

Sosialisasi Penggunaan Artificial Intelligence untuk Anak-Anak Komunitas Jendela Jakarta di Manggarai Utara

Izra Noor Zahara Aliya^{*}, Cendana Putri Aulia², Moh. Azzam Priyanto³, Yanuar Hakam Rosyadi A⁴, Dhian Satria Yudha Kartika⁵

¹Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN Veteran Jawa Timur, Indonesia

²Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN Veteran Jawa Timur, Indonesia

³Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN Veteran Jawa Timur, Indonesia

⁴Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN Veteran Jawa Timur, Indonesia

⁵Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN Veteran Jawa Timur, Indonesia

* Penulis Korespondensi : 21082010065@student.upnjatim.ac.id

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini bertujuan untuk mensosialisasikan penggunaan Artificial Intelligence (AI) kepada anak-anak berusia 6-13 tahun di Komunitas Jendela Jakarta, Cabang Manggarai Utara dengan pendekatan yang seru dan interaktif. Melalui topik "AI: Sahabat Baru untuk Membantu Kegiatan Kita Sehari-hari," kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan teknologi AI yang nantiya dapat membantu kegiatan sehari-hari anak-anak dan menambah wawasan terkait perkembangan teknologi pada zaman sekarang. Metode yang digunakan meliputi pre-test untuk mengukur pengetahuan awal, penyampaian materi tentang AI dan machine learning, sesi tanya jawab, praktek langsung penggunaan teknologi AI seperti Chat GPT, Microsoft Bing, dan aplikasi GoDentist, dan post-test untuk mengukur pemahaman setelah sosialisasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test dari 13 anak adalah 56.15, sedangkan rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 70, menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan anak-anak. Meskipun beberapa anak tidak menunjukkan perubahan atau mengalami penurunan nilai, secara keseluruhan, proses pembelajaran berhasil meningkatkan kemampuan anak-anak. Hasil ini menunjukkan efektivitas metode pembelajaran yang digunakan, meskipun diperlukan evaluasi lebih lanjut untuk mengatasi penurunan nilai pada beberapa anak dan memastikan kemajuan yang optimal bagi semua peserta.

Kata kunci: Anak, Artificial Intelligence, Sosialisasi

Abstract

This Community Service activity aims to socialize the use of Artificial Intelligence (AI) to children aged 6-13 years in the Window Community, Jakarta, North Manggarai Branch with an exciting and interactive approach. Through the topic "AI: A New Friend to Help Our Daily Activities," this activity aims to introduce AI technology which can later help children's daily activities and increase insight regarding current technological developments. The methods used include a pre-test to measure initial knowledge, delivery of material about AI and machine learning, a question and answer session, direct practice in using AI technology such as Chat GPT, Microsoft Bing, and the GoDentist application, and a post-test to measure understanding after socialization. The results showed that the average pre-test score of the 13 children was 56.15, while the average post-test score increased to 70, indicating a significant increase in the children's understanding and skills. Although some children showed no change or experienced a decline in their grades, overall, the learning process was successful in improving children's abilities. These results demonstrate the effectiveness of the learning methods used, although further evaluation is needed to address declines in grades in some children and ensure optimal progress for all participants.

Keywords: Children, Artificial Intelligence, Socialization

A. PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 menjadi saksi terciptanya objek-objek baru yang belum pernah ada sebelumnya karena pertumbuhan teknologi yang sangat cepat dan munculnya keterkaitan dengan terobosan teknis. Sementara Industri 4.0 berkonsentrasi pada produksi, Society 5.0 memosisikan manusia sebagai otak untuk memanfaatkan produk dari Industri 4.0 (Batubara, 2020). Salah satu produk Industri 4.0 dan Society 5.0 yang sedang meroket saat ini adalah *Artificial Intelligence*. Penggunaan kecerdasan buatan semakin populer dalam beberapa tahun terakhir ini, seperti yang terlihat dari banyaknya proyek dan solusi yang telah memasuki pasar (Malau dkk., 2024).

