

Pengenalan Budaya Indonesia Pada Anak Usia Dini Melalui Konten Short Video Berbasis AI di TK Aba Tegalsari

Naila Aisyatul Ulya¹, Siti Maesyaroh²

¹Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

²Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

e-mail: naila.aisyatul.ulya25020@mhs.uingusdur.ac.id¹

Abstrak

Pengenalan budaya Indonesia sejak usia dini penting untuk membentuk identitas dan rasa cinta tanah air di tengah gempuran budaya asing akibat globalisasi dan digitalisasi. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan short video berbasis Artificial Intelligence (AI) sebagai media pengenalan budaya Indonesia di TK ABA Tegalsari, sekaligus mengevaluasi respons anak serta pandangan guru dan orang tua. Menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan uji keabsahan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media inovatif ini berhasil meningkatkan perhatian, antusiasme, dan keterlibatan aktif anak dalam mengenali budaya Indonesia. Anak-anak menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi yang disajikan. Selain itu, guru dan orang tua menilai media ini sangat interaktif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa short video berbasis AI merupakan media pembelajaran budaya yang efektif, inovatif, dan relevan bagi pendidikan anak usia dini di era digital.

Kata Kunci: Artificial Intelligence, budaya Indonesia, media pembelajaran digital, pendidikan anak usia dini, short video.

Abstract

Introducing Indonesian culture from an early age is important for shaping identity and a sense of love for the homeland, amidst the onslaught of foreign cultures due to globalization and digitalization. This study aims to describe the use of Artificial Intelligence (AI)-based short videos as a medium for introducing Indonesian culture at TK ABA Tegalsari, while also evaluating children's responses and the views of teachers and parents. Using a qualitative case study approach, data were collected thru observation, interviews, and documentation. Data analysis employed the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing, with validity testing thru source triangulation and technique triangulation. The research results show that this innovative media successfully increased children's attention, enthusiasm, and active engagement in recognizing Indonesian culture. Children showed a high level of interest in the presented material. In addition, teachers and parents consider this media to be very interactive and suitable for the developmental characteristics of children. This study concludes that AI-based short videos are an effective, innovative, and relevant cultural learning medium for early childhood education in the digital era.

Keywords: Artificial Intelligence, Indonesian culture, digital learning media, early childhood education, short video.

PENDAHULUAN

Mengenalkan kekayaan budaya lokal sejak usia dini sejatinya bukan sekadar mentransfer pengetahuan, melainkan sebuah upaya sadar untuk menyemai benih identitas dan rasa bangga di

dalam jiwa anak-anak agar mereka tumbuh dengan akar kontekstual yang kuat (Triwardhani et al., 2023). Melalui literasi budaya yang sederhana namun bermakna, kita sedang menitipkan nilai-nilai kebajikan luhur agar tetap hidup di hati mereka, sekaligus membentuk generasi yang berkarakter, adaptif, namun tetap berpijak pada orisinalitas asalnya (Apriliani et al., 2020). Mengingat anak usia dini memahami dunia melalui pengalaman konkret dan menyenangkan, pemanfaatan teknologi digital abad ini menjadi instrumen krusial untuk menghadirkan narasi budaya secara lebih interaktif (Fitriani et al., 2024). Integrasi media pembelajaran yang hidup dan berbasis visual mampu menjembatani konsep budaya yang abstrak menjadi sebuah petualangan empiris yang memikat emosi sekaligus memicu rasa cinta tanah air sejak dini. Namun pada realitasnya, transformasi nilai ini sering kali membentur dinding keterbatasan media inovatif di lingkungan sekolah. Akibatnya materi seni budaya kerap tersaji secara rumit dan berjarak dari dunia anak, yang lambat laun mengikis pemahaman mereka terhadap keindahan warisan lokal seperti rumah adat, pakaian tradisional, hingga kuliner khas daerah (Apriliani et al., 2020). Kondisi ini diperparah oleh derasnya arus digitalisasi yang menjadi sebuah tantangan kontemporer di mana kita menyaksikan anak-anak begitu fasih mengadopsi budaya luar melalui layar gawai mereka, sementara di sisi lain mereka perlahan kehilangan minat dan merasa asing di rumah kebudayaannya sendiri (Triwardhani et al., 2023).

