

Magic Words Buku Dongeng Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Santun pada Anak Usia Dini

Aldaina Kartika Putri¹, Deri Hendriawan^{2✉}, Robby Naufal Arzaqi³

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia^(1,2,3)

DOI: [10.31004/aulad.v8i1.986](https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.986)

✉ Corresponding author:
[derihendriawan@upi.edu]

Article Info

Abstrak

Kata kunci:

Bahasa santun, Anak Usia Dini, Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku dongeng digital sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan bahasa santun anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan model Desain dan Pengembangan (D&D). Teknik pengumpulan data dilakukan uji kelayakan, hasil validasi menunjukkan kelayakan sebesar 82% dari ahli materi dan 86% dari ahli media, sehingga media ini sangat layak digunakan. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi elemen interaktif yang tidak hanya menyajikan cerita, tetapi juga melatih anak menerapkan bahasa santun dalam kehidupan sehari-hari. Berbeda dari studi sebelumnya, buku ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan anak melalui aktivitas yang mendorong praktik nyata. Secara praktis, buku ini dapat dimanfaatkan oleh guru dan orang tua sebagai alat bantu edukatif dalam membentuk kebiasaan berbahasa santun. Kegiatan membaca bersama, diskusi interaktif, dan permainan berbasis cerita membantu anak memahami serta mengaplikasikan ungkapan sopan dalam interaksi sosial sehari-hari.

Abstract

Keywords:

Polite Language, Early Childhood, Digital-Based Picture Books

This research aims to develop digital fairy tale books as an alternative to improve the polite language skills of children aged 5-6 years. The method used is qualitative with a Design and Development (D&D) model. The validation results showed the feasibility of 82% of material experts and 86% of media experts, so this media is very feasible to use. The novelty of this research lies in the integration of interactive elements that not only present stories, but also train children to apply polite language in daily life. Different from previous studies, this book is designed to increase children's engagement through activities that encourage real practice. Practically, this book can be used by teachers and parents as an educational tool in forming polite language habits. Reading together, interactive discussions, and story-based games help children understand and apply polite expressions in daily social interactions.

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini memiliki proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, perkembangan anak usia dini mempunyai dampak yang besar terhadap tumbuh kembang anak dimasa yang akan datang. Pada awal kehidupannya, anak-anak melewati masa yang

sangat sensitif dimana mereka mulai bereaksi terhadap segala macam rangsangan yang mereka temui, anak usia dini berada pada tahap perkembangan yang memerlukan rangsangan untuk membantu proses pertumbuhan dan perkembangan agar berjalan selaras dengan tahap perkembangan (Lusiana et al., 2024).

Di era digital yang berkembang pesat, anak-anak semakin terpapar dengan berbagai bentuk komunikasi melalui media sosial, video, dan platform digital lainnya. Paparan ini memberikan tantangan baru dalam pengembangan bahasa, terutama dalam penggunaan bahasa santun. Padahal, bahasa santun memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter anak sejak usia dini, karena berkaitan erat dengan perkembangan sosial dan emosional mereka.

Salah satu tantangan utama dalam era digital adalah menurunnya penggunaan bahasa santun dalam interaksi sehari-hari. Anak-anak yang terbiasa berkomunikasi melalui media digital sering kali terpapar bahasa yang kurang sopan, baik dari konten yang mereka konsumsi maupun dari interaksi dengan pengguna lain. Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan sangat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak, termasuk dalam membentuk kebiasaan berbahasa yang baik dan santun (Astuti, 2022; Haryati, 2024). Sayangnya, banyak orang tua yang tidak menyadari bahwa anak-anak mereka menyerap dan meniru bahasa yang mereka temui di dunia digital, yang sering kali tidak memiliki filter kesopanan yang memadai.

Fenomena penurunan kesopanan dalam berbahasa juga terlihat dalam berbagai insiden yang melibatkan anak-anak di ruang publik. Laporan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan adanya peningkatan kasus perilaku tidak sopan anak terhadap guru dan orang dewasa lainnya. Hal ini menunjukkan adanya perubahan pola komunikasi yang dapat berdampak negatif terhadap pembentukan karakter anak dalam jangka panjang. Pakar pendidikan menegaskan bahwa perubahan ini tidak hanya terjadi karena pengaruh individu, tetapi juga akibat dari pergeseran budaya komunikasi di era digital yang lebih bebas dan minim kontrol sosial (Viva News).

Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pendampingan yang memadai dapat menyebabkan anak-anak kurang peka terhadap norma sosial. Mereka lebih sering berinteraksi dengan layar dibandingkan dengan interaksi langsung dengan orang lain, sehingga kurang memahami pentingnya bahasa yang sopan dalam komunikasi nyata (Rustiana, 2023; Nadiyah, 2024; Octaviana, 2022). Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa paparan bahasa yang kurang sopan di media digital dapat memengaruhi perilaku anak, meningkatkan kecenderungan agresivitas, serta menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka (Astuti, 2022).