Artificial Intelligence (AI) merupakan kapabilitas komputer atau mesin untuk melakukan aktivitas yang seringkali membutuhkan kecerdasan manusia dalam praktiknya, seperti pembelajaran, pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan pemrosesan bahasa alami (Alief & Nurmiati, 2022). Teknologi ini menggunakan data yang dapat diakses dalam sistem untuk menganalisis dan membuat penilaian. *Artificial Intelligence* melibatkan proses pembelajaran, pemikiran, dan koreksi diri yang sebanding dengan bagaimana manusia berpikir tentang keputusan sebelum bertindak (Lubis, 2021). Karena perkembangannya, kegunaannya yang praktis, serta kemampuannya yang sebanding dengan pemikiran manusia, produk hasil Industri 4.0 ini banyak digunakan di berbagai jenis industri (Batubara, 2020).

Implementasi teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) saat ini menjadi semakin umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi AI berbasis teks memberikan tantangan bagi banyak pihak. Salah satu contohnya OpenAI yang menciptakan program ChatGPT, yang dapat memberikan jawaban atas pertanyaan apa pun, termasuk pertanyaan tentang rumus aritmatika, atau bahkan surat cinta (Hamzah dkk., 2024). Meskipun aplikasi AI memungkinkan berbasis teks, aplikasi dengan basis gambar, seperti Bing Copilot juga dianggap sangat menarik karena dapat memberikan gambar sesuai yang diinginkan pengguna. Penerapan AI ini berpotensi menguntungkan sejumlah industri, contohnya di bidang pendidikan (Hakim, 2022) dan bidang kesehatan (Nuryani dkk., 2023). Farid dkk. juga menyebutkan bahwa *Artificial Intelligence* sudah sangat bermanfaat untuk diterapkan pada banyak bidang, misalnya bidang kesehatan, transportasi, dan juga manufaktur. Salah satu aplikasi AI yang dapat membantu di bidang kesehatan adalah Godentist, yang dapat digunakan untuk mendiagnosis masalah pada gigi.

Lahir pada sekitar tahun 2011, Generasi Alpha yang merupakan anak-anak dari para Generasi Milenial ini mempunyai pemahaman yang lebih baik di bidang teknologi karena tumbuh dikelilingi oleh teknologi digital (Fadlurrohman dkk., 2019). Hal ini dapat dibuktikan hampir di seluruh tempat publik, selalu ada anak-anak yang bermain gadget dan terlihat sudah terbiasa menggunakan (Swandhina & Maulana, 2022). Saat ini, hampir semua kalangan menggunakan internet, termasuk juga anak-anak muda yang lahir antara tahun 2010 dan 2024. Di masa perkembangan anak-anak usia itu, sangat penting untuk melatih kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan juga kreativitas.

Hasil wawancara dan observasi singkat menunjukkan bahwa anak-anak Generasi Alpha di Manggarai Utara, Jakarta, masih banyak yang belum memiliki pemahaman yang mendalam mengenai teknologi *Artificial Intelligence* (AI). Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan dalam literasi teknologi di kalangan anak-anak yang berpotensi menjadi hambatan signifikan dalam perkembangan kemampuan digital mereka. Tidak hanya itu, minimnya pemahaman mengenai AI juga berisiko memperdalam kesenjangan digital antara daerah perkotaan dan daerah yang kurang terlayani di Jakarta, yang dapat memengaruhi peluang masa depan mereka di berbagai sektor industri. Oleh karena itu, dilakukan pembelajaran mengenai *Artificial Intelligence* (AI) kepada anak di Manggarai Utara, Jakarta sehingga mereka mampu bersaing di era digital dengan keterampilan AI yang relevan dan kritis. Hal ini juga diharapkan dapat mempersempit kesenjangan digital, memberikan mereka peluang yang setara dalam berbagai sektor industri.

