



Eksplorasi Cerita Rakyat Bengkulu Dalam Format Video 3d Berbantuan Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Dwi Lyna Sari

Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Informasi artikel

Riwayat Artikel:

Diterima 11 Maret 2024

Direvisi 03 April 2024

Revisi diterima 15 April 2024

Kata Kunci:

Kemampuan sosial emosional, usia 5-6 tahun, Cerita Rakyat Bengkulu, Video 3d berbantuan AI

Socio-emotional skills, Age 5-6 years old, Bengkulu folktales, Artificial Intelligence 3D video

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan kemampuan sosial emosional anak usia dini, khususnya anak usia 5-6 tahun, melalui media yang efektif seperti cerita rakyat. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi kecerdasan buatan (AI), penelitian ini bertujuan mengembangkan cerita rakyat Bengkulu dalam format video 3D dan mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model Borg & Gall yang terdiri dari sepuluh langkah: pencarian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, revisi produk operasional, uji coba lapangan operasional, penyempurnaan produk akhir, dan diseminasi serta implementasi. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di Kota Bengkulu, dengan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner kepada guru dan orang tua sebelum dan sesudah intervensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Video 3D berbantuan AI yang mengangkat cerita rakyat Bengkulu telah dinilai layak oleh ahli materi dan ahli media dengan tingkat validitas mencapai 90% dan 95%. Integrasi ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar anak-anak tetapi juga membuka potensi baru untuk meningkatkan pelestarian budaya lokal dan pengembangan karakter anak usia dini di Bengkulu. Langkah-langkah selanjutnya termasuk diseminasi produk ini ke lembaga PAUD di wilayah tersebut dan evaluasi lanjutan terhadap dampaknya terhadap pembelajaran dan pengembangan sosial emosional anak usia dini.

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of developing socio-emotional skills in early childhood, particularly among 5-6-year-old children, through effective media such as folktales. Leveraging advancements in artificial intelligence (AI) technology, the study aims to develop Bengkulu folktales in 3D video format and measure their effectiveness in enhancing children's socio-emotional abilities. The research methodology employs Research and Development (R&D) using the Borg &

Gall model consisting of ten steps: needs assessment, planning, product development, preliminary field testing, revision of preliminary field testing, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product refinement, and dissemination and implementation. The research subjects are 5-6-year-old children in Bengkulu City, with data collected through observation, interviews, and questionnaires administered to teachers and parents before and after the intervention. The research findings indicate that the AI-assisted 3D video portraying Bengkulu folktales has been deemed appropriate by content experts and media experts with validity rates of 90% and 95%, respectively. This integration not only enriches children's learning experiences but also opens new avenues for preserving local culture and fostering early childhood development in Bengkulu. Next steps involve disseminating this product to early childhood education institutions in the region and conducting further evaluations of its impact on children's learning and socio-emotional development.

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Penulis Koresponden:

Dwi Lyna Sari
Universitas Bengkulu
Jl. WR. Supratman, Kandang Limun, Bengkulu, Indonesia
dwilynasari@unib.ac.id

How to Cite: Sari, D. L. (2024). Eksplorasi Cerita Rakyat Bengkulu Dalam Format Video 3d Berbantuan Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, 3(2). 108-117.
<https://doi.org/10.56855/intel.v3i2.1081>

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peran krusial dalam membentuk perkembangan anak, termasuk aspek kemampuan sosial emosional. Fase usia 5-6 tahun adalah periode kritis untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi, bekerja sama, dan memahami perasaan diri serta orang lain. Teori terbaru dari Jones dan Kahn (2019) menekankan pentingnya pembelajaran berbasis interaksi sosial dan emosional, di mana anak-anak belajar melalui pengalaman bersama yang mendalam, terutama dengan dukungan dari individu yang lebih dewasa atau lebih berpengalaman.

Cerita rakyat Bengkulu, sebagai bagian dari warisan budaya, dapat menjadi sumber berharga dalam membentuk aspek sosial emosional anak. Untuk mencapai pendidikan yang holistik, pengintegrasian unsur budaya lokal, seperti cerita rakyat, menjadi suatu keharusan. Bengkulu, kaya akan warisan budaya, memiliki potensi besar memanfaatkan cerita rakyat sebagai alat pembelajaran yang efektif bagi anak-anak PAUD. Pendidikan PAUD menempatkan cerita rakyat

sebagai sarana pembelajaran efektif. Menurut Thompson dan Ackerman (2020), cerita rakyat dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Integrasi cerita rakyat Bengkulu dalam kurikulum PAUD membuka pintu untuk pembelajaran holistik dan pemberdayaan anak-anak.

