

PELATIHAN PENGEMBANGAN KOMIK EDUKASI BUDAYA BENGKULU BERBANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL UNTUK PROGRAM *PARENTING EDUCATION*

Alexon¹, Ari Putra², Ilham Bakti³, Meity Christianty Darenoh⁴

^{1,3,4}S-2 Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Bengkulu, Jalan W.R. Supratman, Bengkulu

²Pendidikan Nonformal, FKIP, Universitas Bengkulu, Jalan W.R. Supratman, Bengkulu

¹e-mail ariputra@unib.acid

Abstrak

Pelatihan ini diselenggarakan menunjang kapasitas pengajar kelas orang tua dalam menyajikan materi pengasuhan melalui pemanfaatan teknologi kecerdasan artifisial. Kegiatan pengabdian ini bertujuan memperkuat kompetensi Pamong Belajar dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya komik edukasi interaktif yang mengangkat budaya lokal Bengkulu dengan dukungan platform AI. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu persiapan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi. Peserta berjumlah 25 orang yang terdiri atas Pamong Belajar dari SPNF-SKB Bengkulu Tengah serta tutor PAUD dari Kecamatan Karang Tinggi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pengetahuan dan keterampilan peserta berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata skor meningkat dari 43,20 menjadi 68,40 atau sebesar 58,33%, dengan 84% peserta mencapai kategori kemampuan tinggi pada *post-test*. Kegiatan ini berkontribusi positif terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis budaya lokal dan peningkatan kompetensi Pamong Belajar dalam pemanfaatan AI untuk pendidikan keluarga.

Kata Kunci: pelatihan, media interaktif, komik edukasi, budaya lokal Bengkulu, AI

Abstract

This training was conducted to enhance the capacity of instructors in parent education classes to deliver parenting materials through the utilization of AI. The community service activity aimed to strengthen the competencies of tutors in developing technology-based learning media, particularly interactive educational comics that incorporate Bengkulu's local cultural themes supported by AI platforms. The program consisted of three main stages: preparation, training implementation, and evaluation. The participants comprised 25 individuals, including tutors from SPNF-SKB Bengkulu Tengah and early childhood education (PAUD) tutors from Karang Tinggi Subdistrict. The results demonstrated a significant improvement in participants' knowledge and skills. The average score increased from 43.20 to 68.40, representing an improvement of 58.33%, with 84% of participants achieving a high competency level in the post-test. Overall, the activity contributed positively to the development of innovative, culture-based learning media and to enhancing the competence of tutors in utilizing AI technology for family education.

Keywords: training, interactive media, educational comics, Bengkulu local culture, AI

PENDAHULUAN

Pendidikan keluarga memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai anak sejak dini (Dwistia et al., 2024). Dalam konteks pendidikan nonformal, Pamong Belajar berperan sebagai fasilitator yang membantu orang tua dalam memberikan pendidikan yang berkualitas di lingkungan keluarga. Namun, metode pembelajaran yang digunakan sering kali masih konvensional dan kurang memanfaatkan perkembangan teknologi digital yang tersedia saat ini (Hisyam, 2024).

Budaya lokal Bengkulu memiliki kekayaan nilai-nilai luhur yang perlu dilestarikan dan diwariskan kepada generasi muda. Cerita rakyat seperti *Si Pahit Lidah*, *Pak Beluk*, *Danau Dendam Tak Sudah*, serta tradisi seperti *Botoi-Botoi* dan *Sekujang* mengandung nilai edukatif yang tinggi (Putra et al., 2023a, 2023b). Namun, pengenalan budaya lokal kepada anak-anak seringkali terhambat oleh minimnya media pembelajaran yang menarik dan kontekstual (Affan, 2016). Pembelajaran berbasis kearifan lokal terbukti efektif dalam membentuk karakter anak dan memperkuat identitas budaya (Suyitno, 2012; Wafiqni & Nurani, 2019).

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) memberikan peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran (Anas & Zakir, 2024). *Platform AI* memungkinkan pembuatan komik edukasi secara cepat dan mudah, bahkan bagi pengguna yang tidak memiliki keterampilan menggambar (Yumna et al., 2024). Pemanfaatan teknologi ini dapat menjadi solusi dalam menghadirkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan berbasis budaya lokal (Afrita, 2023).