B. METODE

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri dari beberapa tahap yaitu:

1. Observasi

Metode penelitian ini dimulai dengan observasi untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak di Manggarai Utara, khususnya dalam hal pemahaman dan penggunaan teknologi, termasuk kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Observasi dilakukan secara langsung di lingkungan tempat tinggal anak-anak tersebut untuk mendapatkan gambaran yang nyata dan mendetail mengenai kondisi serta kebutuhan mereka. Data yang diperoleh dari observasi ini mencakup berbagai aspek, seperti tingkat pengetahuan, akses terhadap teknologi, serta antusiasme anak-anak terhadap pelajaran baru.

2. Studi Literatur

Setelah mengidentifikasi masalah melalui observasi, dilakukan studi literatur untuk mendalami konsep dan teori yang relevan dengan penggunaan kecerdasan buatan dalam pendidikan anak. Studi ini melibatkan peninjauan berbagai sumber, termasuk jurnal akademik, artikel berita, buku, dan penelitian sebelumnya yang terkait. Informasi yang dikumpulkan dari literatur ini akan memberikan landasan teoritis yang kuat untuk merancang program edukasi yang sesuai serta mengidentifikasi pendekatan terbaik untuk mengajarkan anak-anak tentang kecerdasan buatan

3. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi penggunaan kecerdasan buatan dilaksanakan di Manggarai Utara, dengan sasaran utama anak-anak di wilayah tersebut. Kegiatan ini dilaksanakan bekerja sama dengan komunitas Jendela Jakarta dan berlangsung dari pukul 13.30 hingga 15.30. Acara dimulai dengan pembukaan, dilanjutkan dengan pre-test untuk mengukur pengetahuan awal anak-anak tentang kecerdasan buatan. Setelah itu, materi mengenai pengenalan dan penggunaan kecerdasan buatan disampaikan secara interaktif. Setelah sesi materi, praktek penggunaan GoDentist, ChatGPT, Bing AI. Setelah praktik, dilakukan post-test untuk menilai peningkatan pemahaman anak-anak. Kegiatan diakhiri dengan pemberian penghargaan kepada tiga anak dengan nilai tertinggi pada post-test, serta penutupan dan sesi foto bersama.

4. Analisis Hasil Pre-Test dan Post-Test

Analisis hasil pre-test dan post-test dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan sosialisasi. Data yang diperoleh dari tes ini diolah dan dibandingkan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak-anak tentang kecerdasan buatan meningkat setelah mengikuti kegiatan. Analisis ini menggunakan metode statistik deskriptif untuk menilai perubahan dalam skor tes sebelum dan sesudah kegiatan.

5. Penarikan Kesimpulan

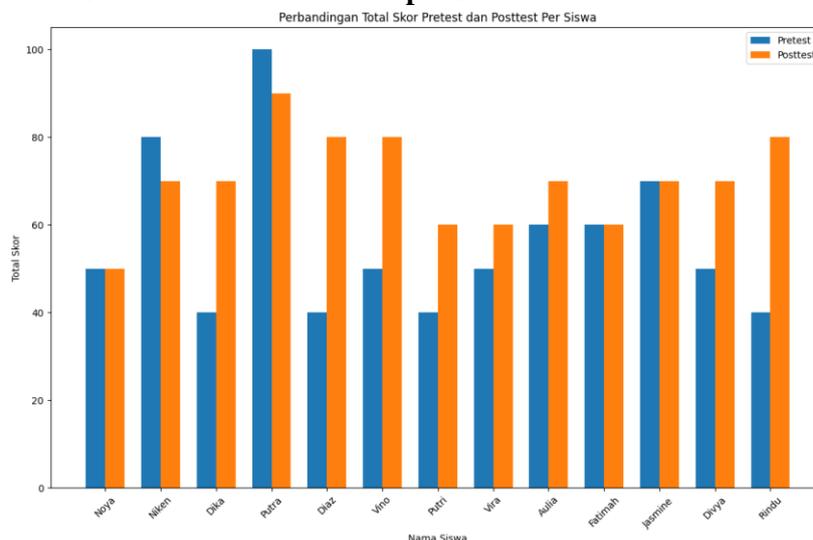
Kesimpulan ditarik berdasarkan hasil analisis data dari pre-test dan post-test, serta observasi selama kegiatan berlangsung. Kesimpulan ini akan memberikan gambaran mengenai dampak kegiatan sosialisasi terhadap pengetahuan dan pemahaman anak-anak tentang kecerdasan buatan. Selain itu, rekomendasi untuk perbaikan dan pengembangan program edukasi di masa depan juga akan disusun berdasarkan temuan ini.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengenalan *Artificial Intelligence* (AI) di komunitas Jendela mengajar untuk anak-anak SD dan SMP bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai teknologi yang sedang berkembang pesat ini. Kegiatan ini tidak hanya mencakup pembelajaran teori, tetapi juga melibatkan praktik langsung dan interaksi yang menyenangkan dengan teknologi AI. Berikut adalah hasil dari tes pretest dan posttest yang diadakan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta sebelum dan sesudah kegiatan. Dokumentasi lengkap dari kegiatan ini juga meliputi foto-foto dan video yang menunjukkan antusiasme dan keterlibatan para siswa dalam belajar tentang AI.

