelajaran interaktif, seperti penggunaan media visual dan permainan edukatif. Meskipun demikian, masih kurang dalam pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) sebagai alat pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan individual anak (Sukarno et al., 2024) (Bestari Kumboro et al., 2023). Pengenalan aplikasi ChatGPT sebagai media inovatif untuk pembelajaran anak usia dini merupakan pendekatan baru yang lebih interaktif. ChatGPT memberikan informasi yang relevan dan menarik, menjawab pertanyaan anak (Kartika et al., 2024) (Setiawan & Luthfiyani, 2023).

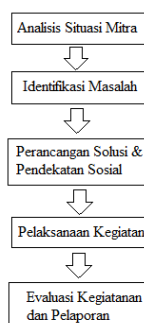
Penelitian ini memperkenalkan penggunaan aplikasi ChatGPT, yang merupakan salah satu contoh penerapan kecerdasan buatan, sebagai media pembelajaran interaktif di TPA. Pendekatan ini belum banyak diterapkan dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia. ChatGPT dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang responsif, yang mampu beradaptasi dengan kebutuhan dan minat individual anak (Maulana et al., 2023) (Bestari Kumboro et al., 2023). Hal ini memungkinkan proses pembelajaran yang lebih personal, berbeda dari metode tradisional yang cenderung seragam (Sukarno et al., 2024). Pengembangan modul pembelajaran menghasilkan pembelajaran yang terintegrasi, yang menggabungkan penggunaan ChatGPT dengan materi kurikulum yang ada. Pemanfaatan aplikasi yang interaktif, dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan dasar anak usia dini.

Tabel 1. Solusi yang diberikan untuk mengatasi masalah

No	Permasalahan	Solusi	Target Luaran
1	Kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan interaktif	Pengenalan aplikasi ChatGPT sebagai alat bantu pembelajaran untuk anak usia dini	Anak-anak dapat menggunakan ChatGPT untuk belajar secara mandiri dan interaktif.
2	Metode pembelajaran yang monoton dan tidak menarik	Pelaksanaan workshop untuk pendidik tentang penggunaan teknologi dan media pembelajaran digital	Pendidik mendapatkan keterampilan dan pengetahuan baru dalam memanfaatkan teknologi dalam pengajaran.
3	Keterbatasan akses teknologi yang tepat guna	Menyediakan perangkat dan pelatihan bagi pendidik dan anak-anak untuk penggunaan aplikasi	Peningkatan aksesibilitas terhadap teknologi di TPA Ibnu Salam.
4	Kurangnya pemahaman tentang kecerdasan buatan di kalangan pendidik	Mengadakan seminar dan pelatihan tentang AI dan aplikasinya dalam pendidikan anak usia dini	Pendidik memiliki pemahaman yang lebih baik tentang teknologi AI dan aplikasinya dalam pengajaran.
5	Ketidakmampuan untuk mengintegrasikan alat digital ke dalam kurikulum	Penyusunan modul pembelajaran yang mengintegrasikan ChatGPT dengan materi kurikulum	Tersusunnya modul pembelajaran yang siap digunakan oleh pendidik di TPA Ibnu Salam.

Metode Pengabdian Masyarakat

Metode pengabdian kepada masyarakat disini menggunakan pola, urutan dan tahapan yang harus dilakukan dalam menjalankan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Adapun tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan antara lain:



Gambar 2. Metode Pengabdian Kepada Masyarakat

1. Analisis Situasi Mitra/Masyarakat
 Pada tahap awal anggota pengabdian kepada masyarakat melakukan survei secara langsung ke TPA Ibnu Salam untuk mengetahui situasi nyata di lingkungan mitra yang akan dijadikan objek pengabdian. Peserta yang akan dijadikan fokus untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Pengajar dan Orang Tua, Anak anak di TPA Ibnu Salam(Aulia Arsyad et al., 2021).
2. Identifikasi Masalah

Setelah melakukan survei dan telah didapatkan informasi mengenai situasi di lingkungan mitra, selanjutnya anggota kegiatan pengabdian kepada masyarakat menganalisis dan melakukan identifikasi permasalahan yang dialami oleh mitra dan berdasarkan hasil identifikasi mitra, anggota kegiatan pengabdian kepada masyarakat menemukan jika TPA Ibnu Salam ini benar-benar membutuhkan pelatihan dalam pemahaman tentang penggunaan chatgt pada anak usia dini dalam proses belajar mengajar (Bestari Kumboro et al., 2023) (Wulandari & Yusoff, 2023).

3. Perancangan Solusi Dan Pendekatan Sosial

Setelah diperoleh permasalahan yang diangkat pada kegiatan pengabdian ini, anggota selanjutnya merencanakan solusi pemecahan dengan mencari solusi terbaik dimana pada kegiatan ini anggota memutuskan untuk melakukan pelatihan pada 3 aspek (Kartika et al., 2024):

a. Pendekatan interaksi yang aman dan menyenangkan.