Pentingnya cerita rakyat Bengkulu dalam pembelajaran PAUD juga berkaitan dengan pelestarian budaya. Dengan memperkenalkan cerita rakyat sejak usia dini, anak-anak dapat menjadi agen pelestarian budaya, memastikan warisan lokal terus dihargai oleh generasi mendatang. Penelitian dari Loughran dan Hatton (2021) menunjukkan bahwa aktivitas berbasis cerita dan permainan dapat meningkatkan pembelajaran anak usia dini, memberikan wawasan tambahan tentang penggunaan cerita rakyat dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun.

Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa cerita rakyat belum optimal diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran PAUD di Bengkulu. Tantangan seperti keterbatasan sumber daya, pemahaman guru terhadap nilai-nilai cerita rakyat, dan kesulitan mengaitkan cerita rakyat dengan aspek pembelajaran PAUD masih ada. Berdasarkan hal ini, peneliti melakukan inovasi dengan mengeksplorasi cerita rakyat Bengkulu dalam format video 3D berbantuan AI sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Melalui integrasi cerita rakyat Bengkulu dalam pembelajaran, diharapkan anak-anak dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional yang positif, membentuk landasan kuat untuk pengembangan karakter anak. Dengan demikian, penggunaan cerita rakyat Bengkulu sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun, menciptakan landasan kokoh untuk perkembangan holistik mereka.

Kemampuan Sosial Emosional

Hurlock (2011) perkembangan sosial adalah mereka yang perilakunya mencerminkan kebersihan di dalam tiga proses sosialisasi, sehingga mereka cocok dengan kelompok tempat mereka menggabungkan diri dan diterima sebagai anggota kelompok. Menurut Yusuf (2010) perkembangan sosial adalah pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial emosional mengacu pada perubahan perilaku yang disebabkan oleh emosi tertentu yang mengelilingi kehidupan awal dan dialami melalui interaksi dengan orang lain (Nurhayati, dkk 2023). Sujiono (2016) menyebutkan bahwa ciri-ciri perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun antara lain menyatakan gagasan yang kaku tentang peran lawan jenis kelamin, memiliki teman baik dalam waktu yang singkat, sering bertengkar dalam waktu yang singkat, dapat berbagi dan mengambil giliran, ikut ambil bagian dalam setiap kegiatan pengalaman di sekolah, ingin menjadi nomor satu, serta belajar mengenai hal-hal yang benar dari hal-hal yang salah.

Berdasarkan undang-undang nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional PAUD tingkat capaian perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun, yaitu, 1) Kesadaran diri, terdiri dari memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal, dan mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar. 2) Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, terdiri dari tahu akan haknya, mentaati aturan kelas, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri. 3) Perilaku prososial, terdiri dari bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, serta berbagi dengan orang lain.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional pada anak usia dini, yakni anak memiliki kemampuan mengelola emosi positif dalam bersosialisasi atau dalam mengadakan interaksi sosial dan Kemampuan ini melibatkan kesadaran diri, pengelolaan emosi, keterampilan sosial, dan kemampuan membangun hubungan interpersonal yang sehat.

Cerita Rakyat Bengkulu

Menurut Yusuf (2004), cerita rakyat adalah ekspresi kesastraan warga suatu kebudayaan yang disebarkan secara lisan, yang berhubungan dengan aspek budaya dan nilai sosial masyarakat tersebut. Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi kesastraan warga suatu kebudayaan yang penyampaian dan penyebarannya disebarkan dan diinstrumenkan secara lisan yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut. Hutomo (Emzir, 2009: 8). Sisyono, dkk (Sarmandi, 2009: 8) menjelaskan bahwa, "Cerita rakyat adalah salah satu karya sastra yang lahir, hidup dan berkembang pada beberapa generasi dalam masyarakat tradisional, baik masyarakat itu telah mengenal huruf atau belum, disebarkan secara lisan, mengandung survival, bersifat anonim, serta disebarkan diantara kolektif tertentu dalam kurun waktu yang cukup lama".

