



PERAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI) SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK

Sohri Ramadhan Alfikri¹, Afifah²

^{1,2} Universitas Bina Bangsa, STKIP Situs Banten

Email: sohri392@gmail.com¹, afifahpaudstkipstribanten@gmail.com²

ABSTRACT

The development of digital technology, particularly Artificial Intelligence (AI), brings new opportunities to preschool education. Children are highly curious, but tend to get bored easily and have difficulty maintaining focus during learning. This demands the presence of innovative and engaging interactive media. AI can be a solution because it can provide adaptive, personalized, and engaging learning through educational applications, interactive games, and smart robots. This study aims to examine the role of AI as an interactive medium in increasing interest in learning in early childhood, highlighting its potential, benefits, and challenges. The results indicate that AI can increase child engagement, foster intrinsic motivation, and help teachers monitor learning progress. However, limited access, educator readiness, and the risk of reduced social interaction are obstacles that require attention. With wise use, AI has the potential to become a strategic medium in fostering children's interest in learning.

Keywords: *Artificial Intelligence, interactive media, interest in learning*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital, khususnya Artificial Intelligence (AI), membawa peluang baru dalam dunia pendidikan anak Prasekolah, Anak memiliki rasa ingin tahu tinggi, namun cenderung mudah bosan dan sulit mempertahankan fokus dalam pembelajaran. Hal ini menuntut hadirnya media interaktif yang inovatif dan menyenangkan. AI dapat menjadi solusi karena mampu menghadirkan pembelajaran adaptif, personal, dan menarik melalui aplikasi edukatif, permainan interaktif, maupun robot pintar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran AI sebagai media interaktif dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini, dengan menyoroti potensi, manfaat, serta tantangan yang dihadapi. Hasil kajian menunjukkan bahwa AI mampu meningkatkan keterlibatan anak, menumbuhkan motivasi intrinsik, dan membantu guru memantau perkembangan belajar. Namun, keterbatasan akses, kesiapan pendidik, dan risiko berkurangnya interaksi sosial menjadi kendala yang perlu diperhatikan. Dengan penggunaan yang bijak, AI berpotensi menjadi media strategis dalam menumbuhkan minat belajar anak.

Kata Kunci: Artificial Intelligence, media interaktif, minat belajar.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era revolusi industri 4.0 membawa pengaruh signifikan terhadap dunia pendidikan (Syerlita, & Siagian, 2024). Salah satu inovasi teknologi yang saat ini banyak dimanfaatkan adalah Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan. AI tidak hanya digunakan dalam bidang industri, kesehatan, maupun ekonomi, tetapi juga mulai diintegrasikan dalam bidang pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini (PAUD) (Khosibah et al, 2025). Pendidikan pada tahap ini memiliki peran yang

sangat penting karena merupakan fondasi awal bagi perkembangan kemampuan kognitif, bahasa, sosial, emosional, serta minat belajar anak (Komari, & Aslan, 2025).

Anak usia dini pada umumnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, menyukai eksplorasi, dan belajar melalui pengalaman langsung yang menyenangkan (Gea, & Zega, 2025). Namun, tantangan yang sering dihadapi pendidik adalah bagaimana menciptakan pembelajaran yang mampu mempertahankan perhatian dan minat belajar anak (Susanti et al, 2024). Dalam konteks ini, kehadiran AI sebagai media interaktif dapat menjadi alternatif solusi (Nurhayati et al, 2024). Media berbasis AI mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, adaptif, serta menarik bagi anak (Maulidin, 2024)

Di era digital saat ini, Artificial Intelligence (AI) hadir sebagai salah satu terobosan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan anak (Kirana et al, 2024). AI memiliki kemampuan untuk memproses data, belajar dari pola perilaku, serta memberikan respon yang adaptif sesuai dengan kebutuhan individu (Rifky, 2024). Melalui media berbasis AI, anak dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif, misalnya melalui permainan edukatif berbasis suara, aplikasi membaca cerita interaktif, hingga robot pintar yang dapat berinteraksi secara langsung dengan anak (Khosibah et al, 2025)

Berbagai aplikasi berbasis AI, seperti robot edukasi, aplikasi belajar dengan speech recognition, hingga gamification learning yang interaktif, dapat membantu anak belajar sambil bermain (Khosibah et al, 2025). Interaksi yang terbangun antara anak dengan media berbasis AI mampu menumbuhkan motivasi intrinsik serta meningkatkan minat belajar. Selain itu, AI juga berpotensi membantu guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Tarumasely et al, 2024).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa menumbuhkan minat belajar anak usia dini bukanlah hal yang mudah. Anak cenderung cepat bosan, mudah teralihkan perhatiannya, dan lebih menyukai aktivitas yang menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran formal. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif.

