

Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kecerdasan Buatan Bagi Siswa-Siswi di Taman Kanak-Kanak

Achmad Nur Kholis, Magister Seni Rupa,
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret
achmadnurkholis836@gmail.com

ABSTRACT: *Visual story-based learning that is adapted to the age of children can increase the effectiveness of teaching and learning activities. The utilization of artificial intelligence (AI) as the basis for the preparation of scripts developed into learning media is a option to support media development. This convenience can be an encouragement to reappoint cultural values that are packaged into a new learning model. The use of AI can be involved in visualizing the compiled narrative. The approach used uses the method of creating learning media (artwork). The script was prepared using the features found on Chat GPT. Observation and documentation techniques were used to understand more deeply, and validate the information written from the AI features. Visualization of the script into a picture/comic story using Canva. Learning media involving Chat GPT artificial intelligence and AI features on Canva, became a solution to facilitate an effective design process. A simple script with age adjustment for students in kindergarten is able to increase attention to learning the arts and culture of the archipelago. Attractive visualization with the appearance of cartoon/animation characters provides ample opportunities for children to enter the learning imagination space applied.*

Keywords: *AI (artificial intelligence; Childre; GPT Chat; Learning Media.*

ABSTRAK: Pembelajaran berbasis visual cerita yang disesuaikan dengan usia anak mampu meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan kecerdasan buatan (*artificial intelligence/AI*) sebagai landasan untuk penyusunan naskah yang dikembangkan menjadi media pembelajaran menjadi opsi untuk menunjang pengembangan media. Kemudahan tersebut mampu menjadi dorongan untuk mengangkat kembali nilai-nilai kebudayaan yang dikemas menjadi model pembelajaran terbaru. Penggunaan AI dapat dilibatkan dalam memvisualisasikan narasi yang disusun. Pendekatan yang digunakan menggunakan metode penciptaan media pembelajaran (karya seni). Naskah disusun menggunakan fitur yang terdapat pada Chat GPT. Teknik

observasi dan dokumentasi digunakan untuk memahami lebih mendalam, serta memvalidasi mengenai informasi yang dituliskan dari fitur AI. Visualisasi naskah menjadi cerita bergambar/komik menggunakan bantuan Canva. Media pembelajaran yang melibatkan kecerdasan buatan Chat GPT dan fitur AI pada Canva, menjadi solusi untuk memudahkan proses perancangan yang efektif. Naskah sederhana dengan penyesuaian usia siswa-siswi di Taman Kanak-Kanak mampu meningkatkan perhatian untuk mempelajari seni dan kebudayaan Nusantara. Visualisasi menarik dengan penampilan karakter kartun/animasi memberikan kesempatan yang luas bagi anak-anak untuk memasuki ruang imajinasi pembelajaran yang diterapkan.

Kata kunci: AI (*artificial intelligence*); Anak-anak; Chat GPT; Media Pembelajaran.

Pendahuluan

Perkembangan bayi hingga tumbuh menjadi anak-anak perlu membutuhkan perhatian khusus (Yulizawati & Afrah, 2018). Perhatian tersebut tidak hanya berupa dari pemilihan sandang dan pangan tetapi juga penentuan media pembelajaran. Proses belajar dapat dilakukan sedini mungkin berdasarkan usia dan kapasitas dari anak (Kurnia et al., 2020). Penetapan gaya dan media belajar perlu dipertimbangkan oleh orang tua agar nantinya proses belajar dapat berjalan dengan maksimal serta produktif (Ebele & Olofu, 2017). Mempertimbangan masa anak yang nantinya disesuaikan dengan pola asuh, pendidikan, pembelajaran menjadi suatu strategi yang perlu disusun dengan matang, khususnya ketika anak dalam masa *golden age* (Siti Rubaeni et al., 2021). Terdapat masa-masa dimana anak menjadi awal kehidupan dan fase yang penting untuk diperhatikan bagi orang tua, khususnya terkait tumbuh dan kembang anak. Fase *golden age* merupakan masa dimana proses tumbuh dan kembang anak berlangsung sangat maksimal di usia 0-5 tahun (Grahame, 2012). Tumbuh kembang dalam fase ini menyangkut kemampuan kognitif, hingga kesehatan mental (Rahman Prasetyo, 2020). Fase seperti tersebut adalah momentum yang tepat untuk memberikan pengarahan maupun pembelajaran yang mampu terekam dengan kuat di ingatan anak (Almutairi, 2018).

Bersamaan dengan masa atau fase *golden age* anak adalah proses pengenalan anak dengan strata pendidikan yang biasa dikenal dengan taman kanak-kanak atau disingkat dengan TK (Rohmadi et al., 2020). Taman kanak-kanak merupakan suatu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang dikhususkan untuk usia enam tahun ke bawah (Fariñas, 2021). Dengan demikian, perlu perhatian khusus untuk memperhatikan, memilih, dan menyusun media pembelajaran yang tepat bagi anak-anak yang sedang dalam tahap perkembangan serta pertumbuhan yang maksimal (Siswanto et al., 2019). Penyesuaian tersebut dapat efektif dan berdampak baik terhadap sikap, perilaku serta tahap pembentukan karakter anak (Banoet et al., 2020) (Paño et al., 2022).

Mempertimbangkan pemilihan media belajar dapat dilaksanakan beriringan dengan pengenalan kearifan lokal dan budaya setempat. Setiap daerah di Indonesia memiliki keunikan dan ciri khas kesenian serta kebudayaannya masing-masing. Perbedaan tersebut menjadi potensi untuk menciptakan beragam opsi media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal atau pun seni budaya (Ridho et al., 2021). Ragam bentuk produk budaya yang dapat diangkat sebagai topik atau tema media pembelajaran. Keanekaragaman kesenian yang tersebar di setiap daerah juga dapat dijadikan sebagai referensi pembelajaran yang memiliki nilai kerakyatan (Kholis et al., 2023). Kedekatan anak-anak dengan seni dan budaya daerah mampu menciptakan penanaman rasa cinta terhadap kebudayaan lokal bagi setiap individu.

