



Transformasi Sastra Anak Pemanfaatan AI Generatif untuk Menciptakan Cerita Pendek Interaktif di Pendidikan Anak Usia Dini

Ida Yeni Rahmawati¹, Hera Yuanita¹, Indah Yulianti¹, Siti Fatimah¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Ponorogo, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author: herayuanita03@gmail.com

Received: May 20, 2026; Revised: June 12, 2026; Accepted: August 25, 2026; Published: August 31, 2026

Abstract. Kegiatan pembelajaran khususnya bercerita cenderung hanya satu arah dan bergantung pada buku bergambar cetak, sehingga anak-anak bisa bosan dan kurang tertarik. Sementara itu, anak-anak sekarang tumbuh dengan teknologi digital, tetapi banyak guru yang masih belum terbiasa dengan teknologi ini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi pustaka (literature review) tentang penerapan AI di pendidikan anak usia dini dalam lima tahun terakhir. Penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu mencari sumber literatur, memilih sumber yang sesuai, menganalisis peran AI generatif, dan merumuskan manfaat dan tantangan praktis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa AI generatif dapat dibagi berdasarkan fungsinya yaitu membuat teks, membuat gambar, membuat video dan audio, serta platform yang dapat melakukan semua hal tersebut. Penelitian ini juga menawarkan cara membuat cerita interaktif dalam empat langkah: merancang konsep dan tema, menulis naskah dengan AI, membuat ilustrasi, dan mengemasnya menjadi buku atau video interaktif. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa AI generatif dapat membantu anak-anak belajar dengan lebih baik, lebih personal, dan lebih efisien, tetapi juga perlu diingat bahwa ada risiko kehilangan orisinalitas, privasi data anak, kesenjangan infrastruktur, serta resistensi psikologis pendidik.

Keywords: AI generatif; cerita pendek interaktif; anak usia dini



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

1. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah langkah awal yang sangat penting dalam membentuk dasar literasi dan karakter anak. Sastra anak, terutama cerita pendek, berperan besar dalam membantu meningkatkan kemampuan bahasa, imajinasi, dan sosial emosional anak sejak dini. Namun, kegiatan bercerita di PAUD saat ini masih banyak bergantung pada metode konvensional, seperti menggunakan buku cerita bergambar fisik. Disebabkan oleh jumlah koleksi buku yang terbatas, gambar, dan cerita yang kurang menarik sering kali membuat anak usia dini kurang tertarik. Apalagi, anak-anak sekarang tumbuh dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat. Guru PAUD sering kali masih terjebak dengan metode lama, seperti ceramah atau mendongeng satu arah, karena ketergantungan pada buku konvensional dan kurangnya inovasi digital.

Padahal, anak usia dini membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan multi-sensorik. Jika guru tidak segera beradaptasi dengan media baru, sastra anak bisa menjadi tidak menarik dan menggugurkan rasa bosan, yang akhirnya menghambat pencapaian target literasi awal. Saat ini, perkembangan teknologi memungkinkan hadirnya *Artificial Intelligence (AI)*, khususnya AI Generatif, yang bisa mengubah cara membuat dan menyajikan cerita anak. AI Generatif bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif melalui

berbagai platform seperti ChatGPT, Gemini, Copilot, atau Canva AI. Dengan kemampuan ini, guru PAUD bisa membuat cerita pendek interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak secara lebih efisien dan kreatif.

Menurut Chen, 2024 menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif. AI bisa memberikan pembelajaran yang lebih personal, menyesuaikan tingkat kesulitan dan konten dengan kebutuhan anak, serta meningkatkan motivasi belajar. Dalam pembuatan cerita anak berbasis AI Generatif, prosesnya meliputi ideasi, penulisan naskah dengan AI Generator, penyuntingan teks, hingga konversi menjadi video. Proses tersebut memungkinkan integrasi unsur naratif, visual, dan pesan moral ke dalam media pembelajaran digital. Dari sisi pedagogis, integrasi AI dalam pembelajaran PAUD juga memperkuat keterampilan guru. ChatGPT bisa membantu guru PAUD dengan ide-ide kreatif yang sesuai dengan kebutuhan anak, serta memungkinkan guru membuat aktivitas yang lebih bervariasi. Pelatihan penggunaan teknologi AI bagi guru PAUD juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan guru menciptakan konten edukasi.

Namun, penerapan AI di PAUD masih menghadapi tantangan. Beberapa guru membutuhkan pelatihan lebih lanjut untuk menggunakan teknologi AI secara efektif dan masih ragu untuk menerapkannya di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa transformasi sastra anak melalui AI Generatif memerlukan tidak hanya ketersediaan teknologi, tetapi juga peningkatan kapasitas pedagogis guru secara sistematis. Oleh karena itu, kajian tentang transformasi sastra anak melalui AI Generatif untuk membuat cerita pendek interaktif di PAUD sangat relevan saat ini. Integrasi AI dalam pembuatan cerita anak bisa memperkuat pendekatan *Project-Based Learning (PjBL)* di kelas literasi digital dan membangun kesadaran etis dan spiritual anak usia dini. Penelitian ini diharapkan bisa berkontribusi pada pengembangan praktik sastra anak yang inovatif dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 di PAUD.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka atau kajian literatur, yang bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis hasil penelitian sebelumnya yang relevan dan mendalam dengan penerapan media AI dalam pendidikan anak usia dini. Penelitian ini melalui beberapa proses, yaitu identifikasi sumber literatur, seleksi literatur, analisis tematik, dan interpretasi data.

2.1 Identifikasi Sumber Literatur

Penelitian ini memilih sumber literatur yang sesuai dan relevan, seperti jurnal akademik, buku, laporan penelitian, dan artikel yang membahas pemanfaatan AI generatif untuk menciptakan cerita pendek interaktif dalam pendidikan anak usia dini. Pencarian literatur dilakukan melalui database daring seperti *Google Scholar*, untuk mencari jurnal, artikel ilmiah, laporan penelitian, dan buku yang relevan dengan penelitian ini.

2.2 Seleksi Literatur

Seleksi literatur berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, yaitu publikasi dalam rentang waktu lima tahun terakhir, relevansi topik dengan pendidikan anak usia dini, dan ketersediaan *full-text* untuk diakses. Literatur yang tidak berhubungan langsung dengan topik penelitian, artikel dengan metodologi yang tidak jelas, serta literatur yang bersifat opini tanpa dasar ilmiah akan dihilangkan.

2.3 Analisis Tematik

Teknik analisis data menggunakan analisis tematik, yaitu dengan mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menafsirkan tema-tema utama yang muncul dari berbagai literatur. Analisis dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu reduksi data, kategorisasi tema, interpretasi data, dan penarikan kesimpulan. Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai peran AI generatif dalam mentransformasi sastra anak menjadi media cerita interaktif yang mendukung pembelajaran di PAUD.

