



**PELATIHAN MEDIA *FLIPBOOK* CERITA DIGITAL RAMAH ANAK USIA DINI
(AUD) BAGI GURU PAUD**

**Ermawati Zulikhatin Nuroh¹, Arifin Mado², Wahdatul Islamiah³, Romadhoni Lailatul
Maghfiroh⁴, Hidayatul Munawaroh⁵**

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia^{1,2,3,4,5}
e-mail: ermawati@umsida.ac.id

Diterima: 01/04/2026; Direvisi: 21/04/2026; Diterbitkan: 14/05/2026

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan literasi digital dan kreativitas pedagogis guru PAUD melalui pelatihan pembuatan media *flipbook* cerita digital ramah anak usia dini. Program dilaksanakan di KB-TK Aisyiyah 25 Wage, Sidoarjo, dengan melibatkan 17 guru selama dua hari melalui pelatihan, praktik langsung, pendampingan, serta evaluasi. Materi pelatihan meliputi penguatan literasi digital, pemanfaatan *Canva* dan *Gemini Storybook*, penyusunan *prompt*, dan integrasi *flipbook* ke dalam pembelajaran. Evaluasi menggunakan angket *pre-test* dan *post-test*, observasi, dan wawancara semi-terstruktur. Hasil menunjukkan peningkatan kompetensi digital guru dari rata-rata 42% menjadi 85%. Seluruh peserta berhasil menghasilkan minimal satu *flipbook* interaktif yang memuat teks, ilustrasi, dan audio narasi. Selain itu, guru menunjukkan peningkatan rasa percaya diri, ide kreatif, dan kesiapan menerapkan media digital dalam kegiatan belajar mengajar. Temuan ini menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik dan pendampingan efektif mendorong inovasi pembelajaran di PAUD. Program ini juga memperkuat kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi secara kontekstual dan berkelanjutan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Kata Kunci: *Flipbook Digital, Gemini Storybook, Guru PAUD, Literasi Digital, Pembelajaran AUD.*

ABSTRACT

This community service activity aims to improve the digital literacy and pedagogical creativity of early childhood education (ECE) teachers through training in creating child-friendly digital story flipbooks. The program was implemented at KB-TK Aisyiyah 25 Wage, Sidoarjo, involving 17 teachers over two days through training, hands-on practice, mentoring, and evaluation. The training materials included strengthening digital literacy, utilizing *Canva* and *Gemini Storybook*, developing prompts, and integrating flipbooks into learning activities. Evaluation used pre- and post-test questionnaires, observations, and semi-structured interviews. The results showed an increase in teachers' digital competence from an average of 42% to 85%. All participants successfully produced at least one interactive flipbook containing text, illustrations, and audio narration. In addition, teachers demonstrated increased self-confidence, creative ideas, and readiness to implement digital media in teaching and learning activities. These findings confirm that practice-based training and mentoring are effective in encouraging learning innovation in early childhood education. The program also strengthens teachers' capacity to use technology contextually and sustainably to create more engaging, interactive, and developmentally appropriate early childhood learning experiences.



Keywords: *Digital Flipbook, Gemini Storybook, Early Childhood Education (ECE) Teachers, Digital Literacy, Early Childhood Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi pertama yang penting bagi tumbuh kembang anak, karena pada tahap ini karakter, nilai, dan kemampuan dasar mulai dibentuk secara bertahap (Shofiyah et al., 2021). Pembelajaran pada jenjang PAUD tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada perkembangan sosial, emosional, bahasa, dan kreativitas anak. Oleh karena itu, guru memiliki peran yang sangat strategis dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini (Mas'ud et al., 2022). Di era digital saat ini, guru PAUD dituntut tidak hanya menguasai metode pembelajaran konvensional, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar (Ulfah & Yusriyyah, 2025). Pemanfaatan media digital dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan generasi anak masa kini (Winarti et al., 2022). Selain itu, penggunaan teknologi juga membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan kreativitas pedagogis melalui berbagai media pembelajaran inovatif. Kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran menjadi salah satu indikator penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini (Drajati et al., 2023; Nielsen et al., 2022).

Salah satu mitra dalam program pengabdian masyarakat kami adalah KB-TK Aisyiyah 25 Wage, sebuah lembaga PAUD di Kabupaten Sidoarjo yang memiliki tekad kuat untuk memberikan pendidikan terbaik. Guru di sekolah ini terdiri dari sekitar 17 guru dengan latar belakang pendidikan, pengalaman mengajar, dan kompetensi teknologi digital yang beragam. Sayangnya, para pengajarnya masih menghadapi kendala, khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi dan media digital untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar. Hasil observasi di KB-TK Aisyiyah 25 Wage, Sidoarjo menunjukkan bahwa mayoritas guru masih terbatas dalam pemanfaatan media digital. Mereka cenderung nyaman menggunakan alat peraga fisik dan buku konvensional, belum familier dengan aplikasi digital maupun AI generatif, serta menghadapi kendala sarana dan prasarana seperti perangkat dan jaringan internet yang terbatas. Melihat kondisi ini, program pelatihan ini hadir dengan tujuan utama untuk memberdayakan kompetensi digital para guru di sana melalui serangkaian pelatihan berbasis media digital ramah anak usia dini (AUD).