SPNF-SKB Bengkulu Tengah sebagai lembaga pendidikan nonformal di Kabupaten Bengkulu Tengah menyelenggarakan berbagai program, termasuk program *parenting education* (Sholikha, 2023). Namun, Pamong Belajar di lembaga ini masih menghadapi kendala dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi digital. Keterbatasan literasi digital dan akses terhadap pelatihan pengembangan media menjadi hambatan utama. Berdasarkan kondisi tersebut, tim pengabdian dari Universitas Bengkulu melaksanakan pelatihan pengembangan media bermain interaktif berbasis komik

edukasi bertema budaya lokal Bengkulu menggunakan AI. Komik edukasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa (Lestari et al., 2022; Subroto et al., 2020), terutama ketika mengangkat tema budaya lokal (Ramdhani et al., 2019). Kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan pengetahuan Pamong Belajar tentang media pembelajaran interaktif dan komik edukasi; (2) meningkatkan keterampilan Pamong Belajar dalam menggunakan *platform AI* ; (3) menghasilkan komik edukasi bertema budaya lokal Bengkulu yang dapat digunakan dalam program *parenting education*; dan (4) meningkatkan kesadaran pentingnya pelestarian budaya lokal melalui media pembelajaran (Gutiawati & Wulansari, 2022)

Target capaian kegiatan ini adalah terbentuknya kompetensi Pamong Belajar dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi *AI*, tersedianya minimal 7 komik edukasi bertema budaya lokal Bengkulu, dan meningkatnya motivasi Pamong Belajar untuk mengimplementasikan media tersebut dalam program *parenting education*. Manfaat kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas program pendidikan keluarga di Bengkulu Tengah dan turut berkontribusi dalam pelestarian budaya lokal Bengkulu.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif-kolaboratif yang melibatkan Pamong Belajar secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Pelaksanaan dilakukan di SPNF-SKB Bengkulu Tengah, Desa Renah Semanek, Kecamatan Karang Tinggi, Kabupaten Bengkulu Tengah, pada bulan Juni sampai Agustus 2025. Sasaran kegiatan adalah 25 orang Pamong Belajar dan tutor PAUD yang aktif dalam program *parenting education* (Lasmini et al., 2022).

Tahap Persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan koordinasi bersama pihak SPNF-SKB Bengkulu Tengah untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kesiapan peserta. Tim melakukan survei awal untuk mengukur pemahaman Pamong Belajar tentang budaya lokal Bengkulu, media pembelajaran interaktif, dan penggunaan teknologi digital (Wulandari et al., 2023). Berdasarkan hasil survei, tim menyusun materi

pelatihan yang mencakup: (1) pengenalan konsep media bermain interaktif (Ruspa & Muklim, 2023); (2) pentingnya komik edukasi dalam pembelajaran anak (Megantari et al., 2021); (3) kekayaan budaya lokal Bengkulu dan nilai edukatifnya (Budiyono & Feriandi, 2017); (4) pengenalan *platform AI* (Yumna et al., 2024); dan (5) praktik pembuatan komik edukasi bertema budaya lokal.

Instrumen evaluasi berupa *pre-test* dan *post-test* dikembangkan untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan sikap peserta. Instrumen terdiri dari 15 item yang mengukur aspek pengetahuan (5 item pilihan ganda) dan sikap (10 item skala Likert). Pengujian dilakukan kepada pamong belajar dan tutor pada kegiatan pengabdian pada masyarakat ini. Validitas instrumen telah diuji melalui *expert judgment* dan reliabilitas diukur menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan nilai 0,87 (reliabel).

Tahap Pelaksanaan

Pelatihan dilaksanakan selama tiga hari dengan tiga sesi utama yang dirancang untuk mengintegrasikan budaya lokal dan teknologi AI dalam pengembangan media edukatif. Sesi pertama (6 jam) berfokus pada penguatan pemahaman budaya lokal Bengkulu serta pentingnya integrasi nilai-nilai budaya dalam pendidikan keluarga melalui paparan pemerhati budaya dan diskusi peserta mengenai nilai karakter dalam tradisi, cerita rakyat, dan kesenian daerah (Alawi et al., 2022; Pratiwi, 2022; Purnamasari & Wuryandani, 2019). Sesi kedua (8 jam) berisi pelatihan teknis penggunaan AI, di mana fasilitator mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan komik, mulai dari pembuatan akun, penulisan prompt efektif, pemilihan gaya visual, hingga proses *editing* dan finalisasi, yang diikuti dengan praktik langsung dan pendampingan intensif. Sesi ketiga (10 jam) merupakan *workshop* produksi komik edukasi, di mana peserta dibagi menjadi delapan kelompok untuk mengembangkan komik bertema budaya lokal melalui tahapan *brainstorming*, pengembangan *storyline* dan karakter, pembuatan komik dengan AI, revisi, serta presentasi hasil karya yang disertai umpan balik konstruktif dari tim pendamping (Riwanto & Wulandari, 2019).

Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui tiga pendekatan. Pertama, evaluasi hasil belajar menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan sikap. Kedua, evaluasi proses melalui observasi partisipasi dan antusiasme peserta selama kegiatan. Ketiga, evaluasi produk melalui penilaian kualitas komik edukasi yang dihasilkan menggunakan rubrik yang mencakup aspek: kesesuaian tema budaya, kualitas narasi, kejelasan visual, nilai edukatif, dan kreativitas (Atikah et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan diikuti oleh 25 orang peserta yang terdiri dari 18 Pamong Belajar (72%) dan 7 tutor PAUD (28%) dari SPNF-SKB Bengkulu Tengah. Berdasarkan jenis kelamin, 20 peserta (80%) adalah perempuan dan 5 peserta (20%) adalah laki-laki. Rentang usia peserta antara 25-52 tahun dengan rata-rata 38 tahun. Dari segi latar belakang pendidikan, 16 peserta (64%) memiliki pendidikan S1, 7 peserta (28%) S2, dan 2 peserta (8%) D3. Sebagian besar peserta (84%) belum pernah mengikuti pelatihan pengembangan media berbasis AI sebelumnya.

Kegiatan selanjutnya dilakukan pelatihan kepada mitra. Peserta kegiatan pelatihan merasakan hal yang positif dari kegiatan pelatihan ini sehingga dari kegiatan *workshop* produksi komik berlangsung sangat produktif dan diikuti dengan sangat antusias dari peserta. Kegiatan pelatihan yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 1. Peserta juga dilatih untuk membuat buku komik. Ada sebanyak 7 kelompok yang menghasilkan buku komik. Ketujuh kelompok berhasil menyelesaikan komik dengan tema yang beragam, seperti: (1) Botoi-Botoi; (2) Sekujang; (3) Alat Musik Dol dari Bengkulu; (4) Pendap: Makanan Enak dari Bengkulu; (5) Kisah Putri Gading Cempaka; (6) Rusa dan Beteri; serta (7) Tabot: Upacara Adat Bengkulu. Adapun buku komik yang dibuat mitra terlihat pada Gambar 2.



Gambar 1. Suasana Kegiatan *Workshop* yang diberikan oleh tim pengabdian



Gambar 2. Prototipe Buku Komik Edukasi

Penilaian terhadap 7 komik yang dihasilkan menggunakan rubrik menunjukkan hasil yang memuaskan (Megantari et al., 2021). Dari aspek kesesuaian tema budaya, semua komik (100%) berhasil mengangkat aspek budaya lokal Bengkulu dengan akurat dan kontekstual (Gutiawati & Wulansari, 2022). Aspek kualitas narasi menunjukkan 6 komik (75%) memiliki alur cerita yang runtut dan menarik, sedangkan 2 komik perlu perbaikan minor pada koherensi

cerita (Subroto et al., 2020). Berikut merupakan dokumentasi penyerahan buku hasil produksi komik AI kepada mitra



Gambar 3 Penyerahan Buku Hasil Produksi Kepada Mitra

Kejelasan visual dinilai sangat baik pada 7 komik (87,5%) dengan karakter dan latar yang jelas serta sesuai konteks budaya Bengkulu (Lestari et al., 2022). Aspek nilai edukatif menunjukkan semua komik (100%) berhasil menyampaikan pesan moral atau nilai karakter dengan jelas (Purnamasari & Wuryandani, 2019). Dari segi kreativitas, 5 komik (62,5%) menunjukkan orisinalitas tinggi dalam pengembangan alur dan visualisasi, sedangkan 2 komik lainnya masih cukup konvensional dalam pendekatan cerita (Riwanto & Wulandari, 2019). Penilaian kualitas komik edukasi yang dihasilkan seperti Tabel 1.