Produk-produk kesenian dan kebudayaan di Indonesia memiliki nilai fungsional, estetika dan edukasi. Setiap nilai dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang relevan berdasarkan minat dan ketertarikan belajar anak di usia *golden age* yang berada di tingkat institusi pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) (Wahyuni & Laksito, 2021). Terdapat beberapa produk budaya yang memiliki nilai edukasi yang kuat, sehingga mampu diperkenalkan kepada anak dalam masa-masa pemahaman yang telah disesuaikan (Ningrum et al., 2018). Beberapa produk budaya asli Indonesia diantaranya adalah batik yang memiliki nilai filosofis dan visual yang estetis (Lisbijanto, 2013). Nilai filosofis pada batik dapat ditarik menjadi sebuah pesan-pesan yang menjadi petunjuk bagi kehidupan masyarakat (Nurchayanti et al., 2020). Budaya lisan juga menjadi salah satu kekayaan kearifan lokal Indonesia yang tersebar di setiap daerah. contoh dari budaya lisan seperti, puisi, cerita rakyat, legenda, mitos, fabel dan lain sebagainya (Theodoridis & Kraemer, 1978). Setiap unsur budaya lisan memiliki karakteristiknya masing-masing dan terdapat nilai edukasi di dalamnya. Berdasarkan dua contoh tersebut menjadi salah satu kekuatan dari kebudayaan dan kesenian lokal yang mampu menjadi landasan

dalam penyusunan media pembelajaran yang sesuai dengan letak geografis, sosiologis, serta antropologis (Putri et al., 2021).

Perkembangan teknologi memberikan banyak perubahan, khususnya terhadap kemajuan teknologi, industri, dan berbagai bidang lainnya (Escaith, 2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis seni dan budaya dapat dilakukan dengan pemanfaatan teknologi (Gai Mali et al., 2023). Salah satu alat yang dapat dimanfaatkan yaitu teknologi AI merupakan kepanjangan dari *artificial intelligence* yang berarti kecerdasan buatan. AI merupakan suatu program komputer yang dirancang untuk meniru kecerdasan manusia, termasuk dalam pengambilan keputusan dan karakteristik lainnya (Chaudhury & Sau, 2023). Berbagai macam alat dan mesin canggih di masa modern kini mulai dimasukkan kecerdasan manusia untuk membantu kehidupan manusia. Terdapat berbagai macam fitur di komputer yang dapat diakses melalui beranda pencarian yang juga memanfaatkan teknologi tersebut (Valavanidis, 2023).

Salah satu AI yang dapat diakses di peramban secara bebas dan gratis adalah Chat GPT. *Generative Pre-training Transformer* atau Chat GPT adalah kecerdasan buatan yang berbentuk dalam format percakapan (Subiyantoro et al., 2023). Teknis sederhana yang dapat digunakan secara otomatis dengan memperoleh jawaban dalam waktu singkat dengan menuliskan pertanyaan (Varghese et al., 2022). Teknologi yang memiliki keunggulan dalam kemudahan penggunaannya menjadi salah satu fitur yang dapat diakses sebagai alat untuk membuat media pembelajaran (Setiawan & Luthfianyani, 2023). Beberapa teknologi kecerdasan buatan lainnya yang dapat diakses dengan mudah juga dapat dimanfaatkan. Pemanfaatan tersebut menjadi salah satu fasilitas untuk memudahkan kehidupan manusia (Ramli, 2012). Keterbatasan masyarakat, khususnya bagi para pengajar/guru mengenai teknologi dapat dimudahkan dengan adanya fitur ini. Pemanfaatan teknologi yang dilandaskan dengan nilai kearifan lokal menjadi satu bentuk kolaborasi antara modernisasi dan tradisi (Sarumaha, 2022).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memanfaatkan beberapa teknologi kecerdasan buatan sebagai alat untuk membantu membuat media pembelajar. Media tersebut ditujukan kepada anak usia dini di Taman Kanak-kanak (TK) yang modern dan berbasis seni budaya. Diharapkan agar penelitian ini mampu menjadi panduan bagi guru, fasilitator pendidik, dan individu lain yang membutuhkan informasi dalam penggunaan teknologi kecerdasan buatan sebagai alat untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk visual yang sesuai dengan usia anak di fase *golden age*.

Studi mengenai penelitian terdahulu dibutuhkan untuk mendukung penelitian ini. Riset terdahulu juga menjadi salah satu landasan untuk menemukan kebaruan penelitian serta *research gap* (perbedaan penelitian). Penelitian yang dipilih berdasarkan kesamaan atau kemiripan dalam pemilihan objek teknologi kecerdasan buatan, tema, dan konsep penelitian. Penelitian pertama adalah riset yang dilakukan oleh Wahid Suharmawan yang berasal dari Universitas PGRI Argopuro Jember (Suharmawan, 2023). Riset tersebut berfokus untuk menemukan kekurangan dan keunggulan dari Chat GPT. Didapatkan hasil data bahwasannya teknologi ini memiliki keunggulan diantaranya adalah: 1) Memiliki respon jawaban yang cepat, 2) Dapat menyaring permintaan negatif, 3) Mampu menghasilkan tata bahasa yang natural, 4) Sensitif terhadap kueri. Kekurangan dari Chat GPT yaitu terbatas dalam pemahaman mengenai perintah, belum mampu menggeser kemampuan manusia, jawaban tidak selalu tepat, dan jawaban masih tercampur antara fakta dengan opini (Suharmawan, 2023). Berdasarkan tujuan dan hasil temuan dari riset yang dilakukan oleh Wahid terdapat perbedaan yaitu penelitian itu berfokus untuk mengkaji mengenai kekurangan dan keunggulan dari teknologi Chat GPT, sedangkan penelitian ini berfokus untuk memanfaatkan kecerdasan buatan tersebut sebagai landasan untuk membuat naskah media pembelajaran yang nantinya akan dievaluasi dan dikembangkan kembali (Suharmawan & Triwahyuni, n.d.). Dengan demikian, riset mengenai pemanfaatan kecerdasan buatan yang dihubungkan dengan bidang pendidikan serta seni budaya masih perlu untuk dilakukan lebih mendalam. Kesempatan dan potensi tersebut menjadi latar belakang bagi penulis untuk melakukan penelitian ini.

Metodologi

Pemilihan metode penelitian menjadi salah satu landasan untuk melakukan riset yang terarah dan terstruktur. Pertimbangan dalam pemilihan metode perlu ditentukan sebagai bentuk untuk memaksimalkan proses penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penciptaan yang dikemukakan oleh Soedarsono (Soedarsono, 2001). Metode tersebut dipilih berdasarkan kesesuaian karya yaitu media pembelajaran untuk anak di Taman Kanak-kanak yang berbasis seni dan budaya yang nantinya dihasilkan. Media pembelajaran dibuat dalam bentuk cerita bergambar yang didukung berdasarkan fitur-fitur yang terdapat pada teknologi AI.