Berbagai program pelatihan sebelumnya, baik yang menekankan *digital storytelling* untuk guru SMA maupun penggunaan AI generatif seperti DALL-E 2 di PAUD (Febrianti et al., 2026; Saranani et al., 2026) menunjukkan peningkatan literasi digital guru. Namun, terdapat beberapa gap penting yang belum terjawab secara menyeluruh. Pertama, literasi digital guru PAUD masih rendah dan belum terserap secara efektif ke dalam praktik pembelajaran di kelas. Kedua, media digital yang digunakan bersifat generik atau berbasis template, sehingga kurang relevan dengan karakteristik anak usia dini dan nilai lokal. Ketiga, praktik berkelanjutan dan pendampingan pascapelatihan masih minim, sehingga guru belum mandiri dalam mengembangkan media digital mereka sendiri. Keempat, penggunaan AI generatif untuk menghasilkan flipbook cerita digital yang ramah anak usia dini (AUD) belum diterapkan secara komprehensif, berbeda dengan penggunaan AI sebelumnya yang fokus pada gambar statis atau *storytelling* untuk siswa tingkat SMA.

Berdasarkan kondisi tersebut, program pengabdian masyarakat ini dirancang dengan tujuan untuk memberdayakan guru PAUD melalui pelatihan media flipbook digital ramah anak



usia dini. Tujuan spesifik dari program ini adalah: (1) meningkatkan kompetensi literasi digital guru PAUD dalam membuat media pembelajaran kreatif berbasis flipbook digital menggunakan AI generatif seperti *Gemini Storybook* dan Canva; (2) mendorong integrasi media flipbook digital ke dalam materi ajar dan lembar kerja anak (LKA) sesuai karakteristik usia dini; (3) mengembangkan kreativitas dan rasa percaya diri guru melalui praktik langsung dan pendampingan berkelanjutan; serta (4) menilai dampak penggunaan flipbook digital terhadap motivasi, keterlibatan, dan pembelajaran anak usia dini.

Kegiatan ini memiliki beberapa aspek kebaruan, pertama, penggunaan AI generatif *Gemini Storybook* memungkinkan guru membuat flipbook interaktif yang menggabungkan teks, audio, dan ilustrasi otomatis, berbeda dari pendekatan sebelumnya yang hanya menghasilkan gambar statis atau menggunakan template siap pakai. Kedua, pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung dan pendampingan pascapelatihan memastikan transfer keterampilan digital ke praktik kelas lebih efektif. Ketiga, media flipbook disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini dan nilai lokal, sehingga lebih relevan, interaktif, dan mendukung pembelajaran kontekstual. Keempat, pelatihan ini berkontribusi pada literasi digital jangka panjang dan mendorong inovasi pedagogis, menjadikan guru PAUD sebagai inovator pembelajaran digital yang dapat menciptakan ekosistem belajar yang adaptif dan kreatif bagi anak usia dini. Hal ini dapat memperkaya metode mengajar guru dengan ide-ide berbasis digital yang interaktif dan menyenangkan, guna memicu antusiasme belajar anak (Bariroh et al., 2025; Annisa et al., 2025).

Program pelatihan ini mendukung implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) melalui penguatan kompetensi digital guru sebagai bagian dari pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan teknologi saat ini. Melalui pelatihan pembuatan flipbook digital, guru PAUD dibekali keterampilan memanfaatkan media digital secara kreatif dan kontekstual dalam kegiatan belajar mengajar. Program ini juga berkontribusi pada pemberdayaan masyarakat melalui peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini, sehingga diharapkan mampu mendukung terciptanya sumber daya manusia yang unggul sejak tahap pendidikan dasar (Yusria et al., 2023). Selain itu, kegiatan ini sejalan dengan tujuan *Sustainable Development Goal 4* (SDG 4), khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran digital yang inklusif, interaktif, dan merata bagi anak usia dini.

Upaya ini juga sejalan dengan komitmen global untuk Pendidikan Berkualitas (SDG 4), dengan cara meningkatkan mutu pembelajaran melalui kelas yang lebih interaktif dan menarik berkat penggunaan media digital (Permatasari & Nuroh, 2024). Selain itu untuk memperkecil kesempatan akses teknologi antar pendidik, sehingga pembelajaran digital dapat dinikmati secara lebih merata (Asfaraini & Nuroh, 2025). Oleh karena itu, penting untuk mempersiapkan anak didik sejak dini untuk menghadapi era digital, memastikan mereka tak tertinggal sejak langkah pertama. Dengan kata lain, program ini tidak hanya menjawab kebutuhan literasi digital guru dan inovasi media pembelajaran, tetapi juga menjadi strategi untuk membangun budaya pembelajaran yang berpusat pada anak, adaptif terhadap teknologi, dan berkelanjutan, selaras dengan semangat Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dan tujuan *Sustainable Development Goal 4* (SDG 4) dalam mewujudkan pendidikan berkualitas, inklusif, dan merata sejak usia dini.

METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui metode pelatihan yang disertai dengan pendampingan kepada KB-TK Aisyiyah 25 Wage. Kegiatan ini



berlangsung selama 2 (dua) hari. Peserta yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini berjumlah 17 orang guru. Pelatihan difokuskan pada penerapan teknologi digital dan pembuatan media digital dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan mendukung proses belajar-mengajar anak usia dini. Terdapat tiga tahap dalam proses pelatihan pengabdian ini, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi dan refleksi.

