

Penerapan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Face Swap sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Anak Usia Dini di TK Perguruan Buddhi

Dram Renaldi*, Junaidi Akbar, Susanto Hariyanto, Edy, Desiyanna Lasut, Ramona Dyah Safitri, Rino, Benny Daniawan, Amin Suyitno, Indah Fenriana, Mayshe

Universitas Buddhi Dharma, Jl. Imam Bonjol, RT.002/RW.003, Karawaci, Kec. Karawaci, Kota Tangerang, Banten 15115

*dram.renaldi@ubd.ac.id

Article history

Received : 04/10/2025

Received in revised form : 10/10/2025

Accepted : 20/11/2025

Abstract: *This community service program aims to introduce artificial intelligence (AI) technology through a face swap application as an interactive learning medium for children aged 4–6 years at TK Perguruan Buddhi. The program's main contribution is the development of a child-friendly and safe AI-based learning model aligned with early childhood cognitive development. The implementation consisted of planning, learner needs analysis, AI demonstrations, creative exploration using face swap, and evaluation using the Kirkpatrick level-1 model. Evaluation results from 10 teachers indicate very high student enthusiasm and engagement (score 4.89), along with positive pedagogical impacts such as improved concept comprehension, visual attention, and creativity (mean 4.51). The face swap media effectively captured children's interest and provided an enjoyable and developmentally appropriate digital learning experience. Qualitative findings further show that children retained their interest and memory of the AI introduction days after the activity. Overall, the program demonstrates that face swap technology can serve as an effective, safe, and innovative learning tool to enhance early digital literacy, creativity, and technological awareness in young children. The study also highlights the need for ethical and data security protocols, as well as the importance of integrating structured AI literacy within early childhood education.*

Keywords: *Artificial Intelligence; Face Swap; Education; Early Childhood; Learning Technology.*

Abstrak: Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan teknologi artificial intelligence (AI) melalui aplikasi face swap sebagai media pembelajaran interaktif bagi anak usia 4–6 tahun di TK Perguruan Buddhi. Kontribusi utama program ini terletak pada penyusunan model pembelajaran AI yang ramah anak, aman, dan sesuai tahap perkembangan kognitif anak usia dini. Metode pelaksanaan mencakup perencanaan, analisis karakteristik peserta, demonstrasi aplikasi face swap, kegiatan eksplorasi kreatif, serta evaluasi menggunakan model Kirkpatrick level-1. Hasil evaluasi yang diperoleh dari 10 guru menunjukkan tingkat antusiasme dan keterlibatan siswa yang sangat tinggi (skor 4,89), diikuti dampak pedagogis positif seperti peningkatan pemahaman konsep, perhatian visual, dan kreativitas (rerata 4,51). Penggunaan media face swap terbukti menarik perhatian siswa dan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta relevan dengan perkembangan digital. Temuan kualitatif juga memperkuat bahwa anak masih mengingat dan menunjukkan minat lanjutan terhadap AI beberapa hari setelah kegiatan berlangsung. Secara keseluruhan, program ini menunjukkan bahwa teknologi face swap dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, aman, dan inovatif untuk meningkatkan literasi digital awal, kreativitas, serta kesadaran teknologi pada anak usia dini. Studi ini sekaligus menegaskan pentingnya protokol etika dan keamanan digital serta perlunya integrasi kurikulum AI yang terstruktur dalam pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence; Face Swap; Pendidikan; Anak Usia Dini; Teknologi Pembelajaran.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) telah mengalami kemajuan sangat pesat dalam dekade terakhir, terutama dalam bidang pembelajaran mesin (Adhiluhung et al., 2025; Yollanda et al., 2024). Salah satu aplikasi AI yang semakin populer adalah teknologi *face swap*, yang memungkinkan penggantian wajah secara *real time* menggunakan algoritma pembelajaran mesin (Mu et al., 2024). Teknologi ini tidak hanya berkembang dalam industri hiburan dan media sosial, tetapi juga memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini (Wulandari & Komariah, 2024)

