

EKSPLORASI KREATIVITAS VISUAL DONGENG SILANG BUDAYA DI RPTRA KEBON SIRIH DALAM MEDIA KAMISHIBAI

Rizki Taufik Rakhman¹, Leny Suryani², Agam Akbar Pahala³, Desy Sugianti⁴, Siti Khodijah Lestari⁵

^{1,2,3,4,5}Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta
rizkitr@unj.ac.id¹, leny.suryani@unj.ac.id², agamakbar@gmail.com³, desy.sugianti@unj.ac.id⁴,
sitikhodijah@unj.ac.id⁵

Abstrak

RPTRA Kebon Sirih, sebagai ruang publik ramah anak di Jakarta Pusat, menjadi tempat berkumpulnya anak-anak dari beragam latar belakang untuk mengikuti kegiatan edukatif dan kreatif. Namun, masih sedikit kegiatan yang memperkenalkan kekayaan cerita rakyat Indonesia dan dunia melalui media yang interaktif dan menarik. Tujuan kegiatan ini antara lain; 1) upaya pengenalan dan pelestarian dongeng nusantara dan dongeng jepang, 2) eksplorasi teknik kamishibai menjadi media baru naratif dengan pendekatan modern, dan 3) pelatihan pembuatan visual cerita pada media kamishibai. Metode yang digunakan dalam kegiatan pemberdayaan ini adalah Participatory Learning and Action (PLA) yaitu sebuah proses belajar dan praktik secara partisipatif atau "Learning by doing" atau belajar sambil bekerja. Hasil nya menunjukkan 95% peserta mengenali perbedaan dongeng nusantara dan jepang, 92% peserta dapat memvisualisasikan dongeng Nyi Roro Kidul-Ryujin secara mandiri, dan 90% peserta dapat membuat mendongeng dengan media kamishibai. Hasilnya menegaskan pentingnya pendekatan partisipatif dalam pelestarian cerita rakyat dan kamishibai sebagai sarana edukasi yang inovatif bagi generasi muda. Kegiatan ini tidak hanya memperkaya wawasan budaya anak-anak, tetapi juga membuka peluang pengembangan media kreatif berbasis kearifan lokal.

Kata kunci: Dongeng, Silang Budaya, Kamishibai, PLA, RPTRA.

Abstract

RPTRA Kebon Sirih, as a child-friendly public space in Central Jakarta, serves as a gathering place for children from diverse backgrounds to participate in educational and creative activities. However, there remains a paucity of programs that introduce the richness of Indonesian and international folktales through interactive and engaging media. The objectives of this initiative are threefold: 1) to introduce and preserve Indonesian and Japanese folktales, 2) to explore kamishibai techniques as an innovative narrative medium with contemporary approaches, and 3) to train participants in creating visual storytelling using the kamishibai format. The methodology employed in this community empowerment program was Participatory Learning and Action (PLA), which emphasizes a "learning by doing" approach through active participation. The results demonstrated significant outcomes: 95% of participants could distinguish between Indonesian and Japanese folktales, 92% successfully created independent visual interpretations of the Nyi Roro Kidul-Ryujin tale, and 90% acquired proficiency in kamishibai storytelling techniques. These findings underscore the efficacy of participatory approaches in folklore preservation and establish kamishibai as an innovative educational medium for younger generations. This initiative not only enriched children's cultural literacy but also created opportunities for developing creative media rooted in local wisdom.

Keywords: Folktales, Cross-Cultural; Kamishibai, PLA, RPTRA.

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan Peraturan Gubernur No. 123 Tahun 2017 tentang Pengelolaan dan Kebutuhan Sarana dan Prasarana Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA), dijelaskan bahwa RPTRA adalah area terbuka atau lokasi

tertentu yang mengintegrasikan berbagai kegiatan masyarakat dengan menerapkan sepuluh program utama dalam rangka pemberdayaan dan peningkatan kesejahteraan keluarga, sejalan dengan inisiatif Kota Layak Anak. Kota Layak Anak merupakan wilayah yang mengedepankan pembangunan yang berorientasi pada hak anak dengan menyinergikan komitmen serta komponen yang saling terkait (Roza & Arliman, 2018). Hal ini diwujudkan melalui kebijakan, program, dan berbagai kegiatan untuk memastikan pemenuhan hak-hak anak (Roza & Arliman, 2018).