Pada tahap persiapan dilakukan penyusunan strategi pelatihan dan juga identifikasi kebutuhan peserta pelatihan. Tim pengabdian menyusun strategi pelatihan, mengidentifikasi kebutuhan peserta, menyusun materi, menyelenggarakan tutorial pembuatan media digital, serta mengoordinasi logistik dan perangkat pendukung (laptop, akses internet, *software*). Persiapan teknis pun dilakukan, termasuk menyusun materi pelatihan, membuat tutorial pembuatan media digital, serta memastikan ketersediaan perangkat pendukung seperti *software*, *hardware*, dan akses internet. Koordinasi dengan pihak sekolah juga dilakukan untuk menyelaraskan jadwal, lokasi, dan kebutuhan logistik lainnya.

Tahap pelaksanaan, guru mengikuti sesi interaktif yang mencakup pengenalan literasi digital seperti *literacyClouds.org*, *read aloud* dan AI yang berbasis media flipbook ramah anak, serta praktik membuat flipbook digital menggunakan Canva dan AI *Gemini Storybook*. Peserta dibimbing secara langsung dalam menyusun konten, menghasilkan media interaktif, dan melakukan simulasi penerapan di kelas. Pada tahap ini lebih menekankan praktik, di mana guru langsung mencoba membuat media dengan bimbingan para fasilitator dan tim pengabdian. Tidak berhenti di situ, dilakukan juga simulasi mengajar menggunakan media hasil karya mereka sendiri.

Pada tahap evaluasi dan refleksi dilakukan untuk memastikan program berjalan efektif, mengetahui dampak, dan mencari peluang perbaikan. Evaluasi dan refleksi dilakukan melalui angket, dan wawancara semi-terstruktur untuk menilai peningkatan literasi digital, kreativitas, dan integrasi media digital ke pembelajaran anak usia dini. Hasil evaluasi ini menjadi bahan refleksi untuk mengidentifikasi keberhasilan, kendala di lapangan, serta merancang langkah perbaikan ke depannya. Pendampingan online diberikan untuk memastikan keberlanjutan praktik guru.

Indikator keberhasilan kegiatan pengabdian ini, guru mampu secara mandiri dan percaya diri mengembangkan penggunaan teknologi di kelas mereka; adanya peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi-aplikasi digital seperti Canva, *literacy clouds.org*, *read aloud*, dan AI (*Gemini Storybook*), adanya kreativitas media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, adanya peningkatan kompetensi digital guru, terwujudnya inovasi dalam proses pembelajaran di kelas, serta kesiapan guru mengadopsi media digital dalam pembelajaran PAUD secara berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses pelatihan media digital ramah anak usia dini (AUD) diikuti oleh guru PAUD KB-TK Aisyiyah 25 Wage dapat dilihat pada Gambar 1. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru KB-TK Aisyiyah 25 Wage belum pernah mengikuti pelatihan media pembelajaran digital. Hasil observasi juga menunjukkan para guru telah memiliki pemahaman dasar media pembelajaran, namun terbatas pada media konvensional, seperti buku teks dan buku bergambar, dan belum memanfaatkan teknologi digital, aplikasi digital, dan AI di kelas. Selanjutnya, tim pengabdian melakukan koordinasi lebih lanjut dengan pihak sekolah untuk menyetujui jadwal dan teknis pelaksanaan pelatihan pada tanggal 3 Februari 2026.

Kegiatan pelatihan ini diawali dengan sesi penyampaian materi terkait konsep dasar literasi digital dan pengenalan Web Literacy Clouds. Org, aplikasi Read Aloud, serta platform AI (*Canva* dan *Gemini Storybook*) dalam bidang pendidikan. *Gemini Storybook* adalah salah satu fitur berbasis AI dari Google Gemini. Pengguna dapat membuat buku cerita bergambar yang dipersonalisasi secara otomatis melalui perintah teks (*prompt*). Peserta juga diberi pemahaman tentang kelebihan penggunaan media visual berbasis AI, antara lain: lebih variatif, menarik, mudah dikustomisasi, dan relevan untuk materi pembelajaran anak usia dini. *Gemini Storybook* juga memungkinkan fokus pada pengembangan ide dan konsep, serta meningkatkan kreativitas, efisiensi, dan kecepatan dalam desain buku cerita bergambar dengan variasi desain otomatis, serta teknologi ini menghemat waktu (Saranani et al., 2026; Ramdhani & Susanti, 2024).

Setelah sesi penyampaian materi, peserta pelatihan didampingi oleh tim pengabdian dalam melakukan praktik langsung penggunaan teknologi digital. Kegiatan ini meliputi tahapan membuka aplikasi AI Gemini dan mengakses ekstensi *Storybook*, menyusun prompt cerita sesuai tujuan pembelajaran, serta mengeksplorasi fitur *Gemini Storybook* hingga menghasilkan buku cerita bergambar yang dilengkapi dengan audio. Salah satu contoh media yang dihasilkan adalah flipbook berbasis AI generatif, yaitu *Gemini Storybook*, yang mampu menghasilkan cerita digital interaktif berdasarkan text prompt (Küchemann et al., 2025). Selanjutnya, para guru diarahkan untuk mengintegrasikan produk flipbook digital tersebut ke dalam materi ajar serta lembar kerja anak (LKA) di kelas, sehingga dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Para Guru Paud dan Tim Pengabdian

