

Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Pembuatan Animasi Edukatif Berbasis Doratoon di TK Perwari 1 Tasikmalaya

Eka Wahyu Hidayat¹, Euis Nur Fitriani Dewi¹, Genta Nazwar Tarempa^{2*}, Lita Lestari Utami¹, Adi Setyo Nugroho¹

¹Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Indonesia

²Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Indonesia

*e-mail korespondensi: genta.tarempa@unsil.ac.id

Abstract

This community service activity trained teachers at TK Perwari 1 Tasikmalaya to independently produce educational animation using the AI-based platform Doratoon, addressing the limited digital content-creation competence commonly found among early childhood education teachers. The one-day workshop, held on 6 July 2026 and attended by four participants (three classroom teachers and one headmaster), combined 30% theory with 70% hands-on practice. Training effectiveness was measured using a 10-item multiple-choice pretest-posttest and a 10-indicator Likert-scale partner satisfaction questionnaire. The average knowledge score increased from 65.0% to 85.0% (a 20-percentage-point gain, moderate N-Gain category), while overall partner satisfaction reached 4.75 out of 5 (95%). The largest knowledge gain was observed in understanding the Background feature, whereas misconceptions about video export format and the Props feature persisted after training. These results indicate that the participatory, practice-based training approach effectively improved teachers' competence and was very well received by the partner school.

Keywords: Educational Animation; Doratoon; Teacher Competence; Learning Media; Early Childhood Education

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melatih guru TK Perwari 1 Tasikmalaya untuk memproduksi animasi edukatif secara mandiri menggunakan platform berbasis kecerdasan buatan Doratoon, guna mengatasi keterbatasan kompetensi digital guru PAUD dalam pembuatan konten pembelajaran. Pelatihan berbentuk workshop satu hari dilaksanakan pada tanggal 6 Juli 2026 dan diikuti oleh 4 peserta (3 guru kelas dan 1 kepala sekolah), dengan komposisi 30% teori dan 70% praktik langsung. Efektivitas pelatihan diukur menggunakan instrumen pretest-posttest 10 soal pilihan ganda serta kuesioner kepuasan mitra skala Likert dengan 10 indikator. Hasil menunjukkan rerata skor pengetahuan meningkat dari 65,0% menjadi 85,0% (naik 20 poin persentase, kategori N-Gain sedang), sedangkan tingkat kepuasan mitra mencapai rerata 4,75 dari skala 5 (95%). Peningkatan pemahaman paling tinggi terjadi pada fitur Background, sementara pemahaman mengenai format ekspor video dan fitur Props masih memerlukan penguatan lanjutan. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan partisipatif berbasis praktik efektif meningkatkan kompetensi guru dan memperoleh apresiasi yang sangat baik dari mitra sekolah.

Kata Kunci: Animasi Edukatif; Doratoon; Kompetensi Guru; Media Pembelajaran; PAUD

Accepted: 03-05-2026

Published: 11-05-2026

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan kemampuan kognitif anak sejak dini. Taman Kanak-Kanak (TK) sebagai satuan pendidikan anak usia dini formal memiliki peran strategis dalam menstimulasi tumbuh kembang anak melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan bermakna. Dalam konteks ini, guru menjadi ujung tombak yang menentukan kualitas pengalaman belajar peserta didik, sehingga kompetensi pedagogik dan penguasaan media pembelajaran menjadi faktor kritis yang tidak dapat diabaikan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa pergeseran paradigma dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang PAUD dan TK. Salah satu inovasi yang semakin relevan dan terbukti efektif dalam konteks pembelajaran anak usia dini adalah pemanfaatan media animasi edukatif, karena mampu membangkitkan semangat dan motivasi belajar anak dengan cara yang menarik serta melibatkan lebih dari satu indera anak secara bersamaan [1]. Namun demikian, implementasi media animasi