RPTRA Kebon Sirih, sebagai ruang publik ramah anak di Jakarta Pusat, kerap menjadi tempat berkumpulnya anak-anak dari beragam latar belakang untuk mengikuti kegiatan edukatif dan kreatif. Namun, masih sedikit kegiatan yang memperkenalkan kekayaan cerita rakyat Indonesia dan dunia melalui media yang interaktif dan menarik. Pada tahun 2022 RPTRA kebon sirih melaksanakan kegiatan mendongeng bersama Bunda Paud dan siswa siswi Paud, dengan topik mendongeng yaitu cerita lumba-lumba yang selalu berpikiran positif (Magang, 2022). Perlunya Hal ini menunjukkan bahwa RPTRA Kebon Sirih memiliki potensi dalam kegiatan mendongeng.

Menurut Imanuel et al., (2025) dan Rusiyono & Apriani (2020), mendongeng dapat meningkatkan nasionalisme anak. Selain itu, Imanuel et al., (2025) menjelaskan lebih lanjut bahwa pendekatan berbasis cerita rakyat terbukti mampu memperkuat rasa nasionalisme pada anak. Temuan ini menunjukkan bahwa penguatan pendidikan karakter dapat dilakukan melalui pendekatan kearifan lokal.

Indonesia mengandung kearifan lokal dari berbagai nilai religius yang diwariskan, termasuk mitos, legenda, cerita rakyat, dan tradisi lisan. Salah satu legenda yang cukup terkenal di Indonesia adalah Nyi Roro Kidul. Legenda serupa juga dimiliki oleh Jepang yaitu legenda Ryujin. Nyi Roro Kidul merupakan mitos dari Indonesia yang dianggap sebagai penjaga laut (Kristianto et al., 2024) sedangkan Ryujin dikenal sebagai sosok dewa laut yang bijaksana dan penuh baik hati, sekaligus dipercaya sebagai pelindung negeri Jepang (Tanhati, 2024). Nyi Roro Kidul dan Ryujin memiliki kesamaan yaitu berangkat dari legenda tentang penjaga laut.

Kolaborasi dua cerita menciptakan dialog budaya yang memperkaya wawasan anak tentang persamaan nilai antarnegara, sekaligus menguatkan kecintaan pada budaya sendiri. Oleh karena itu, kegiatan mendongeng dengan tema "Petualangan Magis Nyi Roro Kidul & Ryūjin" hadir sebagai upaya untuk mengenalkan cerita tradisional Indonesia (legenda Nyi Roro Kidul) dan Jepang (mitos Ryūjin) dalam format yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Dongeng diperkenalkan melalui metode kamishibai yaitu sebuah metode penyampaian cerita yang memadukan unsur visual (gambar) dengan tuturan lisan (Widiandari et al., 2017). Keunikan teknik ini terletak pada penggunaan kotak khusus yang berisi serangkaian ilustrasi, dimana sang pendongeng secara bertahap menampilkan gambar-gambar tersebut mengikuti perkembangan jalan cerita (Widiandari et al., 2017). Metode kamishibai dapat meningkatkan kemampuan bercerita (Afriani et al., 2023) dan kemampuan kognitif anak (Widyana et al., 2024).



Gambar 1. Media Kamishibai
Sumber: Pinterest.com

Kegiatan ini dirancang untuk menanamkan nilai-nilai lintas budaya, seperti penghargaan terhadap alam, kerja sama, dan keberagaman, sekaligus merangsang imajinasi dan kreativitas mereka. Dengan menggabungkan unsur 2 karakter budaya, bahasa narasi yang sederhana, serta aktivitas pendukung seperti mewarnai dan bermain peran, kegiatan ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang berkesan bagi anak-anak di RPTRA Kebon Sirih. Selain itu, kolaborasi dengan komunitas lokal atau relawan budaya dapat memperkaya penyampaian cerita, sekaligus memperkuat ikatan sosial di antara warga sekitar.

Kegiatan ini tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga upaya pelestarian cerita rakyat melalui metode kreatif, serta pembentukan memori positif anak-anak tentang kebersamaan dan kecintaan terhadap budaya sendiri maupun budaya lain. Tujuan kegiatan ini antara lain; 1) upaya pengenalan dan pelestarian dongeng nusantara dan dongeng

jepang, 2) eksplorasi teknik kamishibai menjadi media baru naratif dengan pendekatan nusantara dengan pendekatan kekinian (modern), dan 3) pelatihan pembuatan visual cerita pada media kamishibai.