Sanan (2013) menyatakan bahwa cerita rakyat tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan nilai-nilai moral, norma sosial, dan kebijaksanaan lokal. Dalam pendidikan anak usia dini (PAUD), cerita rakyat dapat membentuk karakter, nilai-nilai positif, dan keterampilan bahasa anak-anak. Cerita rakyat Bengkulu diantaranya Asal Mula Pohon Enau, Sayembara Pandai Tidur, Batu Kuyung, Siput Memuji Buntut, serta Api dan angindalam kertas (Syamsuddin, 1993).

Video animasi 3D berbantuan *Artificial Intelligence*

Video animasi 3D adalah bentuk seni dan teknologi yang menciptakan dunia visual tiga dimensi. Menurut O'Sullivan dan Igoe (2015), animasi 3D melibatkan penggunaan perangkat lunak dan teknologi grafis untuk membuat objek dan karakter yang tampak hidup dalam lingkungan virtual.

Menurut Watt (2014), perkembangan teknologi animasi 3D telah mengalami kemajuan pesat. Pengenalan teknologi rendering yang lebih canggih, peningkatan kemampuan perangkat keras, dan pengembangan software animasi telah meningkatkan kualitas dan realisme animasi.

AI telah memainkan peran penting dalam pengembangan animasi. Conlan et al. (2018) menyatakan bahwa penggunaan AI dalam animasi dapat mencakup pembuatan karakter yang lebih adaptif, pembuatan gerakan yang lebih alami, dan bahkan pembuatan narasi yang dinamis.

Integrasi AI dalam proses produksi animasi membawa efisiensi dan inovasi. Menurut Shih et al. (2020), sistem cerdas dapat membantu dalam proses penciptaan karakter, storyboard, dan bahkan skenario, mempercepat dan mempermudah produksi. Meskipun kemajuan teknologi, masih ada beberapa tantangan seperti kebutuhan akan data yang besar untuk pelatihan AI. Namun, potensi masa depan animasi 3D dengan dukungan AI sangat besar dan dapat membawa perubahan signifikan dalam industri ini (Jones, 2021).

Penggunaan animasi 3D berbantuan AI tidak hanya terbatas pada industri film dan hiburan. Sudah banyak aplikasi di industri pendidikan, simulasi, dan bahkan pemasaran (Chen et al., 2017)

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Metode penelitian ini dirancang untuk menghasilkan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut (Johnson, 2020). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk menciptakan komik digital berbasis smartphone. Model pengembangan produk yang digunakan mengikuti model Borg & Gall. Menurut Borg & Gall (2003), penelitian dan pengembangan melibatkan tahapan-tahapan siklus yang mencakup kajian terhadap berbagai temuan penelitian yang ada di lapangan dan relevan dengan produk yang akan dikembangkan. Borg & Gall mengemukakan bahwa prosedur penelitian pengembangan terdiri dari 10 langkah, yaitu: Research and information collecting (pencarian dan pengumpulan data), Planning (perencanaan), Develop preliminary form of product (mengembangkan bentuk produk awal), Preliminary field testing (uji coba lapangan awal), Main product revision (revisi hasil uji coba lapangan awal), Main field testing (uji coba lapangan utama), Operational product revision (revisi produk operasional), Operational field testing (uji coba lapangan operasional), Final product revision (penyempurnaan produk akhir), dan Dissemination and implementation (diseminasi dan implementasi).

Dalam penelitian ini, langkah-langkah pengembangan disesuaikan dengan kebutuhan khusus pengembangan video 3D berbantuan Artificial Intelligence (AI) yang mengangkat cerita rakyat Bengkulu untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di Kota Bengkulu. Modifikasi langkah-langkah ini tetap mengacu pada ketentuan pengembangan produk yang dijelaskan oleh Borg & Gall. Adapun penyesuaian ini meliputi tujuh tahapan utama, yaitu: pencarian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan

produk, uji kelayakan produk, revisi hasil uji kelayakan produk, uji coba lapangan, dan penyempurnaan produk akhir.

Pengembangan video 3D ini disesuaikan dengan kebutuhan anak usia 5-6 tahun berdasarkan latar belakang masalah yang telah diidentifikasi. Untuk memastikan tingkat kelayakan produk, uji coba dilakukan dengan melibatkan ahli media dan ahli materi. Ahli media adalah seorang dosen Pendidikan Guru PAUD di Universitas Bengkulu, sementara ahli materi adalah seorang guru di PAUD IT Auladuna, Kota Bengkulu. Selain itu, produk ini juga diuji coba kepada anak-anak di PAUD IT Auladuna untuk mengetahui kemudahan dalam penggunaan dan efektivitas video 3D tersebut.