Arus globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi besar dalam lanskap pendidikan dan kebudayaan. Kemudahan akses informasi saat ini membuat anak-anak begitu mudah berinteraksi dengan budaya asing, sebuah kondisi yang berpotensi mengikis eksistensi kebudayaan lokal jika tidak dibersamai dengan upaya pelestarian yang kokoh sejak dini (Bangu & Kasim, 2024; Widyastuti et al., 2025). Kehadiran teknologi digital serta kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) sejatinya menawarkan peluang baru yang sangat besar. Teknologi ini dapat dioptimalkan untuk merancang media pembelajaran budaya Indonesia yang jauh lebih kreatif, interaktif, dan kontekstual, yang tidak hanya sesuai dengan karakteristik perkembangan anak tetapi juga mampu mendongkrak motivasi belajar mereka secara signifikan (Hudain et al., 2023). Namun pada realitasnya, pemanfaatan teknologi ini belum optimal karena para guru masih menghadapi keterbatasan fasilitas, pelatihan, serta literasi digital yang membuat pembelajaran cenderung konvensional (Diniyati et al., 2025; Enjeli et al., 2025). Oleh karena itu, agar adopsi media digital dan teknologi ini memberikan dampak positif yang aman bagi perkembangan anak, diperlukan kolaborasi dan sinergi yang kuat antara pendidik di sekolah dan orang tua di rumah (Hendraningrat & Fauziah, 2021).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media digital memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. (Hendraningrat & Fauziah, 2021)

menjelaskan bahwa penggunaan teknologi mampu meningkatkan motivasi belajar anak dibandingkan pembelajaran tradisional, sehingga media digital dinilai lebih efektif dalam menarik perhatian anak selama proses belajar. Temuan tersebut diperkuat oleh (Hudain et al., 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video berpengaruh terhadap motivasi belajar anak karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui unsur audio visual. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media digital dan video pembelajaran diketahui dapat membantu meningkatkan perhatian serta keterlibatan anak usia dini dalam pembelajaran. Namun demikian, penelitian sebelumnya masih lebih banyak membahas penggunaan media digital secara umum dan belum secara spesifik mengkaji pemanfaatan short video berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam mengenalkan budaya Indonesia pada anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pemanfaatan short video berbasis AI sebagai media pembelajaran budaya yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini di era digital.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan manfaat konten *short video* berbasis AI dalam mengenalkan kekayaan budaya Indonesia pada anak usia dini. Selain mengeksplorasi efektivitas medianya, penelitian ini juga diarahkan untuk mengetahui respons langsung anak-anak saat berinteraksi dengan konten digital tersebut, serta menggali pandangan dari sudut pandang guru dan orang tua mengenai integrasi teknologi ini dalam keseharian anak. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran budaya yang berbasis teknologi mutakhir. Di samping itu, luaran dari kajian ini dapat menjadi referensi praktis bagi guru PAUD dalam memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) secara kreatif di ruang kelas, yang pada akhirnya turut mendukung upaya kolektif kita dalam melestarikan budaya Indonesia melalui media digital yang ramah dan sesuai dengan karakteristik tumbuh kembang anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai pemanfaatan konten *short video* berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam mengenalkan budaya Indonesia pada anak usia dini. Penelitian dilaksanakan di TK ABA Tegalsari dengan subjek penelitian yang terdiri atas guru kelas, anak kelas A, dan salah satu orang tua. Guru dipilih karena berperan langsung dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *short video* berbasis AI, anak menjadi subjek utama untuk mengamati perhatian, keterlibatan, dan pemahaman terhadap budaya Indonesia, sedangkan orang tua dilibatkan untuk memperoleh informasi mengenai respons serta perkembangan anak setelah mengikuti pembelajaran. Objek penelitian ini adalah pemanfaatan konten *short video* berbasis AI sebagai media pembelajaran

budaya Indonesia yang mencakup proses penggunaan media, respons anak, serta pandangan guru dan orang tua terhadap implementasinya. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati perhatian, antusiasme, keterlibatan, dan kemampuan anak dalam mengenali budaya Indonesia melalui media yang digunakan. Wawancara dilakukan kepada guru, orang tua, dan anak guna memperoleh informasi mengenai proses pelaksanaan, manfaat, kendala, serta perubahan minat dan pemahaman anak terhadap budaya Indonesia, sedangkan dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran, penggunaan media, dan catatan perkembangan anak digunakan sebagai data pendukung. Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari guru, orang tua, dan anak serta triangulasi teknik melalui perbandingan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang valid dan dapat dipercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan pemanfaatan konten short video berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam mengenalkan budaya Indonesia pada anak usia dini di TK ABA Tegalsari. Konten yang digunakan dalam penelitian ini berupa short video berbasis AI yang menampilkan Tari Jaipong sebagai salah satu budaya Indonesia yang berasal dari Jawa Barat. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga memberikan gambaran yang komprehensif mengenai respon anak, pandangan guru dan orang tua, serta dampak penggunaan media terhadap pengenalan budaya Indonesia pada anak usia dini.