2.4 Interpretasi Data.

Menginterpretasikan temuan dari berbagai literatur yang telah dianalisis secara tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa AI generatif dapat membantu menciptakan cerita pendek interaktif yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pemanfaatan teknologi ini juga mendukung pengembangan literasi, kreativitas, dan pembelajaran inovatif di PAUD. Metode kajian literatur memberikan kemudahan dalam meneliti berbagai sudut pandang dan data empiris yang telah tersedia.

Literatur yang digunakan mencakup publikasi dari lima tahun terakhir untuk memastikan relevansi dan pembaruan informasi. Penelitian dapat memberikan gambaran yang menyeluruh tentang pemanfaatan AI generatif dalam transformasi sastra anak mampu mendukung penciptaan cerita pendek interaktif yang menarik, kreatif, dan sesuai dengan pembelajaran di satuan PAUD. Teknologi ini dapat membantu meningkatkan literasi, imajinasi, dan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Implementasi AI Generatif untuk Menciptakan Cerita Interaktif Pendek di PAUD

Sebelum adanya integrasi AI generatif, pembelajaran khususnya dengan metode cerita di PAUD masih sangat bergantung pada media konvensional, terutama pada buku cerita bergambar cetak yang sudah lama tersedia di sekolah. Fenomena ini diperkuat dengan penelitian *"Integrating Urban Mining Concepts Through AI-Generated Storytelling and Visuals: Advancing Sustainability Education in Early Childhood"* menyatakan bahwa pendekatan dengan metode tradisional kurang memiliki interaksi yang menarik perhatian anak dan kurang mengembangkan keterampilan cerita yang kompleks. Guru PAUD selama ini hanya membaca cerita dari buku yang ada, kemudian memberikan pertanyaan sederhana tanpa banyak variasi media atau strategi pembelajaran yang menarik.

Kegiatan bercerita seperti itu cenderung monoton, kurang interaktif, dan tidak menarik minat dan keterlibatan penuh anak usia dini dalam menyimak dan memahami cerita yang telah disampaikan atau dibacakan oleh guru. Kondisi tersebut semakin diperparah dengan perubahan karakteristik anak usia dini di era digital saat ini. Anak-anak saat ini hidup sebagai digital natives yang secara alamiah sering berinteraksi dengan perangkat digital, video animasi, dan aplikasi edukatif dibandingkan dengan buku cetak konvensional. Tetapi, banyak guru PAUD masih belum memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran sastra pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan guru PAUD masih menggunakan pendekatan dan media yang sama seperti beberapa tahun sebelumnya. Kendala lainnya yang menjadi kendala adalah rendahnya literasi digital guru dalam memanfaatkan aplikasi dan teknologi untuk membuat materi pembelajaran.

Banyak guru PAUD yang generasi digital immigrant, sehingga kurang terbiasa dengan teknologi digital dan AI. Mereka juga kurang mendapatkan pelatihan dan pengembangan kompetensi dalam menggunakan media digital untuk pembelajaran sastra anak. Akibatnya, guru cenderung menggunakan metode konvensional yang sudah familiar, meskipun metode tersebut kurang efektif dalam menarik minat anak usia dini saat ini. Jika dilihat dari sisi kurikulum dan pedoman, kurikulum PAUD belum secara eksplisit memasukkan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran sastra anak. Belum adanya aturan atau pedoman yang jelas dari pemerintah tentang bagaimana mengintegrasikan teknologi digital, termasuk AI, dalam pembelajaran cerita anak di PAUD. Hal tersebut menyebabkan guru tidak memiliki panduan yang jelas tentang cara memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sastra anak.

Meskipun pembelajaran anak usia dini secara konvensional memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan bahasa, imajinasi, dan penanaman nilai moral anak sejak usia dini. Tetapi keterbatasan media dan metode menunjukkan bahwa penerapan media buku cerita digital dapat meningkatkan fokus perhatian, minat baca, kemampuan menyimak, serta pemahaman isi cerita pada anak usia dini dibandingkan dengan buku cetak konvensional. Anak menjadi aktif, antusias, dan mampu mengenali kosakata baru selama kegiatan pembelajaran ketika menggunakan media digital yang interaktif. Anak menciptakan cerita pendek interaktif di PAUD, terdapat beberapa platform AI generatif yang dapat digunakan oleh guru PAUD untuk menghasilkan naskah cerita, ilustrasi, video, dan media interaktif.

Platform yang dapat diimplementasikan di PAUD dapat dikelompokkan berdasarkan fungsinya:

1. AI untuk membuat naskah cerita

Platform AI untuk membuat naskah cerita (Text Generation AI)

1.1 ChatGPT (Open AI)

ChatGPT merupakan salah satu AI generatif berbasis teks yang paling populer digunakan untuk membuat naskah cerita anak. ChatGBT dapat menghasilkan cerita pendek edukatif, imajinatif, dan mengandung pesan moral sesuai dengan usia dan minat anak [18].

1.2 Gemini (Google)

Gemini merupakan AI generatif dari Google yang dapat digunakan untuk membuat naskah cerita anak. Gemini memiliki keunggulan dalam memahami konteks dan memberikan variasi cerita yang lebih beragam. Gemini AI idapat diakses secara gratis melalui wesite atau aplikasi Google, sehingga lebih mudah diakses oleh guru PAUD yang sudah familiar dengan Google.

1.3 Copilot (Microsoft)

Copilot merupakan AI generatif dari Microsoft yang dapat digunakan untuk membuat naskah cerita anak seperti halnya ChatGBT dan Gemini. Copilot terintegrasi dengan produk Microsoft seperti Word dan Power Point, sehingga guru dapat langsung menggunakan hasil cerita dalam dokumen atau presentasi pembelajaran.

2. AI untuk membuat ilustrasi dan visual

Platform AI untuk membuat ilustrasi dan visual (Image Generation AI)

2.1 Dall-E (Open AI)

Dall-E merupakan AI generatif berbasis gambar yang dapat menghasilkan ilustrasi dari deskripsi teks. Guru dapat membuat prompt dan Dall-R akan langsung menghasilkan ilustrasi yang sesuai dengan deskripsi tersebut. Ilustrasi ini kemudia dapat digunakan untuk membuat buku cerita bergambar digital.

2.2 Leonardo.ai

Leonardo.ai merupakan AI generatif untuk membuat gambar dan ilustrasi yang sangat populer dikalangan konten kreator. Leonardo.ai menawarkan berbagai gaya visual, mulai dari gaya kartun, realistik, sampai anime. Leonardo.ai memiliki penghubung yang mudah digunakan dan dapat menghasilkan ilustrasi berkualitas tinggi secara gratis.