Anak usia dini, khususnya pada rentang 4-6 tahun, berada dalam masa *golden age* yang merupakan periode emas perkembangan kognitif, sosial, dan emosional (Muslikhah & Pamungkas, 2022; Rahmatia et al., 2023). Pada masa ini, anak-anak memiliki daya serap tinggi terhadap informasi baru dan sangat responsif terhadap pembelajaran visual dan interaktif (Nizrina & Rusdiyani, 2022). Penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar, asalkan pendekatan yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan anak (Haerudin & Gustiana, 2023; Mardhotillah & Rakimahwati, 2022). Perkembangan teknologi telah memberikan dampak signifikan terhadap kegiatan belajar mengajar. Proses pendidikan tidak lagi sepenuhnya mengandalkan cara-cara konvensional, melainkan bertransformasi menuju penggunaan berbagai media digital, aplikasi, serta platform daring untuk menyampaikan materi yang lebih variatif, menarik, dan interaktif (Toyib et al., 2024). Dalam proses pembelajaran guru juga dituntut agar menguasai atau bahkan melek teknologi terutama teknologi informasi karena setiap pekerjaan sudah bersentuhan dengan teknologi informasi (Saputera et al., 2021).

Meskipun demikian, integrasi teknologi AI khususnya *face swap* dalam PAUD belum banyak diteliti secara mendalam, terutama terkait efektivitas pedagogis, dampak psikologis, keamanan, dan aspek etisnya. Belum jelas bagaimana teknologi ini dapat diterapkan secara aman dan mendukung perkembangan kognitif serta kreativitas anak tanpa mengabaikan nilai-nilai humanis yang penting pada masa emas pertumbuhan mereka.

TK Perguruan Buddhi sebagai lembaga yang berfokus pada pengembangan karakter dan kecerdasan holistik anak menghadapi tantangan dalam

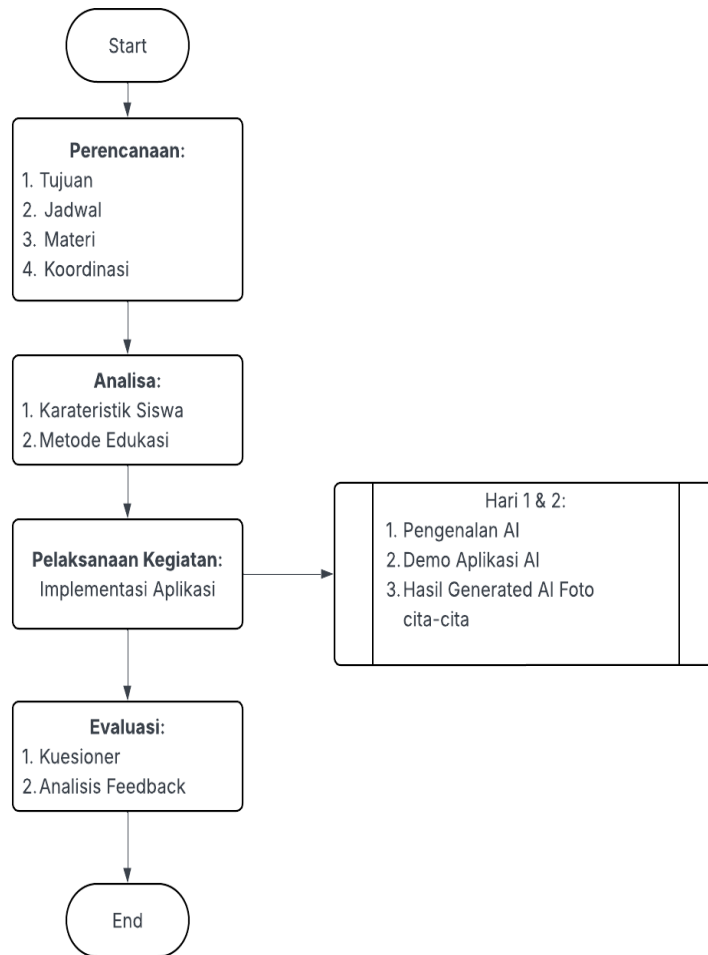
mengintegrasikan teknologi modern sambil menjaga nilai-nilai pendidikan yang humanis. Oleh karena itu, studi pengabdian kepada masyarakat teknologi AI melalui aplikasi *face swap* dengan pendekatan *child-friendly* berpotensi menjadi langkah inovatif yang tidak hanya memperkenalkan anak pada teknologi masa depan, tetapi juga mengembangkan kemampuan kognitif, kreativitas, dan literasi digital mereka dalam lingkungan yang aman dan terkontrol.