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan yang ditunjukkan pada Gambar 1, proses pelatihan berlangsung secara interaktif dengan tingkat partisipasi yang tinggi dari para guru. Seluruh peserta menunjukkan keterlibatan aktif dalam mengikuti setiap tahapan pelatihan serta mampu menyelesaikan praktik pembuatan media digital menggunakan *Gemini Storybook* sebagai platform utama untuk mengembangkan flipbook cerita digital melalui laptop atau gawai yang dimiliki. Setiap guru berhasil menghasilkan minimal satu produk media digital berupa flipbook cerita yang terintegrasi dengan materi pembelajaran. Pencapaian ini menunjukkan adanya

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

peningkatan literasi digital serta kemampuan guru dalam mengintegrasikan media berbasis cerita digital ke dalam proses pembelajaran, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. para guru berdiskusi menghasilkan flipbook cerita digital

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2, para guru terlibat dalam proses praktik baik untuk menghasilkan media digital mereka sendiri menggunakan *Gemini Storybook* dan Canva. Proses ini mencakup pemilihan tema, penyusunan alur cerita sederhana, pengembangan kerangka menjadi cerita yang utuh, serta kegiatan membacakan cerita. Meskipun waktu yang tersedia terbatas, sebagian besar guru mampu menyelesaikan media flipbook cerita digital mereka dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru memiliki antusiasme dan kemampuan adaptasi yang cukup tinggi dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran.

Tahap akhir kegiatan dilanjutkan dengan sesi evaluasi pemahaman dan refleksi pelatihan. Evaluasi dilakukan melalui angket dan wawancara semi terstruktur. Berdasarkan hasil evaluasi, ditemukan bahwa mayoritas guru menyatakan pelatihan ini sangat bermanfaat dan mereka antusias karena dapat membuat media pembelajaran digital yang menarik dan inovatif. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Yuriananta & Asteria, 2024; Saranani et al., 2026) yakni, pelatihan AI memberikan pengaruh positif yang substansial terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan kecerdasan buatan untuk merancang media pembelajaran digital yang inovatif dan efektif. Berikut merupakan hasil evaluasi dan refleksi pelaksanaan program pelatihan media flipbook cerita digital yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Evaluasi, Refleksi, dan Observasi dalam Pelatihan Pembuatan Media Flipbook Cerita Digital

Tema	Keterangan	Refleksi	Observasi
Peningkatan Literasi Digital	Guru percaya diri dalam menggunakan <i>Gemini Storybook</i> untuk membuat materi pembelajaran.	Saya dapat ilmu baru dan lebih percaya diri dalam membuat media digital terutama dalam membuat flipbook cerita digital	Semua peserta pelatihan, yaitu 17 guru, mencoba membuat media flipbook cerita digital dengan piranti yang

					mereka memiliki (gawai/laptop).
Pendekatan pengajaran kreatif		Guru mengeksplorasi cara mengajar yang inovatif pada materi ajar		Lebih banyak inspirasi/ide untuk mengajar dengan menggunakan media digital atau bahan ajar digital melalui web.	Sebagian besar guru termotivasi untuk menerapkan media digital pada pembelajaran di kelas.
Tantangan dan Hambatan	dan	Tantangan hambatan yang dihadapi guru menerapkan digital	dan	Jaringan sinyal Wi-Fi yang sering eror dan terbatasnya sarpras (LCD dan laptop) di tiap kelas.	Sebagian besar guru terkendala dengan sinyal wifi yang kadang tidak stabil dan terbatasnya sarpras (LCD dan laptop).
Integrasi dengan pembelajaran	media materi	Penerapan digital pembelajaran	media dalam	Saya akan mencoba menerapkan dengan tema-tema yang baru sebagai bahan ajar di kelas	Sebagian besar guru menyatakan minat untuk mengintegrasikan dengan materi pembelajaran di masa depan.
Keberlanjutan pendampingan	dan	Dukungan berkelanjutan membantu mengatasi hambatan pascapelatihan.		Saya berharap ada pelatihan digital dengan aplikasi yang lain di masa depan khusus untuk guru PAUD	Sebagian besar guru berharap adanya pelatihan digital lainnya dan pendampingan daring.

Tabel 1 memberikan gambaran yang lebih jelas tentang hasil program. Tabel ini merangkum tema-tema utama yang muncul dari refleksi dan observasi guru selama pelaksanaan kegiatan pelatihan. Tema-tema tersebut mencerminkan pengalaman guru terkait peningkatan literasi digital, kreativitas pedagogis, tantangan dan hambatan, integrasi media dengan materi pembelajaran, serta pentingnya pendampingan berkelanjutan. Melalui penyajian data tersebut, tabel ini membantu memperlihatkan perubahan kompetensi dan kesiapan guru dalam memanfaatkan media digital pada pembelajaran anak usia dini.

Sebagian besar guru menyatakan kepuasan yang tinggi terhadap produk flipbook cerita bergambar digital yang mereka hasilkan selama pelatihan, menyoroti dampak positif langsung dan area untuk pertumbuhan berkelanjutan. Banyak peserta melaporkan merasa "sangat percaya diri dan senang" menghargai kesempatan untuk mengeksplorasi alat digital kreatif, meningkatkan praktik pengajaran, dan memperoleh kompetensi teknologi baru yang dapat secara langsung memperkaya pengalaman di kelas. Beberapa tanggapan menekankan bahwa

flipbook cerita digital tidak hanya menarik, tetapi juga memiliki nilai praktis untuk pengembangan guru dan pembelajaran siswa, dengan beberapa guru sudah membayangkan akan menerapkan flipbook cerita digital sebagai bahan ajar di kelas mereka nanti.