Di era digital saat ini, **Artificial Intelligence (AI)** hadir sebagai salah satu terobosan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan anak. AI memiliki kemampuan untuk memproses data, belajar dari pola perilaku, serta memberikan respon yang adaptif sesuai dengan kebutuhan individu. Melalui media berbasis AI, anak dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif, misalnya melalui permainan edukatif berbasis suara, aplikasi membaca cerita interaktif, hingga robot pintar yang dapat berinteraksi secara langsung dengan anak.

Pemanfaatan AI dalam pendidikan anak usia dini juga memiliki tantangan, seperti keterbatasan akses teknologi, kesiapan guru dalam memanfaatkannya, serta kekhawatiran mengenai dampak penggunaan teknologi terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Oleh sebab itu, penting untuk mengkaji lebih lanjut bagaimana AI dapat digunakan secara bijak dan proporsional sebagai media interaktif yang mampu meningkatkan minat belajar anak usia dini tanpa mengabaikan aspek perkembangan holistiknya.

Dengan adanya pemahaman mendalam tentang peran AI, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran PAUD serta memperkaya praktik pendidikan di era digital.

KAJIAN TEORITIK

1. Konsep Dasar Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Ariyanti, 2016). Pada fase ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, baik secara fisik, kognitif, sosial, maupun emosional. Masa ini sering disebut sebagai *golden age*, karena hampir 80% perkembangan otak manusia berlangsung pada periode ini (Bonita et al, 2022).

Anak usia dini berada pada tahap perkembangan praoperasional, yaitu fase di mana anak mulai mampu menggunakan simbol, bahasa, dan imajinasi, tetapi masih berpikir egosentris (Novitasari, & Prastyo, 2020). Anak belajar lebih banyak melalui pengalaman langsung, bermain, dan interaksi sosial. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini seharusnya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan mampu menumbuhkan minat anak dalam kegiatan pembelajaran.

Pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan anak. Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) menunjukkan bahwa anak dapat mencapai perkembangan optimal apabila memperoleh dukungan atau *scaffolding* dari orang dewasa maupun media pembelajaran yang tepat (Swastika & Utami, 2025). Dengan demikian, keberadaan media interaktif, termasuk yang berbasis *Artificial Intelligence* (AI), dapat menjadi bagian dari *scaffolding* untuk memfasilitasi anak dalam belajar sesuai kebutuhan dan tahap perkembangannya (Suryani et al, 2024).

2. Minat Belajar Anak Usia Dini

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan kecenderungan hati atau dorongan dalam diri anak untuk memperhatikan dan merasa tertarik pada aktivitas belajar (Matondang, 2018). Minat belajar adalah ketertarikan seseorang terhadap suatu kegiatan belajar yang disertai keinginan untuk melakukan aktivitas tersebut tanpa adanya paksaan (Sari, 2020).

Pada anak usia dini, minat belajar seringkali terlihat melalui ekspresi kegembiraan, rasa ingin tahu, serta keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran (Natalia et al, 2024). Minat belajar yang tumbuh sejak dini akan menjadi fondasi penting bagi keberhasilan belajar anak di jenjang pendidikan berikutnya. Maulidia et al, 2025).

b. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Anak Usia Dini

- 1) Faktor internal, seperti rasa ingin tahu, kebutuhan eksplorasi, dan kesiapan mental.
- 2) Faktor eksternal, meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan media pembelajaran yang digunakan.
- 3) Faktor emosional, seperti pengalaman menyenangkan atau tidak menyenangkan selama proses belajar (Dalimunthe, 2021).

c. Pentingnya Menumbuhkan Minat Belajar

Minat belajar anak usia dini sangat penting karena:

- 1) Menjadi motivasi intrinsik untuk belajar sepanjang hayat.
- 2) Membantu anak lebih fokus, konsentrasi, dan bersemangat dalam belajar.
- 3) Menumbuhkan kebiasaan belajar positif sejak usia dini (Fitri, & Istiqlaliyah, 2021).

3. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat anak sehingga proses belajar berlangsung lebih efektif (Wulandari et al, 2023). Media pembelajaran dapat berupa alat, teknologi, maupun lingkungan yang membantu proses belajar (Firmadani, 2020).

b. Media Interaktif untuk Anak Usia Dini

Media interaktif adalah media yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara anak dengan media tersebut. Ciri utama media interaktif adalah responsif, adaptif, dan dapat memberikan umpan balik.