Penting untuk memahami manfaat pedagogis teknologi ini, seperti peningkatan imajinasi, ekspresi diri, dan pemahaman tentang identitas personal pada anak, sekaligus waspada terhadap risiko etis yang mungkin timbul, misalnya potensi kebingungan identitas atau penyalahgunaan data (Asmara et al., 2023). Literasi AI yang dikembangkan sejak dini dirasa krusial untuk mempersiapkan anak menghadapi era digital yang terus berkembang, serta memastikan mereka dapat memanfaatkan teknologi secara positif dan bertanggung jawab (Khosibah et al., 2025; Noviyanti et al., 2023).

Berdasarkan masalah tersebut, fokus kegiatan ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi *face swap* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak usia 4-6 tahun di TK Perguruan Buddhi, sekaligus menilai aspek pedagogis, keamanan, dan etika dalam implementasinya. Harapannya, kegiatan ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran berbasis AI yang efektif, aman, dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini, sekaligus membantu pendidik mengintegrasikan teknologi ini secara optimal dalam proses belajar mengajar.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan terstruktur yang terdiri dari tahap perencanaan, analisis, pelaksanaan, dan evaluasi untuk memastikan implementasi studi pengabdian kepada masyarakat teknologi AI melalui aplikasi *face swap* berjalan efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini di TK Perguruan Buddhi. Alur kegiatan secara rinci dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Perencanaan

Tahap awal dimulai dengan penyusunan tujuan kegiatan yang selaras dengan kebutuhan sekolah dan perkembangan teknologi terkini. Perencanaan juga mencakup penentuan jadwal pelaksanaan, persiapan materi pembelajaran, serta koordinasi dengan pihak sekolah guna memastikan kelancaran seluruh rangkaian kegiatan.

Analisa

Sebelum kegiatan utama dilaksanakan, dilakukan analisis karakteristik siswa guna memahami kebutuhan belajar serta kesiapan anak dalam menerima teknologi baru. Selain itu, dipilih metode edukasi yang paling sesuai dengan usia dan tahapan perkembangan anak, agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal. Setelah dilakukan analisa maka didapatkan kriteria peserta antara lain:

- a) Siswa KB (Kelompok Belajar) = 4 siswa (usia 3 – 4 tahun)
- b) Siswa TK A1 = 16 siswa (usia 4 - 5 tahun)
- c) Siswa TK A2 = 8 siswa (usia 4 - 5 tahun)

Pelaksanaan Kegiatan

Sesi pelaksanaan dilakukan selama dua hari dengan beberapa rangkaian aktivitas, yaitu:

- a) Pengenalan konsep dasar AI secara sederhana dan interaktif.
- b) Demonstrasi penggunaan aplikasi AI (*face swap*) pada perangkat digital.
- c) Kegiatan eksplorasi hasil, di mana anak-anak melihat hasil foto mereka yang digenerasi AI sesuai cita-cita atau profesi impian.

Proses ini dirancang agar anak terlibat aktif dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sekaligus menstimulasi kreativitas dan rasa ingin tahu terhadap teknologi.