Namun, meskipun tingkat kepuasan tinggi, pemilihan tema yang sesuai dengan tingkat anak usia dini dan ramah anak usia dini perlu diperhatikan, serta kebutuhan akan pengembangan lebih lanjut dan praktik berkelanjutan. Banyak guru mengakui bahwa meskipun mereka telah membuat kemajuan yang berarti, hasil karya mereka masih belum optimal karena keterbatasan waktu pelatihan dan jaringan internet yang sering tidak stabil. Beberapa mencatat bahwa kualitas cerita, kesesuaian tema, dan materi ajar untuk anak usia dini dapat ditingkatkan dengan bimbingan tambahan dan pengalaman langsung yang lebih banyak.

Dari sesi refleksi pelatihan, banyak yang senang dengan sesi tersebut karena "sangat bermanfaat" dan "luar biasa", yang menggarisbawahi perannya dalam membekali guru PAUD dengan keterampilan pedagogis era digital. Namun, beberapa menyatakan keinginan untuk sesi yang lebih panjang atau adanya pelatihan lanjutan, menunjukkan bahwa pelatihan, meski dua hari, efektif untuk pengenalan dasar media digital, mungkin tidak cukup untuk penguasaan keterampilan yang lebih mendalam. Yang penting, beberapa guru mengonteksualisasikan umpan balik mereka berdasarkan tingkat pendidikan, menunjukkan bahwa flipbook cerita digital menggunakan *Gemini Storytelling* sangat cocok untuk anak usia dini (AUD).

Selain itu, kehadiran desain dan narasi yang dibantu AI menambah minat dan saran alur cerita tambahan. Para guru merekomendasikan pengembangan flipbook cerita digital di masa depan di luar visual berbasis slide sederhana, mungkin ke media animasi atau interaktif lainnya. Hal ini menunjukkan antusiasme yang lebih luas tidak hanya untuk flipbook cerita digital, tetapi juga untuk mengikuti perkembangan literasi digital, menekankan pentingnya inovasi dalam lingkungan pendidikan.

Secara keseluruhan, di sesi refleksi para guru mengungkapkan mereka termotivasi dan ingin menerapkan flipbook cerita digital di kelasnya. Para guru juga menginginkan perlunya program tindak lanjut terstruktur, praktik berkelanjutan, dan dukungan teknis dan sarpras untuk sepenuhnya mewujudkan potensi sebagai media pengajaran yang ampuh. Pelatihan tersebut berhasil memicu kreativitas, meningkatkan kepercayaan diri para guru dan meletakkan dasar yang kuat untuk integrasi flipbook cerita digital di masa depan dalam berbagai konteks pengajaran di kelas. Beberapa produk flipbook cerita digital yang dihasilkan dari pelatihan yang berhasil diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini di kelas diilustrasikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Produk Flipbook cerita digital para guru

Gambar 3 di atas menggambarkan bagaimana produk pelatihan telah berhasil meningkatkan kompetensi pengajaran media digital di kalangan guru KB TK Aisyiyah 25 Wage, Sidoarjo sekaligus berkontribusi pada peningkatan literasi digital guru. Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa mengintegrasikan flipbook cerita digital ke dalam pengajaran di



kelas tidak hanya layak tetapi juga bermanfaat bila disertai dengan pelatihan yang tepat dan dukungan berkelanjutan. Untuk memastikan keberlanjutan, program di masa mendatang harus mempertimbangkan pelatihan lanjutan, platform berbagi antarrekan, dan pembentukan komunitas pembelajaran profesional untuk mendorong transformasi pedagogis jangka panjang. Inisiatif ini dapat memainkan peran penting dalam menyelaraskan praktik pengajaran dengan prioritas nasional dan dalam mempersiapkan guru untuk kebutuhan pendidikan abad ke-21.

Pembahasan

Pelatihan penggunaan *Gemini Storybook* dalam pembuatan media flipbook cerita digital ramah anak menunjukkan bahwa guru PAUD mampu menghasilkan media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan sesuai karakter anak usia dini. Platform *Gemini Storybook* memfasilitasi pembuatan narasi digital dengan integrasi teks, audio narasi, dan ilustrasi otomatis berbasis AI, sehingga guru tidak hanya fokus pada aspek teknis pembuatan media, tetapi juga pada pengembangan konten yang edukatif dan menarik bagi anak ((Febrianti et al., 2026; Saranani et al., 2026). Hasil ini juga selaras dengan tujuan inovasi pendidikan yang diuraikan dalam inisiatif Merdeka Belajar dan mencerminkan prinsip-prinsip inti dari kerangka kerja TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), yang menekankan sinergi konten, pedagogi, dan teknologi dalam pengajaran yang efektif (Harahap et al., 2024; Krishna, 2025; Wuthnow, 2023).

