

**PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL STORYTELLING INTERAKTIF:
PEMAHAMAN NILAI-NILAI MORAL ANAK USIA DINI DI TK
BHAYANGKARI 3 KOTA PEKANBARU**

Suharni¹, Siti Fadillah², Heleni Filtri³

Fakultas Pendidikan dan Vokasi

Universitas Lancang Kuning

Email: suharni@unilak.ac.id¹

Informasi artikel

Kata kunci:

Digital, ChatterKid,
Pengembangan moral,
Anak usia dini.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media digital storytelling interaktif berbasis aplikasi *ChatterKid* dalam meningkatkan pembelajaran moral pada anak usia dini. Pembelajaran moral merupakan aspek penting dalam perkembangan anak, dan teknologi digital menawarkan cara inovatif untuk menyampaikan nilai-nilai moral dengan cara yang menarik dan interaktif. Aplikasi *ChatterKid* digunakan untuk memungkinkan anak-anak membuat cerita dengan gambar yang dapat berbicara, sehingga mereka dapat berperan aktif dalam mengisahkan dan memahami cerita moral. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus dengan melibatkan sejumlah anak usia dini sebagai sampel. Media digital storytelling yang dikembangkan dengan *ChatterKid* dirancang untuk menggabungkan narasi moral dengan elemen interaktif yang memungkinkan anak berpartisipasi aktif dalam cerita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *ChatterKid* secara signifikan meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai-nilai moral seperti empati, kejujuran, dan rasa hormat. Respon positif dari anak dan keterlibatan mereka dalam cerita juga menunjukkan potensi besar aplikasi ini dalam pembelajaran moral pada anak usia dini. Temuan ini menyarankan bahwa penggunaan *ChatterKid* sebagai media digital storytelling interaktif dapat menjadi alat efektif dalam pendidikan moral di tingkat PAUD, serta menjadi referensi bagi pendidik dan orang tua dalam mendukung perkembangan moral anak melalui teknologi

ABSTRACT

Keywords:

Digital Media,
ChatterKid Moral
development, Early
childhood.

This study aims to explore the effectiveness of using interactive digital storytelling media based on the ChatterKid application in enhancing moral learning in early childhood. Moral learning is an important aspect of child development, and digital technology offers an innovative way to convey moral values in an engaging and interactive way. The ChatterKid application is used to enable children to create stories with talking pictures, allowing them to play an active role in telling and understanding moral stories. This study uses a qualitative case study approach involving a number of early childhood children as a sample. The digital storytelling media developed with ChatterKid is designed to combine moral narratives with interactive elements that allow children to actively participate in the story. The results show that the use of ChatterKid significantly improves children's understanding of moral values such as



empathy, honesty, and respect. The positive responses from children and their involvement in the stories also demonstrate the application's great potential in moral learning in early childhood. These findings suggest that the use of ChatterKid as an interactive digital storytelling medium can be an effective tool in moral education at the early childhood level, as well as a reference for educators and parents in supporting children's moral development through technology.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu tantangan dalam pendidikan anak usia dini adalah menumbuhkan minat belajar, terutama dalam pembelajaran yang bersifat abstrak seperti pendidikan moral (Rahayu & Fanreza, 2023). Anak usia dini umumnya memiliki rentang perhatian yang pendek dan membutuhkan pendekatan yang menarik untuk membantu mereka memahami dan menerapkan nilai-nilai moral. Teori perkembangan moral Piaget dan Kohlberg menunjukkan bahwa anak usia dini berada pada tahap awal pembentukan konsep moral yang masih konkret. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis teknologi digital yang memadukan visual, audio, dan interaktivitas dapat membantu mengkonkretkan konsep abstrak seperti nilai moral.

Pendekatan pembelajaran berbasis digital storytelling, gamifikasi, atau aplikasi interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan anak dan membantu internalisasi nilai-nilai moral melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Meskipun banyak penelitian yang membahas penggunaan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini, masih terbatas studi yang secara spesifik mengeksplorasi efektivitas media digital interaktif dalam meningkatkan pemahaman moral anak.

Selain itu, sebagian besar pendekatan masih bersifat konvensional atau tidak sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media digital interaktif yang dirancang khusus untuk pendidikan moral anak usia dini, guna meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan penerapan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Solusi yang ditawarkan adalah mengembangkan media digital berbasis storytelling interaktif yang menggabungkan narasi, animasi, dan aktivitas partisipatif untuk membantu anak memahami konsep moral secara konkret. Media ini diharapkan mampu menjadi alternatif inovatif bagi guru dan orang tua dalam menanamkan nilai-nilai moral dengan pendekatan yang lebih menarik, relevan, dan efektif.