Oleh karena itu, urgensi dalam mengajarkan bahasa santun sejak dini menjadi semakin penting di era digital ini. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah melalui media pembelajaran interaktif, seperti buku dongeng digital yang mengajarkan nilai-nilai kesopanan dalam bahasa. Buku dongeng digital "Magic Words" menjadi salah satu inovasi yang dapat membantu anak-anak memahami pentingnya bahasa santun dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kombinasi visual menarik, animasi interaktif, serta cerita yang kaya akan nilai moral, media ini dapat membantu anak belajar menggunakan kata-kata sopan seperti "tolong," "maaf," "permisi," dan "terima kasih." Dengan cara yang menyenangkan dan efektif, anak-anak dapat lebih mudah memahami dan menerapkan bahasa yang baik dalam komunikasi mereka.

Selain itu, orang tua dan pendidik memiliki peran penting dalam mengawasi serta memberikan contoh yang baik dalam berkomunikasi dengan anak. Pendidikan tentang pentingnya bahasa santun tidak hanya harus dilakukan di sekolah, tetapi juga di rumah dan lingkungan sekitar. Dengan demikian, anak-anak dapat tumbuh dengan pemahaman yang baik tentang pentingnya komunikasi yang sopan, yang akan berdampak positif pada hubungan sosial dan karakter mereka di masa depan.

Dengan mempertimbangkan berbagai tantangan dan dampak negatif dari lingkungan digital terhadap perkembangan bahasa anak, sangat penting untuk segera mengatasi masalah ini dengan pendekatan yang tepat. Integrasi media digital yang mendukung pembelajaran bahasa santun serta peningkatan kesadaran orang tua dalam membimbing anak dalam berkomunikasi dapat menjadi solusi untuk memastikan bahwa anak-anak tetap tumbuh dengan karakter yang baik dan kemampuan berbahasa yang santun, bahkan di tengah era digital yang penuh tantangan.

Stimulasi perkembangan pada anak usia dini melibatkan enam aspek penting, yaitu nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan seni. Di antara aspek-aspek tersebut, pengembangan bahasa memiliki peran yang sangat penting karena bahasa merupakan alat komunikasi utama yang memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. Pada tahun-tahun

awal, bahasa berfungsi sebagai jembatan bagi anak untuk memahami dan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, memahami pentingnya perkembangan bahasa sejak dini adalah hal yang sangat krusial. Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan bahasa yang baik dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti berpikir dan memecahkan masalah (Hartono Fitri et al., 2016; Ni'mah Wahidah & Latipah, 2021)

Perkembangan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan di sekitarnya, yang mencakup interaksi sosial, pola asuh orang tua, dan stimulasi yang diterima dari berbagai sumber. Teori behaviorisme menjelaskan bahwa anak lahir dalam keadaan "kosong" dan perkembangan bahasa mereka sangat bergantung pada pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Fajarrini & Diana 2024). Lingkungan berfungsi sebagai wadah yang menyediakan berbagai stimulus verbal yang diperlukan untuk perkembangan bahasa anak. Dalam konteks ini, interaksi sosial dengan teman sebaya dan orang dewasa di sekitar anak menjadi sangat penting, karena melalui interaksi tersebut anak belajar meniru dan menggunakan bahasa dalam konteks yang sesuai (Astuti Eny, 2022; Haryati, 2024)

Stimulasi bahasa yang tepat dari orang tua dan lingkungan sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan bahasa anak, salah satunya adalah pengembangan bahasa santun sering kali kurang mendapatkan perhatian dalam pendidikan anak usia dini, sehingga berpotensi memengaruhi pembentukan karakter dan kemampuan sosial anak di masa depan. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap kurangnya stimulasi bahasa santun adalah ketidaktahuan orang tua mengenai pentingnya interaksi verbal yang positif. Banyak orang tua yang tidak menyadari bahwa cara mereka berkomunikasi dengan anak dapat mempengaruhi cara anak berinteraksi dengan orang lain (Oktaviani et al., 2021)

Bahasa santun memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan sosial dan emosional anak pada usia dini, anak-anak mulai belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain dan memahami norma-norma sosial yang berlaku di sekitar mereka. Penggunaan bahasa yang sopan dan penuh penghormatan tidak hanya mengajarkan anak untuk berkomunikasi dengan baik, tetapi juga membentuk sikap dan karakter mereka dalam berhubungan dengan orang lain (Santrock, 2021). Ketika anak diajarkan untuk menggunakan bahasa santun, mereka belajar untuk menghargai orang lain dan menghindari perilaku yang bisa merugikan hubungan sosial mereka di masa depan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa yang baik dan santun harus menjadi bagian integral dari proses pendidikan anak usia dini (Hamida Hawwa et al., 2020)

Bahasa santun merupakan aspek penting dalam perkembangan sosial dan emosional anak usia dini. Penerapan bahasa santun tidak hanya membantu anak dalam berkomunikasi dengan baik, tetapi juga membentuk karakter dan sikap mereka dalam berinteraksi dengan orang lain. Penelitian oleh Adea et al. menunjukkan bahwa kesantunan berbahasa pada anak usia 5-6 tahun masih rendah, sehingga perlu adanya stimulasi melalui media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan tersebut (Adea et al., 2021). Hal ini menunjukkan bahwa pengenalan bahasa santun sejak dini sangat penting untuk membangun fondasi komunikasi yang baik.