Tabel 1 Penilaian Kualitas Komik Edukasi yang Dihasilkan

No	Judul Komik	Tematik Budaya	Nilai Narasi	Kualitas Visual	Nilai Edukatif	Kreativitas	Total Skor
	Botoi-Botoi: Gotong Royong Anak Pesisir	4,5	4,3	4,5	4,6	4,4	22,3/25 (89%)
	Sekujang: Keajaiban Kain Ajaib	4,6	4,5	4,6	4,7	4,6	23,0/25 (92%)
	Alat Musik Dol dari Bengkulu	4,4	4,2	4,3	4,5	4,3	21,7/25 (87%)
	Pendap: Makanan Enak dari Bengkulu	4,3	4,1	4,2	4,4	4,1	21,1/25 (84%)
	Kisah Putri Gading Cempaka	4,6	4,3	4,4	4,6	4,4	22,3/25 (89%)
	Rusa dan Beteri	4,5	4,0	4,3	4,5	4,2	21,5/25 (86%)
	Tabot: Upacara Adat Bengkulu	4,7	4,2	4,5	4,6	4,3	22,3/25 (89%)

Rata-rata	4, 51	4,2 3	4 ,40	4,5 6	4,3 3	22, 03/25 (88,1%)
------------------	----------	----------	----------	----------	----------	-------------------------

*Skala penilaian: 1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, 5 = sangat baik

Rata-rata total skor komik adalah 22,03 dari maksimal 25 (88,1%), yang menunjukkan kualitas produk yang sangat baik. Komik dengan skor tertinggi adalah "Sekujang " (92%), yang berhasil memadukan narasi menarik dengan visual yang kuat dan penyampaian nilai gotong royong serta kreativitas anak dalam menyelesaikan masalah.

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata skor pemahaman peserta tentang media pembelajaran interaktif, komik edukasi, budaya lokal Bengkulu, dan AI adalah 43,20 dengan standar deviasi 15,82. Distribusi skor *pre-test* menunjukkan bahwa 7 peserta (28%) berada pada kategori rendah (skor 0-33), 18 peserta (72%) pada kategori sedang (skor 34-66), dan tidak ada peserta (0%) yang berada pada kategori tinggi (skor 67-100).

Setelah mengikuti pelatihan, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata skor menjadi 68,40 dengan standar deviasi 9,26. Distribusi skor *post-test* menunjukkan tidak ada peserta (0%) yang berada pada kategori rendah, 4 peserta (16%) pada kategori sedang, dan 21 peserta (84%) pada kategori tinggi. Peningkatan rata-rata skor sebesar 25,20 poin atau 58,33% menunjukkan efektivitas kegiatan pelatihan. Tabel 2 merupakan hasil perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 2 Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Aspek Pengukuran	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Peningkatan
Jumlah Peserta	25	25	-
Rata-rata Skor	43,20	68,40	25,20 (58,33%)
Standar Deviasi	15,82	9,26	-6,56
Skor Minimum	20	40	+20
Skor Maksimum	60	80	+20
Kategori Rendah (0-33)	7 orang (28%)	0 orang (0%)	-28%
Kategori Sedang (34-66)	18 orang (72%)	4 orang (16%)	-56%
Kategori Tinggi (67-100)	0 orang (0%)	21 orang (84%)	+84%

Uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai *t-hitung* = 12,45 dengan *p-value* < 0,001, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test*. Hasil ini mengonfirmasi bahwa pelatihan memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap peserta.

Penurunan nilai standar deviasi dari 15,82 menjadi 9,26 menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan rata-rata kemampuan peserta, tetapi juga mengurangi kesenjangan kemampuan antarpeserta. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan efektif untuk seluruh peserta dengan latar belakang kemampuan yang beragam.

Analisis lebih rinci terhadap setiap aspek yang diukur menunjukkan peningkatan pada semua dimensi. Untuk aspek pemahaman konsep media bermain interaktif, terjadi peningkatan dari 48% peserta yang memahami dengan baik (*pre-test*) menjadi 92% (*post-test*). Aspek pengetahuan tentang manfaat komik edukasi meningkat dari 52% menjadi 96%.

Pemahaman tentang nilai-nilai budaya lokal Bengkulu yang dapat diintegrasikan dalam media edukasi menunjukkan peningkatan dari 44% menjadi 88%. Aspek kemampuan menjelaskan contoh cerita rakyat atau tradisi Bengkulu yang bernilai edukatif meningkat signifikan dari 36% menjadi 84%. Pengetahuan tentang *platform* digital untuk membuat media pembelajaran, khususnya AI, mengalami peningkatan paling tinggi dari 28% menjadi 92%. Berikut gambar perbandingan distribusi kategori kemampuan *pre-test* dan *post-test*.