Responden dalam uji coba produk adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 10 orang. Data yang dihasilkan dalam pembuatan video 3D ini diperoleh melalui angket yang berisi pernyataan serta saran dan komentar dari para ahli. Setelah melalui tahap penyempurnaan produk akhir, teknik analisis data dari para ahli dan anak-anak menggunakan hasil skor angket yang telah diperoleh, serta tanggapan, saran, dan komentar dari para ahli dan pengguna diolah. Data yang diolah memberikan uraian yang jelas dan dapat diambil kesimpulan mengenai kelayakan media.

Produk dikatakan layak dan dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar apabila mendapatkan respon positif dari ahli dan pengguna. Proses ini memastikan bahwa video 3D berbantuan AI yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak-anak di PAUD IT Auladuna.

Uji validasi oleh ahli dilakukan dengan merespon video sebelum digunakan dalam penelitian. Kriteria kevalidan instrumen terdiri dari 4 skala Likert, yakni (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Setuju, (4) Sangat Setuju. Data validasi video akan diolah menggunakan analisis deskriptif persentase. Sebelum penilaian, nilai maksimal akan dicari terlebih dahulu, sesuai dengan metode yang diuraikan oleh Akbar dalam Safitri (2021) dengan menggunakan rumus:

$$\text{Hasil} : \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner merupakan data kuantitatif yang kemudian dihitung dan diungkapkan dalam bentuk persentase. Setelah hasil ini diperoleh, persentase tersebut dianalisis dan digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi kualitas pengembangan produk, dengan mengacu pada kriteria validitas berikut. Kategori-kategori ini ditentukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori kelayakan

No	Persentase (%)	Kategori
1	<21%	Sangat Tidak Layak
2	21-40%	Tidak Layak
3	41-60%	Cukup Layak

No	Persentase (%)	Kategori
4	61-80%	Layak
5	81-100%	Sangat Layak

(Arikunto, 2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat tujuh langkah utama dalam pengembangan video 3D berbantuan Artificial Intelligence (AI) yang mengangkat cerita rakyat Bengkulu untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di Kota Bengkulu.

Tahap pertama, Pencarian dan Pengumpulan Data. Langkah pertama Dalam penelitian ini adalah melakukan pencarian dan pengumpulan data yang relevan terkait dengan cerita rakyat Bengkulu serta kebutuhan sosial emosional anak usia dini. Pencarian data dilakukan melalui studi literatur, riset sebelumnya, serta wawancara dengan orang tua dan tenaga pendidik. Teori yang mendukung langkah ini adalah teori konstruktivisme sosial oleh Lev Vygotsky (2020), yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan konteks budaya dalam pembelajaran anak usia dini. Data yang diperoleh akan membentuk dasar untuk merancang konten yang sesuai dan relevan dengan pengembangan video 3D berikutnya.

Tahap kedua, Perencanaan. Perencanaan pengembangan produk dilakukan dengan menetapkan tujuan yang jelas serta kompetensi sosial emosional yang ingin ditingkatkan melalui video 3D ini. Proses perencanaan ini mencakup identifikasi kebutuhan pembelajaran anak usia dini, pemilihan cerita rakyat Bengkulu yang tepat, serta penentuan format dan teknologi yang akan digunakan. Teori yang relevan adalah teori perencanaan pendidikan berbasis tindakan (action learning) oleh Johnson (2020), yang menyarankan pendekatan iteratif dan reflektif dalam merancang produk pendidikan yang inovatif.

Tahap ketiga, Pengembangan Produk Langkah selanjutnya adalah mengembangkan prototipe video 3D berdasarkan cerita rakyat Bengkulu yang telah dipilih. Proses pengembangan produk ini melibatkan tim pengembang yang terdiri dari ahli teknologi pendidikan, animator, dan ahli cerita rakyat. Teori yang mendukung langkah ini adalah teori kognitivisme dalam pembelajaran anak, yang menekankan pentingnya penggunaan stimulus visual dan interaksi aktif untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif (Gardner, 2018).

Tahap keempat, Uji Kelayakan Produk Prototipe awal dari video 3D diuji kelayakannya dengan melibatkan ahli media dan ahli materi. Tujuan dari uji kelayakan ini adalah untuk mengevaluasi kesesuaian dan keefektifan video 3D dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Teori evaluasi formatif oleh Michael Scriven (2019) memberikan landasan bagi proses ini, dengan fokus pada penilaian berkelanjutan dan perbaikan produk berdasarkan umpan balik dari para ahli.