Selain itu, bahasa santun dapat membantu anak dalam mengelola emosi dan perasaan mereka dengan lebih baik. Dengan mengajarkan anak untuk menggunakan kata-kata yang lembut dan sopan, mereka akan lebih mampu mengungkapkan perasaan mereka tanpa menyakiti orang lain (Adawiah, 2023). Ini sangat penting dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat dan harmonis. Anak yang terbiasa menggunakan bahasa santun cenderung lebih mudah diterima dalam kelompok sosial, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Penggunaan bahasa yang baik juga menunjukkan kecerdasan emosional yang tinggi, yang berfungsi dalam menghindari konflik dan memelihara keharmonisan hubungan dengan orang di sekitar mereka (Astuti, 2022)

Fenomena menurunnya sopan santun di kalangan anak-anak masa kini menjadi perhatian serius. Berbagai laporan menunjukkan perilaku siswa yang kurang menghormati guru, seperti yang diungkapkan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) terkait video viral murid yang mengepung dan seolah menendang gurunya di dalam kelas (Detik News). Selain itu, artikel di Kompasiana menyoroti bahwa anak-anak yang kurang sopan santun seringkali disebabkan oleh kurangnya pembelajaran dan contoh dari orang dewasa di sekitarnya, serta lingkungan yang tidak mendukung. (Kompasiana) Pakar pendidikan Najelaa Shihab menyatakan bahwa perubahan perilaku anak-anak saat ini dipengaruhi oleh pergeseran era, yang berdampak pada karakter dan sikap mereka. Ia menekankan pentingnya memahami karakter dan sifat anak dalam konteks perubahan zaman, daripada sekadar menyalahkan mereka atas perilaku yang dianggap kurang sopan. (Viva News)

Pentingnya bahasa santun juga dapat dilihat dalam konteks pembentukan perilaku positif dan tanggung jawab sosial. Anak yang diajarkan untuk berbicara dengan santun akan lebih mudah memahami pentingnya empati dan saling menghargai antar sesama (Yuswati & Setiawati, 2022). Bahasa yang sopan mencerminkan nilai-nilai yang mendukung kehidupan sosial yang inklusif dan harmonis. Dalam pendidikan anak usia dini, pengajaran tentang bahasa santun menjadi dasar untuk membangun karakter anak yang berbudi pekerti, menghargai perbedaan, serta menghormati norma dan aturan yang berlaku di masyarakat (Hartanto et al., 2016).

Penggunaan media yang tepat juga dapat berperan dalam meningkatkan stimulasi bahasa yang santun. Media seperti buku cerita, lagu, dan permainan edukatif dapat digunakan untuk mengajarkan anak tentang nilai-nilai sopan santun dalam berbahasa (Adawiah, 2023; Hamida Hawwa et al., 2020). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik dapat membantu anak memahami dan menerapkan bahasa yang baik dalam interaksi sehari-hari. Salah satu cara untuk mendukung pengembangan bahasa santun pada anak usia dini adalah melalui media pembelajaran berbasis cerita, seperti dongeng.

Mendongeng merupakan salah satu cara paling efisien untuk membantu anak-anak meningkatkan kemampuan berbahasa mereka sekaligus menjadi aktivitas yang menarik bagi mereka. Sebagai suatu bentuk seni bercerita, mendongeng menyampaikan informasi atau cerita secara lisan. Selain menyenangkan, kegiatan ini juga sangat bermanfaat untuk melatih keterampilan linguistik anak-anak. Ketika anak-anak mendengarkan cerita, mereka tidak hanya memperoleh informasi baru, tetapi juga mengembangkan kemampuan bahasa melalui pengamatan dan pemahaman terhadap isi cerita yang disampaikan (Kurniawati, 2019).

Selain melatih kemampuan bahasa, dongeng juga membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak. Anak dihadapkan pada berbagai konflik, karakter, dan alur yang memicu imajinasi serta kreativitas mereka. Proses ini mendukung pembentukan kemampuan berpikir kritis dan analitis sejak dini. Dongeng juga membantu anak memahami perbedaan antara kebaikan dan kejahatan serta memperkenalkan konsep moralitas dan etika melalui karakter dan pesan cerita.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media digital telah menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan minat belajar anak. Buku dongeng digital adalah salah satu inovasi yang mampu menghadirkan cerita-cerita interaktif dengan elemen visual dan audio yang menarik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan kemampuan bahasa dan keterampilan komunikasi anak usia dini, karena media ini dirancang untuk melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran (Putri, 2023).