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada pendidikan anak usia dini. Tantangan yang

muncul adalah bagaimana menumbuhkan minat belajar anak pada materi abstrak seperti pendidikan moral. Berdasarkan laporan Kemendikbud (2023), masih ditemukan kasus rendahnya penerapan nilai moral di beberapa PAUD, misalnya perilaku kurang jujur, rendahnya empati, dan kurang disiplin. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya efektif. Metode tradisional seperti ceramah atau bercerita sering kali kurang efektif karena minim interaktivitas dan visual menarik (Seo & Yoon, 2020). Beberapa penelitian telah mengkaji media digital untuk pembelajaran anak, namun sebagian besar fokus pada literasi dan numerasi, bukan pada pendidikan moral. Gap ini menunjukkan perlunya inovasi media digital interaktif yang dirancang khusus untuk mendukung perkembangan moral anak sesuai tahap usianya. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media digital berbasis *storytelling* interaktif untuk membantu anak usia dini memahami dan menerapkan nilai-nilai moral dengan cara yang menarik, relevan, dan sesuai tahap perkembangan mereka.

Salah satu solusi yang potensial adalah penggunaan media digital *storytelling* interaktif. Media ini memungkinkan anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui cerita yang dikemas secara visual dan interaktif (Ambarwati & Susanti, 2023). Digital *storytelling* interaktif tidak hanya menyediakan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam bagi anak. Media ini memungkinkan anak untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai moral melalui karakter dan situasi yang disajikan dalam cerita, yang didukung dengan elemen visual, audio, dan aktivitas interaktif (Fatmawati & Raharjo, 2024).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *storytelling* interaktif dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran dan membuat mereka lebih mudah menyerap pesan moral yang ingin disampaikan (Anggraini & Putri, 2022). Dengan menggunakan teknologi ini, anak-anak dapat belajar tentang nilai-nilai seperti kejujuran, kerjasama, tanggung jawab, dan empati melalui cerita-cerita yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media digital *storytelling* interaktif dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini dalam pendidikan moral. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam pendidikan moral untuk anak-anak, dan menjadi referensi bagi pendidik dalam memilih metode pembelajaran yang lebih efektif di era digital (Ningrum & Kusumawardani, 2021).

METODE PENELITIAN

Berdasarkan masalah yang diteliti yaitu melihat bagaimana efektivitas penggunaan media digital *storytelling* interaktif berbasis aplikasi *ChatterKid* dalam meningkatkan pembelajaran moral pada anak usia dini di TK Bhayangkari 3 kota Pekanbaru maka bentuk penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Menurut Creswell Penelitian studi kasus adalah pendekatan kualitatif yang penelitiannya mengeksplorasi kehidupan nyata, sistem terbatas kontemporer (kasus) atau beragam sistem terbatas (berbagai kasus), melalui pengumpulan data yang detail dan mendalam yang melibatkan beragam sumber informasi atau sumber informasi majemuk (misalnya pengamatan, wawancara, bahan audiovisual, dan dokumen berbagai laporan), dan melaporkan deskripsi kasus dan tema kasus (W.Creswell, 2022).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Beberapa aspek yang diamati adalah pelaksanaan pembelajaran, implementasi media pembelajaran, dan pendekatan yang diterapkan oleh sekolah dalam mendukung pendidikan lingkungan dan adil gender. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman, di mana analisis dilakukan secara deskriptif. Adapun tahapan analisis data tersebut dilaksanakan melalui empat tahapan yakni tahap pengumpulan data, tahap reduksi data, tahap penyajian data, dan tahap penarikan kesimpulan (Sugiono, 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan di TK Bhayangkari 3 Kota Pekanbaru dengan fokus pada peningkatan minat belajar pendidikan moral anak usia dini melalui media digital *storytelling* interaktif berbasis aplikasi *ChatterKid*. Anak-anak yang menjadi subjek penelitian berusia antara 5 hingga 6 tahun, yaitu usia dimana perkembangan moral masih berada pada tahap awal dan membutuhkan pendekatan yang menyenangkan serta mudah dipahami.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa *ChatterKid* meningkatkan pembelajaran dua arah dan komunikatif. Anak-anak bukan hanya penerima informasi tetapi juga subjek pembelajaran yang aktif. Siswa tampaknya lebih memahami isi cerita dan nilai moral karena mereka telah membangunnya.