Contoh media interaktif dalam PAUD antara lain:

- 1) Aplikasi permainan edukatif digital.
 - 2) Video pembelajaran dengan fitur interaktif.
 - 3) Robot edukasi yang bisa merespon suara anak.
 - 4) E-book interaktif yang bisa dibacakan dengan teknologi suara (Putra, 2020).
- c. Fungsi Media Interaktif
- 1) Membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik.
 - 2) Memberikan pengalaman belajar personal.
 - 3) Menstimulasi keterlibatan aktif anak.
 - 4) Mempermudah pemahaman konsep abstrak melalui simulasi.
4. Artificial Intelligence (AI): Pengertian, Perkembangan, dan Aplikasinya dalam Pendidikan
- a. Pengertian AI
- Artificial Intelligence (AI) adalah teknologi yang memungkinkan sistem komputer atau mesin melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti memahami bahasa, mengenali gambar, membuat keputusan, dan belajar dari pengalaman. Menurut Russell & Norvig (2010), AI mencakup mesin yang mampu berpikir, belajar, dan beradaptasi.
- b. Perkembangan AI dalam Dunia Pendidikan
- Pemanfaatan AI dalam pendidikan mulai berkembang sejak hadirnya intelligent tutoring system (ITS) yang dirancang untuk memberikan pembelajaran adaptif sesuai kemampuan siswa. Saat ini, AI dalam pendidikan mencakup berbagai bentuk, seperti:
- 1) Chatbot pembelajaran.
 - 2) Sistem rekomendasi materi belajar personal.
 - 3) Game edukasi berbasis AI.
 - 4) Virtual dan Augmented Reality berbasis AI.
- c. AI dalam Pendidikan Anak Usia Dini
- Dalam konteks PAUD, AI banyak diaplikasikan pada:
- 1) Robot edukasi seperti Cozmo atau Kibo, yang dapat berinteraksi dengan anak melalui suara dan ekspresi.
 - 2) Aplikasi belajar membaca berbasis AI yang mampu menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan anak.
 - 3) Gamifikasi pembelajaran berbasis AI, yang menyajikan permainan edukatif interaktif.
5. AI sebagai Media Interaktif dalam Pendidikan Anak Usia Dini

AI memiliki karakteristik unik yang membuatnya potensial digunakan sebagai media interaktif dalam pembelajaran anak usia dini, yaitu:

1) Personalisasi Pembelajaran

AI mampu menyesuaikan materi dengan kemampuan, minat, dan kecepatan belajar anak.

2) Interaktivitas Tinggi

Melalui teknologi speech recognition dan image recognition, AI dapat merespons suara maupun ekspresi anak sehingga tercipta interaksi dua arah.

3) Pembelajaran yang Menyenangkan

AI menghadirkan pembelajaran berbasis permainan (gamification) yang mampu menjaga motivasi anak.

4) Monitoring Perkembangan Anak

AI dapat merekam data interaksi anak, menganalisis kemajuan, serta memberikan laporan perkembangan kepada guru atau orang tua (Suryani et al, 2024).

6. Manfaat, Potensi, dan Tantangan AI dalam PAUD

a. Manfaat

- 1) Meningkatkan keterlibatan anak dalam belajar.
- 2) Menumbuhkan minat belajar melalui pembelajaran menyenangkan.
- 3) Mempermudah guru dalam memantau perkembangan anak.
- 4) Memberikan pengalaman belajar yang adaptif dan personal.

b. Potensi

- 1) Menjadi inovasi strategis dalam pembelajaran PAUD era digital.
- 2) Membantu mencetak generasi yang melek teknologi sejak dini.
- 3) Mengurangi kesenjangan pembelajaran melalui akses digital.

c. Tantangan

- 1) Keterbatasan sarana dan prasarana teknologi di PAUD.
- 2) Kesiapan guru dan orang tua dalam memanfaatkan AI.
- 3) Risiko penggunaan berlebihan yang dapat mengurangi interaksi sosial anak.
- 4) Kekhawatiran terkait keamanan data anak (Fauziddin, & Ningrum, 2024)

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai peran *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media interaktif dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Pendekatan ini dipilih

karena sesuai untuk mengungkap fenomena, persepsi, serta pengalaman guru, anak, dan orang tua dalam memanfaatkan media berbasis AI (Sari & Salehudin, 2024).