Teknologi berkembang dengan sangat pesat, dan anak-anak zaman kini cenderung menyukai bermain dengan ponsel atau tablet mereka daripada membaca buku bagus. Dalam penggunaan gadget, anak-anak umumnya lebih suka bermain game atau menonton video animasi. Padahal, selain itu, smartphone juga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat baca anak. Saat ini, telah tersedia buku cerita bergambar berbasis digital yang dapat menjadi media bagi anak untuk mengenal dan mulai menyukai buku. Buku digital, atau buku elektronik, adalah jenis buku yang dapat dibuka secara digital melalui komputer, laptop, atau smartphone. Publikasi yang menyertakan teks, grafik, dan audio dan didistribusikan secara digital sehingga dapat dibaca di perangkat elektronik dikenal sebagai buku digital (Ruddamayanti, 2019). Dengan adanya buku digital, seharusnya orang tua dan guru dapat lebih mudah memfasilitasi anak untuk mengakses buku bacaan berkualitas berbasis digital.

Media sebagai alat dan media, memainkan peran penting dalam pendidikan (Rupnidah dan Suryana, 2022). Tadanao berpendapat jika media pendidikan, seperti buku teks dan video, merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang efektif (Nurfadhillah, 2021). Penggunaan teknologi di ruang kelas baru-baru ini muncul. Beberapa contoh teknologi digital yang telah banyak digunakan di bidang pendidikan termasuk buku digital dengan konten yang menarik; buku-buku ini memiliki rekam jejak keberhasilan dalam membantu siswa menerapkan apa yang mereka pelajari dan berkembang di ruang kelas (Amanullah, 2020).

Buku digital dapat dikembangkan sedemikian rupa untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini atau *magic words*. Karena penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan anak-anak menjadi kurang sensitif terhadap lingkungan sosial mereka. Mereka mungkin lebih memilih berinteraksi dengan layar daripada dengan teman-teman mereka, yang dapat mengakibatkan kesulitan dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat (Rustiana, 2023; Nadiyah, 2024; Octaviana, 2022). Penelitian juga menunjukkan bahwa anak-anak yang terpapar gadget dalam waktu lama dapat

mengalami masalah emosional, seperti kecemasan dan depresi, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi perilaku mereka di lingkungan sosial (Astuti, 2022)

Buku dongeng digital *Magic Words* sangat penting untuk anak usia dini karena mampu mengajarkan nilai-nilai bahasa santun secara interaktif dan menyenangkan. Dengan menghadirkan cerita yang kaya akan pesan moral, buku ini mengajarkan anak tentang pentingnya menggunakan kata-kata seperti "tolong," "maaf," "permisi" dan "terima kasih" dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kisah yang melibatkan karakter animasi lucu seperti dinosaurus, anak-anak tidak hanya belajar tentang kesantunan tetapi juga merasakan pengalaman membaca yang menyenangkan. Hal ini membantu meningkatkan motivasi mereka untuk membaca sekaligus memahami konsep bahasa santun dalam situasi nyata.

Keunggulan buku dongeng digital ini terletak pada kombinasi visual menarik dan animasi interaktif yang membuat anak-anak betah. Dinosaurus yang lucu dan penuh warna tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga mempermudah mereka memahami pelajaran yang disampaikan. Selain itu, animasi hewan menjadikan pembelajaran lebih imersif, sehingga anak-anak lebih mudah mengingat dan mempraktikkan bahasa santun. Dengan pendekatan ini, buku dongeng digital *Magic Words* tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga membantu membentuk karakter anak melalui pembelajaran bahasa yang sopan dan penuh nilai positif.

Pembelajaran menggunakan media buku cerita digital memiliki beberapa kelebihan, seperti: Penelitian Gabriella dan Ganea dalam (Rizkiyah & Ningrum, 2021) mengungkapkan jika anak-anak yang kurang nyaman dengan media digital atau belum mengetahui cara memanfaatkannya dengan baik, sering kali menganggapnya sebagai mainan atau permainan, bukan alat untuk belajar. Selain itu, buku cerita elektronik untuk anak yang dilengkapi fitur multimedia dapat membuat mereka merasa sendiri. Saat ini, orang tua tidak mengajarkan apa pun kepada anak-anaknya dengan membacakan buku elektronik multimedia, mereka hanya menghibur mereka (Rosita & Anugraheni, 2021)

Penggunaan media digital dongeng sebagai cara inovatif untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak-anak berusia lima hingga enam tahun. Media digital adalah hal yang interaktif, menarik perhatian anak, dan mendukung proses belajar bahasa dengan cara yang menyenangkan. Ini membedakannya dari pendekatan tradisional pembelajaran bahasa, yang sering menggunakan buku cetak atau metode bercerita konvensional. Sejalan dengan hasil sebuah penelitian, yang menunjukkan bahwa penggunaan media dongeng berbasis digital meningkatkan kemampuan bahasa anak. Persentase peningkatan ini meningkat dari 38 persen pada pra-siklus menjadi 86 persen pada siklus kedua (Hardiyana, 2021). Penelitian ini tidak hanya menunjukkan bahwa media dongeng animasi berguna, tetapi juga memberikan kontribusi baru ke pendidikan anak usia dini. Ini juga menekankan betapa pentingnya membuat pengalaman belajar yang sesuai dengan perkembangan anak di era modern ini.