Terdapat beberapa tahapan yang digunakan untuk membuat karya seni yaitu: 1) Eksplorasi, 2) Improvisasi, 3) Pembentukan. Eksplorasi adalah tahap awal untuk menemukan referensi, observasi, dan eksploitasi (Soedarsono, 2001). Hal tersebut digunakan sebagai langkah mendasar untuk menentukan teknologi kecerdasan buatan yang dituju pada penelitian penciptaan. Teknologi

yang digunakan adalah *Generative Pre-training Transformer* atau Chat GPT yang difungsikan membuat naskah sebagai landasan dari komik atau cerita bergambar. Berdasarkan naskah yang sudah dihasilkan oleh Chat GPT akan divisualisasikan menjadi cerita bergambar menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi lainnya yang juga termasuk ke dalam teknologi kecerdasan bernama Canva. Pemilihan konsep dan tema yang diambil termasuk ke dalam proses eksplorasi. Tema yang digunakan adalah kebudayaan Indonesia. Hal tersebut bertujuan agar nantinya anak-anak mampu memahami keragaman budaya daerah yang memiliki keunggulannya masing-masing.

Tahap kedua dalam proses pembuatan karya adalah improvisasi. Tahap ini menitik beratkan pada eksperimentasi medium yang digunakan seperti media, material, teknik, dan alat (Soedarsono, 2001). Implementasi tahap ini dibuat pada proses pengembangan dari tahap pertama. Setelah penentuan *grand design* atau perancangan dasar, maka dikembangkan dalam tahap improvisasi. Terdapat dua media pembelajaran yang wujudkan yaitu *ebook* dan juga *video*. Proses visualisasi naskah dapat dijadikan dalam dua media tersebut, sehingga penyesuaiannya dikondisikan berdasarkan pengaplikasian media pembelajar di kelas. Tahap terakhir dalam metodologi penciptaan karya yaitu pembentukan (Soedarsono, 2001). Proses ini merupakan langkah-langkah pengerjaan karya seni. Proses pembuatan naskah memanfaatkan fitur di Chat GPT. Hasil naskah dilakukan reduksi atau evaluasi untuk mengetahui kebenaran data yang dihasilkan dari AI tersebut. Reduksi dilakukan dengan melakukan studi literatur berdasarkan topik yang disesuaikan dengan tema cerita rakyat. Langkah selanjutnya adalah visualisasi naskah menjadi cerita bergambar dalam bentuk foto dan video menggunakan Canva. Beberapa tahapan tersebut menjadi langkah untuk memanfaatkan kecerdasan buatan untuk membuat media pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Orang tua memiliki peran yang penting untuk menentukan dan memperhatikan kualitas pendidikan yang didapatkan oleh anak. Usia sedini mungkin perlu adanya pengawasan yang sesuai dengan masanya. Setiap usia tumbuh dan kembang anak memiliki fase yang berbeda-beda. Satu fase atau masa yang penting yaitu ketika anak berada di sekolah tingkat Taman Kanak-kanak (TK). Peran dari guru menjadi sangat penting untuk membentuk karakter dan kepribadian siswa-siswinya. Satu upaya yang harus dilakukan adalah memilih metode ataupun media belajar yang sesuai dengan usia anak.

Pengembangan media pembelajaran di masa kini dapat diperkuat melalui berbagai cara. Kemajuan teknologi mempermudah guru serta pihak pengelola

yang membuat media pembelajaran pendidikan di sekolah ataupun di rumah. Pemanfaatan teknologi menjadi landasan untuk memperbesar peluang efektivitas belajar, sehingga anak mendapatkan pendidikan yang tepat.

Pembuatan media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan usia anak yang berada di strata pendidikan Taman Kanak-kanak (TK). Tema seni dan kebudayaan dipilih sebagai dorongan untuk memperkenalkan keberagaman budaya di Nusantara. Pengenalan seni dan budaya sejak dini mampu mendorong rasa kepedulian, kecintaan, serta rasa bangga terhadap nilai-nilai lokalitas (Anam & Inayatul Maghfirah, 2022). Kesesuaian ragam seni budaya yang dipelajari oleh anak usia dini juga merupakan bentuk edukasi yang menciptakan suatu kesadaran pentingnya budaya dalam kehidupan di masa modern (Rahmawati, 2015).

Media pembelajaran dikemas dengan gaya, bahasa, visual, dan konten yang menarik bagi anak di Taman Kanak-kanak. Proses perancangan media pembelajaran tersebut terbagi menjadi tiga tahap, yaitu; 1) Pemilihan topik seni dan budaya, 2) Pembuatan naskah menggunakan AI yakni Chat GPT, 3) Dan visualisasi naskah menjadi cerita bergambar/komik. Langkah atau proses tersebut dibuat dengan memperhatikan konsep kesederhanaan yang mampu dipahami oleh anak usia dini (Pritchard, 1945). Media pembelajaran seni budaya berbasis kecerdasan buatan menjadi upaya mendasar menciptakan variasi objek yang dapat digunakan sebagai bahan ajar bagi guru.

Tahap pertama adalah penentuan topik/tema seni dan budaya sebagai landasan awal untuk membuat media pembelajaran. Ragam kebudayaan serta kesenian di Indonesia menjadikannya sebagai banyak opsi/pilihan yang dapat digunakan dalam berbagai media. Tema mendasar yang sesuai dengan ketertarikan anak usia dini, seperti permainan, tari, makanan, pakaian, pertunjukan, dan produk budaya yang bersifat seni tradisi lainnya. Konsep belajar dan bermain pada anak selaras dengan tema permainan tradisional. Indonesia memiliki banyak permainan tradisional yang tersebar di berbagai daerah (Kurniawan, 2019). satu wilayah dengan yang lainnya memiliki perbedaan dan keunikan tersendiri mengenai produk budaya dan kesenian tersebut. Tema permainan tradisional juga dipilih karena penyesuaian sistem kegiatan belajar mengajar di Taman-Kanak-kanak yang bersifat menyenangkan, edukatif, serta berkesan (Adipat et al., 2021).