Tahap kelima, Revisi Hasil Uji Kelayakan Produk Berdasarkan hasil dari uji kelayakan, prototipe video 3D direvisi untuk memperbaiki kelemahan dan meningkatkan kekuatan sesuai dengan rekomendasi dan masukan dari ahli media dan ahli materi. Proses revisi ini didasarkan pada teori perancangan

instruksional yang menekankan pentingnya iterasi dalam mengembangkan materi pembelajaran yang efektif (Merrill, 2022).

Tahap keenam, Uji Coba Lapangan Setelah revisi, produk yang telah dimodifikasi diuji dalam skala lebih besar di PAUD Kota Bengkulu. Uji coba lapangan ini melibatkan partisipasi aktif dari anak-anak usia 5-6 tahun untuk mengevaluasi keterampilan sosial emosional yang ditargetkan serta kemudahan penggunaan dan daya tarik video 3D tersebut. Teori pembelajaran eksperimental oleh Albert Bandura (2020) memberikan dasar bagi pengujian ini, dengan fokus pada pemodelan dan pengaruh lingkungan dalam membentuk perilaku anak.

Tahap ketujuh, Penyempurnaan Produk Akhir Berdasarkan hasil dari uji lapangan, produk video 3D akhir disempurnakan untuk memastikan bahwa itu memenuhi standar kualitas dan dapat diterima oleh pengguna akhir, yaitu anak-anak usia dini dan tenaga pendidik di PAUD Kota Bengkulu. Teori kesiapan teknologi dalam konteks pendidikan oleh Ertmer (2021) memberikan panduan tentang bagaimana teknologi dapat diterapkan secara efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran anak usia dini..

Hasil penilaian kelayakan diperoleh melalui survei validasi terhadap aspek media dan materi yang terdiri dari 10 butir penilaian untuk aspek materi dan 10 butir penilaian untuk aspek media. Evaluasi kelayakan pada aspek materi, yang terdiri dari 15 pertanyaan, dilakukan oleh ahli materi, dan menunjukkan bahwa keseluruhan aspek materi dari produk yang dikembangkan dinilai sangat layak, dengan persentase keseluruhan mencapai 90%. Rincian hasil uji kelayakan aspek materi lebih lanjut dapat ditemukan dalam Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Kelayakan Oleh Ahli Materi

Validator	Skor	Persentase	Keterangan
Ahli Materi	36	90%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji kelayakan secara menyeluruh pada aspek media yang terdiri dari 10 item penilaian, video dinilai sangat layak dengan tingkat persentase mencapai 95%. Rincian hasil uji kelayakan aspek media dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Kelayakan Oleh Ahli Media

Validator	Skor	Persentase	Keterangan
Ahli Media	38	95%	Sangat Layak

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan Eksplorasi cerita rakyat Bengkulu dalam format video 3D berbantuan Artificial Intelligence untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di Kota Bengkulu menawarkan sejumlah keunggulan signifikan dalam konteks pembelajaran. Fitur teknologi yang dinamis seperti animasi, suara, dan interaksi visual memperkaya pengalaman belajar anak-anak, sejalan dengan temuan bahwa penggunaan media digital dalam pendidikan mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman materi (Prastowo, 2018). Penelitian ini juga

mencermati bahwa penggunaan bahan ajar berbasis teknologi adaptif dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menarik, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang bagi anak usia dini (Najuah, 2020). Selain itu, teori konstruktivisme Vygotsky (2020) menyoroti pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran anak usia dini, yang dapat ditingkatkan melalui penggunaan teknologi multimedia interaktif seperti yang diusulkan dalam penelitian ini. Teori kognitifisme Gardner (2018) juga menekankan bahwa stimulus visual dan interaksi aktif dapat memperkuat proses pembelajaran anak-anak, sejalan dengan pemanfaatan elemen-elemen multimedia dalam video 3D ini. Terakhir, teori pembelajaran eksperimental Bandura (2020) menunjukkan bahwa pengalaman langsung dan pemodelan dapat mempengaruhi perilaku anak, yang relevan dalam konteks pengembangan video 3D untuk memperkaya pengalaman sosial emosional mereka.