2.3 Canva AI (Magic Media)

Canva AI merupakan AI generatif untuk membuat gamabr dan desain yang terintegrasi dengan platform Canva. Guru dapat menggunakan Canva AI untuk membuat ilustrasi cerita dan sekaligus mengintegrasikan teks cerita dan ilustrasi dalam satu platform yang sama. Canva menyediakan platform desain yang mudah digunakan dengan berbagai template yang dapat diubah sesuai kebutuhan, mulai dari eBook, poster, undangan digital, hingga flashcard edukasi. Canva AI juga memiliki fitur Magic Switch yang dapat mengubah satu desain menjadi materi presentasi atau video pendek secara otomatis, sehingga bisa sangat efisien untuk guru PAUD yang ingin membuat media pembelajaran yang menarik.

2.4 Bing Image Creator (Microsoft)

Big Image Creator merupakan AI generatif dari Microsoft yang dapat menghasilkan ilustrasi dari deskripsi teks. Bing Image Creator terintegrasi dengan Microsoft Bing Search, sehingga lebih mudah diakses oleh guru yang sudah familiar dengan produk Microsoft.

3. AI untuk membuat video dan narasi suara

Platform AI untuk membuat video dan narasi suara (Video dan Audio Generatif AI)

3.1 Synthesia

Synthesia merupakan AI generatif untuk membuat video narasi dengan avatar digital yang dapat berbicara. Guru dapat memasukkan naskah cerita, lalu Synthesia akan menghasilkan video dengan narasi suara dan avatar yang berbicara sesuai dengan naskah. Video tersebut dapat digunakan untuk pembelajaran cerita yang lebih interaktif dikelas.

3.2 Pictory

Pictory merupakan AI generatif untuk mengubah teks menjadi video. Guru dapat memasukkan naskah cerita, lalu Pictory akan menghasilkan video animasi yang sesuai dengan

naskah tersebut. Pictory sangat bisa diandalkan untuk membuat video cerita pendek interaktif tanpa perlu kemampuan editing video yang tinggi.

3.3 MusicGen/Mubert/Soundraw

Platform AI generatif seperti MusicGen, Mubert, dan Soundraw dapat digunakan untuk membuat musik latar dan efek suara untuk cerita pendek interaktif. Guru dapat memilih musik latar belakang yang sesuai dengan suasana cerita yang diinginkan, seperti musik ceria untuk cerita petualangan atau musik tenang untuk cerita pengantar tidur.

4. AI untuk membuat mengintegrasikan semua elemen menjadi buku cerita pendek interaktif.

Platform AI untuk mengintegrasikan semua elemen (All in One Platform)

4.1 Canva

Canva merupakan platform desain grafis yang dapat digunakan untuk mengimpor naskah cerita dari ChatGBT/Gemini, membuat ilustrasi menggunakan Canva AI (Magic Media), menambahkan suara narasi (rekaman suara guru atau AI Voice), menambahkan elemen interaktif seperti tombol "Lanjut" untuk berpindah halaman dan pertanyaan yang interaktif, dan menyimpan sebagai PDF interaktif atau video yang dapat dibagikan ke orang tua atau ditampilkan di kelas.

4.2 Storytime AI : Story Generator

Storytime AI merupakan AI berupa aplikasi cerita musik berbasis AI yang kini tersedia dalam 194 bahasa dengan kemampuan video baca bersama. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat buku cerita anak yang dipersonalisasi, menghidupkan cerita anak-anak melalui pemutaran video anak AI yang menarik, dan menyimpan cerita dibawah profil pribadi untuk akses mudah dilain hari

4.3 Hazin.com (Hazin PDF to Flipbook)

Hazin.com merupakan platform untuk mengubah PDF menjadi buku cerita digital interaktif (*flipbook*). Setelah guru membuat buku cerita bergambar dalam format PDF di Canva, file tersebut dapat diunggah di Hazin.com untuk menambahkan efek halaman (*page effect*), menambahkan suara narasi (rekaman suara guru atau AI Voice), dan membuat buku cerita digital interaktif yang dapat dibaca secara online maupun offline.

Berdasarkan sintesis dari berbagai sumber literatur, implementasi AI Generatif dalam menciptakan cerita pendek interaktif di PAUD berlangsung melalui empat tahapan yang saling berkaitan. Tahap satu penentuan konsep dan perancangan tema cerita yang mana proses dimulai dari guru yang merancang tema, karakter, dan pesan moral yang ingin disampaikan. Guru juga perlu menentukan tokoh utama, latar tempat, dan alur cerita secara umum yang sesuai dengan anak usia dini dan minat anak usia dini. Penentuan tema harus sesuai dengan kurikulum PAUD dan nilai-nilai budaya lokal yang ingin ditanamkan kepada anak. Tahap dua penulisan naskah dengan AI generator, pada tahap ini guru dapat menggunakan platform AI seperti ChatGPT, Gemini atau Copilot untuk membuat naskah cerita. Guru menggunakan prompt yang jelas dan spesifik agar hasil naskah sesuai dengan yang diinginkan. AI juga dapat membuat pengembangan karakter, pembuatan dialog, dan penulisan narasi.

Tahap tiga pembuatan ilustrasi dengan AI Generatif, setelah naskah cerita selesai dan direvisi, tahap selanjutnya yaitu membuat ilustrasi atau visual yang sesuai dengan cerita. Guru dapat menggunakan platform AI seperti DALL-E, Leonardo.ai, Canva AI (*Magic Media*), atau Bing Image Creator untuk menghasilkan ilustrasi yang sesuai dengan naskah. Ilustrasi tersebut kemudian dapat digunakan untuk membuat buku cerita bergambar digital. Terakhir, tahap empat penyajian sebagai media cerita interaktif, cerita disajikan dalam format yang interaktif dan menyimpan cerita dalam format yang siap digunakan. Guru juga dapat menggunakan platform Hazin.com untuk mengubah PDF menjadi buku cerita digital interaktif (*flipbook*) dengan efek halaman (*page effect*) dan suara narasi.

Berdasarkan keseluruhan kajian literatur yang telah dianalisis secara menyeluruh, terdapat tiga pola temuan yang konsisten muncul dari lintas sumber. Pertama, AI Generatif paling efektif diimplementasikan bukan sebagai pengganti guru, melainkan sebagai mitra kreatif yang menghasilkan banyak proses penciptaan cerita. AI seharusnya tidak menggantikan peran guru,

melainkan berperan sebagai alat bantu yang memperkaya pengalaman belajar, di mana keterlibatan langsung antara guru dan anak tetap menjadi inti dari proses pembelajaran yang bermakna di satuan PAUD. Kedua, keberhasilan implementasi sangat ditentukan oleh kualitas prompt yang diberikan guru kepada AI.