Tahap kedua yaitu pembuatan naskah dilakukan menggunakan fitur kecerdasan buatan bernama Chat GPT. Salah satu fitur kecerdasan buatan yang mampu memberikan jawaban dengan memberikan instruksi dan perintah yang dapat

diakses melalui laman chat.openai.com. Proses pembuatan naskah dimulai dengan memasukkan kalimat instruksi atau perintah “buatkan saya cerita sederhana untuk anak di Taman Kanak-kanak bertemakan permainan tradisional Indonesia”. Berdasarkan instruksi tersebut dalam waktu beberapa detik Chat GPT merespon dengan membuat cerita sesuai dengan kata kunci. Terdapat tiga kata kunci yang dituliskan dalam instruksi, yaitu; 1) Cerita sederhana, 2) Anak di Taman Kanak-kanak, 3) Permainan tradisional. Chat GPT memberikan jawaban dalam bentuk naskah berupa cerita yang dapat dijadikan sebagai naskah yang nantinya divisualisasikan menjadi cerita bergambar/komik.



Gambar 1. Penulisan Kalimat Instruksi pada Chat GPT
Sumber: Achmad Nur Kholis, 2024

Chat GPT memberikan sebuah jawaban berupa cerita sesuai dengan topik/tema dari instruksi. Proses penulisan jawaban oleh Chat GPT membutuhkan waktu yang singkat dan berikut adalah hasilnya:

Judul: “Petualangan Seru di Negeri Permainan Tradisional”

Di sebuah desa kecil, hiduplah sekelompok anak-anak yang selalu ceria. Mereka tinggal di dekat hutan yang penuh dengan keajaiban. Suatu hari, mereka menemukan peta ajaib yang membawa mereka ke Negeri Permainan Tradisional. Setelah melewati pintu gerbang misterius, anak-anak itu tiba di negeri yang penuh warna dan kegembiraan. Mereka disambut oleh karakter-karakter lucu seperti Si Kancil Lompat, Si Kodok Loncat, dan Si Ayam Berlari. “Selamat datang di Negeri Permainan Tradisional, anak-anak!” sapa Si Kancil Lompat dengan riang.

Anak-anak itu sangat antusias dan ingin mencoba semua permainan yang ada. Pertama-tama, mereka mencoba permainan Engklek yang membuat mereka tertawa dan bersenang-senang. Setelah itu, mereka bermain Gobak Sodor dengan semangat yang membara. Tiba saatnya untuk mengikuti lomba layang-layang. Mereka diberi layang-layang berwarna-warni dan diberitahu cara terbaik untuk membuatnya terbang tinggi. Si Kodok Loncat memberi mereka tip tentang angin dan cara mengendalikan layang-layang dengan baik. Anak-anak dengan semangat meluncurkan layang-layang mereka dan bersorak riang saat

melihatnya melayang di langit.

Setelah itu, mereka diajak bermain Congklak oleh Si Ayam Berlari. Anak-anak belajar menghitung biji congklak dengan teliti dan berusaha mencapai skor tertinggi. Mereka begitu asyik sampai lupa waktu. Saat matahari mulai tenggelam, Si Kancil Lompat mengajak mereka untuk bermain Batu Seremban di bawah pohon rindang. Mereka melemparkan batu ke udara dan dengan lincah menangkapnya lagi. Anak-anak tertawa riang, menikmati setiap momen bermain.

Tiba-tiba, terdengar suara lonceng ajaib yang mengumumkan bahwa petualangan mereka di Negeri Permainan Tradisional telah selesai. Anak-anak kembali ke desa mereka dengan senyum bahagia di wajah mereka. Dari hari itu, setiap kali mereka ingin merasakan kegembiraan permainan tradisional, mereka hanya perlu mengingat peta ajaib itu. Cerita petualangan mereka di Negeri Permainan Tradisional menjadi kenangan yang indah, dan mereka selalu bersyukur atas keajaiban permainan tradisional Indonesia yang selalu membawa keceriaan dan persahabatan (Sumber dari Chat GPT).



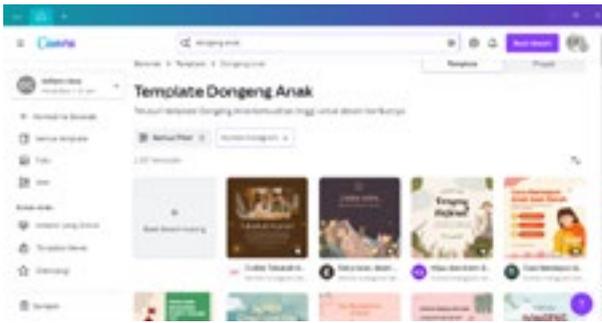
Gambar 2. Jawaban Chat GPT dari Instruksi yang Telah Ditulis
Sumber: Achmad Nur Kholis, 2024

Cerita tersebut menunjukkan kesesuaian antara instruksi/perintah yang telah dituliskan dengan jawaban yang disajikan. Naskah yang ditampilkan menunjukkan cerita yang bertemakan seni budaya yaitu permainan tradisional dengan gaya bahasa yang sederhana. Analisis mengenai cerita yang ditampilkan didukung dengan penambahan karakter imajinatif yang sesuai dengan karakteristik anak-anak. Cerita dengan judul "Petualangan Seru di Negeri Permainan Tradisional" menjadi daya tarik sendiri untuk memperkenalkan permainan tradisional Indonesia kepada anak yang bersekolah di Taman Kanak-kanak (TK). Usia di tingkat pendidikan tersebut menjadi waktu yang tepat untuk memberikan kenangan yang baik dan memiliki nilai edukatif mengenai ragam permainan tradisional yang ada di berbagai daerah (Zhang, 2023). Pemilihan tema tersebut adalah bagian dari upaya menanamkan rasa cinta terhadap budaya Indonesia dari usia sedini mungkin. Dalam cerita tersebut menggambarkan beberapa tokoh yang menjadi pemeran dalam

narasi/alur. Beberapa tokoh diantaranya yaitu si kodok, kancil, dan ayam. Chat GPT menuliskan naskah cerita dengan memilih karakter hewan yang menarik. Kedekatan anak-anak dengan hewan yang berada di sekitar rumah yaitu ayam serta kodok dituliskan ke dalam cerita (Wehrmeyer, 2010). Karakter kancil menjadi tokoh yang sering dilihat atau didengar anak dalam dongeng, cerita, atau tayangan video. Jenis cerita yang dituliskan oleh Chat GPT termasuk ke dalam jenis fabel. Fabel sendiri adalah jenis cerita yang mengisahkan tentang tokoh-tokoh hewan yang berlagak seperti manusia dengan nilai edukasi atau memiliki pesan moral dibalik carita tersebut (Syafutri & Hidayati, 2016) (Gusal, 2015).