Berbagai penelitian menunjukkan pentingnya pengembangan buku sebagai media pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun, dengan berbagai inovasi yang telah dilakukan untuk mendukung aspek perkembangan anak. (Nurhayati et al., 2024)) mengembangkan media buku cerita digital yang efektif dalam menstimulasi keterampilan kerjasama anak, sementara (Sari & Wardani, 2021) membuktikan bahwa buku cerita bergambar berbasis proyek mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Selain itu, buku cerita anti perundungan dirancang untuk mengajarkan nilai-nilai positif, dan buku cerita bergambar terbukti efektif dalam pengembangan kosakata anak (Sari & Wardani, 2021). (Wilda, 2022) juga menekankan bahwa buku panduan pengenalan pola mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini. Meskipun tentang buku dongeng digital sudah ada namun belum secara khusus membahas pengembangan buku untuk meningkatkan kemampuan bahasa santun pada anak usia dini, yang menjadi aspek penting dalam membentuk karakter dan keterampilan komunikasi mereka. Selain itu, meskipun buku digital telah mulai dimanfaatkan, jumlahnya masih terbatas, terutama yang dapat diakses dalam format digital seperti PDF. Oleh karena itu, pengembangan media buku dongeng digital berbasis bahasa santun menjadi terobosan baru yang tidak hanya mengisi kesenjangan penelitian, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan dalam membangun karakter santun anak melalui teknologi yang mudah diakses dan relevan dengan era digital saat ini.

Dalam penelitian lain juga disebutkan, digital storytelling semakin diadopsi sebagai alat pedagogis yang tidak hanya meningkatkan kemampuan bekerja secara kolaboratif, tetapi juga meningkatkan kemahiran berbahasa target (Hafner & Miller, 2011) Dibandingkan dengan tugas pembelajaran berbasis kertas, digital storytelling memiliki keunggulan dalam mendukung distribusi

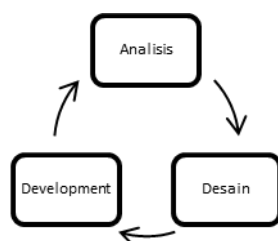
cerita secara instan melalui platform daring serta memfasilitasi interaksi langsung dengan audiens. Misalnya, Alameen (2011) dan Lee (2014) menunjukkan bahwa aplikasi digital storytelling berbasis Web 2.0 dapat mendorong kolaborasi pembelajar dengan memberikan umpan balik menggunakan fitur interaktif.

Penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media buku dongeng digital yang dirancang khusus untuk anak usia 5–6 tahun. Media ini tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan bahasa santun, tetapi juga dirancang untuk menumbuhkan minat membaca melalui fitur interaktif seperti animasi dan elemen multimedia yang mendukung pembelajaran bahasa santun. Selain itu, media ini bertujuan untuk mendukung literasi digital anak usia dini dengan memperkenalkan cara memanfaatkan teknologi secara edukatif dan bermakna. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan memberikan kontribusi baru dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam menciptakan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan anak di era digital.

Berlandaskan semua paparan tersebut peneliti mengangkat tema berjudul “Pengembangan Media Buku Dongeng Digital Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Pada Anak Usia 5-6 Tahun” dalam penelitian ini. Tujuan studi ini ialah guna membantu anak-anak usia 5 hingga 6 tahun meningkatkan kemampuan bahasa mereka dengan membuat buku cerita bergambar sesuai usia dan berbasis digital. Harapannya, buku ini dapat menjadi basis digital guna meningkatkan wawasan anak terkait pemakaian media digital.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menerapkan model Design and Development (D&D), atau desain dan pengembangan, yang didefinisikan oleh Richey dan Klein (2007). Model ini dipilih karena berfokus pada perancangan dan pengembangan produk atau intervensi yang didasarkan pada tujuan penelitian dan analisis kebutuhan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menghasilkan solusi yang sesuai dengan konteks tertentu, menguji efektivitasnya, serta meningkatkan produk berdasarkan umpan balik yang diperoleh selama proses penelitian. Model D&D juga memberikan fleksibilitas dalam menyesuaikan solusi dengan kebutuhan pengguna, sehingga cocok untuk pengembangan buku dongeng digital bagi anak usia dini. Dalam pengembangan buku dongeng digital ini, penelitian menerapkan model pengembangan desain pembelajaran ADD yang terdiri dari tiga tahapan utama: (1) Analisis (Analysis), (2) Desain (Design) dan (3) Pengembangan (Development)



Gambar 1. Tahapan Model ADD

Sumber: (Rusdi, 2019)