dalam pembelajaran anak usia dini di Indonesia masih menghadapi tantangan, terutama pada aspek kompetensi guru dalam memproduksi konten animasi secara mandiri. Rendahnya pemanfaatan TIK oleh guru PAUD terjadi di sebagian besar lembaga, dengan penyebab utama berupa kurangnya kemampuan dan motivasi guru dalam menggunakan TIK sehingga membutuhkan banyak bimbingan dan pendampingan [2]. Kondisi ini diperparah oleh temuan bahwa kompetensi digital guru PAUD pada area pembuatan konten, pengetahuan evaluasi, dan kemampuan teknis pengoperasian masih tergolong rendah [3], sementara guru yang mampu memproduksi media video pembelajaran secara mandiri hanya mencapai sebagian kecil dari populasi yang diteliti [4], [5].

TK Perwari 1 Tasikmalaya merupakan satuan pendidikan anak usia dini yang beralamat di Jl. Merdeka No. 20, Kelurahan Tawang Sari, Kecamatan Tawang, Kota Tasikmalaya, dengan status swasta dan akreditasi B. Sekolah ini saat ini melayani 33 peserta didik yang terdiri dari 15 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan, terbagi dalam 2 rombongan belajar dengan 3 orang tenaga pengajar. Berdasarkan observasi awal, guru-guru TK Perwari 1 telah memiliki kemampuan dasar literasi digital yang cukup memadai, seperti membuat poster digital dan mengedit video dokumentasi kegiatan, namun kemampuan tersebut belum mencakup kompetensi dalam pembuatan media animasi edukatif yang terstruktur dan berorientasi pada tujuan pembelajaran [6]. Hingga saat ini, kegiatan pembelajaran di TK Perwari 1 belum memanfaatkan animasi edukatif berbasis platform digital sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang sistematis dan berkesinambungan [7]. Doratoon merupakan platform animasi berbasis kecerdasan buatan yang memungkinkan pengguna memproduksi animasi edukatif secara mudah, cepat, dan tanpa memerlukan keahlian teknis desain grafis atau animasi sebelumnya, sehingga sangat sesuai untuk kebutuhan guru pada jenjang PAUD dan TK. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan Doratoon terbukti efektif meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan [8], pengembangan media audio visual berbasis Doratoon pada jenjang pendidikan dasar terbukti valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran [9], serta media pembelajaran interaktif berbasis animasi Doratoon terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan [10]. Tren pemanfaatan kecerdasan buatan dalam peningkatan kompetensi guru PAUD juga semakin berkembang, sebagaimana ditunjukkan oleh berbagai kegiatan pengabdian yang melatih guru PAUD memanfaatkan platform berbasis AI seperti Canva AI, ChatGPT, dan Suno AI untuk menghasilkan media dan perangkat pembelajaran secara mandiri, yang secara konsisten melaporkan peningkatan kompetensi digital guru setelah mengikuti pelatihan [11]–[14]. Hal ini semakin menegaskan relevansi dan urgensi pelatihan berbasis AI, termasuk Doratoon, sebagai strategi peningkatan kompetensi guru PAUD di berbagai daerah. Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru TK Perwari 1 Tasikmalaya dalam pembuatan media animasi edukatif melalui pelatihan penggunaan platform Doratoon, sehingga guru mampu secara mandiri mengembangkan media animasi yang relevan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Pencapaian tujuan kegiatan ini memiliki keterkaitan langsung dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals/SDGs), khususnya Tujuan ke-4 (Pendidikan Berkualitas) dan Tujuan ke-17 (Kemitraan untuk Mencapai Tujuan) melalui penguatan kolaborasi antara perguruan tinggi dan satuan pendidikan anak usia dini.