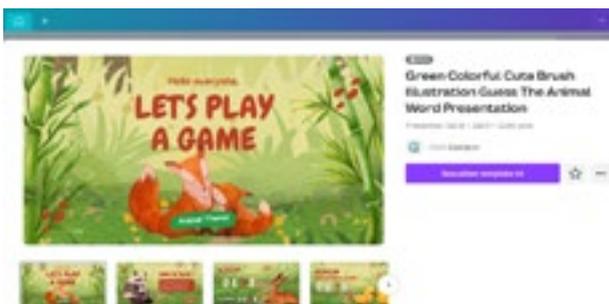
Tahap selanjutnya dalam proses media pembelajaran adalah visualisasi naskah cerita ke menjadi bentuk cerita bergambar. Alat atau aplikasi yang digunakan untuk memvisualisasikan cerita adalah Canva. Bersumber dari lama canva.com menjelaskan bahwa Canva adalah salah satu platform yang sudah ada sejak tahun 2013 dan telah digunakan oleh lebih dari 100 juta pengguna aktif, 190 negara, lebih dari 13 miliar desain, dan menyajikan lebih dari 100 bahasa. Canva merupakan platform desain dan komunikasi visual online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun. Pengguna dapat menggunakan fitur yang dapat diakses secara gratis maupun berbayar.

Proses pembuatan cerita bergambar menggunakan bantuan Canva diawali dengan pengaksesan website di canva.com ataupun mengunduh aplikasi di laptop ataupun gawai. Pembuatan visual dimulai dengan melakukan pencarian desain dengan kata kunci "dongeng anak" di bagian pencarian. Tema tersebut dipilih berdasarkan visual yang menarik dengan konsep dari cerita. Kesesuaian gaya visual dengan usia anak bagi siswa-siswi di Taman Kanak-kanak menjadi landasannya (Suryani et al., 2020). Fitur pencarian antaranya kata kunci yang dimasukkan dalam kolom di Canva merupakan bentuk dari kecerdasan buatan yang dipasang dalam aplikasi ini. Beberapa rekomendasi desain akan muncul sesuai dengan yang dituliskan dalam kolom pencarian. Ketika pengguna mengakses salah satu desain, dengan otomatis Canva akan membaca jenis visual dan karakter desain yang dipilih. Hasil pindai bacaan dari Canva merekomendasikan *template* atau desain sejenis dengan waktu yang singkat. Penggunaan kecerdasan buatan mampu mempermudah pencarian data sejenis yang dibutuhkan oleh pengguna, termasuk pada pembuatan dan pengeditan desain dengan menggunakan Canva. Dengan demikian, media pembelajaran seni budaya berbasis kecerdasan buatan dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan sesuai dengan imajinasi anak (Nipriansyah et al., 2021).



Gambar 3. Pencarian Desain dengan Kata Kunci “Dongeng Anak”
 Sumber: Achmad Nur Kholis, 2024

Berdasarkan kata kunci “dongeng anak” yang dituliskan dalam kolom atau bagian pencarian pada Canva disajikan banyak desain ataupun *template* yang dapat digunakan. Desain-desain tersebut menggambarkan suasana visual yang lembut, menyenangkan, dan bergaya arsir/warna manual. Rata-rata dari desain yang ditampilkan dengan kata kunci tersebut menampilkan desain yang menggambarkan karakter anak-anak, berwarna cerah, dan menonjolkan visual estetik yang sederhana. Berdasarkan opsi maupun pilihan desain yang disajikan di Canva dipilih salah satu *template* yang nantinya menjadi dasar untuk membuat cerita bergambar berdasarkan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Desain yang dipilih berjudul “Green Colorful Cute Brush Illustration Guess the Animal World Presentation” yang dibuat oleh Geelator. Latar belakang pemilih desain tersebut yaitu; 1) Visualisasi yang dibuat dengan teknik *water colour* menjadi tampilan yang menarik, unik, dan sesuai dengan konsep cerita yang dibuat dari Chat GPT, 2) Latar belakang visual yang dibuat adalah bertemakan hutan, sehingga sesuai dengan tema cerita fabel berjudul “Petualangan Seru di Negeri Permainan Tradisional” yang menampilkan karakter-karakter hewan, 3) Dalam satu desain tersebut terdapat beberapa *slide* atau laman yang dapat digunakan serta diedit sesuai dengan kebutuhan.

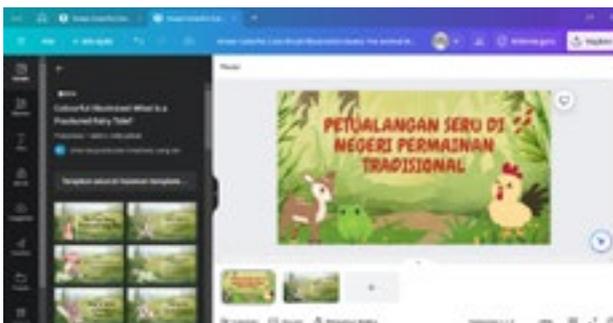


Gambar 4. Desain yang Dipilih untuk Memvisualisasikan Cerita Bergambar
 Sumber: Achmad Nur Kholis, 2024

Tahap Ketiga adalah menyesuaikan visual yang terdapat pada desain yang dipilih dengan naskah cerita yang dihasilkan dari Chat GPT. Canva

menyediakan berbagai macam elemen yang dapat ditambahkan atau dihapus dari desain yang telah dipilih. Dengan demikian, desain yang dibuat dapat disesuaikan dengan cerita bergambar yang diinginkan oleh desain dan pada media pembelajaran yaitu guru yang membuatnya. Kemudahan akses dan cara penggunaan Canva untuk mendesain dapat digunakan oleh seseorang yang awam dengan desain. Bagian pertama dalam membuat cerita bergambar sebagai wujud media pembelajaran seni budaya berbasis kecerdasan buatan bagi siswa-siswi Taman Kanak-kanak adalah menentukan bentuknya (Dewi, 2021). Maksud dari bentuk tersebut adalah media lanjutan yang nanti akan digunakan, seperti berbentuk buku cetak, buku elektronik, atau video. Pada desain ini media yang dipilih adalah buku cetak dan buku elektronik.