Fokus kegiatan ini untuk mendukung pelestarian budaya oral nusantara dan media baru naratif dengan mengadopsi teknik kamishibai sehingga menghasilkan pengembangan produk berupa; pertunjukan, buku cerita, dan media kreatif lainnya. Dalam mengeksplorasi teknik kamishibai diharapkan elemen-elemen silang budaya antar 2 negara (Indonesia-Jepang) dapat diterapkan menjadi media naratif baru kekinian berbasis seni tradisional sehingga membuka peluang dalam menciptakan produk seni bernilai tinggi.

2. METODE

Program di RPTRA harus mampu meningkatkan partisipasi masyarakat dalam setiap program kegiatannya sehingga metode *Participatory Learning and Action* (PLA) digunakan dalam kegiatan ini. PLA merupakan metode pemberdayaan yang dapat mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam setiap inisiatif pemberdayaan yang dilaksanakan (Darmawan & Rosmilawati, 2020). PLA merupakan pengembangan dari konsep "*learning by doing*" (Darmawan & Rosmilawati, 2020). Metode pemberdayaan masyarakat ini menekankan pada pendekatan kolaboratif melalui berbagai teknik interaktif seperti ceramah, curah pendapat, dan diskusi kelompok sehingga menciptakan dinamika pembelajaran yang lebih partisipatif dimana seluruh anggota masyarakat terlibat aktif dalam proses belajar (Darmawan & Rosmilawati, 2020).

Metode pelaksanaan fokus pada pemahaman silang budaya, pengenalan *storytelling*, dan teknik kamishibai melalui pendekatan PLA. Adapun tahapan pelaksanaan yang disusun adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Metode pelaksanaan

Metode ini merupakan pendekatan sistematis yang terdiri dari enam tahap berurutan untuk menyelesaikan masalah dan mengimplementasikan program secara efektif. Proses dimulai dengan Observasi Lapangan, di mana data dikumpulkan secara langsung di lokasi untuk memahami kondisi nyata. Hasil observasi kemudian dianalisis dalam tahap Analisis Permasalahan untuk mengidentifikasi akar penyebab isu yang dihadapi. Berdasarkan analisis tersebut, dilakukan Identifikasi Solusi untuk merumuskan alternatif tindakan yang tepat. Solusi yang terpilih kemudian dikembangkan menjadi rencana konkret dalam tahap Perancangan Program, yang mencakup strategi dan langkah-langkah operasional. Tahap Implementasi Program merupakan pelaksanaan dari rencana yang telah disusun, disertai dengan pemantauan untuk memastikan efektivitasnya. Terakhir, tahap Keberlanjutan Program memastikan bahwa program tidak hanya berjalan satu kali, tetapi dapat dipertahankan dan dikembangkan melalui evaluasi dampak serta penyusunan strategi jangka panjang.

Pada tahap implementasi program, dilakukan beberapa langkah antara lain adalah sebagai berikut; 1) menulis naskah peserta melalui *brainstorming*, dan mencari data referensi, 2) pelatihan *storytelling* dilakukan beberapa langkah agar peserta dapat bercerita dengan baik, 3) mencari referensi visual untuk eksplorasi, kemudian para peserta membuat sketsa karakter, 4) mencari referensi visual yang berkaitan dengan cerita, kemudian para peserta membuat sketsa visual setting, dan 5) peserta melakukan eksplorasi teknik kamishibai dengan cara teknik mozaik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendekatan *Participatory Learning and Action* (PLA) terbukti sesuai untuk kegiatan berbasis praktik seperti kamishibai. Peserta tidak hanya pasif mendengar, tetapi terlibat langsung dalam proses pembuatan dan penyampaian cerita, sehingga meningkatkan retensi pengetahuan. Kombinasi visual dan narasi dalam kamishibai berhasil memicu ketertarikan anak-anak terhadap cerita lintas budaya. Temuan ini sejalan dengan pelatihan sebelumnya yang menyebutkan bahwa media visual interaktif dapat meningkatkan pemahaman hingga 38%.