Evaluasi

Pada akhir kegiatan ini, dilakukan analisa hasil atau dampak yang didapatkan terhadap siswa melalui penilaian kuesioner yang diisi oleh para guru sebagai penilai langsung perkembangan ataupun dampak pada peserta didiknya setelah kegiatan ini. Adapun metode analisa yang dilakukan menggunakan model Kirkpatrick level-1. Model ini merupakan metode yang efektif untuk mengevaluasi program pelatihan, mengukur respons peserta terhadap berbagai aspek pelatihan (Kum, 2018) Pengolahan data sangat penting dalam teknologi informasi, dengan klasifikasi menjadi metode umum untuk mengelompokkan data berdasarkan karakteristik. Studi-studi ini menyoroti pentingnya metode pengolahan data yang efektif di berbagai bidang, mulai dari evaluasi pelatihan hingga sistem pemungutan suara yang aman dan penilaian pendidikan, yang menunjukkan beragam aplikasi dan pengembangan teknik pengolahan data yang sedang berlangsung. Adapun kuesioner ini diisi oleh guru sebagai pengamat (observasi) terhadap dampak siswa sebagai peserta. Berikut ini kuesioner yang digunakan dalam mengevaluasi secara deskriptif dengan nilai menggunakan skala likert:

Tabel 1. Format Kuesioner

Pertanyaan	Skala				
	1	2	3	4	5
	Buruk	Tidak Baik	Cukup	Baik	Sangat Baik
Seberapa antusias siswa selama kegiatan pengenalan AI?			Score: 1 - 5		
Apakah materi yang disampaikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak TK?			Score: 1 - 5		
Seberapa jelas penyampaian konsep AI untuk anak TK?			Score: 1 - 5		
Apakah media/alat peraga yang digunakan menarik perhatian siswa?			Score: 1 - 5		

Seberapa interaktif kegiatan pengenalan AI ini?	Score: 1 - 5
Apakah kegiatan ini memberikan manfaat langsung yang terlihat pada siswa?	Score: 1 - 5
Seberapa mudah konsep ini bisa Anda terapkan di kelas sehari-hari?	Score: 1 - 5

Lalu pada tahap berikutnya dilakukan mekanisme validasi instrumen berdasarkan kuesioner di atas antara lain dengan menggunakan validasi isi (*content validity*), yaitu berdasarkan pengembangan pertanyaan dari penelitian sebelumnya (Nawawi, 2022). Dan di lanjutkan dengan analisa kuantitatif dan analisa kualitatif deskriptif, yaitu sebagai berikut:

a) Analisis Kuantitatif Deskriptif

- ✓ Data dari kuesioner yang menggunakan skala Likert dianalisis secara deskriptif kuantitatif.
- ✓ Setiap respon pada skala (1-5) dihitung frekuensi serta persentase pada tiap item pertanyaan.
- ✓ Rata-rata skor dari setiap item serta skor total reaksi peserta diinterpretasikan untuk mengetahui tingkat kepuasan/reaksi positif peserta terhadap program.
- ✓ Hasil analisis dapat disajikan dalam bentuk tabel, grafik atau diagram.

b) Analisis Kualitatif Deskriptif

- ✓ Jika terdapat kolom isian terbuka atau ruang untuk komentar, data tersebut dianalisis secara tematik.
- ✓ Setiap komentar peserta dikategorikan sesuai tema, misal: kejelasan materi, kesan terhadap penggunaan AI, manfaat pembelajaran, dan kendala yang dihadapi.
- ✓ Temuan kualitatif digunakan untuk memperkaya hasil kuantitatif serta memberi gambaran utuh mengenai pelaksanaan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jadwal Pelaksanaan

Berikut merupakan jadwal pelaksanaan pengabdian dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan

No	Nama Kegiatan	Bulan ke			
		1	2	3	4
1	Diskusi Pihak Sekolah				

No	Nama Kegiatan	Bulan ke			
		1	2	3	4
2	Persiapan dengan Wali Kelas				
3	Pengumpulan Materi				
4	Persiapan dan Tes AI				
5	Pelaksanaan				
6	Evaluasi				

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini disajikan dalam beberapa sub yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi.

Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini, kami melakukan diskusi dengan pihak sekolah dan wali kelas, beberapa analisis kebutuhan untuk melakukan pelaksanaan sebagai berikut,

1) Menentukan tujuan dan sasaran

- ✓ Tujuan: Memperkenalkan AI secara menyenangkan tanpa menimbulkan kecemasan.
- ✓ Sasaran: Meningkatkan *awareness* teknologi masa depan, mengembangkan kreativitas digital, dan memperkuat kemampuan dasar sesuai kognitif anak usia dini.