Proses pembuatan cerita bergambar sebagai media pembelajaran seni budaya diawali dengan membuat cover atau halaman judul buku. Proses pembuatan halaman judul dengan menyalin judul ke desain yang telah dipilih dan menentukan elemen yang sesuai dengan naskah. Beberapa elemen atau karakter dapat digunakan, sehingga tampilan menjadi lebih menarik. Langkah selanjutnya adalah menyalin paragraf cerita sesuai dengan alurnya. Penyalinan paragraf harus berdasarkan dengan alur cerita agar visual yang disajikan dapat dipahami oleh anak-anak ataupun siswa-siswi. Proses tersebut juga membutuhkan penyesuaian elemen maupun karakter yang terdapat di Canva. Tahap penyalinan atau perubahan naskah menjadi tampilan cerita bergambar dilanjutkan dari awal paragraf hingga cerita berakhir. Berjalannya langkah ini perlu memperhatikan beberapa detail diantaranya yaitu; 1) Proses pemilihan dan penataan elemen yang menarik, tidak membosankan, serta unik, 2) Memperhatikan pemenggalan cerita atau alur cerita agar dapat dipahami oleh pembaca atau yang melihat, 3) Menyederhanakan visual dan alur cerita yang sesuai dengan usia anak (Kim, 2023).



Gambar 5. Proses Pembuatan Cover atau Halaman Judul dari Cerita Bergambar
Sumber: Achmad Nur Kholis, 2024

Bagan 1. Visualisasi Naskah dari Chat GPT Menjadi Cerita Bergambar Melalui Canva

Naskah Cerita	Visualisasi
<p>Di sebuah desa kecil, hiduplah sekelompok anak-anak yang selalu ceria. Mereka tinggal di dekat hutan yang penuh dengan keajaiban.</p>	 <p>Di sebuah desa kecil, hiduplah sekelompok anak-anak yang selalu ceria. Mereka tinggal di dekat hutan yang penuh dengan keajaiban.</p>
<p>Suatu hari, mereka menemukan peta ajaib yang membawa mereka ke Negeri Permainan Tradisional.</p>	 <p>Suatu hari, mereka menemukan peta ajaib yang membawa mereka ke Negeri Permainan Tradisional.</p>
<p>Setelah melewati pintu gerbang misterius, anak-anak itu tiba di negeri yang penuh warna dan kegembiraan.</p>	 <p>Setelah melewati pintu gerbang misterius, anak-anak itu tiba di negeri yang penuh warna dan kegembiraan.</p>
<p>Mereka disambut oleh karakter-karakter lucu seperti Si Kancil Lompat, Si Kodok Loncat, dan Si Ayam Berlari.</p>	 <p>Mereka disambut oleh karakter-karakter lucu seperti Si Kancil Lompat, Si Kodok Loncat, dan Si Ayam Berlari.</p>
<p>"Selamat datang di Negeri Permainan Tradisional, anak-anak!"</p>	 <p>"Selamat datang di Negeri Permainan Tradisional, anak-anak!"</p>

<p>Anak-anak itu sangat antusias dan ingin mencoba semua permainan yang ada. Pertama-tama, mereka mencoba permainan Engklek yang membuat mereka tertawa dan bersenang-senang.</p>	 <p>Anak-anak itu sangat antusias dan ingin mencoba semua permainan yang ada. Pertama-tama mereka mencoba permainan Engklek yang membuat mereka tertawa dan bersenang-senang.</p>
<p>Setelah itu, mereka bermain Gobak Sodor dengan semangat yang membara. Tiba saatnya untuk mengikuti lomba layang-layang. Mereka diberi layang-layang berwarna-warni dan diberitahu cara terbaik untuk membuatnya terbang tinggi.</p>	 <p>Setelah itu mereka bermain Gobak Sodor dengan semangat yang membara. Tiba saatnya untuk mengikuti lomba layang-layang. Mereka diberi layang-layang berwarna-warni dan diberitahu cara terbaik untuk membuatnya terbang tinggi.</p>
<p>Setelah itu, mereka diajak bermain Congklak oleh Si Ayam Berlari. Anak-anak belajar menghitung biji congklak dengan teliti dan berusaha mencapai skor tertinggi.</p>	 <p>Setelah itu mereka diajak bermain Congklak oleh Si Ayam Berlari. Anak-anak belajar menghitung biji congklak dengan teliti dan berusaha mencapai skor tertinggi.</p>
<p>Cerita petualangan mereka di Negeri Permainan Tradisional menjadi kenangan yang indah, dan mereka selalu bersyukur atas keajaiban permainan tradisional Indonesia yang selalu membawa keceriaan dan persahabatan.</p>	 <p>Cerita petualangan mereka di Negeri Permainan Tradisional menjadi kenangan yang indah dan mereka selalu bersyukur atas keajaiban permainan tradisional Indonesia yang selalu membawa keceriaan dan persahabatan.</p>



Gambar 6. Mockup Book Media Pembelajaran Seni Budaya yang Dibuat Menggunakan AI
 Sumber: Achmad Nur Kholis, 2024

Penggunaan Chat GPT sebagai alat atau aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berupa cerita bergambar menjadi salah satu fitur yang dapat digunakan. Kemudahan cara atau langkah untuk menggunakan teknologi kecerdasan menjadi peluang bagi siapapun untuk mengakses. Jawaban yang dihasilkan dari Chat GPT tentunya perlu untuk diperhatikan dan divalidasi kebenarannya. Setiap data yang ditampilkan atau dihasilkan dari teknologi kecerdasan buatan juga memiliki sisi kekurangan. Kekurangan tersebut dapat berupa kekurangan validasi (kurang validnya jawaban) yang tertulis. Proses pengumpulan data secara global dan luas berpeluang memunculkan jawaban yang *random* atau acak (Suharmawan, 2023). Dengan demikian, penggunaan Chat GPT untuk memberikan jawaban dari pertanyaan yang diajukan harus diperiksa kembali kebenarannya dengan berbagai macam cara ilmiah. Hal tersebut bertujuan untuk melengkapi atau mengganti data-data yang kurang valid.

Hasil jawaban dari Chat GPT berdasarkan instruksi pembuatan naskah cerita yang bertemakan seni budaya berupa permainan tradisional memiliki akurasi yang baik. Berdasarkan jawaban tersebut terdapat beberapa permainan tradisional Indonesia yang dituliskan dan menjadi bagian yang menonjol dari cerita rakyat tersebut, diantara yaitu Layang-layang, Engklek, Gobak Sodor, Congklak, Batu Seremban, dan lain sebagainya. Bersumber dari buku yang diterbitkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa dengan judul "Permainan Tradisional Anak Nusantara" juga menyebutkan beberapa permainan tradisional yang dijawab dari Chat GPT (Yulita, 2017). Setiap daerah di Indonesia memiliki keberagaman permainan tradisional yang unik, kreatif, memiliki nilai lokalitas dan seni tradisi. Hasil yang dimunculkan dari Chat GPT dapat digunakan oleh masyarakat, khususnya bagi guru ataupun pengajar di tingkat pendidikan Taman Kanak-kanak untuk membuat naskah cerita berdasarkan tema-tema tertentu.