Analisis data pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan rata-rata kompetensi guru dari 42% menjadi 85%. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam membangun literasi digital guru, keterampilan integrasi media digital ke lembar kerja anak (LKA), serta kemampuan mendesain cerita bergambar interaktif. Observasi kelas dan wawancara mendukung temuan ini, di mana guru menunjukkan tingkat kreativitas tinggi dalam memanfaatkan fitur *Gemini Storybook* untuk membuat cerita bergambar yang relevan dengan perkembangan anak dan nilai-nilai lokal. *Gemini Storytelling* adalah generator buku cerita pintar. Ini memudahkan siapa pun untuk menjadi penulis cerita anak-anak dengan teknologi AI (Abdelrahim, 2025). Hasil ini menegaskan bahwa penggunaan AI generatif memungkinkan guru untuk mengeksplorasi kreativitas secara lebih luas dibandingkan dengan media digital berbasis template konvensional (Saranani et al., 2026). Pelatihan berbasis praktik langsung dan pendampingan mempunyai kontribusi nyata terhadap penguatan kompetensi profesional guru. Temuan tersebut selaras dengan Asari et al. (2019) yang menekankan bahwa program penguatan literasi digital pada guru memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterampilan penggunaan media digital untuk kepentingan pendidikan. Selain itu, penggunaan digital storytelling melalui media flipbook interaktif membantu guru mengintegrasikan unsur narasi, visual, audio, dan kreativitas dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi anak usia dini.

Perbandingan dengan penelitian sebelumnya memperlihatkan konsistensi sekaligus nilai tambah program ini. Saranani et al., (2026) menunjukkan bahwa penggunaan DALL-E 2 meningkatkan kompetensi digital guru PAUD, terutama dalam membuat ilustrasi visual. Namun, DALL-E 2 masih terbatas pada pembuatan gambar statis tanpa integrasi narasi atau interaktivitas. Sedangkan Febrianti et al. (2026) melaporkan bahwa integrasi AI dengan Google Sites mempermudah guru SMA membuat konten ajar digital, tetapi kurang sesuai untuk konteks anak usia dini karena fokusnya pada website dan modul ajar formal. Pelatihan *Gemini Storybook* di program ini mengatasi keterbatasan tersebut dengan menyediakan media yang



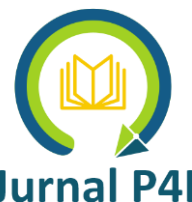
interaktif, multisensorial, dan ramah anak, sehingga lebih adaptif terhadap kebutuhan pedagogis PAUD.

Pendalaman analisis juga menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan *Gemini Storybook* dipengaruhi oleh beberapa faktor: pertama, pemahaman guru terhadap literasi digital awal; kedua, kemampuan merancang alur cerita dan karakter yang sesuai dengan anak usia dini; ketiga, pendampingan berkelanjutan pascapelatihan. Guru yang sebelumnya memiliki keterampilan digital menengah hingga rendah dapat menunjukkan peningkatan signifikan setelah pelatihan, namun pendampingan online menjadi kunci untuk memastikan implementasi media digital di kelas berjalan efektif. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan Novitasari dan Fauziddin (2022) yang menegaskan bahwa literasi digital tenaga pendidik PAUD merupakan faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran, khususnya pada aspek mengakses, menyeleksi, memahami, dan mendistribusikan informasi digital. Dengan demikian, pelatihan ini dapat dipahami sebagai bentuk intervensi yang strategis untuk menjembatani kesenjangan antara tuntutan pembelajaran era digital dan kompetensi awal guru di lapangan.

Selain memperkuat keterampilan teknis, program ini juga mendorong perkembangan kreativitas pedagogis dan kepercayaan diri guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif. Refleksi peserta dalam draf menunjukkan bahwa mayoritas guru merasa lebih percaya diri, memperoleh ide baru untuk mengajar, serta termotivasi untuk mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran di kelas. Hasil ini dapat dibaca sebagai indikasi bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan penguasaan alat, tetapi juga memperluas cara pandang guru terhadap desain pembelajaran anak usia dini. Temuan tersebut sejalan dengan Altun (2019) yang menunjukkan bahwa kompetensi teknologi pedagogik guru erat kaitannya dengan sikap terhadap teknologi, keterampilan literasi digital, dan kemampuan mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pembelajaran. Pada saat yang sama, penggunaan buku cerita digital juga memiliki nilai pedagogis karena dapat memperkaya pengalaman literasi awal anak melalui dukungan visual, audio, dan interaktivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan media cetak semata (van Dijken, 2025; Ilya & Daloglu, 2023).

Dalam implementasinya, media digital di KB-TK Muhammadiyah 25 Wage masih menghadapi beberapa hambatan struktural dan teknis, terutama keterbatasan perangkat, LCD, laptop, serta jaringan internet yang tidak stabil. Beberapa guru juga menginginkan adanya pelatihan lanjutan tentang pemilihan cerita, ketepatan pemilihan tema, dan kesesuaian materi dengan karakteristik anak usia dini. Kondisi ini menegaskan bahwa keberhasilan transformasi digital dalam pendidikan tidak cukup bergantung pada ketersediaan aplikasi atau pelatihan jangka pendek, melainkan memerlukan dukungan ekosistem yang memadai, pendampingan berkelanjutan, dan penggunaan teknologi yang benar-benar relevan dengan tujuan pembelajaran. Pandangan ini sejalan dengan UNESCO (2023) yang menekankan bahwa teknologi pendidikan perlu digunakan secara tepat guna, sesuai konteks, dan ditopang oleh kapasitas guru serta sistem pendukung yang memadai. Oleh karena itu, tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan, penguatan komunitas belajar guru, dan penyediaan sarana pendukung menjadi penting agar inovasi yang telah tumbuh melalui program ini dapat berlanjut secara lebih konsisten dalam praktik pembelajaran PAUD.