2) Susun jadwal pelaksanaan

- ✓ Sinkronkan dengan ritme belajar anak dan kalender akademik TK.

3) Siapkan materi pembelajaran

- ✓ Buat materi AI sederhana dan interaktif.

4) Siapkan alat dan bahan

- ✓ Lengkapi laptop, proyektor, aplikasi *face swap* AI dengan standar keamanan tinggi.
- ✓ Pilih aplikasi yang aman, ramah anak, *stable*, dan *real-time*.

5) Pahami karakteristik anak usia dini

- ✓ Dilakukan wawancara terhadap suasana kelas kepada guru.

6) Sesuaikan metode pembelajaran

- ✓ Gunakan media gambar, permainan, dan video animasi untuk menarik perhatian anak dan pengalaman langsung teknologi.

7) Implementasikan teknologi *face swap* AI

- ✓ Modifikasi foto anak menjadi versi dewasa sesuai profesi Impian masing-masing.

8) Siapkan template profesi

- ✓ Telah menyiapkan beberapa gambar profesi yang diinginkan oleh siswa-siswi.

Tahap Pelaksanaan

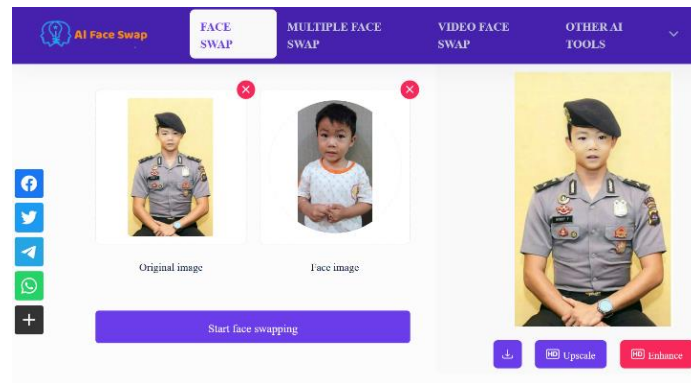
Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan selama dua hari dan tempat pelaksanaan di TK Perguruan Buddhi, adapun rincian waktu pelaksanaan dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Waktu Pelaksanaan

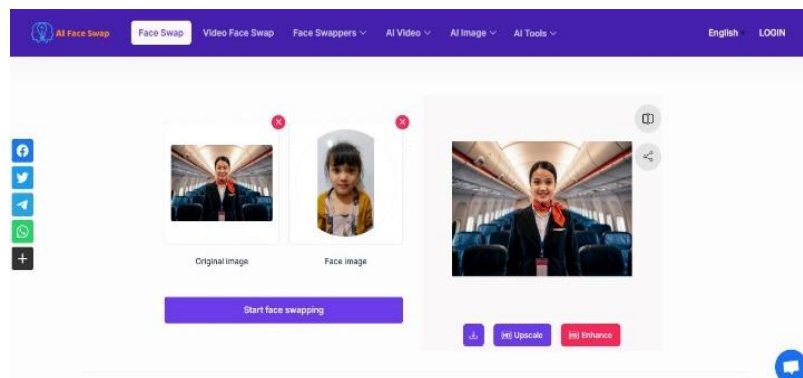
Kelas	Hari, Tanggal	Jam (WIB)
TK A1	Kamis, 12 Juni 2025	09.00 - 11.00 WIB
TK A2, KB	Jum'at, 13 Juni 2025	08.00 - 10.00 WIB

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran *face swap* AI dilakukan dalam dua hari dengan pembagian kelompok berdasarkan jumlah siswa. Hari pertama diperuntukkan bagi siswa TK A1 yang berjumlah 16 siswa dengan rentang waktu pelaksanaan dari pukul 09.00-12.00 WIB. Kegiatan dimulai dengan sesi pengenalan konsep kecerdasan buatan secara sederhana melalui metode bercerita atau presentasi interaktif yang berlangsung selama 1 jam (09.00-10.00), selanjutnya demonstrasi penggunaan aplikasi *face swap* AI dengan menampilkan contoh-contoh gambar transformasi wajah kepada siswa selama 30 menit (10.00-10.30), puncak kegiatan pada hari pertama adalah sesi praktik langsung dimana siswa difoto dan diajak untuk mengamati hasil transformasi wajah mereka menjadi versi dewasa melalui teknologi AI, yang berlangsung 30 menit (10.30-11.00).