Ketiga, penerapan AI Generatif di lingkungan pendidikan terbukti memberikan dampak nyata pada personalisasi materi dan peningkatan pengalaman belajar, sekaligus membekali individu dengan keterampilan untuk beradaptasi dengan perubahan zaman melalui pengembangan cara berpikir kritis, kreativitas, adaptabilitas, dan kemampuan pemecahan masalah yang menjadi kompetensi utama abad ke-21. Cerita pendek interaktif di PAUD dilaksanakan melalui pemanfaatan berbagai platform secara terintegrasi. AI Generatif yang relevan untuk digunakan dalam konteks pembelajaran PAUD mencakup ChatGPT/Gemini/Copilot untuk penulisan naskah cerita, Canva AI untuk desain visual, DALL-E/Bing Image Creator/Leonardo.ai untuk ilustrasi gambar, Synthesia/Pictory untuk konversi cerita ke video, serta MusicGen/Mubert/Soundraw untuk pengiring audio, di mana keseluruhan platform tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Proses implementasi AI Generatif untuk menciptakan cerita pendek interaktif di PAUD dilakukan secara bertahap dan sistematis. Dalam praktiknya, AI Generatif bekerja melalui serangkaian proses, yaitu pengumpulan data dan tema sebagai input, pembelajaran pola konten yang sesuai untuk anak, generasi konten baru berdasarkan arahan pengguna, serta pemurnian hasil melalui umpan balik manusia agar konten yang dihasilkan lebih relevan dan berkualitas. Adapun dalam konteks pelatihan guru PAUD, implementasi AI Generatif dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu sosialisasi dan pengenalan konsep AI Generatif, pelatihan praktik penggunaan aplikasi seperti ChatGPT, Canva AI, dan Gemini, serta evaluasi kemampuan guru dalam penerapan hasil pelatihan, di mana pendekatan ini menghasilkan peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap guru terhadap penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran dengan rata-rata peningkatan skor kompetensi sebesar 35%.

Dalam aspek penciptaan cerita interaktif secara konkret, AI generatif berbasis chatbot seperti ChatGPT mampu membuat konten responsif dalam berbagai bentuk, termasuk cerita interaktif dan simulasi percakapan, serta dapat digunakan untuk membangun karakter virtual yang mampu berkomunikasi dengan pengguna secara real-time, memberikan pengalaman bercerita yang dinamis dan partisipatif bagi anak usia dini. Penerapan AI Generatif dalam penciptaan cerita terbukti meningkatkan kualitas pengalaman belajar anak di PAUD. Kemampuan literasi digital guru PAUD yang diwujudkan melalui kreativitas dalam pengembangan buku cerita digital dan video pembelajaran merupakan bentuk nyata inovasi pembelajaran yang relevan dan bermakna di era *society* 5.0, di mana inovasi tersebut diterapkan melalui pemanfaatan media digital dalam kegiatan bermain yang menjadikan suasana belajar lebih hidup dan kontekstual.

3.2 Kekurangan dan Kelebihan AI Generatif untuk Menciptakan Cerita Pendek Interaktif di PAUD

Kelebihan paling mendasar yang secara konsisten yaitu kemampuan AI Generatif dalam menghasilkan cerita yang kaya secara multimodal menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi dalam satu format yang utuh. Hasil penelitian “ *Media artificial intelligence* dalam mengenalkan literasi digital untuk mengembangkan kognitif pada anak usia dini” menunjukkan bahwa AI efektif dalam memenuhi kebutuhan, minat, dan gaya belajar dari setiap siswa. Mendukung keterampilan sosial, dan meningkatkan motivasi belajar, AI juga berperan untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan kompetensi anak serta mendukung proses belajar mengajar. AI generatif menghasilkan cerita yang sesuai dengan usia, minat, budaya, dan karakteristik anak. Guru dapat meminta AI untuk menyesuaikan cerita dengan konteks lokal atau sesuai dengan nilai-nilai yang ingin ditanamkan untuk anak usia dini.

Sehingga AI generatif memberi kemungkinan bagi guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan. Dalam konteks PAUD secara khusus, personalisasi ini sangat relevan karena setiap anak memiliki kecepatan perkembangan yang berbeda. Dengan fitur seperti pengenalan suara, visualisasi interaktif, dan kemampuan adaptasi

konten, teknologi AI membuka akses lebih luas bagi anak-anak dengan beragam kebutuhan, yang memperkuat peran AI sebagai alat untuk mendukung prinsip inklusi dalam pendidikan, di mana setiap anak diberikan kesempatan yang setara untuk belajar dan berkembang. AI Generatif memberikan kelebihan utama dalam hal efisiensi waktu dan sumber daya.

Sehingga guru tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk menulis dan mengilustrasikan cerita. Berdasarkan laporan dari berbagai pelatihan guru PAUD, penggunaan media audiovisual berbasis AI terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan perhatian anak-anak usia dini selama kegiatan belajar, sementara kondisi banyak guru PAUD yang belum memiliki akses atau pelatihan yang cukup untuk mengeksplorasi pembuatan konten berbasis digital menjadi pembenaran atas kehadiran AI yang ramah pengguna. Bukti nyata efisiensi ini juga terlihat dari perubahan kompetensi guru setelah mengikuti pelatihan AI.

Pelatihan dan pengembangan profesional terbukti menjadi strategi utama dalam meningkatkan kompetensi guru, di mana pelatihan yang bersifat praktis membantu guru lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi, dan ketika guru mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran serta orang tua berperan aktif mendampingi anak di rumah, maka pengalaman belajar yang tercipta menjadi lebih bermakna. AI generatif membantu meningkatkan kreativitas guru dalam membuat cerita dan media pembelajaran yang inovatif. AI generatif memungkinkan guru untuk menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi dalam satu cerita interaktif, yang sebelumnya sulit dibuat oleh guru tanpa kemampuan teknis yang tinggi.

Misalnya penggunaan AI Image Generator, yang memungkinkan guru untuk menciptakan ilustrasi yang penuh warna dan sesuai dengan tema yang disukai anak-anak, seperti dunia dongeng atau petualangan. AI generatif dalam khususnya untuk menghasilkan cerita pendek interaktif dapat meningkatkan bahasa lisan anak usia dini. Cerita pendek interaktif berupa video akan menumbuhkan logika berpikir. Penggunaan cerita yang menarik akan membuat anak antusias dan tidak mudah bosan. Pengoptimalan penggunaan media digital seperti AI generatif akan meningkatkan stimulasi kemampuan bahasa dan kemampuan logika anak menjadi lebih maksimal. Dari banyaknya kelebihan AI generatif, adapula kekurangan dari AI generatif. Dari segi Guru PAUD yang terlalu sering bergantung pada AI generatif dapat menghilangkan kemampuan menulis dan berkreasi secara mandiri.