Dengan demikian, pelatihan ini menegaskan bahwa integrasi AI generatif untuk flipbook digital tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis guru, tetapi juga memfasilitasi kreativitas pedagogis dan interaksi anak, serta menjembatani gap antara media konvensional dan kebutuhan pembelajaran interaktif di PAUD. Temuan ini memperluas penelitian sebelumnya dengan menunjukkan bahwa media digital berbasis *Gemini Storybook* mampu



mendukung pembelajaran yang berpusat pada anak, interaktif, dan adaptif terhadap konteks lokal, sekaligus memberikan kontribusi pada literasi digital jangka panjang bagi guru PAUD.

KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa penggunaan flipbook cerita digital berbasis Canva dan Gemini AI memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan kreativitas pengajaran guru di KB-TK Aisyiyah 25 Wage. Melalui pelatihan yang melibatkan 17 guru, peserta mampu memperluas repertoar pedagogis mereka dan mulai beralih dari pendekatan pembelajaran konvensional menuju pendekatan yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Meskipun masih terdapat hambatan, seperti jaringan internet yang tidak stabil serta keterbatasan sarana dan prasarana berupa LCD dan laptop, program ini tetap berhasil meningkatkan literasi digital guru dan mendorong keberanian mereka untuk mengeksplorasi metode pembelajaran baru berbasis teknologi.

Pelatihan media flipbook cerita digital ramah anak usia dini berbasis *Gemini Storybook* dan Canva juga berhasil meningkatkan kompetensi digital, kreativitas pedagogis, serta rasa percaya diri guru PAUD di KB-TK Aisyiyah 25 Wage, Sidoarjo. Data evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dari rata-rata skor pre-test sebesar 42% menjadi post-test sebesar 85%, dengan seluruh peserta mampu menghasilkan setidaknya satu flipbook interaktif yang memadukan teks, ilustrasi, dan audio narasi. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru mampu mengintegrasikan media digital ke dalam lembar kerja anak (LKA) dan kegiatan pembelajaran interaktif di kelas. Temuan ini memperlihatkan bahwa program pengembangan profesional berbasis praktik langsung dan pendampingan efektif dalam mendorong perubahan pengajaran yang lebih bermakna dan berpusat pada anak. Selain meningkatkan literasi digital guru, penggunaan AI generatif dan flipbook digital juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman anak dalam proses pembelajaran.

Ke depan, sekolah dan organisasi guru PAUD diharapkan terus mendukung inovasi pembelajaran melalui pelatihan lanjutan dan pendampingan berkelanjutan agar praktik pembelajaran digital dapat berkembang secara konsisten. Pengembangan media flipbook digital juga dapat diperluas dengan menambahkan elemen interaktif seperti kuis, animasi responsif, maupun integrasi multimodal berbasis gamifikasi untuk meningkatkan pengalaman belajar anak. Selain itu, materi pelatihan dapat diperluas pada pemanfaatan platform AI lainnya sehingga guru memiliki kemampuan yang lebih beragam dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif. Dengan demikian, program ini tidak hanya meningkatkan kompetensi profesional guru PAUD, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap terciptanya ekosistem pembelajaran digital yang inovatif, adaptif, dan relevan dengan tuntutan pendidikan di era 4.0.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam program pelatihan ini, para penulis juga mengucapkan terima kasih atas dukungan para guru dan Kepsek di KB TK Aisyiyah 25 Wage atas partisipasi dan kolaborasi antusias mereka sepanjang program ini. Ucapan terima kasih khusus juga disampaikan kepada Majelis Pendidikan Tinggi Penelitian dan Pengembangan (Diktilatbang) Pimpinan Pusat Muhammadiyah melalui program RisetMu Batch IX tahun 2025 dengan nomor kontrak: 0259.178/I.3/D/2025 dan Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DRPM) Universitas



Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan dukungan pendanaan sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik,