1. Analisis Hasil Pretest dan Posttest

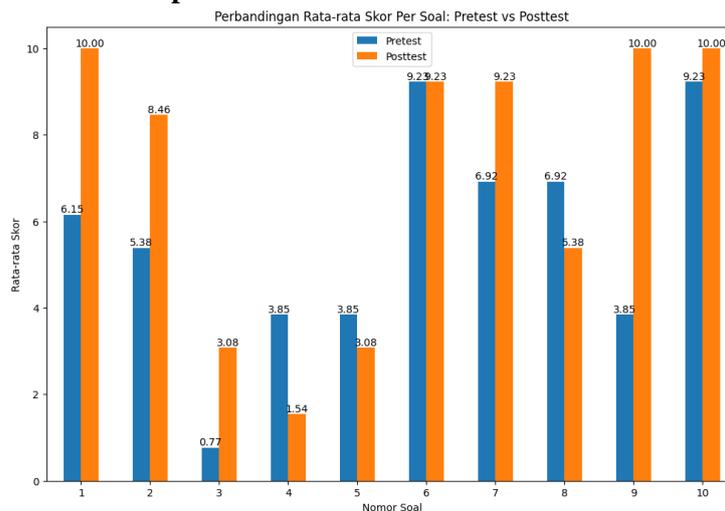
a. Perbandingan Total Skor Pretest dan Posttest per Siswa



Gambar 1. Grafik Perbandingan Total Skor Pretest dan Posttest per Siswa

Berdasarkan data yang disajikan, terdapat 8 dari 13 anak yang mengalami peningkatan hasil dari pretest ke posttest. Selain itu, 3 anak menunjukkan nilai yang sama antara pretest dan posttest, sementara 2 anak mengalami penurunan nilai dari pretest ke posttest. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas anak menunjukkan kemajuan positif dalam pemahaman atau keterampilan yang diuji. Meskipun ada beberapa anak yang nilainya tidak berubah atau bahkan mengalami penurunan, hasil ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran secara keseluruhan berhasil meningkatkan kemampuan anak-anak. Hal ini juga mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan efektif, meskipun perlu evaluasi lebih lanjut untuk memahami penyebab penurunan nilai pada beberapa anak dan memastikan bahwa semua anak dapat mencapai kemajuan yang optimal.