METODE KEGIATAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang secara sistematis untuk menjawab dua permasalahan prioritas yang dihadapi mitra, yaitu keterbatasan kompetensi tenaga pendidik dalam pembuatan media animasi edukatif dan keterbatasan kualitas media pembelajaran di TK Perwari 1 Tasikmalaya. Sasaran kegiatan ini adalah tenaga pendidik dan pimpinan TK Perwari 1 Tasikmalaya yang berjumlah 4 orang, terdiri atas 3 orang guru kelas dan 1 orang kepala sekolah. Pendekatan metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif berbasis kebutuhan nyata mitra, dengan melibatkan mitra secara aktif dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari analisis kebutuhan, penyusunan modul, pelaksanaan workshop, hingga evaluasi dan keberlanjutan program. Materi kegiatan mencakup pengenalan antarmuka platform Doratoon, teknik perancangan skenario animasi edukatif, pemilihan karakter dan latar yang sesuai untuk anak usia dini, penyisipan narasi dan audio, serta proses ekspor hasil animasi dalam format video siap pakai.

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian disusun dalam lima tahapan yang saling berkaitan, yaitu: (1) sosialisasi dan analisis kebutuhan mitra, meliputi koordinasi dengan pihak sekolah dan pendaftaran akun Doratoon bagi seluruh guru; (2) pelatihan, berupa workshop satu hari penuh dengan komposisi 30% pemaparan materi dan 70% praktik langsung (hands-on), di mana setiap guru didampingi langsung oleh tim pelaksana; (3) penerapan teknologi, yaitu implementasi produk animasi yang dihasilkan ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas serta pembentukan bank konten animasi bersama; (4) pendampingan dan evaluasi, dilakukan secara daring melalui grup diskusi serta kunjungan tindak lanjut ke sekolah; dan (5) keberlanjutan program, melalui penyerahan modul pelatihan kepada mitra sebagai panduan mandiri pasca kegiatan. Evaluasi keberhasilan program diukur menggunakan indikator capaian, yaitu persentase guru yang mampu mengoperasikan Doratoon secara mandiri (target $\geq 80\%$), jumlah produk animasi edukatif yang dihasilkan (target minimal 1 produk per guru), serta tingkat konsistensi penggunaan Doratoon dalam pembelajaran pasca pelatihan (target $\geq 75\%$). Partisipasi mitra dilakukan secara aktif mulai dari analisis kebutuhan hingga pemberian umpan balik pada tahap evaluasi. Pengukuran peningkatan pengetahuan peserta dilakukan melalui instrumen pretest dan posttest berupa 10 soal pilihan ganda yang mencakup konsep dasar animasi edukatif untuk anak usia dini serta pengoperasian fitur-fitur platform Doratoon, yang diisi oleh seluruh peserta sebelum dan setelah pelatihan berlangsung. Data pretest-posttest dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase jawaban benar setiap peserta dan setiap butir soal, serta dihitung skor N-Gain untuk mengetahui kategori peningkatan pemahaman menggunakan rumus N-Gain [15] $g = (\text{skor posttest} - \text{skor pretest}) / (\text{skor maksimum} - \text{skor pretest})$, dengan kategori tinggi ($g \geq 0,7$), sedang ($0,3 \leq g < 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$). Selain itu, tingkat kepuasan mitra terhadap pelaksanaan pelatihan diukur menggunakan kuesioner skala Likert 1–5 yang terdiri atas 10 indikator, meliputi pemahaman materi, kesesuaian materi, kompetensi pemateri, kemudahan penggunaan aplikasi, kualitas fasilitas dan modul, alokasi waktu, peningkatan keterampilan, dampak pada motivasi, kepuasan keseluruhan, dan kesediaan merekomendasikan kegiatan, yang dianalisis dengan menghitung rerata skor setiap indikator.

HASIL PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Sosialisasi dan Pelatihan Doratoon

Tahap sosialisasi dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah untuk menyamakan persepsi mengenai tujuan dan mekanisme kegiatan, dilanjutkan dengan pendaftaran akun Doratoon bagi seluruh peserta. Pelatihan inti dilaksanakan dalam format workshop satu hari penuh pada tanggal 6 Juli 2026 yang diikuti oleh 4 peserta (3 guru kelas dan 1 kepala sekolah), dengan komposisi 30% pemaparan materi dan 70% praktik langsung (hands-on). Materi yang disampaikan mencakup konsep dasar animasi edukatif untuk anak usia dini, pengenalan antarmuka Doratoon, teknik penambahan karakter, latar (background), teks dan narasi (termasuk fitur text-to-speech), penyisipan objek pendukung (props), hingga proses publikasi (export) hasil animasi ke dalam format video. Setiap peserta didampingi langsung oleh tim pelaksana selama sesi praktik sehingga kendala teknis yang muncul dapat segera diatasi, dan setiap peserta mengisi instrumen pretest sebelum sesi materi dimulai serta posttest setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai.





Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

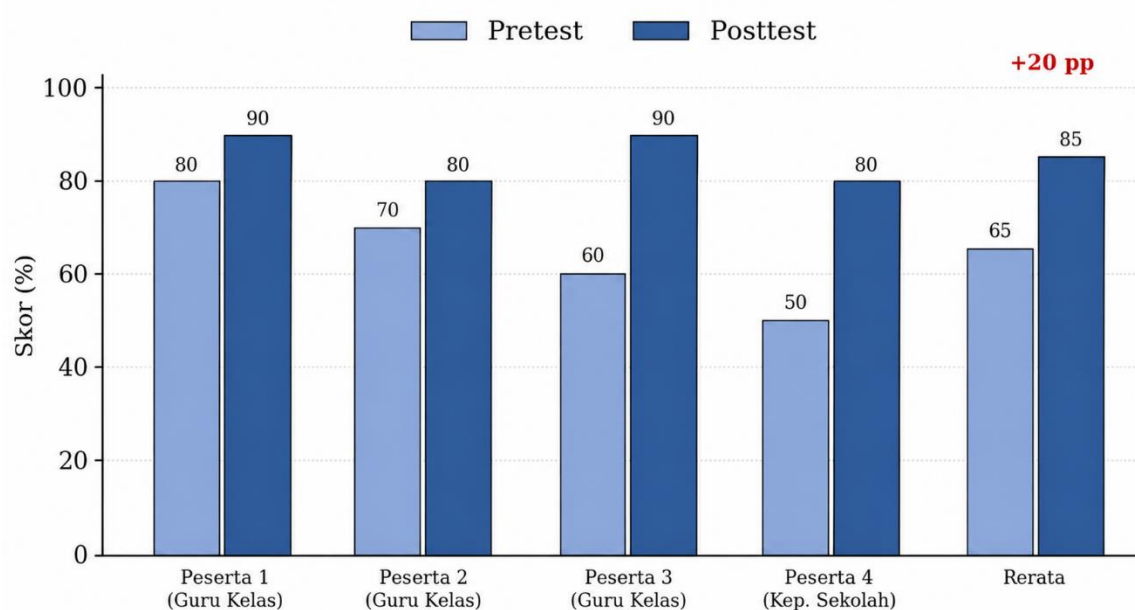
2. Peningkatan Pengetahuan Peserta (Hasil Pretest dan Posttest)

Peningkatan pengetahuan peserta terhadap konsep animasi edukatif dan pengoperasian platform Doratoon diukur menggunakan instrumen pretest yang diisi sebelum pelatihan dan posttest yang diisi setelah pelatihan, masing-masing terdiri atas 10 soal pilihan ganda. Rekapitulasi skor pretest dan posttest setiap peserta disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Skor Pretest dan Posttest Peserta Pelatihan

No	Peran	Skor Pretest (%)	Skor Posttest (%)	Selisih (pp)	Kategori N-Gain
1	Guru Kelas	80	90	+10	Sedang
2	Guru Kelas	70	80	+10	Sedang
3	Guru Kelas	60	90	+30	Tinggi
4	Kepala Sekolah	50	80	+30	Sedang
	Rerata	65,0	85,0	+20	Sedang

Berdasarkan Tabel 1, rerata skor pengetahuan peserta meningkat dari 65,0% pada saat pretest menjadi 85,0% pada saat posttest, atau mengalami kenaikan rerata sebesar 20 poin persentase. Seluruh peserta (100%) menunjukkan peningkatan skor setelah mengikuti pelatihan, dengan peningkatan tertinggi dicapai oleh peserta yang pada pretest memiliki skor paling rendah, mengindikasikan bahwa pelatihan cukup efektif menjangkau peserta dengan pemahaman awal yang masih terbatas. Secara keseluruhan, rerata skor N-Gain kegiatan ini berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa pelatihan memberikan peningkatan pemahaman yang cukup berarti meskipun belum seluruhnya mencapai kategori tinggi, hal yang wajar mengingat durasi pelatihan yang hanya berlangsung satu hari.