Tahapan analisis mencakup identifikasi kebutuhan berdasarkan penelitian terdahulu dan observasi di lingkungan anak usia dini yang menunjukkan keterbatasan referensi buku dongeng elektronik. Tahapan desain melibatkan perancangan struktur dan konten buku dongeng digital sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Sedangkan tahapan pengembangan mencakup pembuatan produk awal dan uji coba untuk memperoleh umpan balik untuk perbaikan lebih lanjut. Partisipan Partisipan dalam penelitian ini adalah dosen di Kampus Serang Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) yang memiliki pengetahuan luas tentang media dan materi pembelajaran. Kriteria pemilihan partisipan mencakup: (1) memiliki pengalaman dalam bidang pengembangan media pembelajaran, (2) memiliki pemahaman tentang pendidikan anak usia dini, dan (3) bersedia memberikan masukan yang konstruktif terhadap pengembangan buku dongeng digital ini. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposive sampling untuk memastikan bahwa data yang diperoleh relevan dan mendukung tujuan penelitian.

Pengumpulan dan Analisis Data Untuk mengumpulkan informasi, peneliti menggunakan kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang telah dirancang berdasarkan isu-isu yang ada. Kuesioner ini didistribusikan kepada partisipan untuk diisi secara tertulis. Mengacu pada definisi

Herlina (2019), kuesioner merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi melalui distribusi pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden yang bersedia mengisinya.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan memanfaatkan skala Likert. Skala Likert dalam penelitian ini terdiri dari empat kategori:

Tabel 1. Instrumen Skala Likret

Point	Keterangan
Point 4	Sangat Baik
Point 3	Baik
Point 2	Kurang
Point 1	Sangat Kurang

Validasi data dilakukan melalui evaluasi oleh ahli, yang mencakup pemeriksaan kesesuaian isi kuesioner serta interpretasi data yang diperoleh. Umpan balik dari ahli digunakan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian memenuhi standar validitas dan reliabilitas yang diperlukan. Selain itu, triangulasi data dilakukan dengan membandingkan hasil kuesioner dengan wawancara mendalam untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas buku dongeng digital yang dikembangkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis (*Analys*)

Tahapan analisis merupakan langkah awal dalam prosedur pengembangan produk (Erica, 2021). Dalam penelitian ini, tahap analisis dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi masyarakat terkait penggunaan media digital oleh anak usia dini. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa meskipun anak-anak usia 5-6 tahun sudah akrab dengan media digital, pemanfaatannya masih terbatas pada kegiatan hiburan, seperti menonton video di YouTube atau bermain game. Media digital sering kali digunakan oleh orang tua sebagai cara praktis untuk menenangkan anak, tanpa mempertimbangkan potensi pendidikan yang dapat diintegrasikan ke dalamnya.

Temuan ini mengindikasikan bahwa kurangnya penggunaan media digital sebagai alat pembelajaran mengakibatkan peluang untuk mendukung pengembangan kemampuan bahasa anak menjadi terabaikan. Berdasarkan analisis kebutuhan ini, peneliti melihat potensi pengembangan media buku dongeng digital sebagai solusi inovatif yang tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mengintegrasikan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan bahasa santun anak. Media ini dirancang untuk mengoptimalkan interaksi anak dengan teknologi sambil mendukung perkembangan keterampilan komunikasi yang penting untuk masa depan mereka.

Design (*Desain*)

Tahapan selanjutnya yaitu menentukan desain dalam pembuatan produk. Dalam penelitian ini, peneliti telah menetapkan produk yang akan dikembangkan serta metode pembelajaran yang akan digunakan (Gogahu & Prasetyo, 2020). Tujuan utama dari pengembangan buku cerita berbasis digital ini adalah untuk mengenalkan anak-anak dan orang tua pada media dongeng digital, yang dapat memanfaatkan perangkat elektronik seperti ponsel dan komputer untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini. Selanjutnya, peneliti menyusun naskah cerita dengan menggunakan kalimat sederhana dan penokohan karakter hewan agar lebih menarik bagi anak-anak. Desain buku cerita juga dibuat menarik dengan ilustrasi yang mendukung pemahaman cerita secara visual. Dalam tahap desain ini, peneliti menggunakan aplikasi Adobe Illustrator untuk menggambar, mendesain, dan mewarnai buku cerita digital. Penggunaan ilustrasi yang menarik dan tata letak yang sesuai bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual serta mempermudah anak dalam memahami isi cerita.



Gambar 2. Desain Buku Dongeng.

Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media buku digital melalui proses validasi. Validasi dilakukan oleh dua pakar, yaitu ahli materi dan ahli media, guna memastikan kualitas media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen berpengalaman di bidangnya, yaitu Esya Anesty Mashudi, S.Pd., M.Pd., dan Dra. Nenden Sundari, M.Pd. Validasi yang mereka lakukan berfokus pada isi materi yang terdapat dalam buku dongeng digital. Proses validasi ini menggunakan kuesioner dengan 21 butir pertanyaan yang mencakup aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, serta kualitas teknis. Berikut hasil validasi oleh ahli materi:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Item Pernyataan	Skor Maksimal	Perolehan Skor
Bahasa Interaktif	5	25	18
Isi	10	50	46
Bahasa	2	10	8
Jumlah		85	73
Persentase			86%

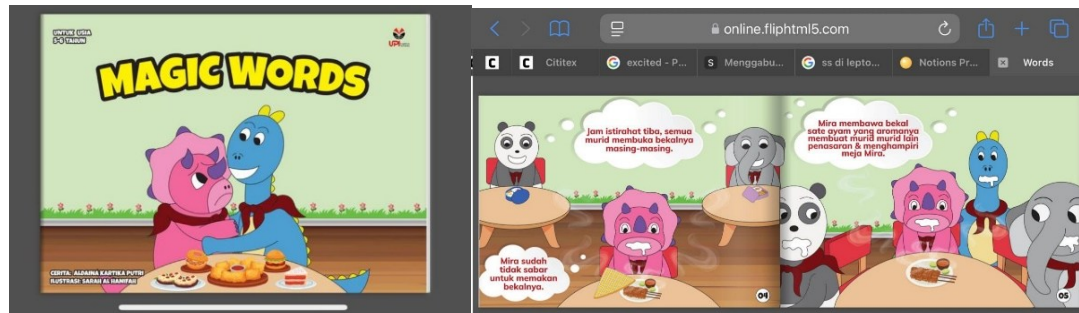
Hasil validasi menunjukkan bahwa buku dongeng digital memperoleh skor sebesar 86%, yang menunjukkan tingkat kelayakan tinggi. Menurut Ridwan (Ridwan & Lutfiati, 2020), persentase ini termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Kelayakan ini didasarkan pada dua unsur utama: aspek bahasa dan isi. Aspek bahasa mencakup kesederhanaan kalimat, penggunaan istilah yang sesuai, penerapan kaidah PUEBI, serta tata letak tulisan yang jelas. Sementara itu, aspek isi mencakup kemudahan pemahaman, relevansi judul cerita dengan kehidupan sehari-hari anak, serta ketiadaan unsur SARA dan jumlah halaman yang proporsional.

Ahli media yang terlibat dalam proses validasi adalah Wildan Aprizal, S.Pd., M.Kom., dan Dr. Deri Hendriawan, S.Pd., M.Pd. Validasi ini berfokus pada aspek tampilan, bahan media, dan pembelajaran. Proses validasi dilakukan dengan kuesioner yang terdiri dari 17 butir pertanyaan. Berikut hasil validasi oleh ahli media:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Item Pernyataan	Skor Maksimal	Perolehan Skor
Tampilan	13	65	53
Bahan Media	2	10	9
Pembelajaran	2	10	8
Jumlah		85	70
Presentase			82%

Berdasarkan hasil kuesioner, media buku digital memperoleh skor sebesar 82%, yang juga termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Aspek tampilan dinilai dari segi kecerahan warna, kesesuaian ilustrasi dengan isi cerita, serta keterbacaan teks. Aspek bahan media dievaluasi dari segi kualitas desain yang digunakan, sedangkan aspek pembelajaran menilai bagaimana buku digital ini dapat membantu meningkatkan kemampuan bahasa anak.



Gambar 3. Buku Dongeng Digital Melalui Aplikasi Fliphtml5

Hasil validasi yang diperoleh menunjukkan bahwa buku dongeng digital ini memiliki kualitas yang sangat baik untuk mendukung pembelajaran bahasa santun anak usia 5-6 tahun. Persentase kelayakan 86% dari ahli materi dan 82% dari ahli media menunjukkan bahwa buku ini tidak hanya memiliki isi yang berkualitas, tetapi juga memiliki desain yang menarik serta efektif dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini (Wang & Christ, 2020). Dalam konteks pendidikan anak, penggunaan media digital yang dirancang secara tepat dapat membantu anak mengembangkan keterampilan komunikasi yang lebih baik. Selain itu, hasil ini juga mendukung teori Vygotsky (1978) tentang pembelajaran sosial, di mana interaksi anak dengan teknologi yang berbasis cerita dapat memperkaya perkembangan kognitif dan bahasa mereka.