Penggunaan alat bantu desain yakni Canva merupakan salah satu aplikasi yang juga mendukung untuk memvisualisasikan naskah cerita yang telah dibuat sebelumnya. Berbagai fitur yang modern, mudah digunakan, bervariasi, dan keunggulan lainnya mampu menunjang dalam membuat desain yang berhubungan dengan media pembelajaran khususnya bagi instansi pendidikan anak-anak. Dorongan penggunaan media belajar yang sesuai dengan usia anak mampu menciptakan efektivitas kegiatan belajar mengajar di kelas. Anak-anak atau siswa-siswi yang berada di Taman Kanak-kanak (TK) cenderung menyukai media-media audio dan visual. Hal tersebut menjadi potensi besar bagi pendidik untuk membuat media yang sesuai.

Simpulan

Setiap fase atau masa perkembangan anak memiliki kebutuhan yang berbeda-beda. Dalam setiap tahapan perlu bagi orang tua untuk memperhatikan setiap informasi yang ditangkap oleh anak. Satu tahap tersebut adalah masa *golden age* dimana anak menjadi murid/siswa-siswi di Taman Kanak-kanak (TK). Terdapat suatu urgensi yang perlu dipersiapkan bagi guru atau pengajar, yakni memilih media pembelajaran yang tepat. Kesesuaian tersebut mampu memaksimalkan serta efektivitas kegiatan belajar mengajar di kelas. Kemajuan teknologi membantu para pengajar, guru, atau pihak yang mengembangkan/menciptakan media belajar bagi anak, khususnya bagi siswa-siswi TK. Pemanfaatan AI seperti Chat GPT adalah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat satu media belajar. Teknologi kecerdasan buatan tersebut mampu membantu untuk mendapatkan jawaban dari instruksi atau pertanyaan/pernyataan yang dituliskan dalam fitur tersebut.

Pemanfaatan AI dari Chat GPT dapat dikolaborasikan dengan kesenian dan kebudayaan yang harus tetap dilestarikan. Masa perkembangan anak sebagai siswa dan siswi di TK perlu mendapatkan informasi serta pengenalan mengenai ragam budaya Indonesia. Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan ketertarikan siswa siswi, sehingga tercipta rasa cinta serta peduli terhadap kebudayaan lokal. Chat GPT dapat digunakan sebagai alat untuk membuat narasi cerita yang nantinya divisualisasikan menggunakan aplikasi desain bernama Canva. Kemudahan dalam penggunaan kedua aplikasi tersebut sangat membantu guru/pengajar untuk membuat media pembelajaran. Konsep cerita bergambar sebagai media belajar seni dan budaya berbasis kecerdasan buatan dapat diterapkan dalam tingkat pendidikan ini. Dengan demikian, kemajuan teknologi dapat mendukung bidang lainnya termasuk pada pendidikan, kesenian, dan kebudayaan.

Referensi

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542–552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Almutairi, N. R. (2018). Effective Reading Strategies for Increasing the Reading Comprehension Level of Third-Grade Students with Learning Disabilities. *Ta'dib*, 23(2), 237.
- Anam, N., & Inayatul Maghfirah, N. (2022). Play and Learn with Tradisional Local Wisdom Game in School. *Indonesian Journal of Education and Social Studies (IJESS)*, 01(01), 28–39.
- Banoet, J., Sutarto, J., Sularti, S., & Handayani, D. (2020). Integrative Holistic Garden at Early Childhood Education to Reduce Children Stunting. *Journal of Primary Education*, 9(1), 29–35.
- Chaudhury, S., & Sau, K. (2023). Classification of Breast Masses Using Ultrasound Images by Approaching GAN, Transfer Learning, and Deep Learning Techniques. *Journal of Artificial Intelligence and Technology*, 3(4), 142–153. <https://doi.org/10.37965/jait.2023.0175>
- Dewi, B. S. (2021). the Creation Process of Batik With Storytelling Theme. *Prosiding ISBI Bandung*. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1475>
- Ebele, U. F., & Olofu, P. A. (2017). Study habit and its impact on secondary school students academic performance in biology in the Federal Capital Territory, Abuja. *Educational Research and Reviews*, 12(10), 583–588. <https://doi.org/10.5897/err2016.3117>
- Escaith, H. (2022). Creative Industry 4.0: Towards a New Globalised Creative Economy (an Overview). In *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4104398>
- Fariñas, A. S. (2021). *East African Scholars Journal of Education , Humanities and Literature Kindergarten Teachers ' Teaching Methods and Strategies : Basis for Proposed Capability Program in Schools Division of Zambales , Philippines. 7250*. <https://doi.org/10.36349/easjehl.2021.v04i11.004>
- Gai Mali, Y. C., Kurniawan, D., Januardi, J. I., Swara, S. J., Lokollo, N. C. E., Picauly, I. A., Paramitha, N. G., Tanore, J. A., Dewani, M. S., & Pakiding, R. W. (2023). Issues and Challenges of Technology Use in Indonesian Schools: Implications for Teaching and Learning. *IJJET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 7(2), 221–233. <https://doi.org/10.24071/ijjet.v7i2.6310>
- Grahame, K. (2012). *THE GOLDEN AGE* (1st ed.). CreateSpace Independent Publishing Platform.