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus (*case study*), yaitu penelitian yang dilakukan secara mendalam pada suatu unit sosial tertentu, misalnya sebuah lembaga PAUD yang menerapkan media berbasis AI dalam pembelajarannya.

Penelitian dilaksanakan di salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang telah menggunakan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*, seperti aplikasi edukasi interaktif atau robot pembelajaran. Lokasi dipilih secara purposif karena dianggap relevan dengan fokus penelitian.

Waktu penelitian dilaksanakan selama ± 3 bulan, mencakup tahap persiapan, pengumpulan data, analisis, dan penyusunan laporan. Subjek penelitian: Anak usia dini (4–6 tahun), guru kelas, dan orang tua. Objek penelitian: Peran *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar anak. Jumlah informan ditentukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan subjek yang dianggap dapat memberikan informasi relevan terkait fokus penelitian. Teknik Pengumpulan Data dengan Observasi, wawancara dan dokumentasi yang digunakan untuk mengamati langsung aktivitas anak ketika menggunakan media berbasis AI. Analisis data dilakukan secara interaktif sesuai model Miles & Huberman (1994) yang meliputi: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan AI sebagai Media Interaktif di PAUD

Penggunaan AI dilakukan secara terintegrasi dengan kurikulum pembelajaran PAUD. Guru tidak hanya menjadikan AI sebagai sarana hiburan, tetapi benar-benar digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Beberapa praktik penggunaannya adalah:

- a. Pembelajaran Bahasa: Anak menggunakan robot edukasi untuk melatih pengucapan kata, mengenali huruf, dan mendengar cerita interaktif. Robot memberikan umpan balik langsung jika anak salah menyebutkan kata.
- b. Pembelajaran Matematika Dasar: Melalui aplikasi berbasis AI, anak mengerjakan permainan berhitung dengan tingkat kesulitan yang otomatis menyesuaikan. Jika anak berhasil, aplikasi memberi penghargaan berupa suara dan animasi.

c. Pembelajaran Sains Sederhana: Anak diajak mengamati fenomena alam (seperti hujan, siang-malam) melalui simulasi AI, lalu diminta untuk menirukan atau menjawab pertanyaan interaktif.

AI digunakan maksimal 30–40 menit setiap hari agar tidak mengurangi interaksi sosial anak dengan teman sebaya.

Selanjutnya berdasarkan hasil observasi, anak menunjukkan antusiasme tinggi ketika kegiatan belajar menggunakan AI dimulai. Mereka terlihat lebih fokus, tertarik, dan tidak mudah bosan dibandingkan pembelajaran konvensional. Misalnya, saat robot edukasi membacakan cerita, anak-anak duduk memperhatikan dengan ekspresi gembira, bahkan beberapa ikut menirukan suara tokoh.

Ekspresi minat belajar tampak dari perilaku anak yang aktif bertanya, mencoba fitur baru, dan meminta untuk mengulang permainan edukatif. Anak lebih lama mempertahankan konsentrasi saat menggunakan media AI dibandingkan saat hanya mendengarkan penjelasan guru.

Walaupun berinteraksi dengan media AI, anak tetap sering berdiskusi dengan guru maupun temannya, misalnya saat menjawab pertanyaan yang muncul di aplikasi. Hal ini menunjukkan bahwa AI tidak sepenuhnya mengurangi interaksi sosial, justru menjadi pemicu diskusi kelompok.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara Guru menyatakan bahwa AI membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan adaptif. Menurut mereka, AI mampu memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan anak. Anak yang cepat memahami bisa langsung ke level lebih tinggi, sedangkan anak yang masih kesulitan mendapat latihan tambahan tanpa merasa tertekan.

Guru juga menambahkan bahwa AI memudahkan mereka dalam pemantauan perkembangan. Melalui laporan aplikasi, guru dapat mengetahui progres setiap anak, misalnya jumlah soal yang berhasil diselesaikan atau kosakata baru yang dipelajari.

Namun, guru menekankan pentingnya pendampingan langsung. Tanpa keterlibatan guru, anak berpotensi hanya memperlakukan AI sebagai permainan semata, bukan sebagai media belajar.

Orang tua yang diwawancarai umumnya menyatakan bahwa anak terlihat lebih bersemangat belajar di rumah setelah mengenal AI di sekolah. Beberapa anak meminta orang tua mengunduh aplikasi edukasi serupa agar bisa digunakan di rumah.