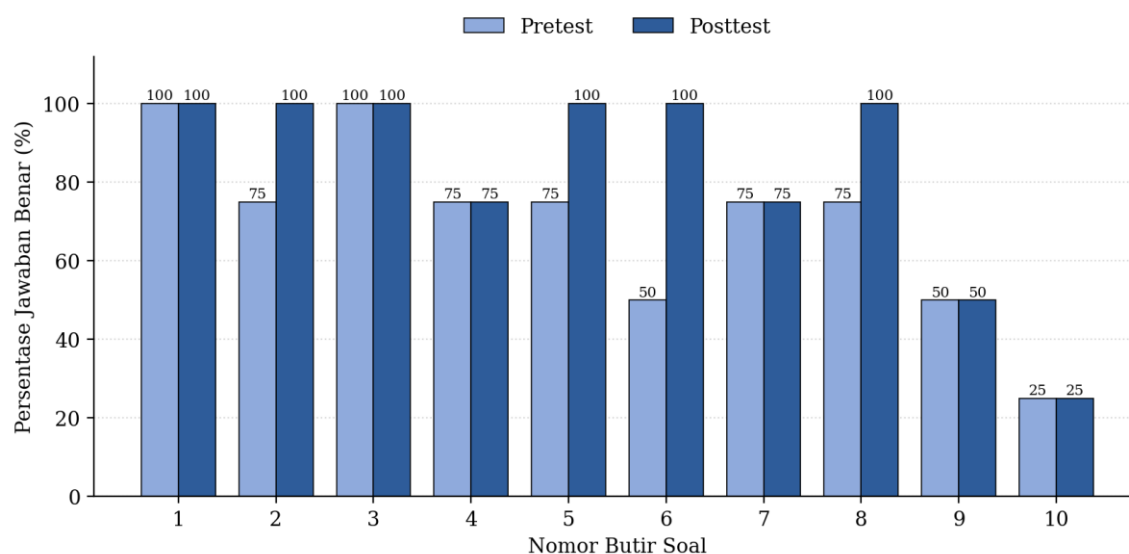
Gambar 2. Perbandingan Skor Pretest dan Posttest Peserta Pelatihan

Analisis lebih lanjut pada tingkat butir soal menunjukkan variasi peningkatan pemahaman pada masing-masing aspek materi, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Persentase Jawaban Benar Peserta per Butir Soal

No	Aspek yang Diukur	Pretest (%)	Posttest (%)
1	Fungsi media animasi bagi pembelajaran PAUD/TK	100	100
2	Karakteristik visual animasi yang sesuai untuk anak TK	75	100
3	Konten narasi animasi yang baik untuk anak TK	100	100
4	Definisi dan fungsi utama platform Doratoon	75	75
5	Keunggulan aksesibilitas Doratoon (berbasis web)	75	100
6	Fungsi fitur Background	50	100
7	Fungsi fitur Voice Over/Text-to-Speech	75	75
8	Fungsi fitur Publish/Export	75	100
9	Format file ekspor video yang direkomendasikan	50	50
10	Fungsi fitur Props	25	25