- Gusal, L. O. (2015). Nilai-Nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat Sulawesi Tenggara Karya La Ode Sidu. *Jurnal Humanika*, 3(15), 1–18. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/HUMANIKA/article/view/611>
- Kholis, A. N., Budi, S., Nurcahyanti, D., Studi, P., Rupa, S., Sebelas, U., & Surakarta, M. (2023). *Kajian estetik batik jombangan motif jula-juli sebagai petuah kehidupan dalam bermasyarakat*. 15(1), 1–10.
- Kim, M. J. (2023). *Creating a happy learning experience for children mental barriers to promote student happiness* (Issue August). UCL's Faculty of Education and Society. https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10175006/1/Kim_Evelyn_Kim_IOE_Early_Career_Impact_Fellow_booklet.pdf
- Kurnia, R., Mahdum, Azriyenni, & Pernantah, P. S. (2020). *Development of Learning Media for Early Childhood Based on the Mechatronics System*. 504(ICoE), 211–216. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201209.221>
- Kurniawan, A. wibowo. (2019). *Olahraga dan Permainan Tradisional*.
- Lisbijanto, H. (2013). *BATIK* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Ningrum, E., Nandi, N., & Sungkawa, D. (2018). The Impact of Local Wisdom-Based Learning Model on Students' Understanding on the Land Ethic. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 145(1), 3–8. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/145/1/012086>
- Nipriansyah, N., Sasongko, R. N., Kristiawan, M., Susanto, E., & Arinal Hasanah, P. F. (2021). Increase Creativity And Imagination Children Through Learning Science, Technologic, Engineering, Art And Mathematic With Loose Parts Media. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77–89. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i1.8598>
- Nurcahyanti, D., Sachari, A., & Destiarmand. Achmad Haldani. (2020). Peran Kearifan Lokal Masyarakat Jawa . *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 35(2), 145–153.
- Paño, J. D., Jumao-As, J. R., & Picardal, M. T. (2022). Cognitive Dimension of Learning Using Garden-Based Education towards Sustainability: A Meta-Synthesis. *Recoletos Multidisciplinary Research Journal*, 10(1), 141–157. <https://doi.org/10.32871/rmrj2210.01.11>
- Pritchard, A. (1945). Ways of Learning. In *The Lancet* (Vol. 246, Issue 6365). [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(45\)91319-5](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(45)91319-5)
- Putri, M. A., Abbas, E. W., & Jumriani, J. (2021). Strategies in Developing Creative Economic Activities Based on Local Wisdom. *The Innovation of Social Studies Journal*, 3(1), 42. <https://doi.org/10.20527/iis.v3i1.3517>

- Rahman Prasetyo, A. (2020). Early Childhood Physical, Cognitive, Socio-Emotional Development. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 67–75. <https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v4i2.6049>
- Rahmawati, Y. (2015). Pengenalan Budaya Melalui Bercerita untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2908>
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- Ridho, S., Wardani, S., & Saptono, S. (2021). Development of Local Wisdom Digital Books to Improve Critical Thinking Skills through Problem Based Learning. *Journal of Innovative Science Education*, 9(3), 1–7. <https://doi.org/10.15294/jjse.v9i1.37041>
- Rohmadi, M., Sudaryanto, M., Ulya, C., Akbariski, H., & Putri, U. (2020). Case Study: Exploring Golden Age Students' Ability and Identifying Learning Activities in Kindergarten. <https://doi.org/10.4108/eai.26-11-2019.2295218>
- Sarumaha, M. S. (2022). Sebagai Sumber Kreasi Dan Inovasi Kerja. *Haga Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Setiawan, A., & Luthfiyani, U. K. (2023). Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(1), 49–58. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v4i1.3680>
- Siswanto, S., Zaelansyah, Z., Susanti, E., & Fransiska, J. (2019). Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Generasi Unggul Dan Sukses. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 35–44. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v2i2.1295>
- Siti Rubaeni, Y., Neneng Hasanah, Sp., Hj Nuraeni, Am., Yani, Sp., Eeneng Nurhayati, Sp., Ani Nuranisa, Am., Santi Verawati, Sp., Eti Suryati, Sp., & Wiwi Rahayu Penerbit, Sp. (2021). *"The Miracle of Golden Age" (Keajaiban Masa Emas)*.
- Soedarsono. (2001). *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia).
- Subiyantoro, S., Degeng, I. N. S., Kuswandi, D., & Ulfa, S. (2023). Exploring the Impact of AI-Powered Chatbots (Chat GPT) on Education: A Qualitative Study on Benefits and Drawbacks. *Jurnal Pekommas*, 8(2 SE-Informatics), 157–168. <https://doi.org/10.56873/jpkm.v8i2.5206>
- Suharmawan, W. (2023). Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 7(2), 158–166. <https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1248>

- Suharmawan, W., & Triwahyuni, E. (n.d.). DAMPAK PSIKOLOGIS LABELING BAGI SISWA SMP. *CONSILIUM Journal : Journal Education and Counseling*, 7823–7830.
- Suryani, R., Pranoto, S., & Astuti, B. (2020). The Effectiveness of Storytelling and Roleplaying Media in Enhancing Early Childhood Empathy. *Journal of Primary Education*, 9(5), 546–553. <https://doi.org/10.15294/jpe.v9i5.43532>
- Syafutri, H. D., & Hidayati, F. (2016). Fabel sebagai Alternatif Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sastra Anak. *Universitas Sebelas Maret*, 1, 123–134. <https://pbsi.uad.ac.id/wp-content/uploads/Husni-Dwi-Syafutri-Fatma-Hidayati.pdf>
- Theodoridis, T., & Kraemer, J. (1978). *CERITA RAKYAT DAERAH JAWA TIMUR* (1st ed.). Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Valavanidis, A. (2023). Artificial Intelligence (AI) Applications . *Scientific Reviews*, April.
- Varghese, M., Raj, S., & Venkatesh, V. (2022). *Influence of AI in human lives*. <http://arxiv.org/abs/2212.12305>
- Wahyuni, V. S., & Laksito, G. S. (2021). Overview of Some Learning Methods for Early Childhood. *International Journal of Ethno-Sciences and Education Research*, 1(4), 93–96. <https://doi.org/10.46336/ijeer.v1i4.246>
- Wehrmeyer, E. (2010). Animal Characteristics in Children's Literature: Friends or Scoundrels. *Mousaion*, 28(January 2010), 85–100. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=llf&AN=503006455&site=ehost-live>
- Yulita, R. (2017). Permainan tradisional anak Nusantara. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjVhdaDlq-CAXX51jgGHdvQCYAQFnoECB0QAQ&url=https%3A%2F%2Fbadanbahasa.kemdikbud.go.id%2Fresource%2Fdoc%2Ffiles%2F56._Isi_dan_Sampul_Permainan_Tradisional_Anak_Nusantara.
- Yulizawati, & Afrah, R. (2018). Pertumbuhan dan Perkembangan Bayi. In *Universitas Muhammadiyah Semarang* (Vol. 51, Issue 1).
- Zhang, J. (2023). Influencing Factors of Memory Development among Children. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 15(1), 304–311. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/15/20231075>