Melalui sesi demo interaktif, anak-anak diajak berkenalan dengan konsep teknologi yang responsif. Anak-anak belajar tentang etika digital dan cara merespons dengan sopan serta bagaimana bereaksi terhadap berbagai jawaban teknologi.

b. Pendekatan Kreativitas, anak-anak diberikan kesempatan untuk mengembangkan imajinasi menggunakan ChatGPT sebagai teman bercerita. Melalui permainan imajinasi, anak-anak bebas memilih tema cerita, karakter, dan alur cerita, sambil didukung oleh teknologi untuk membantu mengekspresikan ide-ide kreatif (Aulia Arsyad et al., 2021) (Maulana et al., 2023) (Bogor, 2003).

c. Literasi dasar, kegiatan ini membantu anak-anak mengenal konsep-konsep alfabet, angka, dan kata-kata melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan. Anak-anak mengikuti permainan untuk meneja, menghitung, atau menjawab pertanyaan sederhana yang memperkenalkan pada kosakata baru (Wulandari & Yusoff, 2023) (IMANINGSIH et al., 2023).

4. Pelaksanaan Kegiatan

Sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, seluruh anggota telah melakukan perencanaan dan kesepakatan dengan mitra mengenai waktu dan lokasi kegiatan.

5. Evaluasi Kegiatan Dan Pelaporan

Setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah selesai, para anggota akan melakukan evaluasi pelaksanaan pengabdian masyarakat untuk mengidentifikasi kekurangan yang perlu diperbaiki dalam kegiatan pengabdian berikutnya. Dalam evaluasi tersebut, para anggota juga akan menyusun laporan hasil kegiatan dan merencanakan solusi jika ditemukan kekurangan dalam pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan.

Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan secara offline dengan target peserta yang akan menjadi objek pengabdian masyarakat ini adalah siswa TPA Ibnu Salam Cilodong Depok. Pengabdian kepada masyarakat ini diadakan pada hari Sabtu, tanggal 5 Oktober 2024, waktu 13.00 – 15.00 WIB, bertempat di Aula Yayasan Ibnu Salam Bojong Lio RT 05 RW 028 Sukamaju, Cilodong, Kota Depok. Kegiatan ini dihadiri oleh 20 orang peserta yang merupakan siswa TPA Ibnu Salam.



Gambar 2. Dosen dan Mahasiswa melaksanakan pengabdian masyarakat

Selama kegiatan berlangsung, para pendidik mendapatkan pelatihan mengenai penggunaan aplikasi ChatGPT sebagai alat bantu pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini mencakup pelatihan interaktif dan praktik langsung, di mana siswa dapat berinteraksi

dengan aplikasi untuk mendukung proses belajar mengajar. Para pendidik juga diberi modul yang terintegrasi dengan penggunaan aplikasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Setelah pelaksanaan kegiatan, dilakukan evaluasi terhadap dampak penggunaan aplikasi ChatGPT dalam pembelajaran anak usia dini. Evaluasi ini mencakup pengamatan terhadap keterlibatan anak-anak dan peningkatan kemampuan dasar mereka dalam membaca dan berhitung. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam antusiasme belajar anak-anak serta kemudahan bagi pendidik dalam menyampaikan materi ajar dengan lebih inovatif.



Gambar 3. Kegiatan pengabdian di TPA Ibnu Salam

Berikut adalah tabel yang menunjukkan perubahan yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian masyarakat bagi pengimplementasian aplikasi ChatGPT dalam pembelajaran anak usia dini di TPA Ibnu Salam.

Tabel 2 Perubahan kegiatan pengabdian

No	Kondisi Sebelum	Kondisi Sesudah
1	Pendidik memiliki pemahaman terbatas tentang teknologi dan AI.	Pendidik lebih memahami teknologi dan cara menggunakannya.
2	Metode pengajaran konvensional dan kurang inovatif.	Pendidik mampu menggunakan metode pengajaran yang interaktif.
3	Anak-anak kurang aktif dan tertarik dalam proses belajar.	Anak-anak lebih terlibat dan bersemangat dalam pembelajaran
4	Terbatasnya akses terhadap alat bantu digital.	Pendidik dan anak-anak memiliki akses yang lebih baik terhadap teknologi
5	Kemampuan membaca dan berhitung anak belum berkembang optimal.	Peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca dan berhitung anak.
6	Kurikulum kurang terintegrasi dengan teknologi.	Kurikulum lebih inovatif dan terintegrasi dengan teknologi.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya meningkatkan pemahaman pendidik tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga memberikan dampak positif bagi anak-anak di TPA Ibnu Salam

Tabel 3. Hasil Kuesioner Yang Telah Dicapai

Pertanyaan	Rata-rata
Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan	4.47
Materi/modul pelatihan/Kegiatan	4.47
Sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung	4.47
Menurut anda, bagaimana Tema kegiatan ini ?	4.47