Tabel 1. Hasil Observasi Pembelajaran Menggunakan Short Video Berbasis AI

No.	Aspek yang diamati	Temuan Observasi
1.	Perhatian Anak	Sebagian besar anak memperhatikan video dari awal hingga akhir tanpa terdistraksi.
2.	Antusiasme Anak	Anak menunjukkan ekspresi senang, tertawa, bertepuk tangan, dan memberikan komentar spontan.
3.	Keterlibatan Anak	Anak aktif menirukan gerakan Tari Jaipong dan menjawab pertanyaan guru.
4.	Respon Verbal	Anak mampu menyebutkan nama tarian dan mengungkapkan pendapat tentang video yang ditonton.
5.	Pemahaman Budaya	Anak mulai mengenali Tari Jaipong sebagai budaya Indonesia serta mengetahui asal daerahnya secara sederhana.

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan short video berbasis AI mampu menarik perhatian anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Ketika video mulai diputar, hampir seluruh anak mengarahkan pandangan ke layar dan memperlihatkan rasa ingin tahu terhadap isi video. Karakter animasi yang menarik, penggunaan warna yang cerah, serta musik pengiring yang dinamis membuat

anak tetap fokus mengikuti tayangan hingga video berakhir. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru tidak perlu berulang kali mengingatkan anak untuk memperhatikan karena sebagian besar anak tetap terlibat dalam kegiatan menonton.

Antusiasme anak terlihat dari berbagai respon yang muncul selama video diputar. Beberapa anak tampak tersenyum, tertawa, dan menunjuk layar ketika melihat karakter animasi menampilkan gerakan Tari Jaipong. Anak juga memberikan komentar spontan mengenai warna pakaian, gerakan tari, dan tokoh animasi yang mereka lihat. Kondisi ini menunjukkan bahwa media visual berbasis AI mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung menyukai aktivitas visual dan audio yang menarik.

Selain menunjukkan perhatian dan antusiasme yang tinggi, anak juga memperlihatkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Ketika video menampilkan gerakan Tari Jaipong, beberapa anak secara spontan berdiri dan mencoba menirukan gerakan yang diperagakan oleh karakter animasi. Pada saat guru memberikan kesempatan untuk berdiskusi, anak terlihat aktif menjawab pertanyaan dan menceritakan kembali isi video dengan bahasa sederhana. Keterlibatan aktif tersebut menunjukkan bahwa anak tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan pemahaman anak terhadap budaya Indonesia setelah menonton video. Sebagian besar anak mampu menyebutkan nama Tari Jaipong sebagai tarian yang ditampilkan dalam video. Beberapa anak juga dapat menyebutkan bahwa tarian tersebut berasal dari Jawa Barat setelah mendapatkan penjelasan dari guru. Selain itu, anak mulai mengenali unsur-unsur budaya yang terdapat dalam video, seperti pakaian tari, musik pengiring, dan gerakan khas yang ditampilkan oleh penari. Temuan ini menunjukkan bahwa short video berbasis AI dapat membantu anak memperoleh pengetahuan awal mengenai budaya Indonesia secara lebih mudah dan menyenangkan.

Temuan hasil observasi diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas A TK ABA Tegalsari. Guru menjelaskan bahwa penggunaan short video berbasis AI memberikan perubahan yang cukup signifikan dibandingkan metode pembelajaran sebelumnya yang hanya mengandalkan cerita, gambar, dan lagu daerah. *“Sebelum menggunakan short video berbasis AI, saya biasanya mengenalkan budaya melalui cerita, gambar, dan lagu daerah, tetapi anak-anak sering cepat bosan. Setelah menggunakan video Tari Jaipong berbasis AI, anak-anak terlihat lebih antusias, ikut menirukan gerakan tari, serta lebih aktif bertanya tentang budaya yang ditampilkan. Menurut saya media ini membantu anak memahami budaya Indonesia dengan cara yang menyenangkan dan sesuai usia mereka.”* (Wawancara Guru Kelas A TK ABA Tegalsari). Pernyataan guru menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis AI mampu meningkatkan minat belajar anak sekaligus membantu guru menyampaikan materi budaya secara lebih menarik. Guru juga mengamati bahwa anak lebih mudah

mengingat informasi budaya ketika disajikan melalui video dibandingkan melalui metode konvensional.