Menurut penelitian "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini," bahwa potensi yang selalu bergantung pada teknologi digital dapat menurunkan orisinalitas karya [28]. Dalam mekanisme kerja AI yang cenderung serupa. Penggunaan AI generatif yang berlebihan akan menyebabkan banyaknya karya yang terlihat serupa, kurang orisinal, dan tidak memiliki cerita atau emosi yang khas. Penggunaan AI generatif selain memiliki sisi positif dalam membantu eksplorasi ide dan mengefisiensi waktu, tetapi juga memiliki dampak negatif pada orisinalitas yang tidak boleh diabaikan. Kondisi ini diperparah oleh mekanisme kerja AI yang cenderung menghasilkan konten yang serupa.

Penggunaan berlebihan terhadap AI menyebabkan pasar konten dibanjiri produk yang terlihat serupa, kurang orisinal, dan tidak memiliki cerita atau emosi yang khas, di mana AI di industri kreatif ibarat pisau bermata dua yang di satu sisi dapat membantu eksplorasi ide dan mempercepat kerja, namun di sisi lain dampak negatifnya pada nilai orisinalitas tidak boleh diabaikan. Guru perlu memastikan bahwa AI generatif hanya digunakan sebagai alat bantu, bukan sebagai pengganti kemampuan kreativitas guru dan kemampuan menulis mandiri., sehingga tidak selalu bergantung pada AI. Aspek keamanan digital menjadi kekurangan yang tidak kalah penting untuk diperhatikan. Penggunaan teknologi berbasis AI perlu diawasi untuk melindungi data dan privasi anak, terutama jika aplikasi memerlukan koneksi internet atau data personal.

Beberapa platform AI generatif memerlukan pendaftaran akun dan penyimpanan data, yang dapat menimbulkan kekhawatiran tentang keamanan data anak. Guru perlu memilih platform AI yang aman dan terpercaya, serta memastikan bahwa data anak tidak disalahgunakan oleh pihak ketiga. Berdasarkan kajian literatur, kita dapat menyimpulkan bahwa AI Generatif memiliki potensi besar untuk mengubah cara kita membuat cerita pendek interaktif di PAUD. Namun, keberhasilannya tidak hanya bergantung pada teknologi itu sendiri, melainkan juga pada kemampuan pendidik untuk menggunakan teknologi tersebut dengan bijak. Di PAUD, teknologi

tidak hanya digunakan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang membuat pembelajaran anak menjadi lebih menyenangkan.

Dengan respons positif dari guru dan kolaborasi antara guru dan orang tua, kita dapat membangun dasar yang kuat untuk mengembangkan pendidikan PAUD yang berkualitas di era *digital*. Dengan demikian, pemanfaatan AI Generatif yang ideal dalam sastra anak di PAUD adalah dengan menempatkan guru sebagai kurator kreatif yang kritis. Guru dapat memanfaatkan kekuatan AI untuk meningkatkan efisiensi dan interaktivitas, namun juga harus menyaring *outputnya* dengan mempertimbangkan nilai-nilai pedagogi, budaya lokal, dan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Dengan cara ini, kita dapat memastikan bahwa AI Generatif digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan PAUD, bukan hanya sebagai alat teknologi yang canggih.

3.3 Tantangan, Hambatan, dan Peluang yang dihadapi oleh Pendidik PAUD dalam Mengintegrasikan Teknologi AI Generatif untuk Pembuatan Media Pembelajaran Sastra

Tantangan utama yang sering muncul dalam kajian literatur adalah ketimpangan infrastruktur teknologi antardaerah. Ini secara langsung membatasi akses pendidik PAUD terhadap platform AI Generatif. Kondisi ini diperkuat oleh penelitian di lingkungan PAUD. Ketimpangan dalam akses terhadap perangkat teknologi menciptakan kesenjangan dalam kualitas pembelajaran, terutama di daerah terpencil atau sekolah yang memiliki keterbatasan dana. Guru PAUD di beberapa wilayah menyampaikan perlunya dukungan finansial dan fasilitas infrastruktur dari pihak terkait. Ini untuk memastikan bahwa semua anak dapat memperoleh pengalaman belajar berbasis teknologi yang setara. Kajian literatur selalu menemukan bahwa kurangnya pelatihan adalah salah satu tantangan besar. Kondisi ini sangat umum dari banyaknya satuan PAUD.

Banyak pendidik PAUD masih mengalami kesulitan ketika harus mengintegrasikan teknologi digital ke dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan yang dapat meningkatkan kemampuan digital para pengajar. Mereka perlu memahami konsep dasar AI, bagaimana AI bekerja, bagaimana menerapkan AI generatif, serta bagaimana menggunakan berbagai alat berbasis AI untuk mendukung pengembangan materi ajar dan media pembelajaran. Hambatan yang lebih dalam dan tersembunyi bagi pendidik PAUD adalah ketegangan identitas profesional mereka ketika berhadapan dengan AI. Perubahan besar yang disebabkan oleh AI generatif membuat peran dan identitas profesional guru terasa terancam.

Ada lima tema utama yang ditemukan dari analisis ini, yaitu perubahan peran profesional guru dari penyedia pengetahuan menjadi perancang bersama atau kurator, ketegangan emosional dan kesedihan profesional, kebutuhan akan kompetensi AI dan pembelajaran berkelanjutan, penekanan pada hubungan seperti empati dan konteks budaya sebagai kelebihan guru, serta tekanan dari lembaga terkait penilaian, etika, dan kebijakan. Kajian tentang kerangka TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) menunjukkan bahwa ada dua masalah besar yang sering muncul bersamaan, yaitu masalah mengajar dan masalah teknologi. Masalah infrastruktur dan sumber daya manusia yang belum maksimal juga menghambat penerapan pembelajaran berbasis teknologi.

Keterbatasan akses teknologi di beberapa daerah, terutama di sekolah-sekolah dengan sumber daya yang terbatas, membuat kualitas pembelajaran semakin tidak merata. Hal ini menghambat upaya membuat teknologi dapat digunakan secara adil dan merata. Masalah TPACK ini juga terlihat dalam pengembangan cerita berbasis AI. AI dapat membantu meningkatkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individu, membuat anak lebih terlibat, dan membantu guru. Namun, ada beberapa tantangan seperti privasi data dan kesenjangan digital yang masih perlu diatasi. Selain itu, kemampuan teknis dalam menggunakan teknologi juga menjadi kendala bagi guru yang belum berpengalaman. Mereka diharapkan dapat membuat dan menggunakan kurikulum literasi AI di sekolah. Kajian literatur menunjukkan bahwa pelatihan AI yang terstruktur sangat penting untuk pendidik PAUD.