Tabel 2 menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman paling menonjol terjadi pada butir soal mengenai fungsi fitur Background (meningkat 50 poin persentase, dari 50% menjadi 100%), diikuti oleh butir soal mengenai karakteristik visual animasi, aksesibilitas Doratoon, dan fungsi fitur Publish/Export yang masing-masing meningkat 25 poin persentase. Butir soal mengenai fungsi utama animasi PAUD dan konten narasi sudah dijawab benar oleh seluruh peserta baik pada pretest maupun posttest, menunjukkan bahwa pemahaman konseptual dasar peserta terhadap animasi edukatif untuk anak usia dini sudah cukup baik sejak sebelum pelatihan. Sebaliknya, empat butir soal tidak menunjukkan perbaikan, yaitu soal mengenai definisi dan fungsi utama platform Doratoon (tetap 75%), fungsi fitur Voice Over/Text-to-Speech (tetap 75%), format file ekspor video yang direkomendasikan (tetap 50%) serta soal mengenai fungsi fitur Props (tetap 25%). Pada soal format ekspor, sebagian peserta masih memilih format .MOV meskipun format .MP4 lebih direkomendasikan untuk pemutaran lintas perangkat. Pada soal fungsi fitur Props, mayoritas peserta secara konsisten memilih jawaban yang mengasosiasikan Props dengan pengaturan proporsi objek, padahal secara fungsional fitur tersebut digunakan untuk menambahkan objek pendukung atau elemen dekoratif pada animasi. Kesalahan konsep pada kedua butir ini kemungkinan besar dipengaruhi oleh kemiripan istilah “Props” dengan kata “proporsi” dalam Bahasa Indonesia, sehingga perlu mendapat penekanan lebih lanjut pada kegiatan pendampingan pasca pelatihan.



Gambar 3. Persentase Jawaban Benar Peserta per Butir Soal (Pretest vs Posttest)

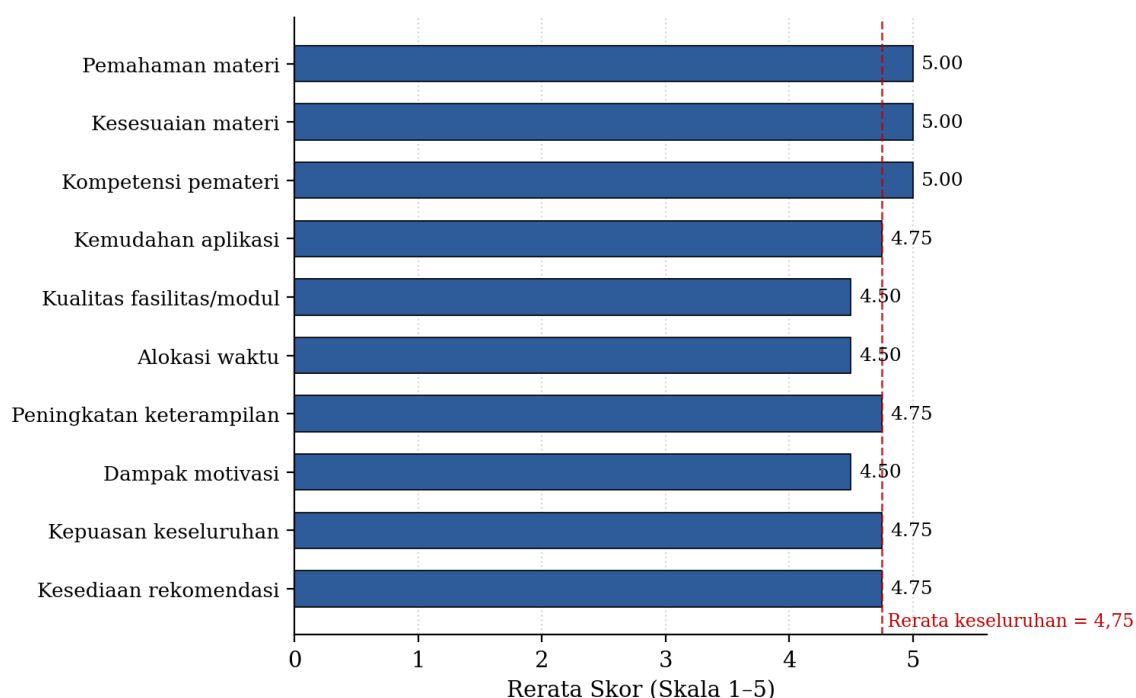
3. Tingkat Kepuasan Mitra terhadap Pelaksanaan Pelatihan