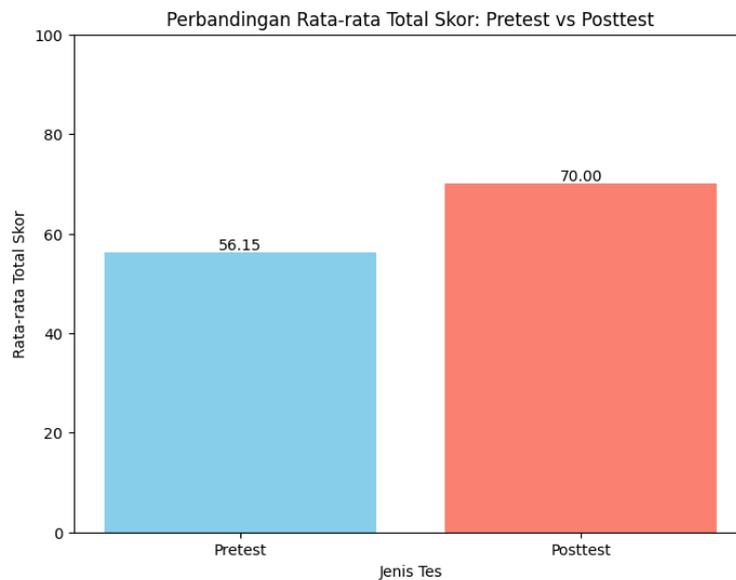
b. Perbandingan Rata-Rata Skor per Soal dari Pretest dan Posttest



Gambar 2. Grafik Perbandingan Rata-Rata Skor per Soal dari Pretest dan Posttest

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa soal nomor 1 mengalami peningkatan rata-rata skor dari 13 anak, yaitu dari nilai pretest sebesar 6,15 menjadi 10 pada posttest. Soal nomor 2 juga menunjukkan peningkatan skor dengan rata-rata pretest sebesar 5,38 meningkat menjadi 8,46 pada posttest. Peningkatan serupa terlihat pada soal nomor 3, di mana rata-rata skor dari 13 anak naik dari 0,77 pada pretest menjadi 3,08 pada posttest. Namun, soal nomor 4 mengalami penurunan rata-rata skor, dari 3,85 pada pretest menjadi 1,54 pada posttest. Soal nomor 5 juga mengalami penurunan skor rata-rata, dari 3,85 pada pretest turun menjadi 3,08 pada posttest. Sementara itu, hasil untuk soal nomor 6 menunjukkan bahwa rata-rata skor tetap sama, yaitu 9,23 baik pada pretest maupun posttest. Soal nomor 7 mengalami peningkatan rata-rata skor dari 6,92 pada pretest menjadi 9,23 pada posttest. Untuk soal nomor 8, terdapat penurunan rata-rata skor dari 6,92 pada pretest menjadi 5,38 pada posttest. Soal nomor 9 mengalami peningkatan signifikan, dengan rata-rata skor dari 3,85 pada pretest meningkat menjadi 10 pada posttest. Terakhir, soal nomor 10 juga menunjukkan peningkatan dengan rata-rata skor dari 9,23 pada pretest meningkat menjadi 10 pada posttest. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat beragam perubahan dalam hasil pretest dan posttest pada setiap soal. Soal nomor 1, 2, dan 3 menunjukkan peningkatan rata-rata skor yang signifikan, masing-masing sebesar 63.41%, 57.43%, dan 298.7%. Namun, soal nomor 4 dan 5 mengalami penurunan rata-rata skor sebesar -60.0% dan -20.0% secara berturut-turut. Soal nomor 6 menunjukkan konsistensi dengan rata-rata skor yang tetap pada kedua tes. Soal nomor 7 juga menunjukkan peningkatan sebesar 33.31%, sedangkan soal nomor 8 mengalami penurunan sebesar -22.2%. Soal nomor 9 mencatat peningkatan yang signifikan hingga 159.7%, sementara soal nomor 10 menunjukkan peningkatan sebesar 8.62%. Dari data ini, mayoritas soal menunjukkan peningkatan skor setelah dilakukan posttest, meskipun beberapa soal mengalami penurunan atau stagnasi. Secara keseluruhan, terdapat perbaikan yang signifikan dalam pemahaman dan kemampuan siswa setelah posttest, menandakan efektivitas proses pembelajaran, walaupun beberapa area masih memerlukan perhatian lebih lanjut untuk perbaikan.