Sekarang ini, pendidikan sudah memasuki era digital, sehingga para pengajar harus bisa

menggunakan teknologi terbaru, termasuk kecerdasan buatan. Pendidikan anak usia dini adalah fondasi penting bagi proses belajar, dan para pengajar perlu bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang baru dan menarik bagi anak-anak. Pelatihan yang memadai dapat membantu pengajar untuk mencapai hal ini. Dengan adanya pelatihan, kita bisa melihat perubahan nyata dalam kemampuan guru. Teknologi AI Generatif membuka banyak peluang untuk membuat proses belajar lebih inovatif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Namun, kita juga perlu mengatasi tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan keterampilan guru, agar pelatihan ini bisa diimplementasikan dengan baik di seluruh Indonesia.

Salah satu hal hebat dari penggunaan AI Generatif dalam media pembelajaran sastra untuk anak PAUD adalah bisa membantu anak-anak dengan kebutuhan khusus. Teknologi AI bisa digunakan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan mudah diakses. Misalnya, fitur pengenalan suara dan visualisasi interaktif dapat membantu anak-anak belajar dengan lebih baik. Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa AI bisa menjadi alat yang berguna dalam pendidikan. AI dapat membantu anak-anak belajar tentang konsep, praktik, dan perspektif AI sejak usia dini. Ini bisa membantu mereka menjadi warga digital yang lebih bertanggung jawab dan siap menghadapi tantangan di masa depan. Contohnya, ada program pelatihan guru PAUD yang menggunakan AI.

Mahasiswa PIAUD yang memiliki pengetahuan tentang teknologi digital dapat membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan relevan. Strategi digital storytelling juga terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa dan imajinasi anak usia dini. Kajian literatur menunjukkan bahwa untuk bisa mengintegrasikan AI Generatif di PAUD, kita tidak bisa melakukannya sendiri. Kita butuh kerja sama yang sistematis. Kita perlu memastikan bahwa infrastruktur sudah merata, guru sudah terlatih, dan kebijakan sudah mendukung. Ini semua penting untuk mengatasi kesenjangan digital dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang menggunakan AI. Karena, pengembangan pendidikan berbasis AI memerlukan kesiapan teknologi, sumber daya manusia, dan manajemen yang terpadu.

Transformasi yang paling mendasar adalah perubahan peran pendidik PAUD dari hanya menceritakan cerita menjadi kurator konten digital yang kreatif dan reflektif. AI Generatif mendorong perubahan peran guru dari hanya memberikan pengetahuan menjadi co-designer dan kurator konten. Di sini, nilai-nilai seperti empati, konteks budaya, dan pemahaman mendalam tentang perkembangan anak menjadi nilai tambah yang unik dan tidak bisa digantikan oleh teknologi AI. Dari kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa tantangan, hambatan, dan peluang dalam mengintegrasikan AI Generatif di PAUD adalah satu sistem yang saling terkait. Tantangan infrastruktur dan hambatan kompetensi hanya bisa diatasi dengan peluang pelatihan yang terstruktur dan kebijakan yang inklusif. Namun, implementasi yang bermakna hanya bisa tercapai jika hambatan struktural dan kompetensi diatasi secara bersamaan.

Dengan demikian, keberhasilan integrasi AI Generatif untuk pembuatan media pembelajaran sastra di PAUD tidak hanya tergantung pada teknologi yang canggih, melainkan juga pada kesiapan ekosistem pendidikan secara menyeluruh. Ini mencakup infrastruktur, kompetensi guru, dukungan kebijakan, dan kesadaran etis semua pihak dalam menggunakan AI dengan bertanggung jawab untuk tumbuh kembang anak usia dini yang optimal.

3.4 Subsection

Implementasi AI generatif untuk menciptakan cerita interaktif pendek di PAUD, kekurangan dan kelebihan AI generatif untuk menciptakan cerita pendek interaktif di PAUD, tantangan, hambatan, dan peluang yang dihadapi oleh pendidik PAUD dalam mengintegrasikan ai generatif untuk menciptakan cerita pendek interaktif.

Pembahasan

Penerapan Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan yang bersifat Generatif dalam menciptakan cerita pendek interaktif di Pendidikan Anak Usia Dini atau PAUD dapat dipahami dengan lebih dalam melalui teori Konstruktivisme Sosial dari Lev Vygotsky pada tahun 1978. Teori ini menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak tidak terjadi secara mandiri,

melainkan dibentuk melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekitar dan budaya. Dalam konteks PAUD, hal ini tercermin pada bagaimana pemanfaatan AI Generatif memfasilitasi interaksi yang kaya antara anak, konten, dan lingkungan belajarnya. Sejalan dengan itu, Etnawati (2022) menegaskan bahwa implementasi teori Vygotsky pada anak usia dini secara signifikan mendukung perkembangan bahasa dan kognitif melalui scaffolding yang terstruktur.

Saputra dan Suryandi (2021) memperkuat argumen ini dengan menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dalam perspektif Vygotsky sangat bergantung pada kualitas interaksi sosial dan alat-alat mediasi yang dihadirkan dalam lingkungan belajar. Dengan demikian, AI Generatif berperan sebagai alat mediasi budaya digital yang memperluas kapasitas scaffolding dalam konteks pembelajaran abad ke-21. Dalam konteks pembelajaran yang menggunakan kecerdasan buatan di PAUD, konsep Zone of Proximal Development atau Zona Perkembangan Proksimal menjadi sangat penting. Penelitian terbaru Fitriana dan Yusuf (2025) mengonfirmasi bahwa scaffolding berperan krusial dalam ZPD, di mana anak-anak mampu mencapai keterampilan yang lebih tinggi dengan bimbingan yang tepat, serta peran orang dewasa atau media yang berpengalaman sangat menentukan perkembangan kemandirian belajar anak.

Hal ini memperkuat posisi AI Generatif sebagai alat yang tidak sekadar mensubstitusi media lama, tetapi mendefinisikan ulang pengalaman belajar anak secara transformatif. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran terbukti mendukung peningkatan interaktivitas dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi, mencoba, memprediksi, dan merefleksikan pengetahuan secara mandiri. Interaktivitas ini selaras dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan bahwa dukungan dari alat dan lingkungan sangat penting untuk memperluas Zona Perkembangan Proksimal anak. Dengan demikian, kecerdasan buatan Generatif dalam cerita pendek interaktif berperan sebagai scaffolding digital, yaitu alat bantu yang menjembatani kemampuan aktual anak dengan kemampuan potensial yang dapat dicapainya dengan dukungan, selaras dengan prinsip Zona Perkembangan Proksimal Vygotsky.