Tingkat kepuasan mitra terhadap penyelenggaraan pelatihan diukur menggunakan kuesioner skala Likert 1–5 (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju) yang terdiri atas 10 indikator dan diisi oleh keempat peserta setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Rerata skor setiap indikator disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rerata Skor Kepuasan Mitra terhadap Pelaksanaan Pelatihan

No	Indikator	Rerata Skor (Skala 1–5)
1	Pemahaman materi	5,00
2	Kesesuaian materi dengan kebutuhan	5,00
3	Kompetensi pemateri/instruktur	5,00
4	Kemudahan penggunaan aplikasi Doratoon	4,75
5	Kualitas fasilitas dan modul pelatihan	4,50
6	Alokasi waktu pelatihan	4,50
7	Peningkatan keterampilan	4,75
8	Dampak pada motivasi mengajar	4,50
9	Kepuasan keseluruhan	4,75
10	Kesediaan merekomendasikan pelatihan	4,75
	Rerata keseluruhan	4,75

Berdasarkan Tabel 3, rerata skor kepuasan mitra secara keseluruhan mencapai 4,75 dari skala maksimum 5 (setara 95%), yang termasuk dalam kategori sangat puas. Skor tertinggi (5,00) diperoleh pada indikator pemahaman materi, kesesuaian materi dengan kebutuhan, dan kompetensi pemateri, menunjukkan bahwa materi dan penyampaian pelatihan dinilai sangat sesuai dengan kebutuhan guru TK dan disampaikan oleh pemateri yang kompeten. Skor terendah, meskipun tetap tinggi, terdapat pada indikator kualitas fasilitas dan modul, alokasi waktu, serta dampak pada motivasi mengajar (masing-masing 4,50), yang sejalan dengan masukan tertulis dari salah satu peserta yang meminta ukuran huruf pada modul pelatihan diperbesar agar lebih mudah dibaca. Seluruh peserta juga menyatakan kesediaan merekomendasikan pelatihan ini kepada rekan sejawat atau guru di sekolah lain, dengan rerata skor 4,75, yang mengindikasikan penerimaan yang positif terhadap keberlanjutan program serupa. Capaian tingkat kepuasan ini juga sejalan dengan pola yang ditemukan pada kegiatan pelatihan keterampilan berbasis praktik lainnya, yang melaporkan tingkat kepuasan tinggi beriringan dengan peningkatan pengetahuan peserta secara signifikan setelah pelatihan [16]. Hasil ini konsisten dengan temuan pada hasil pretest-posttest yang menunjukkan peningkatan pengetahuan peserta, sehingga secara keseluruhan pelatihan pembuatan animasi edukatif berbasis Doratoon dapat dinilai berhasil meningkatkan kompetensi sekaligus memberikan pengalaman belajar yang memuaskan bagi tenaga pendidik TK Perwari 1 Tasikmalaya.



Gambar 4. Rerata Skor Kepuasan Mitra per Indikator

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan animasi edukatif berbasis Doratoon yang dilaksanakan pada tanggal 6 Juli 2026 di TK Perwari 1 Tasikmalaya terbukti berhasil meningkatkan kompetensi tenaga pendidik dalam memanfaatkan teknologi animasi sebagai media pembelajaran. Hasil pretest dan posttest terhadap 4 peserta (3 guru kelas dan 1 kepala sekolah) menunjukkan peningkatan rerata skor pengetahuan dari 65,0% menjadi 85,0%, atau naik 20 poin persentase, dengan kategori N-Gain sedang. Peningkatan paling menonjol terjadi pada pemahaman mengenai fitur Background, sedangkan pemahaman mengenai format ekspor video dan fungsi fitur Props masih memerlukan penguatan lebih lanjut karena belum menunjukkan perbaikan setelah pelatihan. Tingkat kepuasan mitra terhadap penyelenggaraan pelatihan tergolong sangat tinggi, dengan rerata skor 4,75 dari skala 5 (95%), tercermin dari penilaian sangat baik pada aspek pemahaman materi, kesesuaian materi, dan kompetensi pemateri, serta kesiapan seluruh peserta untuk merekomendasikan pelatihan ini kepada rekan sejawat. Capaian ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan partisipatif dengan komposisi 30% teori dan 70% praktik efektif diterapkan pada konteks guru PAUD/TK. Kendala yang teridentifikasi meliputi masih adanya kesalahan konsep pada penggunaan fitur teknis tertentu (Props dan format ekspor), yang perlu ditindaklanjuti melalui pendampingan pasca pelatihan secara lebih intensif.