"Sebelum anak-anak menggunakan aplikasi *ChatterKid*, mereka sering bosan saat kami menyampaikan cerita moral. Mereka hanya mendengar sebentar, lalu mulai bermain sendiri. Tapi sejak memakai aplikasi itu, mereka malah minta buat cerita sendiri dan mau memperlihatkannya ke teman-temannya" (Guru 1

RN)

Selain itu, terbukti bahwa *ChatterKid* Media memiliki kemampuan untuk membantu perkembangan kognitif dan emosional anak. Dengan menggunakan suara dan visual yang familiar, anak-anak merasa lebih dekat dengan karakter dalam cerita.

"Anak-anak lebih cepat paham nilai-nilai seperti jujur, berani minta maaf, dan tidak membalas saat marah. Karena mereka seolah-olah menjadi tokoh cerita, jadi lebih terasa nyata bagi mereka."(Guru 2 LN)

"Kami juga melihat perubahan dalam perilaku sehari-hari. Setelah membuat cerita tentang berbagi, ada anak yang langsung membagikan alat tulisnya ke teman. Itu sebelumnya jarang terjadi. Artinya, ada pengaruh nyata dari aktivitas *storytelling* ini." (Guru 3 Nni)

Selain itu, melalui pengalaman menciptakan alur cerita secara langsung, mereka juga belajar mengelola emosi dan memahami sudut pandang orang lain. Namun, ada masalah dalam proses ini juga. Untuk beberapa anak, pendampingan intensif diperlukan karena mereka belum dapat menggunakan perangkat digital secara mandiri. Selain itu, guru juga membutuhkan lebih banyak waktu untuk mengajarkan semua langkah-langkah yang terlibat dalam pembuatan cerita, seperti mengambil gambar, mengedit, dan menarasikan pesan moral.

Anak-anak menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap nilai-nilai moral seperti kejujuran, kerjasama, dan empati setelah terlibat dalam kegiatan *storytelling*. Aktivitas interaktif berdampak pada keterlibatan anak-anak dalam proses belajar dan memberi mereka kesempatan untuk mengaplikasikan nilai-nilai moral dalam situasi yang lebih nyata. Selain itu respon guru dan orang tua terkait perubahan perilaku atau pemahaman moral anak setelah kegiatan ini.



Gambar 1. Anak diperkenalkan cara mengaplikasikan ChatterKid

Selain itu, terbukti bahwa *ChatterKid* Media memiliki kemampuan untuk membantu perkembangan kognitif dan emosional anak. Dengan menggunakan suara dan visual yang familiar, anak-anak merasa lebih dekat dengan karakter dalam cerita. Selain itu, melalui pengalaman menciptakan alur cerita secara langsung, mereka juga belajar mengelola emosi dan memahami sudut pandang orang lain. Namun, ada masalah dalam proses ini juga. Untuk beberapa anak, pendampingan intensif diperlukan karena mereka belum dapat menggunakan perangkat digital secara mandiri. Selain itu, guru juga membutuhkan lebih banyak waktu untuk mengajarkan semua langkah-langkah yang terlibat dalam pembuatan cerita, seperti mengambil gambar, mengedit, dan menarasikan pesan moral.

"Memang ada beberapa anak yang awalnya belum bisa mengoperasikan aplikasinya, tapi setelah dibimbing satu-dua kali, mereka mulai terbiasa dan malah jadi lebih kreatif dalam membuat suara dan cerita." (Guru 4 Zn)

"Menurut saya, aplikasi ini sangat membantu kami sebagai guru. Biasanya sulit menjelaskan nilai moral yang abstrak. Tapi dengan visual dan suara, anak-anak bisa langsung menangkap maksudnya."(Guru 5 ND)



Gambar 2. Kegiatan Pembelajaran didampingi oleh guru

Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yoon (2021) dan Robin (2019), cerita digital dapat meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan internalisasi nilai moral pada anak usia dini. Penggunaan teknologi sederhana yang dapat diakses oleh anak secara langsung meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam aspek afektif dan sosial.

Pembahasan

Hasil penelitian ini mendukung teori perkembangan moral anak usia dini sebagaimana dijelaskan oleh Santrock (2019), bahwa moralitas pada anak usia dini berkembang dari interaksi dengan lingkungan sosial dan bimbingan orang dewasa. Dalam hal ini, media digital interaktif menjadi salah satu bentuk lingkungan belajar

yang efektif, karena menghadirkan pengalaman sosial dan emosional yang menyenangkan. Pada penelitian ini, pembahasan mengenai penggunaan media digital storytelling interaktif untuk mengajarkan nilai-nilai moral pada anak usia dini mengacu pada tahap perkembangan moral anak. Pada usia 4-7 tahun, yang berada dalam tahap heteronomi, anak-anak lebih cenderung mematuhi aturan tanpa pertanyaan. Digital storytelling efektif mengajarkan nilai dasar seperti kejujuran dan tanggung jawab melalui cerita sederhana yang menggambarkan konsekuensi dari pilihan moral. Sementara pada usia 7-12 tahun, yang memasuki tahap konvensional, anak-anak mulai memahami nilai-nilai seperti keadilan, empati, dan kerja sama.