Namun, ada juga kekhawatiran dari orang tua mengenai waktu layar (*screen time*) yang meningkat. Mereka berharap guru memberikan batasan jelas dan mengimbangi dengan aktivitas fisik maupun sosial.

Melalui wawancara sederhana dengan bahasa yang disesuaikan, anak-anak mengatakan mereka “senang” dan “tidak bosan” saat belajar dengan robot atau aplikasi AI. Beberapa anak menyebutkan mereka lebih suka mendengar cerita dari robot karena “suaranya lucu dan bisa bicara balik”.

Kemudian berdasarkan hasil dari dokumentasi berupa foto, serta catatan perkembangan belajar, ditemukan bahwa:

- a. Anak lebih sering menunjukkan ekspresi bahagia (senyum, tertawa) ketika menggunakan AI.
- b. Catatan guru menunjukkan adanya peningkatan skor keterlibatan anak dari minggu ke minggu.
- c. Laporan aplikasi AI memperlihatkan rata-rata anak dapat menyelesaikan latihan 30% lebih banyak dibandingkan saat menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, diperoleh gambaran bahwa AI berperan signifikan sebagai media interaktif dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Beberapa poin analisis yang dapat ditarik adalah sebagai berikut:

- a. AI sebagai Peningkat Keterlibatan
AI terbukti membuat anak lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari antusiasme, fokus, serta partisipasi anak saat berinteraksi dengan media AI.
- b. AI sebagai Pemicu Motivasi Intrinsik
Penggunaan gamifikasi dalam AI, seperti hadiah virtual, suara, dan animasi, mampu meningkatkan motivasi intrinsik anak. Anak belajar dengan senang hati tanpa merasa terpaksa.
- c. AI sebagai Media Personalisasi Pembelajaran
AI memberikan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan anak. Anak yang cepat belajar mendapat tantangan baru, sementara anak yang masih kesulitan tetap dapat belajar sesuai kemampuan.
- d. AI sebagai Alat Evaluasi
Guru terbantu dengan adanya laporan perkembangan dari aplikasi AI. Data tersebut menjadi dasar dalam memberikan bimbingan individual.
- e. AI sebagai Tantangan Baru dalam Pendidikan Anak Usia Dini
Meski memiliki manfaat, terdapat tantangan yang harus diperhatikan:

- 1) Risiko anak terlalu lama menggunakan layar.
- 2) Potensi berkurangnya interaksi sosial jika AI digunakan berlebihan.
- 3) Kesiapan guru dan orang tua dalam mendampingi penggunaan AI.

Penelitian ini menunjukkan bahwa Artificial Intelligence (AI) berperan sebagai media interaktif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. AI mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, adaptif, dan menyenangkan. Anak menunjukkan keterlibatan yang tinggi, motivasi belajar meningkat, serta perkembangan belajar lebih terpantau.

Namun, keberhasilan pemanfaatan AI sangat bergantung pada pendampingan guru dan orang tua serta pengaturan durasi penggunaan agar tetap seimbang dengan aktivitas fisik dan interaksi sosial. Dengan demikian, AI bukanlah pengganti peran guru, melainkan mitra strategis dalam menciptakan pengalaman belajar bermakna bagi anak usia dini

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Artificial Intelligence (AI) memiliki peran signifikan sebagai media interaktif dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Kehadiran AI dalam bentuk aplikasi pembelajaran, permainan edukatif, maupun robot interaktif terbukti mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan anak. AI memberikan stimulus visual, audio, dan responsif yang membuat anak lebih terlibat aktif, meningkatkan rasa ingin tahu, serta memperpanjang konsentrasi mereka dalam kegiatan belajar.

Selain itu, AI juga membantu guru dan orang tua dalam memantau perkembangan belajar anak melalui analisis data, rekomendasi aktivitas, dan penyajian materi yang lebih personal. Meskipun demikian, penerapan AI masih menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan akses teknologi, kesiapan pendidik, serta potensi berkurangnya interaksi sosial jika penggunaannya tidak seimbang. Dengan demikian, AI berpotensi menjadi media pembelajaran strategis bagi anak usia dini apabila diintegrasikan secara bijak, seimbang, dan tetap didukung oleh interaksi manusiawi dari guru maupun orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak the importance of childhood education for child development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).