DAFTAR REFERENSI

- [1] N. Adistiarachma and D. Alia, "Peran Media Video Animasi pada Pembelajaran Anak Usia Dini," *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 49–57, 2025.
- [2] E. Priyanti and H. Haryanto, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Menunjang Pembelajaran di PAUD," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, pp. 4585–4598, 2023.
- [3] W. Winarti, S. Nurhayati, N. Rukanda, S. Musa, R. Jabar, and E. E. Rohaeti, "Analisis Kompetensi Digital Guru PAUD dalam Mengelola Pembelajaran Daring Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, pp. 5621–5629, 2022.
- [4] B. Taib and N. Mahmud, "Analisis Kompetensi Guru PAUD dalam Membuat Media Video Pembelajaran," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 1799–1810, 2021.

-
- [5] N. Shofiyah, C. Nisak Aulina, and N. Efendi, "Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru PAUD dalam Pembuatan Video Pembelajaran Sains Berbasis Smartphone," *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, pp. 23–33, 2021.
- [6] Y. Novitasari and M. Fauziddin, "Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3570–3577, 2022.
- [7] W. E. Hardiyanti and N. M. Alwi, "Analisis Kemampuan Literasi Digital Guru PAUD pada Masa Pandemi COVID-19," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3759–3770, 2022.
- [8] A. Latif and T. U. Dewi, "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran dengan Doratoon bagi Guru untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMA," *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 56–62, 2022.
- [9] M. P. Fauziah and M. Ninawati, "Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6505–6513, 2022.
- [10] L. Rahayu, R. Sari Dewi, and Z. Rahman Hakim, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Doratoon pada Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian dan Pendidikan*, 2023.
- [11] R. P. Yudha, S. Aisyah, A. E. Ngili, T. S. Hetraria, T. Rumsiti, R. D. Kurniawati, and N. Nurfida, "Pengembangan Profesionalisme Guru PAUD Melalui Pelatihan Penggunaan AI (Artificial Intelligence) dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, vol. 2, no. 3, pp. 542–548, 2024.
- [12] H. B. Jayawardana, "Potensi Penerapan Pembelajaran Berbasis AI (Artificial Intelligence) di PAUD," *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, vol. 7, no. 1, pp. 251–255, 2023.
- [13] A. Lismayani, A. S. W. Asti, H. Herman, R. Kurnia, and F. Dzulfadhilah, "PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi Guru PAUD," *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, vol. 3, no. 2, pp. 300–307, 2024.
- [14] D. Umbara Alfansuri, Muh. Rafi'y, D. Gyta Sari Harahap, and P. Novianti Budi Utami, "Peningkatan Kompetensi Guru PAUD melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis AI (ChatGPT dan Suno AI) di TK Pertiwi XI Merauke," *JANNAH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 96–104, 2026.
- [15] R. R. Hake, "Interactive-Engagement versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses," *American Journal of Physics*, vol. 66, no. 1, pp. 64–74, 1998.
- [16] J. P. D. Nugroho, D. Retnasari, F. S. Adiningtyas, and A. A. Nurlita, "Pelatihan Pembuatan Buket bagi Klien Balai Pemasarakatan: Upaya Meningkatkan Kemandirian dan Kesiapan Berwirausaha," *KACANEGARA: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, vol. 9, no. 3, 2026.