Potensi transformatif AI Generatif dalam pembelajaran PAUD semakin mendapat sorotan dalam literatur nasional. Jayawardana (2023) dalam kajiannya mengidentifikasi bahwa pembelajaran berbasis AI di PAUD memiliki potensi besar untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif, inklusif, dan interaktif, sekaligus mengingatkan pentingnya kesiapan infrastruktur dan kompetensi pedagogik guru sebagai prasyarat keberhasilannya. Pandangan tersebut sesuai dengan perspektif model SAMR (Substitusi, Augmentasi, Modifikasi, dan Redefinisi), peluang terbesar adalah mendorong penggunaan AI Generatif melampaui level substitution menuju level redefinition menciptakan pengalaman bercerita yang sebelumnya tidak mungkin ada tanpa teknologi AI.

Berdasarkan keseluruhan analisis, peta teoritik yang menjelaskan fenomena transformasi sastra anak melalui AI Generatif di PAUD dapat digambarkan sebagai, teori ZPD dan Scaffolding Vygotsky menjelaskan mengapa cerita interaktif berbasis AI efektif bagi perkembangan anak. Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia menjelaskan bagaimana kombinasi multimodal dalam cerita AI mengoptimalkan pemrosesan kognitif. Kerangka TPACK menjelaskan kompetensi apa yang dibutuhkan guru untuk mengintegrasikan AI secara efektif. Model TAM menjelaskan faktor-faktor yang menentukan penerimaan atau penolakan guru terhadap teknologi AI. Dan model SAMR menyediakan kerangka evaluatif untuk mengukur sejauh mana transformasi yang telah terjadi dalam praktik pembelajaran sastra anak di PAUD.

Penelitian ini merekomendasikan pengembangan modul RPP digital yang terintegrasi dengan budaya Indonesia, karena penerapan teknologi dalam membentuk generasi abad ke-21 yang berpikir kritis perlu diiringi dengan dukungan pelatihan bagi guru untuk integrasi media digital dalam kurikulum PAUD, termasuk pengaturan waktu sesi dan penggabungan dengan metode konvensional yang tetap mengedepankan interaksi langsung antara guru dan anak.

4. Kesimpulan

Pemanfaatan AI generatif dapat mengubah pembelajaran sastra anak usia dini dari kegiatan bercerita yang biasanya statis dan bergantung pada buku fisik menjadi cerita pendek interaktif yang multimodal serta lebih personal. Dengan pendekatan yang sistematis, mulai dari perancangan tema dan konsep, pembuatan naskah oleh AI, pembuatan ilustrasi, hingga penyusunan menjadi format interaktif seperti PDF interaktif, video, atau *flipbook*, guru dapat menghasilkan materi yang mendukung literasi awal, imajinasi, dan keterlibatan peserta didik. Di sisi lain, implementasi AI generatif juga memiliki beberapa keterbatasan penting. Risiko penurunan orisinalitas dan kedalaman emosional cerita merupakan salah satu kekhawatiran. Isu privasi serta keamanan data anak, terutama saat menggunakan platform berbasis akun, juga sangat penting.

Ketimpangan infrastruktur digital yang cukup nyata di wilayah 3T, seperti keterbatasan listrik dan internet, serta tantangan penerimaan psikologis guru yang khawatir peran mereka tergantikan, adalah beberapa keterbatasan lainnya. Secara teoretis, manfaat AI dapat dijelaskan sebagai *digital scaffold* dalam kerangka *Zone of Proximal Development* oleh Vygotsky, memaksimalkan pembelajaran melalui prinsip multimedia oleh Mayer, serta selaras dengan pendekatan pengalaman belajar oleh Dale. Namun, agar AI benar-benar efektif dan aman, penelitian menekankan perlunya pendampingan dan pelatihan guru, penyusunan konten yang sesuai dengan nilai dan kurikulum PAUD, serta pemilihan *platform* secara cermat.

Author Contributions

Tanggung jawab penuh atas pengembangan konsep, pengambilan data, analisis hasil, pada Penulis 1. Penulis 2 memberikan kontribusi penting dalam proses penulisan artikel dan revisi. Sementara itu, penulis ke 3 & 4 bertanggung jawab dalam peninjauan, dan penyuntingan naskah. Versi akhir naskah ini telah dibaca dan disetujui oleh kedua belah pihak.

Funding

Karya ini tidak menerima dana eksternal.

Institutional Review Board Statement

Tidak berlaku.

Informed Consent Statement

Tidak berlaku.

Data Availability Statement

Tidak ada data primer baru yang dibuat dalam artikel ini. Data sekunder yang dianalisis diperoleh sepenuhnya dari artikel dan publikasi ilmiah yang dapat diakses oleh publik, dengan sumber yang telah dikutip secara jelas di bagian daftar pustaka.

Conflicts of Interest

Dalam kepenulisan semua penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan yang berkaitan dengan penelitian atau publikasi artikel ini.

Referensi

- A. Asmara, L. Judijanto, I. P. A. D. Hita, and K. Saddhono, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini?," J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini, vol. 7, no. 6, pp. 7253–7261, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i6.5728.
- A. I. Noviyanti, N. E. Hidayanto, and P. R. Wijaya, "Pembelajaran Berbasis AI (Artificial Intelligence) untuk Anak Usia Dini," JECIE (Journal Early Child. Incl. Educ., vol. 7, no. 1, pp. 150–155, 2023, doi: 10.31537/jecie.v7i1.1514.