c. Perbandingan Rata-Rata Skor Pretest dan Posttest



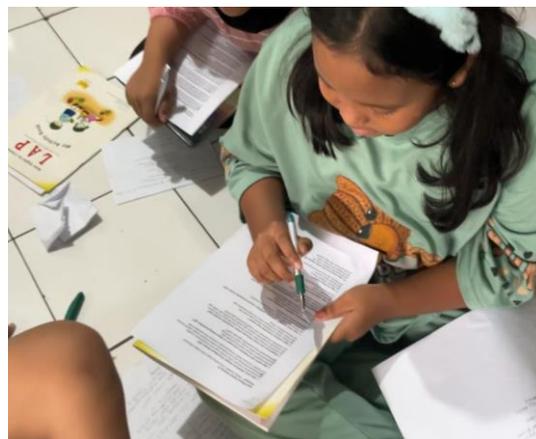
Gambar 3 . Grafik Perbandingan Rata-Rata Skor Pretest dan Posttest

Berdasarkan data, rata-rata nilai pretest dari total 13 anak adalah 56.15, sedangkan rata-rata nilai post-test dari total 13 anak adalah 70. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam nilai setelah dilakukan post-test, menandakan bahwa proses pembelajaran telah berhasil meningkatkan pemahaman atau keterampilan anak-anak tersebut.

2. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 4. Pengajaran Pengenalan AI 1



Gambar 5. Pengerjaan Test

Gambar di atas menunjukkan kegiatan pengenalan AI yang dilakukan dengan cara menjelaskan materi mengenai *Artificial Intelligence*, termasuk pengertian, kelebihan, dan kekurangannya, serta contoh-contoh penerapan AI dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak tampak antusias mencatat setiap informasi yang disampaikan dalam sesi tersebut. Gambar diatas juga terdapat pengerjaan test dimana terdapat pretest dan posttest.



Gambar 6. Pengajaran Praktik AI 1



Gambar 7. Pengajaran Praktik AI 2

Gambar di atas menunjukkan kegiatan praktik penggunaan AI yang melibatkan aplikasi Go Dentist (untuk diagnosis gigi), ChatGPT, dan Bing AI. Anak-anak dibagi menjadi tiga kelompok, masing-masing kelompok berfokus pada satu aplikasi. Setiap kelompok melakukan praktik langsung dengan bimbingan dari pengajar, yang bergerak dari satu kelompok ke kelompok lainnya untuk memastikan setiap anak mendapatkan pengalaman praktis yang optimal.



Gambar 8. Awarding



Gambar 9. Foto Bersama

Gambar di atas melakukan pemberian penghargaan kepada tiga siswa yang mencapai nilai tertinggi pada post-test setelah sesi pengenalan mengenai kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Selain itu, seluruh peserta juga melakukan sesi foto bersama untuk mendokumentasikan kegiatan tersebut.

D. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini berhasil memperkenalkan penggunaan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) kepada anak-anak usia 6-13 tahun di Komunitas Jendela Jakarta, Cabang Manggarai Utara dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Melalui pendekatan komprehensif yang mencakup pre-test, penyampaian materi, sesi tanya jawab, praktek langsung, dan post-test, anak-anak mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan terkait teknologi AI. Peningkatan rata-rata skor dari 56.15 pada pre-test menjadi 70 pada post-test menunjukkan keberhasilan metode pembelajaran yang diterapkan. Meskipun ada beberapa anak yang tidak menunjukkan perubahan atau mengalami penurunan skor, hasil ini tetap menegaskan efektivitas pendekatan yang digunakan dalam memperkenalkan AI sebagai sahabat baru yang membantu aktivitas sehari-hari anak-anak. Evaluasi lebih lanjut diperlukan untuk mengatasi penurunan skor pada sebagian anak dan memastikan kemajuan optimal bagi setiap peserta. Secara keseluruhan, kegiatan ini sukses dalam meningkatkan pemahaman teknologi anak-anak dan