Tabel 1. Hasil Pelatihan Kamishibai

Indikator Penilaian	Metode Pengukuran	Tingkat Keberhasilan	Temuan Utama
Pengenalan Dongeng	Kuis & Sesi Tanya Jawab	95%	Peserta mampu membedakan unsur budaya dongeng Indonesia-Jepang
Visualisasi Dongeng Kamishibai Mandiri	Penilaian Karya	92%	Mayoritas peserta berhasil membuat visualisasi dongeng pada media kamishibai dengan unsur tradisional-modern
Penguasaan Teknik Mendongeng dengan Kamishibai	Observasi & Tes Praktik	90%	Peserta menunjukkan kemampuan mengatur slide dan ekspresi vokal saat mendongeng

Hasil pelatihan kamishibai di RPTRA Kebon Sirih menunjukkan dampak yang mendalam secara kualitatif terhadap pemahaman budaya dan kreativitas peserta. Berdasarkan observasi langsung, terlihat bahwa 95% peserta mampu mengenali perbedaan dongeng Nusantara dan Jepang tidak hanya melalui hafalan, tetapi melalui pemahaman kontekstual. Anak-anak secara aktif mengidentifikasi karakteristik unik masing-masing budaya, seperti menggambarkan Nyi Roro Kidul dengan atribut lokal selendang hijau dan mahkota emas, sementara Ryūjin diimajinasikan dengan naga dan permata sakti khas Jepang. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan visual kamishibai berhasil menciptakan identitas visual yang mudah diingat sehingga membantu anak memahami konsep budaya secara konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat Ishiguro (2022) yang menjelaskan bahwa informasi visual dapat menciptakan dasar pemahaman bersama dan memfasilitasi komunikasi.

Pada aspek teknis eksplorasi visual folktale lintas budaya: Nyi Roro Kidul-Ryūjin dalam media kamishibai menunjukkan bahwa 92% peserta dapat memvisualisasikan Nyi Roro Kidul-Ryūjin dalam media kamishibai dengan teknik mozaik. Proses pembelajaran yang partisipatif memudahkan peserta untuk hanya menguasai teknik dasar sehingga dapat berimprovisasi secara kreatif. Adapun indikator dan capaian pada aspek eksplorasi visual adalah sebagai berikut:

1. Karakter Visual: Peserta mampu memvisualisasikan karakter dengan baik
2. Visual Setting: Peserta mampu memvisualisasikan setting cerita dengan baik
3. Warna Peserta: mampu memadupadankan warna dengan baik
4. Teknik: Peserta mampu menguasai berbagai teknik kamishibai dengan baik.

Fasilitator mencatat fenomena menarik dimana peserta secara spontan menambahkan efek seperti ombak, ikan, rumput laut, dan karang yang menunjukkan pemahaman mengenai dongeng yang dipelajari. Ini membuktikan efektivitas metode *'learning by doing'* dalam mengembangkan kompetensi praktis anak. Berikut hasil eksplorasi visual dari peserta dalam pembuatan visual dongeng pada media kamishibai:



Gambar 2. Hasil eksplorasi visual dongeng Nyi Roro Kidul-Ryuji pada media Kamisibai.

Sumber: Dokumentasi Tim

Aspek paling mencolok terlihat pada kemampuan peserta dalam menciptakan karya kamishibai mandiri dengan menekankan pada karakter visual tiap karakter pada dongeng. Analisis kualitatif terhadap karya-karya tersebut mengungkapkan pola kreativitas yang terlihat dari adaptasi elemen tradisional seperti penggunaan motif batik pada karakter dongeng Nyi Roro Kidul dan kimono pada dongeng Ryujin. Berikut hasil eksplorasi visual dari peserta dalam pembuatan visual dongeng pada media kamishibai:

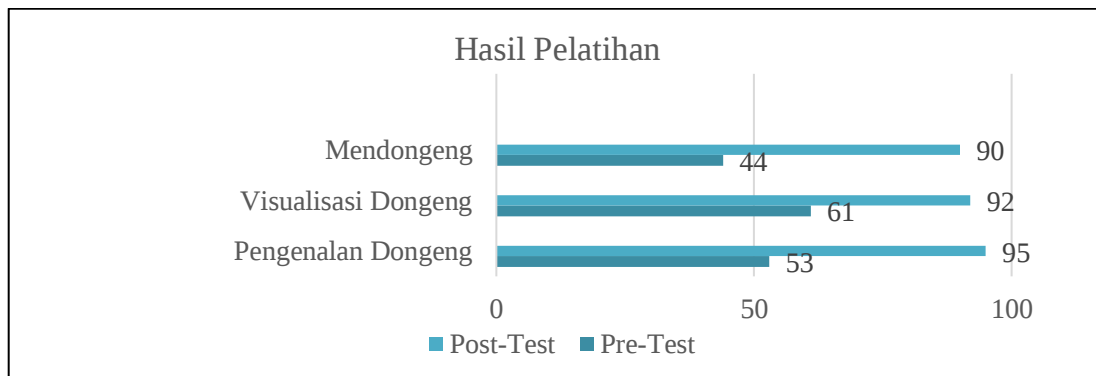


Gambar 3. Hasil eksplorasi visual dongeng Nyi Roro Kidul-Ryuji pada media Kamisibai.
Sumber: Dokumentasi Tim

Hal ini mengindikasikan bahwa media kamishibai tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian cerita, tetapi juga sebagai wadah ekspresi budaya yang dinamis. Proses pembelajaran juga mengungkap tantangan kognitif tertentu, terutama dalam memahami konsep-konsep budaya yang abstrak. Beberapa anak awalnya kesulitan membedakan antara makhluk mitologis dengan karakter fantasi modern. Namun, pendekatan analogi sederhana seperti membandingkan Ryūjin dengan "kakek penyihir penjaga laut" terbukti efektif untuk menjembatani pemahaman ini. Interaksi spontan selama sesi, seperti diskusi tentang perbedaan laut Jawa dan laut Jepang, menciptakan momen pembelajaran kontekstual yang berharga.

Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 90% peserta berhasil menguasai teknik mendongeng menggunakan media kamishibai, yang diukur melalui observasi langsung dan tes praktik. Tingkat keberhasilan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran partisipatif yang diterapkan cukup efektif dalam membantu peserta memahami dan mempraktikkan teknik-teknik dasar kamishibai, seperti pengaturan slide, pengaturan tempo bercerita, serta penggunaan ekspresi vokal dan gestur yang sesuai.

Secara kualitatif, pengamatan selama sesi pelatihan mengungkap bahwa peserta tidak hanya mampu mengikuti instruksi teknis, tetapi juga mulai mengembangkan gaya bercerita mereka sendiri. Beberapa peserta terlihat percaya diri dalam memainkan intonasi suara untuk menegaskan karakter tokoh, seperti menggunakan nada tinggi untuk menggambarkan sosok protagonis dan nada rendah untuk antagonis. Selain itu, interaksi spontan dengan audiens seperti melontarkan pertanyaan retorik atau mengajak pendengar menebak alur cerita menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami teknik dasar, tetapi juga mulai menginternalisasi prinsip-prinsip mendongeng yang interaktif.



Gambar 4. Bagan hasil pelatihan

Secara keseluruhan, keberhasilan program ini tidak hanya terukur secara kuantitatif, tetapi lebih penting lagi terlihat pada transformasi kualitatif dalam cara peserta memproses dan mengekspresikan pengetahuan budaya. Proses kreatif yang muncul selama pelatihan menunjukkan bahwa anak-anak tidak sekadar menyerap informasi pasif, tetapi aktif mengkonstruksi pemahaman mereka melalui medium visual dan naratif. Temuan ini memperkuat posisi kamishibai sebagai media pendidikan budaya yang efektif, sekaligus menyoroti potensi RPTRA sebagai ruang pengembangan literasi budaya berbasis pengalaman.

4. SIMPULAN

Kegiatan pelatihan kamishibai di RPTRA Kebon Sirih berhasil mencapai tiga tujuan utama secara signifikan. Pertama, 95% peserta mampu mengenali dan membedakan unsur budaya dalam dongeng Nusantara dan Jepang, menunjukkan efektivitas pendekatan visual dalam pembelajaran multikultural. Kedua, penguasaan teknik visualisasi dongeng pada media kamishibai menunjukkan 92% peserta membuktikan bahwa metode pembelajaran partisipatif melalui praktik langsung (*learning by doing*) lebih efektif dibandingkan pendekatan teoritis. Ketiga, sebesar 90% peserta mampu dalam mendongeng dari hasil karya mandiri yang telah dibuat sebelumnya. Hal ini menunjukkan adanya potensi kreatif anak ketika diberi ruang ekspresi yang memadukan kearifan lokal dengan teknik modern.