Temuan serupa juga diperoleh dari hasil wawancara dengan orang tua siswa. Orang tua mengungkapkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan short video berbasis AI, anak menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap budaya Indonesia. *“Anak saya cukup sering menonton short video di rumah dan lebih menyukai video kartun atau animasi. Saat melihat video Tari Jaipong berbasis AI, anak terlihat senang, meminta diputar ulang, dan mulai menirukan gerakan tari dari video. Menurut saya media ini cukup efektif untuk mengenalkan budaya Indonesia kepada anak, meskipun tetap perlu pendampingan dari orang tua dan guru.”* (Wawancara Orang Tua Siswa TK ABA Tegalsari). Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa dampak penggunaan media tidak hanya terlihat di lingkungan sekolah, tetapi juga berlanjut di rumah. Ketertarikan anak terhadap Tari Jaipong terlihat dari keinginan mereka untuk menonton kembali video yang telah dipelajari dan menirukan gerakan tari yang ditampilkan.

Temuan penelitian semakin diperkuat oleh hasil wawancara dengan anak. Anak menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media short video berbasis AI serta mengungkapkan ketertarikannya terhadap budaya yang ditampilkan. *“Aku suka video Tari Jaipongnya karena kartunnya lucu dan warnanya bagus. Kartunnya seru karena bisa menari cepat dan aku jadi mau ikut menari juga. Kalau ada video tarian lain, aku mau menonton lagi.”* (Wawancara Anak Kelas A TK ABA Tegalsari). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa daya tarik visual yang dimiliki oleh konten berbasis AI menjadi faktor penting dalam membangun minat anak terhadap budaya Indonesia. Karakter animasi yang menarik dan penyajian yang menyenangkan membuat anak lebih mudah menerima informasi yang disampaikan melalui video.

Data dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran, laporan belajar harian, dan catatan perkembangan anak turut menguatkan hasil observasi dan wawancara. Dokumentasi menunjukkan bahwa selama kegiatan berlangsung anak aktif memperhatikan tayangan video, menirukan gerakan Tari Jaipong, serta berpartisipasi dalam sesi diskusi bersama guru. Berdasarkan catatan perkembangan anak, sebagian besar anak mampu mengenali nama Tari Jaipong, menyebutkan bahwa tarian tersebut berasal dari Indonesia, serta menunjukkan keberanian untuk memperagakan kembali beberapa gerakan tari yang telah diamati.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan konten short video berbasis AI memberikan dampak positif terhadap proses pengenalan budaya Indonesia pada anak usia dini. Media ini mampu meningkatkan perhatian, antusiasme, keterlibatan, dan pemahaman anak terhadap budaya Indonesia, khususnya Tari Jaipong. Selain itu, guru dan orang tua juga memberikan respon positif terhadap penggunaan media tersebut karena dinilai mampu menghadirkan

pembelajaran budaya yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini di era digital.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan konten short video berbasis Artificial Intelligence (AI) mampu meningkatkan perhatian, antusiasme, keterlibatan, dan pemahaman anak usia dini terhadap budaya Indonesia, khususnya Tari Jaipong. Temuan ini mengindikasikan bahwa karakteristik media yang memadukan unsur visual, audio, animasi, dan durasi singkat memiliki daya tarik yang tinggi bagi anak usia dini. Dari perspektif teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia dini berada pada tahap praoperasional yang ditandai dengan dominasi pemikiran konkret dan ketergantungan pada representasi visual dalam memahami suatu konsep (Risyanindya et al., 2024). Oleh karena itu, penyajian budaya melalui short video berbasis AI memungkinkan konsep budaya yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret, mudah diamati, dan lebih dekat dengan pengalaman belajar anak. Kondisi ini terlihat dari kemampuan anak mengenali nama Tari Jaipong, memperhatikan pakaian yang digunakan, serta menirukan gerakan tari yang ditampilkan dalam video.