memberikan dasar yang kuat untuk pemahaman lebih lanjut mengenai perkembangan teknologi di era saat ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dhian Satria Yudha Kartika, yang telah berperan sebagai dosen pembimbing dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat ini. Terima kasih atas bimbingan dan dukungan yang Bapak berikan, sehingga kami dapat melaksanakan kegiatan ini dengan baik. Kami juga menyampaikan terima kasih kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur atas dukungan dan fasilitas yang telah disediakan, yang menjadi landasan kuat bagi kami untuk memperkenalkan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) kepada anak-anak. Ucapan terima kasih yang tulus juga kami sampaikan kepada mitra kerja dari Komunitas Jendela Jakarta, Cabang Manggarai Utara, yang telah bekerjasama dan mendukung kegiatan ini dengan sepenuh hati. Terakhir, terima kasih kepada anak-anak yang telah dengan antusias berpartisipasi dalam kegiatan ini, memberikan energi positif dan semangat belajar yang luar biasa. Kami sangat mengapresiasi kerja sama dan partisipasi semua pihak dalam menyelesaikan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alief, R., & Nurmiati, E. (2022). Penerapan Kecerdasan Buatan Dan Teknologi Informasi Pada Efisiensi Manajemen Pengetahuan. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 13(1), 59–69.
- Batubara, M. H. (2020). *KAMPUS MERDEKA: MENILIK KESIAPAN TEKNOLOGI DALAM SISTEM KAMPUS - PENERAPAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR DI ERA INDUSTRI 4.0 DAN SOCIATY 5.0* (M. K. Muchamad, T. A. Gani, & P. Wahyuni, Ed.; 1 ed.). Syiah Kuala University Press.
- Fadlurrohimi, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). MEMAHAMI PERKEMBANGAN ANAK GENERASI ALFA DI ERA INDUSTRI 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178–186.
- Farid, I., Reksoprodjo, A. H., & Suhirwan. (2023). PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM PERTAHANAN SIBER. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(2), 779–788.
- Hakim, L. (2022). *Peranan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Pendidikan*. Direktorat Pendidikan Profesi Guru (PPG). <https://ppg.kemdikbud.go.id/news/peranan-kecerdasan-buatan-artificial-intelligence-dalam-pendidikan>
- Hamzah, A., Basuki, U. J., & Santosa, G. (2024). Peningkatan Pemahaman Kecerdasan Buatan (AI) untuk Dakwah Bagi Remaja Masjid Kresen Bantul. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Radisi*, 04(01), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.55266/pkmmradisi.v4i1.385>
- Lubis, M. S. Y. (2021). IMPLEMENTASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA SYSTEM MANUFAKTUR TERPADU. *SEMNAS TEK UISU*, 1–7.
- Malau, M., Sihite, I. F., Sumanti, I. H., Desrianty, R. M., & Hutahaean, Y. S. R. (2024). Perkembangan Artificial Intelligence dan Tantangan Generasi Muda di Era Super Digitalized. *Jurnal IKRAITH-ABDIMAS*, 8(1), 251–257. <https://doi.org/10.37817/ikra-ithabdimas.v8i1>
- Nuryani, N., Purnama, B., Legowo, B., Utari, U., Riyatun, R., Suharno, S., Yuniarto, M., & Lestari, W. (2023). Diseminasi Riset Kecerdasan Buatan Untuk Diagnosis Medis Berbasis Elektrokardiogram di Universitas Duta Bangsa. *SEMAR (Jurnal Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni bagi Masyarakat)*, 12(2), 175. <https://doi.org/10.20961/semar.v12i2.75521>
- Swandhina, M., & Maulana, R. A. (2022). GENERASI ALPHA : SAATNYA ANAK USIA DINI MELEK DIGITAL Refleksi Proses Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Edukasi Sebelas April (JESA)*, 6(1). <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jesa>