Hari kedua pelaksanaan ditujukan siswa TK A2 dan kelompok bermain (KB) dengan total peserta 12 siswa, dimulai lebih pagi yaitu pukul 08.00-10.00 WIB. Strukur kegiatan pada hari kedua mengikuti pola yang sama dengan hari pertama. Pembagian waktu dan kelompok ini bertujuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan memastikan setiap siswa mendapatkan perhatian yang memadai selama kegiatan berlangsung.



Gambar 2. Contoh hasil aplikasi *Face Swap* AI pada siswa laki-laki



Gambar 3. Contoh hasil Aplikasi *Face Swap* AI pada siswi perempuan

Tahap Evaluasi

Adapun evaluasi yang dilakukan terhadap reaksi hasil siswa TK Perguruan Buddhi setelah mendapatkan studi pengabdian kepada masyarakat tentang AI adalah para guru pengajar sebagai perpanjangan tangan perkembangan kemampuan anak usia dini, ada sebanyak 10 orang guru yang mengisi kuesioner dengan hasil akhir kuesioner diperoleh dalam pelaksanaan dapat di lihat Tabel 4.

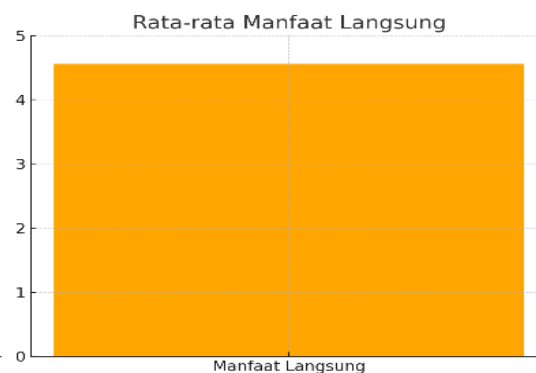
Tabel 4. Rata-Rata Kuesioner

No	Pertanyaan	Skor
1	Seberapa antusias siswa selama kegiatan pengenalan AI	4,89
2	Apakah materi yang disampaikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak TK	4,44
3	Seberapa jelas penyampaian konsep AI untuk anak TK	4,56
4	Apakah media/alat peraga yang digunakan menarik perhatian siswa	4,67
5	Seberapa interaktif kegiatan pengenalan AI ini	4,78
6	Apakah kegiatan ini memberikan manfaat langsung yang terlihat pada siswa	4,56
7	Seberapa mudah konsep ini anda terapkan di kelas sehari-hari	4,22

Berdasarkan Tabel 4, hasil evaluasi program, diperoleh temuan yang menunjukkan kekuatan dan area yang memerlukan perbaikan. Analisis data menunjukkan bahwa program memiliki beberapa aspek positif yang menonjol serta beberapa area perlu mendapat perhatian khusus.

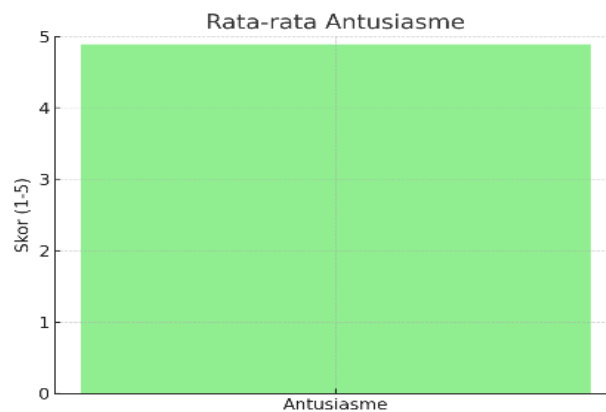
Aspek positif program hasil evaluasi menunjukkan bahwa tingkat antusiasme siswa mencapai skor sangat tinggi yaitu 4,89 dari skala 5, temuan ini mengindikasikan bahwa program berhasil membangkitkan minat dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dari hasil tabel juga dapat dilihat poin nomor 2, 3, 5, 6, dan 7 menunjukkan dampak pedagogis dengan rerata 4,51 dan hasil tersebut sudah menunjukkan manfaat langsung akan pemahaman dan perkembangan peserta dalam pengenalan AI. Berikut ini gambaran grafik tentang rata-rata manfaat langsung oleh siswa-siswi TK Perguruan Buddhi terhadap pengenalan AI.