- A. S. Konca, "Digital technology usage of young children: Screen time and families," *Early Child. Educ. J.*, vol. 50, no. 7, pp. 1097–1108, 2022, doi: 10.1007/s10643-021-01245-7.
- A. Saputra and L. Suryandi, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini dalam Perspektif Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran," *Pelangi J. Pemikir. dan Penelit. Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 198–206, 2021.
- A. Suryani and F. Rohman, "Artificial Intelligence sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini," *Ceria J. Progr. Stud. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 13, no. 3, pp. 391–415, 2024, [Online]. Available: <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/ceria/article/view/12176>
- D. N. Inten, Y. Nurani, and S. Wulan, "Persepsi Guru PAUD tentang Bermain Berbasis Deep Learning dalam Pembelajaran Literasi Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, 2026, [Online]. Available: <https://murhum.ppjpaud.org/index.php/murhum>
- D. Setyawan, L. Alistiana, and R. Pangastuti, "Cerita Anak Berbasis Gen-AI: Inovasi Literasi Digital Mahasiswa PIAUD," *JECED J. Early Child. Educ. Dev.*, vol. 6, no. 2, pp. 86–95, 2024, doi: 10.15642/jeced.v6i2.4798.
- E. Z. Nuroh and V. Liansari, "Pelatihan Literasi Digital Guru PAUD di Era Revolusi Industri 4.0," *JSCS J. Soc. Community Serv.*, vol. 1, no. 1, pp. 96–102, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.61>
- F. S. Rahayu, E. R. Handoyo, and G. L. Pritalia, "Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) oleh Guru untuk Pembelajaran Transformatif," *J. Pendidik. dan Teknol.*, vol. 3, no. 2, 2024.
- H. B. L. Jayawardana, "Potensi Penerapan Pembelajaran Berbasis AI (Artificial Intelligence) di PAUD," *JECIE (Journal Early Child. Incl. Educ.*, vol. 7, no. 1, pp. 251–255, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.26858/jecie.v7i1>
- H. Hafizah, A. Rahmat, and S. Rohman, "Pembelajaran Sastra Anak dalam Membentuk Karakter di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones. Met.*, vol. 7, no. 2, 2022.
- H. Wulandari and K. Komariah, "Media Artificial Intelligence dalam Mengenalkan Literasi Digital untuk Mengembangkan Kognitif pada Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i2.
- I. Adeshola and A. P. Adepoju, "The Opportunities and Challenges of ChatGPT in Education," *Interact. Learn. Environ.*, vol. 32, no. 10, pp. 6159–6172, 2023, doi: 10.1080/10494820.2023.2253858.
- I. S. Damayanti and et al., "Pelatihan Artificial Intelligence untuk Guru PAUD dalam Mengembangkan Berpikir Kritis dan Kreatif Anak Usia Dini dalam Mendukung Keberhasilan SDGs," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, 2025, [Online]. Available: <https://murhum.ppjpaud.org/index.php/murhum/article/view/1636>
- J. Su and W. Yang, "Artificial Intelligence in Early Childhood Education: A Scoping Review," *Comput. Educ. Artif. Intell.*, vol. 3, 2022, doi: 10.1016/j.caeai.2022.100049.
- K. Karimi and et al., "Pengaruh Kesenjangan Akses dan Keterampilan Teknologi Informasi terhadap Eksistensi Digital Guru PAUD di Era AI," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, 2025, [Online]. Available: <https://murhum.ppjpaud.org/index.php/murhum/article/view/1420>
- M. Fauziddin and M. A. Ningrum, "Symantic Literature Review : Manfaat Artificial Intelligence (AI) pada Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia," vol. 8, no. 6, pp. 1475–1488, 2024, doi: 10.31004/obsesi.v8i6.6236.
- M. I. Daulay, D. H. Daulay, U. Pahlawan, T. Tambusai, R. Artikel, and P. Tradisional, "Pemanfaatan artificial intelligence (ai) untuk anak usia dini," vol. 5, no. 1, pp. 158–167, 2025.

- M. Naeem, W. Ozuem, K. Howell, and S. Ranfagni, "A step-by-step process of thematic analysis to develop a conceptual model in qualitative research," *Int. J. Qual. Methods*, vol. 22, 2023, doi: 10.1177/16094069231205789.
- M. Suherli, "Sastra Anak sebagai Media Pembentukan Karakter dan Literasi Budaya," *J. Pendidik. Bhs. dan Sastra*, vol. 20, no. 2, pp. 100–110, 2020.
- N. H. Siregar, M. H. Damanik, and D. Sawitri, "Identifikasi Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Melalui Video Mendongeng Digital," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, pp. 642–651, 2024, [Online]. Available: <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/joece>
- P. N. Sari and M. Salehudin, "Peran Teknologi AI PAUDPEDIA sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Digital Anak Usia Dini di TK ABA 3 Samarinda," *Educ. J. Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, vol. 9, no. 3, pp. 169–185, 2024, [Online]. Available: <https://www.educasia.or.id/index.php/educasia/article/view/279>
- P. Pujiarto et al., "Inovasi Penggunaan Canva Edu dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini pada Guru PAUD," *Ainara J. (Jurnal Penelit. dan PKM Bid. Ilmu Pendidikan)*, vol. 5, no. 1, pp. 36–40, 2024, doi: 10.54371/ainj.v5i1.349.
- P. R. M. A. Ningrum, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini," *Indones. J. Early Child. J. Dunia Anak Usia Dini*, vol. 4, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC/article/view/1230/1636>
- P. Rizkiyah, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini," *Indones. J. Early Child. J. Dunia Anak Usia Dini*, vol. 4, p. 115, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230>
- R. Lu, H. K. Lin, and Y. Yang, "Integrating Urban Mining Concepts Through AI-Generated Storytelling and Visuals : Advancing Sustainability Education in Early Childhood," 2024.
- R. Nurul Anwar, "Pelatihan Pengenalan Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Kompetensi Guru pada Transformasi Digital," *JSCS J. Soc. Community Serv.*, vol. 2, no. 1, pp. 27–36, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.617>
- R. Siswanto, U. Kusmawan, D. Sukmayadi, and A. A. Abidin, "Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Pembelajaran oleh Mahasiswa Calon Guru Universitas Terbuka," *J. Adm. Pendidik. Islam*, vol. 6, no. 2, pp. 143–155, 2024, doi: 10.15642/japi.2024.6.2.144-153.
- S. Etnawati, "Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini," *J. Pendidik.*, vol. 22, no. 2, pp. 130–138, 2022, doi: 10.52850/jpn.v22i2.3824.
- S. H. Mas'ud, M. S. Sumantri, and N. Dhieni, "Analisis Kompetensi Digital Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Jabatan (In-Service Teacher)," *Aulad J. Early Child.*, 2023, [Online]. Available: <https://aulad.org/index.php/aulad>
- T. R. Fitriana and M. Yusuf, "Scaffolding dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD): Implikasi bagi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 1–14, 2025.
- U. E. E. Rasmani et al., "Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 490–500, 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i2.911.
- W. Novitasari and M. Fauziddin, "Effectiveness of Audiovisual Media in Improving Early Childhood Understanding and Attention during Learning Activities," *Educ. Inf. Technol.*, vol. 27, no. 3, pp. 3601–3620, 2022, doi: 10.1007/s10639-021-10696-7.

- X. Chen, "Generative AI in Early Childhood Education: Impacts on Language Literacy and Symbolic Thinking," *Comput. Human Behav.*, vol. 152, 2024, doi: 10.1016/j.chb.2023.107995.
- Y. P. Astuti et al., "Pemanfaatan Aplikasi Artificial Intelligence (AI) Generatif untuk Pembelajaran Kreatif Guru PAUD dan," vol. 9, no. 1, pp. 297–303, 2026.
- Y. Rahmani and M. Khaironi, "Literasi Digital Guru PAUD dalam Mengembangkan Inovasi Pembelajaran," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, 2025, doi: 10.31004/obsesi.v.
- Z. Hojeij, R. Tamim, A. Kaviani, and C. Papagianni, "E-books and Digital Storytelling for Emirati School Children: Project-Based Learning for Pre-Service Teachers," *Issues Educ. Res.*, vol. 31, no. 4, pp. 1067–1087, 2021.