Peningkatan perhatian anak selama pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar. Sebelum penggunaan short video berbasis AI, guru cenderung menggunakan metode konvensional berupa cerita, gambar, dan lagu daerah. Meskipun metode tersebut tetap memiliki nilai edukatif, hasil wawancara menunjukkan bahwa anak lebih mudah kehilangan fokus dan menunjukkan kejenuhan. Setelah penggunaan short video berbasis AI, anak terlihat lebih konsisten memperhatikan pembelajaran hingga akhir kegiatan. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran pada anak usia dini memerlukan media yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar visual dan kinestetik anak (Vina et al., 2022). Dengan kata lain, keberhasilan media AI dalam penelitian ini bukan semata-mata karena unsur teknologinya, melainkan karena teknologi tersebut mampu menghadirkan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Hendraningrat & Fauziah, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan motivasi belajar anak dibandingkan pembelajaran tradisional. Demikian pula, (Hudain et al., 2023) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis video memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan keterlibatan belajar anak usia dini. Namun, penelitian ini memberikan perspektif yang lebih spesifik karena tidak hanya mengkaji media digital secara umum, melainkan mengeksplorasi penggunaan short video yang diproduksi dengan dukungan AI sebagai sarana pengenalan budaya Indonesia. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperluas temuan penelitian terdahulu dengan menunjukkan bahwa teknologi AI juga memiliki potensi besar dalam pendidikan budaya anak usia dini.

Temuan mengenai antusiasme anak dalam menirukan gerakan Tari Jaipong menunjukkan bahwa pembelajaran budaya tidak hanya berlangsung pada ranah kognitif, tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotorik. Ketika anak secara spontan mengikuti gerakan tari yang ditampilkan, proses belajar yang terjadi tidak lagi bersifat pasif, melainkan menjadi pengalaman langsung yang bermakna. Dalam perspektif teori konstruktivisme sosial, pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif antara individu dengan lingkungan belajarnya (Safitri et al., 2024). Short video berbasis AI berfungsi sebagai stimulus yang mendorong anak untuk berinteraksi dengan materi budaya melalui pengamatan, imitasi, dan praktik sederhana. Oleh karena itu, pengenalan budaya tidak berhenti pada penguasaan informasi, tetapi berkembang menjadi pengalaman yang melibatkan emosi, gerakan, dan rasa ingin tahu anak terhadap budaya tersebut.

Kemampuan anak mengenali Tari Jaipong sebagai budaya Indonesia menunjukkan bahwa media berbasis AI dapat menjadi sarana efektif dalam membangun literasi budaya sejak usia dini. Literasi budaya tidak hanya dipahami sebagai kemampuan mengenali simbol atau artefak budaya, tetapi juga kemampuan memahami identitas dan nilai yang terkandung di dalamnya (Asti Widiastuti et al., 2023). Dalam penelitian ini, anak mulai mengenali bahwa Tari Jaipong merupakan bagian dari budaya Indonesia dan berasal dari Jawa Barat. Meskipun pemahaman tersebut masih berada pada tingkat sederhana, temuan ini menunjukkan adanya proses internalisasi budaya yang mulai berkembang. Kondisi ini penting karena masa kanak-kanak merupakan periode strategis dalam pembentukan identitas sosial dan budaya seseorang.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa karakter animasi yang menarik menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi keberhasilan media. Anak mengungkapkan ketertarikannya terhadap warna, tokoh animasi, dan gerakan yang ditampilkan dalam video. Dari perspektif desain pembelajaran multimedia, kombinasi antara teks, suara, gambar, dan animasi dapat meningkatkan pemrosesan informasi serta membantu anak memahami materi secara lebih efektif (Winda Anggriyani Uno, 2025). Dengan demikian, keberhasilan short video berbasis AI tidak hanya terletak pada konten budaya yang disampaikan, tetapi juga pada bagaimana konten tersebut dikemas dalam bentuk yang menarik bagi anak. Temuan ini memperlihatkan bahwa inovasi teknologi perlu diimbangi dengan prinsip-prinsip pedagogis yang sesuai agar mampu menghasilkan pembelajaran yang optimal.