Gambar 4 Perbandingan Distribusi Kategori Kemampuan *Pre-test* dan *Post-test*

Pelaksanaan pelatihan berlangsung dengan partisipasi aktif dari seluruh peserta. Pada sesi pertama tentang penguatan budaya lokal, diskusi berlangsung interaktif dengan peserta berbagi pengalaman dan pengetahuan mereka tentang

tradisi Bengkulu (Budiyono & Feriandi, 2017). Beberapa peserta yang berasal dari daerah tertentu memberikan kontribusi berharga dengan menjelaskan cerita rakyat atau tradisi yang kurang dikenal secara luas (Ramdhani et al., 2019). Sesi pelatihan teknis AI mendapat respons sangat antusias. Meskipun sebagian besar peserta (84%) baru pertama kali menggunakan *platform* AI, mereka menunjukkan kemampuan adaptasi yang baik (Yumna et al., 2024). Tantangan utama yang dihadapi adalah pembuatan *prompt* yang efektif untuk menghasilkan visual sesuai keinginan. Melalui pendampingan intensif dan trial-error, peserta secara bertahap menguasai teknik penulisan *prompt* yang baik (Afrita, 2023).

Berdasarkan angket evaluasi pasca-pelatihan, tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan sangat tinggi. Sebanyak 96% peserta menyatakan bahwa pelatihan memberikan pengetahuan baru yang sangat bermanfaat. Aspek kesesuaian materi dengan kebutuhan mendapat respons positif dari 92% peserta. Metode pelatihan yang digunakan dinilai mudah dipahami dan dipraktikkan oleh 88% peserta.

Sebanyak 100% peserta menyatakan bersedia merekomendasikan pelatihan ini kepada Pamong Belajar atau tutor PAUD lainnya. Hal ini menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi dan keyakinan peserta terhadap manfaat pelatihan. Dalam hal rencana penerapan, 84% peserta menyatakan akan segera mengimplementasikan komik edukasi dalam program *parenting education* mereka.

Beberapa hal baru yang paling banyak disebutkan peserta dalam refleksi adalah: (1) kemampuan membuat gambar dari teks menggunakan AI; (2) teknik modifikasi dan editing gambar; (3) cara menggabungkan beberapa panel menjadi komik yang utuh; (4) strategi penulisan *prompt* yang efektif; dan (5) integrasi nilai budaya lokal dalam narasi edukatif.

Beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan antara lain: pertama, keterbatasan waktu trial account AI yang hanya menyediakan akses gratis terbatas. Solusi yang diterapkan adalah tim menyediakan beberapa akun berbayar untuk digunakan bersama selama *workshop*. Kedua, koneksi internet yang kurang stabil di beberapa waktu menghambat akses *platform*. Hal ini diatasi dengan

menyediakan *modem portabel* sebagai backup dan mengatur jadwal penggunaan yang lebih fleksibel.

Ketiga, sebagian peserta yang lebih senior (usia di atas 45 tahun) memerlukan pendampingan lebih intensif dalam mengoperasikan *platform*. Solusi yang efektif adalah penerapan sistem buddy system, di mana peserta yang lebih muda membantu rekan senior mereka. Keempat, keterbatasan referensi visual budaya lokal Bengkulu yang tersedia online menjadi tantangan dalam membuat *prompt*. Tim menyediakan bank foto dan ilustrasi budaya lokal sebagai referensi.

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan media berbasis AI efektif meningkatkan kompetensi Pamong Belajar. Peningkatan skor yang signifikan (58,33%) mengindikasikan bahwa pendekatan pelatihan yang menggabungkan teori, demonstrasi, dan praktik langsung dengan pendampingan intensif memberikan hasil optimal. Hal ini sejalan dengan prinsip andragogi yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran orang dewasa (Handayani et al., 2020). Keberhasilan peserta dalam menghasilkan 7 komik edukasi berkualitas baik dalam waktu relatif singkat menunjukkan bahwa teknologi AI memang dapat menjadi solusi bagi pendidik yang tidak memiliki keterampilan menggambar (Anas & Zakir, 2024). *Platform* ini menurunkan *barrier to entry* dalam produksi media visual edukatif dan memungkinkan fokus lebih besar pada pengembangan konten dan narasi (Yumna et al., 2024).

Integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran terbukti meningkatkan relevansi dan kontekstualitas materi (Punggeti, 2022; Wafiqni & Nurani, 2019). Peserta menunjukkan antusiasme tinggi ketika mengeksplorasi cerita rakyat dan tradisi yang mereka kenal sejak kecil. Hal ini menciptakan pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) dan meningkatkan motivasi intrinsik untuk melestarikan warisan budaya (Suyitno, 2012). Temuan ini mendukung penelitian (Lestari et al., 2022) yang menunjukkan bahwa komik bermuatan budaya lokal efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Penurunan standar deviasi dari *pre-test* ke *post-test* menunjukkan bahwa pelatihan berhasil mengurangi kesenjangan kemampuan antarpeserta. Pendekatan pembelajaran yang diferensiasi dengan

pendampingan individual dan *buddy system* terbukti efektif mengakomodasi keberagaman latar belakang dan kemampuan awal peserta (Sholikha, 2023).

Tingkat kepuasan yang sangat tinggi (96-100% respons positif) dan komitmen peserta untuk mengimplementasikan hasil pelatihan (84%) menjadi indikator keberlanjutan program (Lasmini et al., 2022). Faktor kunci keberhasilan adalah relevansi materi dengan kebutuhan riil Pamong Belajar, metode yang aplikatif, dan dukungan fasilitator yang memadai. Kendala teknis yang dihadapi, terutama terkait akses *platform* dan koneksi internet, menjadi catatan penting untuk perbaikan program di masa mendatang (Hisyam, 2024). Perlu ada strategi keberlanjutan yang memastikan peserta dapat terus mengakses dan menggunakan teknologi setelah pelatihan selesai, misalnya melalui penyediaan akun berbayar atau mencari alternatif *platform open-source* (Afrita, 2023).

Implikasi praktis dari kegiatan ini adalah tersedianya model pelatihan yang dapat direplikasi di daerah lain untuk meningkatkan kompetensi pendidik dalam pengembangan media berbasis AI (Rahmawati et al., 2024). Implikasi teoretis adalah kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran teknologi bagi orang dewasa dengan mempertimbangkan konteks lokal dan keberagaman kemampuan digital.

SIMPULAN

Pelatihan pengembangan media bermain interaktif berbasis komik edukasi bertema budaya lokal Bengkulu menggunakan AI bagi Pamong Belajar program *parenting education* menunjukkan hasil sangat memuaskan. Rata-rata skor peserta meningkat 58,33% dari 43,20 menjadi 68,40, dengan 84% peserta mencapai kategori kemampuan tinggi pascapelatihan. Kegiatan ini menghasilkan tujuh komik edukasi berkualitas sangat baik (skor rata-rata 88,1%) dan tingkat kepuasan peserta mencapai 100%. Hasil ini membuktikan efektivitas pemanfaatan AI dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang berakar pada budaya lokal. Untuk keberlanjutan, disarankan penyediaan akses AI berkelanjutan, pembentukan komunitas praktisi, serta integrasi program serupa dalam pembinaan pendidik

daerah, disertai penelitian lanjutan mengenai dampak komik terhadap hasil belajar anak dan keterlibatan orang tua.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada LPPM Universitas Bengkulu yang telah memberikan dukungan hingga selesainya kegiatan ini. Pendanaan melalui skema PNBP Kompetisi Pascasarjana Prodi Teknologi Pendidikan Tahun Anggaran 2025. Terima kasih kepada Kepala SPNF-SKB Bengkulu Tengah, seluruh Pamong Belajar dan tutor PAUD yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Terima kasih juga kepada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Bengkulu Tengah atas dukungan dan fasilitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Affan, M. H. (2016). Membangun kembali sikap nasionalisme bangsa Indonesia dalam menangkal budaya asing di era globalisasi. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4), 1–12.
- Afrita, J. (2023). Peran artificial intelligence dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas sistem pendidikan. *COMSERVA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(12), 3181–3187.
- Alawi, D., Ahmad, N., & Suhartini, A. (2022). Pendidikan karakter melalui konsep budaya Islami dan sekolah ramah anak di SMP Islam Cendekia Cianjur. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 2514–2520. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.5120>
- Anas, I., & Zakir, S. (2024). Artificial intelligence: Solusi pembelajaran era digital 5.0. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 8(1), 35–46.
- Budiyono, & Feriandi, Y. A. (2017). Menggali nilai-nilai kearifan lokal budaya Jawa sebagai sumber pendidikan karakter. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 92–103.
- Dwistia, H., Sindika, S., Iqtianti, H., & Ningsih, D. (2024). Peran lingkungan keluarga dalam perkembangan emosional anak. *Jurnal Parenting Dan Anak*, 2(2), 1–11. <https://doi.org/10.47134/jpa.v2i1.1164>
- Gutiawati, T. A., & Wulansari, B. Y. (2022). Pengembangan tema budaya lokal Ponoragan untuk membentuk karakter cinta tanah air dalam kurikulum PAUD. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(2), 115–126. <https://doi.org/10.24269/dpp.v10i2.4050>
- Handayani, R., Purbasari, I., & Setiawan, D. (2020). Tipe-tipe pola asuh dalam pendidikan keluarga. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*,