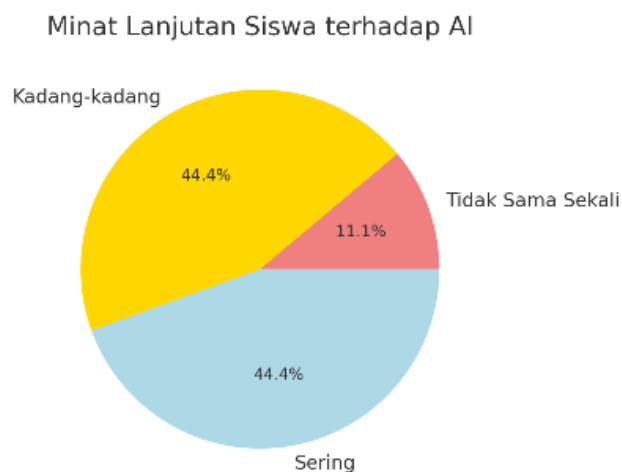
Gambar 4. Grafik rata-rata manfaat langsung

Lalu pada poin 1 dan 4 menunjukkan dampak psikologis siswa dengan rerata 4,78 dan hasil ini sudah menunjukkan adanya antusiasme, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan ini. Berikut ini gambaran grafik rata-rata antusiasme siswa-siswi TK Perguruan Buddhi.



Gambar 5. Grafik rata-rata Antusiasme

Kemudian beberapa hari setelah kegiatan ini dilaksanakan, disebarkan kembali kuesioner tentang dampak keberlanjutan dari hasil kegiatan yang ditanyakan langsung ke siswa melalui guru pengajar tentang apakah siswa/anak usia dini masih mengingat tentang pengenalan AI? Berikut ini diagram hasil dampak minat lanjutan pengenalan AI kepada siswa yang dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Minat Siswa-Siswi Terhadap AI

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Studi pengabdian kepada masyarakat tentang *artificial intelligence* melalui aplikasi *face swap* pada anak usia dini di TK Perguruan Buddhi telah terbukti sebagai inovasi pendidikan yang efektif dan bermanfaat. Tingginya antusiasme anak, kualitas interaktivitas pembelajaran dan dampak jangka panjang yang positif mengkonfirmasi bahwa integrasi teknologi AI dalam pendidikan anak usia dini

memiliki prospek yang sangat menjanjikan. Program ini tidak hanya berhasil memperkenalkan konsep teknologi masa depan kepada generasi muda, tetapi juga menciptakan fondasi yang kuat untuk pengembangan literasi digital dan *computational thinking*. Dengan penyempurnaan berkelanjutan pada aspek kesesuaian materi dan diversifikasi media, model pembelajaran ini memiliki potensi untuk diterapkan secara luas dan memberikan kontribusi signifikan terhadap transformasi pendidikan di era digital.

Saran

Meskipun demikian, perlu adanya protokol keamanan digital dan pedoman etis dalam penggunaan AI untuk anak usia dini. Studi pengabdian kepada masyarakat ini merekomendasikan pengembangan kurikulum digital yang terstruktur untuk memaksimalkan manfaat teknologi AI dalam pendidikan anak usia dini. Adapun saran untuk rencana keberlanjutan kegiatan ini sebagai berikut:

a) Penerapan Berkelanjutan

- ✓ Evaluasi dan pembaruan kurikulum digital secara rutin.
- ✓ Integrasi pembelajaran AI berbasis proyek secara kontinu.