Konsep cerita digital sejalan dengan penggunaan *ChatterKid* yang memungkinkan anak membuat karakter berbicara, menurut Robin (2019), yang menyatakan bahwa cerita digital menggabungkan narasi, suara, gambar, dan interaktivitas untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Metode ini menyediakan pengalaman belajar yang konkret, visual, dan emosional sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Temuan juga menguatkan pendapat Yoon (2021) bahwa keterlibatan anak dalam proses menciptakan dan menyampaikan cerita dapat meningkatkan kesadaran emosional dan pemahaman moral. Dalam kegiatan ini, anak-anak tidak hanya menyimak, tetapi berperan aktif sebagai pencipta dan menyampaikan nilai, sehingga proses internalisasi nilai moral berjalan lebih dalam.

Menurut Kusuma & Lestari (2022), digital *storytelling* juga mendorong anak-anak untuk mengenal emosi, memahami perspektif orang lain, dan menunjukkan empati. Hal ini tampak pada hasil pengamatan di mana anak-anak dapat menunjukkan perilaku peduli setelah membuat cerita bertema “berbagi mainan” atau “meminta maaf kepada teman”. Selain itu, Fatmawati & Raharjo (2024) menegaskan bahwa teknologi dapat digunakan sebagai media yang mendorong pembelajaran moral yang bermakna, dengan syarat disesuaikan dengan usia dan konteks perkembangan anak. Penelitian ini memperlihatkan bahwa *ChatterKid* berhasil menjembatani nilai-nilai moral dengan cara yang menarik dan mudah diterima oleh anak.

Temuan ini juga relevan dengan penelitian oleh Ambarwati & Susanti (2023) yang menunjukkan bahwa aplikasi digital yang interaktif memiliki potensi besar untuk membantu pendidikan nilai karena mereka dapat mendorong keterlibatan dan kreativitas anak. Anak-anak dalam penelitian ini tidak hanya memahami nilai-nilai seperti kejujuran dan tanggung jawab, tetapi mereka juga berperilaku dengan cara yang mencerminkan pengetahuan mereka.

Keterbatasan kemampuan anak untuk menggunakan aplikasi secara mandiri dan kebutuhan pendampingan yang cukup intensif adalah masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Namun, guru mengatakan bahwa anak-anak dapat beradaptasi dan

menunjukkan peningkatan teknis dan kognitif dengan bimbingan.

Keterkaitan antara media digital dan pemahaman nilai moral anak-anak sangat signifikan, karena media digital memberikan cara yang lebih menarik dan interaktif dalam pembelajaran. Anak-anak, pada tahap usia ini, cenderung lebih responsif terhadap pendekatan yang melibatkan elemen visual, suara, dan interaktivitas, yang membuat pembelajaran lebih hidup dan mudah dipahami. Dalam konteks digital *storytelling*, elemen-elemen ini membantu anak-anak untuk lebih terlibat dengan cerita dan nilai-nilai yang diajarkan, serta memungkinkan mereka untuk mengalami konsekuensi langsung dari pilihan yang mereka buat dalam cerita. Proses ini membuat mereka tidak hanya mendengar tentang nilai-nilai moral, tetapi juga mengalami dan memahami bagaimana nilai tersebut dapat diterapkan dalam situasi nyata. Media digital juga memberikan ruang untuk pengulangan, yang penting untuk penguatan pemahaman moral. Anak-anak dapat menonton kembali cerita atau memilih jalur yang berbeda untuk melihat bagaimana tindakan mereka mempengaruhi cerita, yang memperdalam pemahaman mereka tentang nilai-nilai moral yang diajarkan. Oleh karena itu, penggunaan media cerita digital berbasis *ChatterKid* berdampak pada minat dan pemahaman anak usia dini tentang pembelajaran moral. Hal ini diperkuat oleh teori dan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis cerita digital memiliki kemampuan untuk membangun karakter anak melalui pengalaman visual, emosional, dan sosial yang menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media digital *storytelling* interaktif efektif dalam mengajarkan nilai-nilai moral pada anak usia dini. Temuan menunjukkan bahwa melalui cerita interaktif, anak-anak dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai moral seperti kejujuran, kerja sama, empati, dan tanggung jawab. Penggunaan media digital memungkinkan anak-anak untuk mengalami konsekuensi langsung dari pilihan moral yang mereka buat, sehingga memperdalam pemahaman mereka. Tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana media digital *storytelling* dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai moral pada anak-anak dapat dijawab dengan temuan ini, yang menunjukkan bahwa interaktivitas dalam cerita memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan personal. Selain itu, penggunaan pengulangan dalam media digital memperkuat pemahaman dan pengaplikasian nilai-nilai moral yang diajarkan. Dengan demikian, media digital *storytelling* interaktif dapat menjadi metode yang efektif dalam pendidikan moral anak usia dini.