- Bonita, E., Suryana, E., Hamdani, M. I., & Harto, K. (2022). The golden age: Perkembangan anak usia dini dan implikasinya terhadap pendidikan islam. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 218-228.
- Dalimunthe, H. A. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar matematika pada anak usia dini (6-10 tahun) Komunitas Kampung Aur. *Jurnal Social Library*, 1(2), 49-53.
- Fauziddin, M., & Ningrum, M. A. (2024). Symantic Literature Review: Manfaat Artificial Intelligence (AI) pada Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(6), 1475-1488.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi pendidikan nasional*, 2(1), 93-97.
- Fitri, N. L., & Istiqlaliyah, H. (2021). Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia 5-6 Tahun. *Al Hikmah Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 5(2), 122-132.
- Gea, A., & Zega, R. F. W. (2025). Metode pembelajaran kreatif dalam pendidikan anak usia dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 209-219.
- Khosibah, S. A., Rahmaningrum, A., & Kusumawardani, C. T. (2025). Potensi dan Praktik Literasi Artificial Intelligence (AI) dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia: Systematic Literature Review. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 11(1), 55-69.
- Khosibah, S. A., Rahmaningrum, A., & Kusumawardani, C. T. (2025). Potensi dan Praktik Literasi Artificial Intelligence (AI) dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia: Systematic Literature Review. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 11(1), 55-69.
- Khosibah, S. A., Rahmaningrum, A., & Kusumawardani, C. T. (2025). Potensi dan Praktik Literasi Artificial Intelligence (AI) dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia: Systematic Literature Review. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 11(1), 55-69.
- Kirana, M. D., Asbari, M., & Rusdita, R. (2024). Anak Indonesia Pencipta AI untuk Pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 34-37.
- Komari, K., & Aslan, A. (2025). Menggali potensi optimal anak usia dini: Tinjauan literatur. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(1), 68-78.
- Matondang, A. (2018). Pengaruh antara minat dan motivasi dengan prestasi belajar. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 24-32.
- Maulidia, S. N., Munawaroh, H., Rohmatun, A. S. S., Ramadhani, B., & Azizah, T. N. (2025). PENTINGNYA PEMBELAJARAN BAHASA DINI MENUMBUHKAN MINAT

- BELAJAR ANAK USIA DINI. *Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 192-210.
- Maulidin, S. (2024). Penerapan pembelajaran adaptif berbasis kecerdasan buatan (AI) untuk meningkatkan kinerja siswa dengan kebutuhan khusus di kelas inklusif. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(3), 128-139.
- Natalia, V. G., Gunawan, M., & Pertiwi, D. (2024). Pengenalan cita-cita melalui fun learning untuk meningkatkan minat belajar siswa taman kanak-kanak. *Penamas: Journal of Community Service*, 4(1), 34-45.
- Novitasari, Y., & Prastyo, D. (2020). Egosentrisme anak pada perkembangan kognitif tahap praoperasional. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 2407-4454.
- Nurhayati, N., Suliyem, M., Hanafi, I., & Susanto, T. T. D. (2024). Integrasi AI dalam collaborative learning untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Academy of Education Journal*, 15(1), 1063-1071.
- Putra, P. A. (2020). Mengembangkan kemampuan membaca anak usia dini dengan multimedia interaktif. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 20-25.
- Rifky, S. (2024). Dampak penggunaan artificial intelligence bagi pendidikan tinggi. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 2(1), 37-42.
- Sari, D. K. (2020). Upaya Guru Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SDN 10 Belutu. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 59-71.
- Sari, P. N., & Salehudin, M. (2024). Peran Teknologi AI PAUDPEDIA sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Digital Anak Usia Dini di TK ABA 3 Samarinda. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 9(3), 169-179.
- Suryani, A., Loliyana, L., Rohman, F., Sowiyah, S., Sugianto, S., & Khomsiyati, S. (2024). Artificial Intelligence sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(3), 391-415.
- Suryani, A., Loliyana, L., Rohman, F., Sowiyah, S., Sugianto, S., & Khomsiyati, S. (2024). Artificial Intelligence sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(3), 391-415.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86-93.

- Swastika, A. I., & Utami, I. W. P. (2025). Penerapan scaffolding pada zone of proximal development (ZPD) kelas X DKV-2 di SMK terhadap mata pelajaran sejarah. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 68-76.
- Syerlita, R., & Siagian, I. (2024). Dampak perkembangan revolusi industri 4.0 terhadap pendidikan di era globalisasi saat ini. *Journal on Education*, 7(1), 3507-3515.
- Tarumasely, Y., Halamury, M., Sipahelut, J., & Labobar, W. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan Melalui Teknologi AI; Membaca Perubahan Motivasi dan Kemandirian Belajar Siswa di Indonesia. *Academia Publication*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.