Hasil pembahasan mengungkap bahwa keberhasilan program tidak hanya terletak pada angka partisipasi, tetapi pada proses kognitif dan afektif yang terbangun selama kegiatan. Anak-anak tidak sekadar menghafal cerita, tetapi aktif mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi dengan media kamishibai, diskusi antarpeserta, dan eksperimen kreatif. Temuan ini memperkuat pentingnya pendekatan edukasi budaya yang interaktif dan berbasis pengalaman konkret, khususnya dalam konteks penguatan literasi budaya anak di ruang publik seperti RPTRA. Kegiatan ini sekaligus membuktikan bahwa media tradisional seperti kamishibai dapat diadaptasi secara kreatif untuk kebutuhan pendidikan kontemporer tanpa kehilangan nilai-nilai kultural yang dikandungnya.

UCAPAN TERIMA KASIH (IF APPLICABLE)

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan dukungan pendanaan dan fasilitas sehingga program pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Afriani, R., Karma, I. N., & Khair, B. N. (2023). Pengaruh Metode Kamishibai Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 49–54. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/4780>
- Darmawan, D., & Rosmilawati, I. (2020). Participatory Learning and Action (PLA) pada Kelompok Keluarga Harapan di Kota Serang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 570–579.
- Imanuel, D., Nugroho, B., Kenneth, D., Bernard, A., & Tiatri, S. (2025). Intervensi Mendongeng Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Nasionalisme Anak Di Panti Asuhan. *Jurnal Serina Abdimas*, 3(1), 117–125. <https://doi.org/10.24912/jsa.v3i1.33849>
- Ishiguro, H. (2022). Revisiting Japanese Multimodal Drama Performance as Child-Centred Performance Ethnography: Picture-Mediated Reflection on ‘Kamishibai.’ *Arts-Based Methods in Education Around the World*, 89–105. <https://doi.org/10.1201/9781003337263-5>
- Kristianto, A., Singgih, E. G., & Haryono, and S. C. (2024). Nyi Roro Kidul and Marine Eco-Pneumatology: Javanese Contextual Theological Studies in Maritime Society, Yogyakarta, Indonesia. *International Journal of Asian Christianity*, 7(1), 103–118. <https://doi.org/10.1163/25424246-07010006>
- Magang, A. (2022). *Tiga PAUD Ikuti Mendongeng di RPTRA Kebon Sirih*. Pemerintah Kota Administrasi Jakarta Pusat. <https://pusat.jakarta.go.id/v2/news/2022/tiga-paud-ikuti-mendongeng-di-rptra-kebon-sirih>
- Roza, D., & Arliman, L. (2018). Peran Pemerintah Daerah Untuk Mewujudkan Kota Layak Anak Di Indonesia. *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*, 25(1), 198–215. <https://doi.org/10.20885/iustum.vol25.iss1.art10>
- Rusiyono, R., & Apriani, A.-N. (2020). Pengaruh Metode Storytelling Terhadap Penanaman Karakter Nasionalisme Pada Siswa SD. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 11(1), 11. [https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11\(1\).11-19](https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11(1).11-19)
- Tanhati, S. (2024). *Ryujin, Dewa Naga dalam Mitologi Jepang, Sang Perkasa yang “Labil.”* National Geographic Indonesia. <https://nationalgeographic.grid.id/read/134103829/ryujin-dewa-naga-dalam-mitologi-jepang-sang-perkasa-yang-labil?page=all>
- Widiandari, A., S, D. S., Patria, M., Hastuti, N., & Fadil, Z. A. (2017). Pengenalan Kamishibai: Metode Story Telling Ala Jepang. *Jurnal Harmoni*, 1(1), 27–31. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/harmoni/article/view/16658>
- Widyana, N., Sya'bani, D. A., & Melani, S. (2024). Kamishibai Phbs Sebagai Metode Storytelling Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun Di Tkit Luqmanul Hakim Insan Madani Bandung. *Jurnal Teras Kesehatan*, 7(2), 27–33. <https://doi.org/10.38215/jtkes.v7i2.138>