Teori perkembangan moral anak menekankan pentingnya pembelajaran berbasis

visual, naratif, dan partisipatif saat menggunakan media ini. Anak dapat menjadi pendengar dan pencipta cerita dengan aplikasi *ChatterKid*. Ini membuat proses belajar lebih kontekstual, bermakna, dan emosional. Dalam penelitian ini, analisis terhadap penggunaan media digital storytelling interaktif lebih fokus pada nilai-nilai moral spesifik yang dipelajari anak-anak, seperti kejujuran, kerja sama, empati, dan tanggung jawab. Misalnya, kejujuran diajarkan melalui pilihan antara berkata jujur atau berbohong dalam cerita, sementara kerja sama dianalisis melalui tugas yang melibatkan kelompok. Empati terlihat saat anak diminta untuk merespons perasaan karakter lain, dan tanggung jawab melalui konsekuensi dari pilihan mereka.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media digital interaktif untuk mengajarkan nilai moral dengan cara yang langsung dan aplikatif. Berbeda dari penelitian sebelumnya, penelitian ini menyoroti bagaimana interaktivitas dalam cerita memungkinkan anak-anak mengalami konsekuensi langsung dari pilihan mereka, memperdalam pemahaman moral mereka. Selain itu, pengulangan dalam media digital memungkinkan anak-anak untuk menguatkan pemahaman nilai-nilai moral melalui pengalaman yang lebih aktif dan personal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, D., & Susanti, S. (2023). *Implementasi teknologi artificial intelligence (AI) dalam pendidikan moral anak usia dini*. IAIN Palangkaraya Journal. <https://ejournal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/mipa/article/download/4022/pdf>
- Fatmawati, N. M., & Raharjo. (2024). *Pembelajaran berbasis AI (Artificial Intelligence) untuk anak usia dini*. Research Gate. https://www.researchgate.net/publication/377104637_Pembelajaran_Berbasis_AI_Artificial_Intelligence_untuk_Anak_Usia_Dini/fulltext/65955e250bb2c7472b30072f/Pembelajaran-Berbasis-AI-Artificial-Intelligence-untuk-Anak-Usia-Dini.pdf
- Kusuma, S., & Lestari, H. (2022). *Digital storytelling: Efektivitas dalam pembelajaran moral anak usia dini*. Journal of Early Childhood Education, 5(1), 45–56.
- Ningrum, M. A. M., & Kusumawardani, R. (2021). *Jurnal kecerdasan buatan, komputasi dan teknologi informasi*. UNUJA Journal. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/core/article/download/2710/pdf>
- Oktavianus, A. J. E. (2023). *Aplikasi pembelajaran anak usia dini untuk menentukan minat bakat menggunakan kecerdasan buatan*. BSI Journal. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/download/11341/5185>

- Rahayu, C., & Fanreza, R. (2023). *Mengeksplorasi literasi artificial intelligence dalam pendidikan anak usia dini: Systematic literature review*. UPI Journal. <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP/article/download/64654/24873>
- Robin, B. R. (2018). *Digital storytelling in early childhood education: Techniques and strategies*. Journal of Educational Media, 43(2), 123–136.
- Robin, B. R. (2019). *Educational uses of digital storytelling: Enhancing engagement and understanding in young learners*. Educational Technology & Society, 22(3), 237–247.
- Santrock, J. W. (2019). *Child development* (14th ed.). McGraw-Hill Education.
- Seo, K., & Yoon, D. (2020). *Pengaruh penggunaan AI terhadap perkembangan kognitif anak usia dini*. IAIN Kudus Journal. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/thufula/article/viewFile/4729/3054>
- Sugiono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. ALFABETA.
- W.Creswell, J. (2022). Research Design Qualitative, Quantitative and Mixed Methods. In *European niversity Institute* (Issue 2)
- Yoon, S. A. (2021). *Engaging early learners in digital storytelling to develop moral and emotional understanding*. Educational Technology Research and Development, 69(2), 305–318.