Selain memberikan dampak positif terhadap anak, penelitian ini juga menunjukkan adanya perubahan persepsi guru terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran budaya. Guru menilai bahwa penggunaan short video berbasis AI mampu membantu menyampaikan materi yang sebelumnya dianggap sulit atau kurang menarik bagi anak. Temuan ini menunjukkan bahwa AI tidak berfungsi sebagai pengganti peran guru, melainkan sebagai alat bantu yang memperkaya strategi pembelajaran. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi secara kreatif guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dengan kehidupan peserta didik (Masnita et al., 2026). Oleh karena itu, pemanfaatan AI dalam penelitian ini dapat

dipandang sebagai bentuk inovasi pedagogis yang mendukung profesionalisme guru dalam menghadapi tantangan pendidikan digital.

Hasil wawancara dengan orang tua menunjukkan bahwa dampak pembelajaran tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah, tetapi juga berlanjut di rumah. Anak yang meminta video diputar ulang dan menirukan gerakan tari menunjukkan bahwa pengalaman belajar masih berlanjut setelah kegiatan pembelajaran selesai. Temuan ini mengindikasikan bahwa media digital memiliki kemampuan untuk memperluas ruang belajar anak melampaui batas kelas formal. Dalam perspektif ekologi perkembangan manusia, proses pendidikan dipengaruhi oleh interaksi berbagai lingkungan yang melingkupi anak, termasuk keluarga dan sekolah (Nurhasanah et al., 2026). Oleh karena itu, keterlibatan orang tua dalam mendampingi penggunaan media digital menjadi faktor penting dalam memperkuat efektivitas pembelajaran budaya.

Meskipun demikian, hasil penelitian juga mengungkap adanya kekhawatiran orang tua terkait akurasi representasi budaya yang dihasilkan oleh AI. Temuan ini menjadi catatan penting bahwa penggunaan teknologi tidak dapat dilepaskan dari proses verifikasi dan pendampingan. Dalam konteks budaya, kesalahan visualisasi atau penyederhanaan yang berlebihan berpotensi menimbulkan miskonsepsi pada anak. Oleh karena itu, guru dan orang tua tetap memiliki peran sentral dalam memastikan bahwa informasi budaya yang disampaikan melalui teknologi sesuai dengan nilai dan fakta budaya yang sebenarnya. Temuan ini memperlihatkan bahwa keberhasilan implementasi AI dalam pendidikan tidak hanya bergantung pada kecanggihan teknologi, tetapi juga pada literasi digital pengguna dan kualitas pendampingan yang diberikan.

Dari sisi teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pendidikan anak usia dini yang mengintegrasikan teknologi AI dengan pendidikan budaya. Selama ini, sebagian besar penelitian lebih berfokus pada penggunaan media digital untuk meningkatkan kemampuan kognitif, bahasa, atau motivasi belajar anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa AI juga dapat dimanfaatkan sebagai media pelestarian budaya melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Dengan demikian, penelitian ini memperluas cakupan kajian teknologi pendidikan dengan menghadirkan budaya sebagai konteks pembelajaran yang relevan.

Dari sisi praktis, hasil penelitian memberikan implikasi bagi guru PAUD untuk memanfaatkan teknologi AI sebagai alternatif media pembelajaran budaya. Guru dapat mengembangkan berbagai konten budaya lokal lainnya, seperti tarian daerah, rumah adat, permainan tradisional, pakaian adat, maupun cerita rakyat dalam format short video yang menarik. Selain itu, hasil penelitian ini juga memberikan masukan bagi lembaga pendidikan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi digital dan AI. Pelatihan yang berkelanjutan diperlukan agar guru mampu menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

Kebaruan utama penelitian ini terletak pada fokus kajian yang mengintegrasikan Artificial Intelligence, short video, dan pendidikan budaya anak usia dini dalam satu kerangka penelitian.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya membahas media digital atau video pembelajaran secara umum, penelitian ini secara khusus mengkaji bagaimana konten short video berbasis AI digunakan untuk mengenalkan Tari Jaipong sebagai bagian dari budaya Indonesia. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menilai respon anak, tetapi juga melibatkan perspektif guru dan orang tua sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai implementasi teknologi AI dalam pendidikan budaya. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi empiris baru mengenai potensi AI sebagai media inovatif dalam mendukung pelestarian budaya Indonesia sejak usia dini di tengah tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi digital yang semakin pesat.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *short video* berbasis *Artificial Intelligence* (AI) efektif sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan budaya Indonesia pada anak usia dini. Penggunaan media yang menampilkan Tari Jaipong mampu meningkatkan perhatian, antusiasme, keterlibatan, dan pemahaman anak terhadap budaya Indonesia. Selain itu, guru dan orang tua memberikan respons positif karena media dinilai lebih menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik belajar anak. Temuan ini menunjukkan bahwa *short video* berbasis AI berpotensi menjadi media pembelajaran budaya yang inovatif sekaligus mendukung pelestarian budaya Indonesia sejak usia dini.

Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada satu lembaga pendidikan dan berfokus pada satu jenis budaya, yaitu Tari Jaipong. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan subjek yang lebih luas, berbagai jenjang pendidikan anak usia dini, serta mengembangkan konten budaya Indonesia yang lebih beragam. Selain itu, penelitian lanjutan perlu mengkaji efektivitas penggunaan AI dalam jangka panjang terhadap pembentukan identitas budaya, karakter, dan literasi budaya anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, E. I., Purwanti, K. Y., & Riani, R. W. (2020). Peningkatan Kesantunan Bahasa Anak Usia Dini melalui Media Pembelajaran Interaktif Budaya Jawa. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 150. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.319>
- Asti Widiastuti, Farina Trias Alwasi, Dinie Anggraeni Dewi, & Rizky Saeful Hayat. (2023). Literasi Budaya Dan Kewargaan Sebagai Upaya Mempertahankan Kebudayaan Di Tengah Kemajemukan Masyarakat Indonesia. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 83–90. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i1.192>
- Bangu, B. Y., & Kasim, A. M. (2024). *Dampak Globalisasi Terhadap Identitas Budaya Lokal*. 1(2), 7–12.
- Diniyati, A., Salma, N. D., & Farhurahman, O. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Literasi Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(1), 97–110.

- Enjeli, D. R., Lidia, S., Putri, M. S., & Dasar, G. S. (2025). *Rendahnya Literasi dan Minimnya Media Digital dalam Pembelajaran IPS Terhadap Pemahaman Peta Siswa Kelas IV UPT SDN 24 Bariang Rao-Rao*. 1, 13–19.
- Fitriani, A., Rassyi, S. F., & Suyanto, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran 3D AR Budaya Sasambo: Pemahaman Budaya Sejak Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 189–200. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.5392>
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2021). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 58–72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>
- Hudain, M. A., Kamaruddin, I., Irvan, I., Juhanis, J., Weraman, P., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Video: Apakah berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar pada Anak? *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4881–4891. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4924>
- Masnita, D., Syakban, I., Wahyuni, Y., Muhammadiyah, U., & Barat, S. (2026). *Integrasi Teknologi dan Media ke dalam Pembelajaran Abad 21*. 6, 2395–2406.
- Nurhasanah, A., Arlianty, L. S., Fatimah, S. N., Pendidikan, S., Keluarga, K., Pendidikan, F., Dan, T., & Indonesia, U. P. (2026). *Pengaruh Lingkungan Digital Terhadap Ekologi Anak di Era Digital*. 17(4).
- Risyanindya, A., Batara, D. R., Khairunnisa, I. R., Listiawati, R. P., Tania, S., & Hamidah, S. (2024). Memahami Kebutuhan Bimbingan Komunikasi untuk Anak Pra-Operasional. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 126–137. <https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.361>
- Safitri, R. D., Suwarma, D. M., & Muyassaroh, I. (2024). *Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD*. 10(03).
- Triwardhani, I. J., Mulyani, D., & Pratama, R. (2023). Literasi Budaya Lokal bagi Anak di Desa Jatisura. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1818–1827. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3962>
- Vina, M., Paramita, A., Aceh, N. T., & Iju, A. S. (2022). Media visualisasi auditori kinestetik (VAK) terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 432–439.
- Widyastuti, E. A., Lestari, Y., Aji, D. R., Dhika, D. F., & Lukitoaji, B. D. (2025). Dampak Globalisasi terhadap Budaya Lokal: Tantangan Dan Peluang. <https://Journal.Mahsyia-Educreativa.Com/Index.Php/Educreativa/Article/View/12/12>, 1(1), 80–85.
- Winda Anggriyani Uno, U. B. (2025). *Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia : Studi Pengembangan pada Mata Kuliah Inovasi Pendidikan*. 6, 255–264.