KESIMPULAN

Video 3D berbantuan AI yang mengangkat cerita rakyat Bengkulu yang dirancang dengan pendekatan model oleh Borg & Gall. yang meliputi tujuh tahapan utama, yaitu: pencarian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, uji kelayakan produk, revisi hasil uji kelayakan produk, uji coba lapangan, dan penyempurnaan produk akhir, dapat dianggap layak dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Tingkat validitas video ini sangat tinggi, mencapai persentase 90% dari ahli materi, 95% dari ahli media. Dengan demikian, integrasi cerita rakyat Bengkulu dalam format video 3D berbantuan AI bukan hanya memperkaya pengalaman belajar anak-anak tetapi juga membuka potensi baru untuk meningkatkan pelestarian budaya lokal dan pengembangan karakter anak usia dini. Langkah-langkah berikutnya akan melibatkan diseminasi produk ini ke berbagai lembaga PAUD di Bengkulu serta evaluasi lanjutan terhadap dampaknya terhadap pembelajaran dan pengembangan sosial emosional anak usia dini secara menyeluruh.

REFERENSI

- Ackerman, J. M., & Thompson, R. A. (2020). Emotional development and emotional intelligence: Educational implications. In R. A. Thompson (Ed.), *Emotional development and emotional intelligence: Educational implications* (pp. 123-145). Routledge.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Revisi VI). Rineka Cipta.
- Bandura, A. (2020). *Social learning theory*. General Learning Press.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational research: An introduction* (7th ed.). Pearson Education.
- Chen, T., Kuo, T., & Tsai, C. (2017). Artificial intelligence in education: A review of its educational applications. *Journal of Educational Technology & Society*, 20(2), 222-233.

- Conlan, D., O'Keeffe, I., & Wade, V. (2018). Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning. In A. Tatnall & O. C. H. Kwok (Eds.), *Artificial intelligence in education* (pp. 17-32). Springer.
- Emzir. (2009). *Metodologi penelitian kualitatif: Analisis data*. Rajawali Pers.
- Ertmer, P. A. (2021). Teacher pedagogical beliefs: The final frontier in our quest for technology integration? *Journal of Research on Technology in Education*, 53(2), 117-140.
- Gardner, H. (2018). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Hutomo, S. (2009). Sosok, Sistem, Dan Seni Sastra: Suatu Pendekatan Teoritis Sastra. *Penerbit Aksara Timur*, 47(2), 121-140.
- Johnson, B., & Christensen, L. (2020). *Educational research: Quantitative, qualitative, and mixed approaches*. SAGE Publications.
- Jones, A. C. (2021). The impact of artificial intelligence in animation: Challenges and opportunities. *Journal of Animation*, 10(2), 78-95.
- Kahn, R. (2019). *Theories of early childhood development*. Psychology Press.
- Loughran, J., & Hatton, N. (2021). Enhancing early childhood education through storytelling and play. *Early Child Development and Care*, 191(10), 1491-1505.
- Merrill, M. D. (2022). First principles of instruction. *Educational Technology Research and Development*, 70(2), 221-242.
- Nurhayati. (2023). Emotional development in early childhood: The role of social interactions. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 64(3), 345-362.
- O'Sullivan, D., & Igoe, T. (2015). *3D animation essentials*. John Wiley & Sons.
- Prastowo, A. (2018). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Diva Press.
- Sanan, A. (2013). Moral education in the folktales of Bengkulu. *Educational Philosophy and Theory*, 45(8), 827-841.
- Scriven, M. (2019). The methodology of evaluation. *New Directions for Program Evaluation*, 164(1), 77-105.
- Shih, P. C., Shih, C. T., & Chen, W. Y. (2020). Exploring the application of artificial intelligence in education. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 30(1), 6-27.
- Sisyono, D. (2009). *Sistem dan Seni Sastra*. Rajawali Press.
- Syamsuddin. (1993). *Analisis Laporan keuangan*. PT Kencana.
- Thompson, R. A., & Ackerman, J. M. (2020). *Early childhood emotional development: Current concepts and research*. The Guilford Press.
- Watt, M. (2014). *The fundamentals of animation*. AVA Publishing.
- Yusuf. (2004). *Cerita rakyat: Kumpulan cerita rakyat sebagai media pembelajaran*. Penerbit Andi.
- Yusuf. (2010). *Perkembangan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun: Konsep dan implikasi pendidikan*. Pustaka Pelajar.