Menurut anda, bagaimana materi yang disampaikan oleh Tutor/Narasumber menyampaikan materi ?	4.4
Susunan acara berjalan dengan baik	4.4
Menurut anda kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta ?	4.73
Kegiatan ini menambah wawasan peserta(mengenai tema yang disampaikan)	4.67
Kegiatan ini menambah keterampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan	4.6
Kegiatan ini memperhatikan Keselamatan dan Kesehatan kerja (K3)	4.4
Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara berkelanjutan	4.47
Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta	4.47
Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan kaidah metode ilmiah (dilakukan secara terstruktur dan sistematis)	4.53
Seberapa besar minat anda untuk berpartisipasi ?	4.47
Bagaimana persepsi anda terhadap kegiatan ini secara keseluruhan ?	4.47

Data yang dikumpulkan melalui wawancara dan observasi menunjukkan bahwa anak-anak lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, dan terlihat lebih antusias dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh ChatGPT.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di TPA Ibnu Salam, Cilodong, Depok, menunjukkan perubahan dalam proses belajar mengajar di TPA tersebut. Implementasi aplikasi ChatGPT berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, di mana sebelumnya banyak anak menunjukkan minat rendah terhadap metode belajar konvensional. Setelah pelatihan dan penggunaan aplikasi ini, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran serta merespons pertanyaan yang diberikan oleh aplikasi. Pelatihan yang diberikan kepada pendidik terhadap pengetahuan dan keterampilan, memberikan wawasan untuk meningkatkan pengalaman belajar anak-anak. Hasil kuesioner mengungkapkan kepuasan tinggi dari peserta terhadap informasi, materi pelatihan, dan fasilitas yang disediakan, serta pengakuan terhadap manfaat berkelanjutan yang diberikan oleh aplikasi ChatGPT dalam pembelajaran. Atas keberhasilan ini, direkomendasikan agar penggunaan aplikasi ChatGPT diterapkan lebih luas di TPA lainnya untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini..

Daftar Pustaka

- Aulia Arsyad, A., Sjaf, S., Hakim, L., Salsabila, J., Pratiwi Putri, S., Eka Maulidya, S., Nawasush Vayumi, M., Komunikasi, S., Vokasi Institut Pertanian Bogor, S., Kumbang No, J., Bogor Tengah, K., Barat, J., Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat, D., & Ekologi Manusia, F. (2021). Membangun Data Desa Presisi di Desa Bantarjaya, Kabupaten Bogor (Building Precision Village Data at Bantarjaya Village, Bogor District). *Jurnal Pusat Inovasi Masyarakat Januari*, 3(1), 49–58.
- Bestari Kumboro, Y., Ibna Pratama, H., Nowo Waskitho, N., & Wahyu Setyaningsih, P. (2023). Pemanfaatan Chatgpt Sebagai Bahan Referensi Kerja. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu Komputer*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.61674/jimik.v1i1.92>
- Bogor, D. I. K. (2003). *Pemanfaatan Komputerisasi Aparat Desa*. 81, 22–27.
- IMANINGSIH, E. S., HIDAYAH, N., RAMLI, Y., YUSOFF, Y. M., & OKTAVIANI, D. (2023). Pengembangan Platform Pemasaran Digital Dengan Menggunakan Media Sosial Untuk Bisnis Umkm Yang Berkelanjutan Di Rancabungur Bogor. *Akuntansi Dan Humaniora: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 74–78. <https://doi.org/10.38142/ahjpm.v2i2.762>
- Kartika, I., Barmawi, F. H., & Yuningsih, N. (2024). VISA : Journal of Visions and Ideas Kepemimpinan Ideal di Era Milenial VISA : Journal of Visions and Ideas. *Visa*, 4(1), 104–113.

-
- Maulana, D., Budiarto, E., Putra, M., & ... (2023). Pemanfaatan Teknologi ChatGPT Meningkatkan Keterampilan Komunikasi dan Keterlibatan Rukun Tetangga RT 07 RW 08. *Jurnal Pelita ...*, 1, 185–192. <http://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/jpp/article/download/2383/1510>
- Setiawan, A., & Luthfiyanti, U. K. (2023). Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(1), 49–58. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v4i1.3680>
- Sony Maulana, M., Nurmalasari, Rheno Widiyanto, S., Dewi Ayu Safitri, S., & Maulana, R. (2023). Pelatihan Chat Gpt Sebagai Alat Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Di Kelas. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Jotika*, 3(1), 16–19. <https://doi.org/10.56445/jppmj.v3i1.103>
- Sukarno, S., Ramadhika, B., & Karma, C. P. F. (2024). Pelatihan Penyusunan Modul Ajar sebagai Persiapan Implementasi Kurikulum Merdeka bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 314–321. <https://doi.org/10.37478/abdika.v4i2.3815>
- Syahravi, M. M., Prabowo, M. A., Maulana, M. R., Pitri, A., Ansoriyah, Y., Maulidi, D. B., Fadillah, J., & Hidayat, M. F. (2023). Pojok Baca Cahaya Ilmu Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Baca Anak-anak di Desa Cimulang. *Wisanggeni: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3, 191–200. <https://doi.org/10.25217/wisanggeni.v3i2.4199>
- Wulandari, R., & Yusoff, Y. M. (2023). Edukasi Manajemen Kemasan dan Merek Untuk Pengembangan Pemasaran UMKM di Desa Cimulang, Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1312–1321. <https://doi.org/10.31949/jb.v4i2.4846>