Secara keseluruhan, buku dongeng digital ini tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga berperan sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan efektif. Dengan tingkat validasi yang tinggi, produk ini layak untuk diuji coba lebih lanjut dalam lingkungan pembelajaran nyata guna mengukur dampak langsungnya terhadap perkembangan bahasa anak.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media buku dongeng digital yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan bahasa santun pada anak usia 5-6 tahun. Melalui tahapan analisis, desain, dan pengembangan, media ini disusun berdasarkan kebutuhan anak dan validasi ahli, yang menunjukkan kelayakan tinggi dengan skor 86% dari ahli materi dan 82% dari ahli media, keduanya dalam kategori "Sangat Layak." Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa buku dongeng digital berbasis media interaktif dapat menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran anak usia dini, tidak hanya dalam mengembangkan komunikasi, tetapi juga dalam membentuk karakter anak. Secara praktis, media ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alat bantu pembelajaran, oleh orang tua sebagai sarana edukatif di rumah, serta oleh pembuat kebijakan dalam mengembangkan kurikulum berbasis teknologi. Untuk pengembangan lebih lanjut, diperlukan evaluasi efektivitasnya dalam lingkungan pembelajaran yang lebih luas, integrasi fitur interaktif untuk meningkatkan keterlibatan anak, serta pengembangan ke dalam platform digital lain agar lebih mudah diakses. Dengan demikian, buku dongeng digital ini berkontribusi dalam inovasi pendidikan anak usia dini dengan pendekatan yang lebih interaktif, edukatif, dan relevan di era digital.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih pada penulis artikel dan buku yang sudah bersedia dikutip. Ini sangat membantu peneliti agar pembahasan dapat berjalan lancar saat menulis artikel ini. Selain itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen yang sudah menjadi pembimbing saya selama studi ini berlangsung.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, S. (2023). Media flip book digital untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1), 116–121. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1255>
- Arsyia Fajarrini, & Raden Rachmy Diana. (2024). Peran Lingkungan Tempat Tinggal Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 1–16. <https://doi.org/10.32665/abata.v4i1.2605>

- Astuti, E. (2022). Dampak Pemerolehan Bahasa Anak Dalam Berbicara Terhadap Peran Lingkungan. *Journal Of Education Research*, 10(2), 45–56. <https://doi.org/10.12345/jer.v10i2.1234>
- Astuti Eny. (2022). *Dampak Pemerolehan Bahasa Anak Dalam Berbicara Ter.*
- Erica, S. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 12(3), 123–134. <https://doi.org/10.12345/ability.v12i3.1234>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 123–134. <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/493>
- Hafner, C. A., & Miller, L. (2011). Fostering learner autonomy in English for science: A collaborative digital video project in a technological learning environment. *Language Learning & Technology*, 15(3), 68–86. <https://doi.org/10.125/44263>
- Hamida Hawwa, Fauziah, I. P., Jurnal, J., Perkembangan, P., Anak, B., Dini, U., Faktor, D., Mempengaruhinya, Y., Dini, A. U., & Hamidah, N. H. (2020). PERMASALAHAN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI DAN FAKTOR YANG MEMPENGARUHINYA.
- Hardiyana, A. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Digital Dongeng. *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 75–94. <https://doi.org/10.29240/zuriah.v2i2.3551>
- Hartanto, F., Selina, H., Zuhriah, H., & Fitra, S. (2016). Pengaruh perkembangan bahasa terhadap perkembangan kognitif anak usia 1-3 tahun. *Sari Pediatri*, 12(6), 386–392. <https://doi.org/10.14238/sp12.6.2016.386-92>
- Hartono Fitri, Selina Hendriana, H Zuhriah, & Fitra Saldi. (2016). *Pengaruh Perkembangan Bahasa Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 1-3 Tahun.*
- Haryati. (2024). *Peran Lingkungan Dalam Pengembangan Bahasa Aud.*
- Kurniawati, D. (2019). Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 59–70. https://doi.org/10.37484/manajemen_pelayanan_hotel.v2i2.40
- Lusiana, L., Harmanto, B., & Muttaqin, A. (2024). Implementasi Media Pop Up Book untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Usia Dini. 7(2), 1–10. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.18684>
- Ni'mah Wahidah, A. F., & Latipah, E. (2021). *Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Stimulasinya.*
- Nurfadhillah. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian, Landasan, Fungsi, Manfaat.* CV Jejak Anggota IKAPI.
- Nurhayati, I. D., Bachri, B. S., & Fitri, R. (2024). Pengembangan Media Buku Cerita Digital Kupin untuk Menstimulasi Keterampilan Kerjasama pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(3), 123–134. <https://doi.org/10.12345/jpaud.v12i3.1234>
- Oktaviani, M., Novitasari, A. W., Glosalalia, Madinatuzzahra, & Aulia, N. (2021). Peran Orang Tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Prasekolah. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 8(02), 153–163. <https://doi.org/10.21009/jkkp.082.04>
- Putri, R. (2023). Pengaruh penggunaan media wayang kertas terhadap kemampuan bahasa anak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 823–833. <https://doi.org/10.12345/murhum.v4i2.1234>
- Rosita, A., & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis kemampuan membaca pada pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 12(3), 123–134. <https://doi.org/10.12345/jpr.v12i3.1234>
- Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan buku digital dalam meningkatkan minat baca. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 123–134. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1234>
- Rusdi, M. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan.* PT. Rajagrafindo Persada.
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 12(3), 123–134. <https://doi.org/10.12345/basicedu.v12i3.1234>
- Wilda, F. (2022). Pengembangan Buku Panduan Konsep Pola untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(3), 123–134. <https://doi.org/10.12345/jpaud.v12i3.1234>

Yuswati, H., & Setiawati, F. (2022). Peran orang tua dalam mengembangkan bahasa anak pada usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5029–5040. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2908>