DAFTAR PUSTAKA

- Abdelrahim, A. A. M. (2025). Gemini Storybook for Language Teaching and Learning. *Childhood Education*, 101(6), 52–57. <https://doi.org/10.1080/00094056.2025.2574243>
- Altun, D. (2019). Investigating Pre-Service Early Childhood Education Teachers' Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Competencies Regarding Digital Literacy Skills and Their Technology Attitudes and Usage. *Journal of Education and Learning*, 8(1), 249-263. <https://doi.org/10.5539/jel.v8n1p249>
- Annisa, R., Rahayuningsih, P. A., Anna, & Reza, M. K. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru HIMPAUDI dalam Pemanfaatan Media Digital Interaktif PAUD Berbasis Aplikasi di Kabupaten Kuburaya. *DEDIKASI SAINTEK Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 136–146. <https://doi.org/10.58545/djpm.v4i2.530>
- Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., & Putra, A. B. N. R. (2019). Kompetensi literasi digital bagi guru dan pelajar di lingkungan sekolah kabupaten Malang. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 3(2), 98-104. <http://dx.doi.org/10.17977/um008v3i22019p98-104>
- Asfaraini, R. A., & Nuroh, E. Z. (2025). Analisis Keterampilan Literasi Digital Guru di Sekolah Dasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(7), 7074–7087. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i7.8362>
- Bariroh, F. W., Zakiyah, L., & Barokah, M. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru PAUD Melalui Pelatihan Pembuatan Worksheet Kreatif Menggunakan Canva di TK dan PAUD Fatahillah. *SINAR: Sinergi Pengabdian dan Inovasi untuk Masyarakat*, 2(01), 15-25. <https://ejournal.duniakampus.org/index.php/sinar/article/view/151>
- Drajati, N. A., Rakerda, H., Martono, Kusuma, I. P. I., Sulistyaningrum, S. D., & Ilmi, M. (2023). Adopting digital storytelling in English classrooms: lessons learned from Indonesian EFL teachers' reflective practice. *Reflective Practice*, 00(00), 1–13. <https://doi.org/10.1080/14623943.2023.2210072>
- Febrianti, S., Henanggih, M. D. F., Adlya, S. I., & Putera, R. F. (2026). Peningkatan Keterampilan Digital Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Google Sites Dan AI. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 129-138. <https://amalilmiah.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/692>
- Harahap, T. R., Nasution, B., Nasution, F., & Harahap, A. N. (2024). Digital narratives: The evolution of storytelling techniques in the age of social media. *International Journal of Educational Research Excellence (IJERE)*, 3(2), 738-745. <https://doi.org/10.55299/ijere.v3i2.1004>
- İlyay, A., & Daloğlu, A. (2023). Adaptation of Practicum in An EFL Pre-service Teacher Education Program in Response to the COVID-19 Crisis: A SWOT Analysis. *The Journal of Language Teaching and Learning*, 13(1), 25–41. <https://jltl.com.tr/index.php/jltl/article/view/509>
- Krishna, K. B. (2025). Digital Storytelling: An Innovative Approach to Teach and Learn English Language. *Digital Crossroads: Integrating Humanities, Science and Technology Edition 1, SE-Contents*, 251–262. <https://doi.org/10.9734/bpi/mono/978-93-48859-10-5/CH24>



- Küchemann, S., Steinert, S., Avila, K. E., & Kuhn, J. (2025). Enhancing students' critical thinking skills through the use of DALL-E. *The Physics Teacher*, 63(2), 138–139. <https://doi.org/10.1119/5.0253990>
- Mas'ud, S. H., Sumantri, M. S., & Dhieni, N. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Jabatan (In-Service Teacher). *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 213–220. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.328>
- Nielsen, W., Turney, A., Georgiou, H., & Jones, P. (2022). Meaning Making with Multiple Representations: a Case Study of a Preservice Teacher Creating a Digital Explanation. *Research in Science Education*, 52(3), 871–890. <https://doi.org/10.1007/s11165-021-10038-2>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis literasi digital tenaga pendidik pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570-3577. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>
- Permatasari, S., & Nuroh, E. Z. (2024). Persepsi Guru Abad 21 Dalam Menerapkan Pembiasaan Membaca di SD. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 15(3), 339–346. <https://doi.org/10.21070/ups.4817>
- Ramdhani, A. F., & Susanti, A. (2023). Pemanfaatan Teknologi Openai Dall-E 2 dalam Meningkatkan Kreativitas Desainer Grafis pada Komunitas Desain Grafis Indonesia. *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*, 1(2), 8. <https://doi.org/10.47134/jbkd.v1i2.1916>
- Saranani, M. S., Hidayah, A. N., Hasanah, N., Astarin, O. S., Ashar, D. S., Guru, P., Anak, P., & Dini, U. (2026). Penggunaan DALL-E 2 Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Bagi Guru PAUD. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 246–255. <https://amalilmiah.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/708>
- Shofiyah, N., Nisak Aulina, C., & Efendi, N. (2021). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru PAUD dalam Pembuatan Video Pembelajaran Sains Berbasis Smartphone. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, 23–33. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i1.29>
- Ulfah, F., & Yusriyyah, F. S. (2025). Pemahaman Literasi Digital Guru PAUD Di Sekolah Bukan Sekolah Penggerak (Studi Kasus Di TK Plus An-Naafi Garut). *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking)*, 3(2), 14–19. <https://doi.org/10.37968/anaking.v3i2.895>
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education – A tool on whose terms?* UNESCO Publishing. <https://www.unesco.org/gem-report/en/technology>
- van Dijken, M. J. (2025). The Influence of Regulatory Skills on Early Literacy Development During e-storybook Reading. *Early Childhood Education Journal*, 1-20. <https://doi.org/10.1007/s10643-025-01988-7>
- Winarti, W., Nurhayati, S., Rukanda, N., Musa, S., Jabar, R., & Rohaeti, E. E. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru PAUD dalam Mengelola Pembelajaran Daring Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5621–5629. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3111>
- Wuthnow, J. (2023). Multimodal literacies and critical reflexivity: Digital storytelling as a 21st century tool for Learning Developers. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 20(4), 1-15. <https://doi.org/10.53761/1.20.4.02>
- Yuriananta, R., & Asteria, P. V. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbantuan



artificial intelligence (AI) untuk guru. *Jurnal Gramaswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(3), 274-285. <https://doi.org/10.21776/ub.gramaswara.2024.004.03.07>

Yusria, Y., Utami, S., Dewanti, D., & Jannah, M. (2023). Kompetensi Literasi Digital Pendidik Anak Usia Dini Menghadap Tantangan Pembelajaran Era 4.0. *Smart Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 95–105. <https://doi.org/10.30631/smartkids.v5i2.182>