b) Keamanan dan Etika Digital

- ✓ Kembangkan pedoman keamanan data dan etika penggunaan AI.
- ✓ Sosialisasi dan audit protokol keamanan secara berkala.

c) Pelatihan Pendidik

- ✓ Gelar pelatihan dasar AI dan aplikasinya untuk guru.
- ✓ Bentuk komunitas belajar dan berikan materi pendukung.

d) Diversifikasi Media Pembelajaran

- ✓ Kembangkan berbagai media AI yang interaktif dan edukatif.
- ✓ Pilot project dan kumpulkan umpan balik dari pengguna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada LPPM Universitas Buddhi Dharma yang telah membiayai Pengabdian kepada Masyarakat dan TK Perguruan Buddhi memberikan fasilitas sarana dan prasarana.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiluhung, M., Perdana Sutrisno, V. L., & Saputra, T. W. (2025). Analisis Implementasi Kecerdasan Buatan pada Pembelajaran di Prodi Pendidikan Teknik Mesin UNS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 18(1), 124. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v18i1.88644>
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Haerudin, D. A., & Gustiana, E. (2023). Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 286–291. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3656>
- 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. <https://doi.org/10.18592/jea.v11i1.16329>
- Kum, T. A. (2018). Model Evaluasi Reaction Level dari Kickpatrick Penyelenggaraan Pendidikan dan Pelatihan Kepemimpinan Tingkat III Angkatan II Provinsi Gorontalo. *Publik (Jurnal Ilmu Administrasi)*, 7(1), 63. <https://doi.org/10.31314/pjia.7.1.63-69.2018>
- Mu, J., Adrezo, M., & Haikal, A. N. (2024). Identifikasi Wajah Asli dan Buatan Deepfake Menggunakan Metode Convolutional Neural Network. *Teknika*, 13(1), 45–50. <https://doi.org/10.34148/teknika.v13i1.705>
- Muslikhah, H., & Pamungkas, J. (2022). Penggunaan Ruang Media Audio Visual pada Kegiatan Pengembangan Seni sebagai Ajang Kreatifitas Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6079–6089. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2853>
- Nawawi, M. B. (2022). Evaluasi Kirkpatrick Level I Pelatihan Communication Skills Di Balai Diklat Keuangan Malang. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 86–92. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.11>
- Nizrina, E. H., & Rusdiyani, I. (2022). EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN. *Aş-Şibyān Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 205–220. <https://doi.org/https://doi.org/10.32678/assibyan.v7i2.9828>
- Noviyanti, A. I., Hidayanto, N. E., & Wijaya, P. R. (2023). Pembelajaran Berbasis AI (Artificial Intelligence) untuk Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1), 150–155. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1514>
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati. (2022). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1361>
- Rahmatia, R., Nurhayati, N., & Awalunisah, S. (2023). Identifikasi Pola Asuh Penanaman Nilai Keagamaan dan Etika pada Masa Golden Age. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5993–6004. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5259>
- Saputera, S. A., Sunardi, D., & Handayani, S. (2021). Peningkatkan Keterampilan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Online Bagi Guru dan Siswa Siswa Sekolah Dasar. *JAMS: Jurnal Abdimas Serawai*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.36085/jams.v1i3.4592>

- Toyib, R., Hidyah, A. K., Wibowo, S. H., Darnita, Y., Wijaya, A., David, N., & Veronika, M. (2024). Media Pembelajaran, video dan Poster untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Serta Guru di SMK Negeri 1 Bungo. *JURNALABDIMAS SERAWAIVOL* 4 NO, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.36085/jams.v4i1.6243>
- Wulandari, H., & Komariah, K. (2024). Media Artificial Intelegence dalam Mengenalkan Literasi Digital untuk Mengembangkan Kognitif pada Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 937–948. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.1001>
- Yollanda, F., dan Bisnis, E., & Muhammadiyah Riau, U. (2024). Tren Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Meningkatkan Pembelajaran Mahasiswa: Kajian Literatur. *Jurnal Sistem Informasi, Akuntansi Dan Manajemen*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.54951/sintama.v4i2.633>