11(1), 16–23. <https://doi.org/10.24176/RE.V11I1.4223>

- Hisyam, M. (2024). Karakteristik dan tantangan dalam pendidikan non-formal di Indonesia: Studi kasus pada peserta didik berbasis kebutuhan praktis. *Educational Journal for Higher Education*, 1(1), 43–52.
- Lasmini, K., Septiani, B., Aisyah, S., Selvia, E., & Febrienitha Putri, Y. (2022). Konsep dan tahapan pembentukan program parenting. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 1(2), 275–280.
- Lestari, E. Y., Shinta, D., Susilo, J., & Khoirulloh, K. (2022). Efektivitas penggunaan media komik edukasi bermuatan budaya Jawa dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2815–2822. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2503>
- Megantari, K. A., Margunayasa, I. G., & Agustina, A. G. T. (2021). Belajar sumber daya alam melalui media komik digital. *Jurnal Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 140–150. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.34251>
- Pratiwi, W. (2022). Pengembangan video cerita anak tema budaya lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4985–4997. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2336>
- Punggeti, R. N. (2022). Pembiasaan bermain anak berbasis budaya lokal dalam meningkatkan karakter positif anak di SDN Babbalan Batuan Sumenep. *Jurnal Ilmiah Jendela Pendidikan*, 11(2), 175–181. <https://doi.org/10.55129/jp.v11i2.1649>
- Purnamasari, Y. M., & Wuryandani, W. (2019). Media pembelajaran big book berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan karakter toleransi pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 90–99. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.273>
- Putra, A., Hatimah, I., Wahyudin, U., & Saripah, I. (2023a). Gender Phenomenology: Interaction and Parenting Style for Early Children In The Family. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5811–5822.
- Putra, A., Hatimah, I., Wahyudin, U., & Saripah, I. (2023b). Responsif Genderkah Orangtua dalam Pengasuhan Anak di Dalam keluarga?(Studi Pada Keluarga di Kabupaten Bengkulu Tengah). *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(2), 261–272.
- Rahmawati, F., Mulyana, E. H., & Qonita, Q. (2024). Digitalisasi pendidikan melalui pengembangan media digital interaktif tema alam semesta untuk memfasilitasi keterampilan saintifik anak usia dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 10(1), 57–69. <https://doi.org/10.18592/jea.v10i1.12557>
- Ramdhani, S., Yuliastri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman nilai-nilai karakter melalui kegiatan storytelling dengan menggunakan cerita rakyat Sasak pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak*

Usia Dini, 3(1), 153–160. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.108>

- Ruspa, A. R., & Muklim, M. (2023). Media Pembelajaran Interaktif pada Anak Usia Dini TK Kristen Hosana Terpadu. *BANDWIDTH: Journal of Informatics and Computer Engineering*, 1(1), 43–56.
- Sholikha, D. W. (2023). Pendidikan parenting: Mengembangkan kemampuan orang tua dalam mendidik anak. *Educatio*, 17(2), 178–191. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i2.9437>
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, D. (2020). Efektivitas pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 135–145. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>
- Suyitno, I. (2012). Pengembangan pendidikan karakter dan budaya bangsa berwawasan kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(1), 1–13.
- Wafiqni, N., & Nurani, S. (2019). Model pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 255–270. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i2.170>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yumna, Y. S. H., Bukhori, M. W., Giyaatsusshidqi, M., & Agustina, N. (2024). Implementasi penggunaan AI dalam proses pembelajaran mahasiswa teknologi pendidikan angkatan 2023. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 3(2), 50–55. <https://doi.org/10.9000/jpt.v3i2.1629>