

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA BERBASIS DIGITAL UNTUK ANAK USIA DINI

Fourmey Rindu Marito¹, Raden Syahid Carmelia Ulina Samosir²

¹Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Audi Indonesia

radensyahid.dosen@universitasaudi.ac.id

²Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Audi Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2026-04-17

Revised 2026-04-25

Accepted 2026-04-30

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa berbasis digital untuk anak usia dini serta mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah satu kelas kelompok B TK berjumlah 30 anak usia 5–6 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket validasi ahli, serta pretest dan posttest. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran bahasa berbasis digital memperoleh nilai validasi ahli media sebesar 91,2% dengan kategori sangat layak, dan validasi ahli materi sebesar 89,4% dengan kategori sangat layak. Hasil implementasi menunjukkan rata-rata skor pretest sebesar 60,13 meningkat menjadi 84,17 pada posttest. Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,62 termasuk kategori sedang menuju tinggi. Dengan demikian media pembelajaran bahasa berbasis digital dinyatakan layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini

Kata Kunci: Media Digital, Pembelajaran Bahasa, Anak Usia Dini, ADDIE

ABSTRACT

This study aims to develop digital-based language learning media for early childhood and determine the feasibility and effectiveness of its use in improving children's language skills. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model consisting of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of the study were one class of group B kindergarten totaling 30 children aged 5-6 years. Data collection techniques used observation, expert validation questionnaires, and pretests and posttests. Data analysis was carried out descriptively quantitatively using percentages and N-Gain. The results showed that the digital-based language learning media obtained a media expert validation score of 91.2% with a very feasible

category, and a material expert validation score of 89.4% with a very feasible category. The implementation results showed an average pretest score of 60.13 increasing to 84.17 in the posttest. The N-Gain calculation result of 0.62 is included in the medium to high category. Thus, digital-based language learning media is declared feasible and effective for use in improving the language skills of early childhood.

Keyword: Digital Media, Language Learning, Early Childhood, ADDIE

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



Corresponding Author:

Fourmey Rindu Marito

Universitas AUDI Indonesia; radensyahid.dosen@universitasaudi.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahapan pendidikan yang memiliki peranan penting dalam membentuk dasar perkembangan anak. Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan yang sangat cepat pada berbagai aspek perkembangan, seperti perkembangan kognitif, sosial emosional, motorik, nilai agama dan moral, seni, serta Bahasa (Irfa Khuril Maula & Putu Aditya Antara, 2024). Di antara berbagai aspek tersebut, perkembangan bahasa memiliki posisi yang sangat penting karena bahasa menjadi sarana utama anak dalam memahami lingkungan, menyampaikan pikiran, mengekspresikan perasaan, serta membangun interaksi sosial. (Firman, Al Jumroh, & Witdianti, 2024)

Kemampuan bahasa anak tidak berkembang secara otomatis, melainkan memerlukan stimulasi yang tepat melalui pengalaman belajar yang bermakna (Setyawan, 2015). Pada usia dini, anak belajar bahasa melalui proses mendengar, meniru, mengamati, mencoba, dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran bahasa perlu dirancang dalam suasana yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Fh, Pratita, Ekonomi, Sriwijaya, & Selatan, 2023).

Dalam praktik pembelajaran di lembaga PAUD, guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan bahasa. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang menghadirkan pengalaman belajar yang mampu merangsang rasa ingin tahu anak (Simanjuntak, 2022). Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan pembelajaran bahasa adalah penggunaan media pembelajaran (Arsyad, 2020).

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sarana untuk membantu proses penyampaian informasi sehingga materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Della Lupita, Iriyanto, & Anisa, 2024). Pada pendidikan anak usia dini, media pembelajaran yang digunakan perlu disesuaikan dengan karakteristik anak yang cenderung menyukai warna, gambar, gerakan, suara, serta aktivitas yang melibatkan interaksi langsung. Penggunaan media

yang tepat dapat membantu anak memahami konsep secara lebih konkret sekaligus meningkatkan minat belajar (Ana Rahmawati, 2018).

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang lebih menarik. Media berbasis digital dapat mengintegrasikan unsur audio, visual, animasi, permainan, dan interaksi dalam satu media pembelajaran. Kombinasi berbagai unsur tersebut memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional (Azizah, 2024).

Anak-anak yang lahir pada era digital tumbuh dalam lingkungan yang dekat dengan perangkat teknologi. Mereka terbiasa melihat video, gambar bergerak, suara interaktif, serta berbagai aplikasi digital yang menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari. Situasi ini menunjukkan bahwa teknologi tidak lagi menjadi sesuatu yang asing bagi anak. Oleh karena itu, proses pembelajaran juga perlu menyesuaikan karakteristik generasi saat ini agar pengalaman belajar menjadi lebih relevan (Mulyasa, 2021).

Namun demikian, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini masih menghadapi berbagai tantangan. Kehadiran teknologi belum sepenuhnya diikuti dengan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan anak. Pada beberapa lembaga PAUD, pembelajaran bahasa masih menggunakan pendekatan konvensional yang bergantung pada buku, kartu kata, gambar cetak, dan penjelasan verbal guru (Najibah, 2026).

Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran sering berlangsung secara satu arah. Guru menjelaskan materi, sementara anak hanya mendengarkan dan mengikuti instruksi. Dalam jangka waktu tertentu, situasi ini dapat memengaruhi tingkat perhatian dan keterlibatan anak selama proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK X, ditemukan beberapa persoalan yang muncul dalam pembelajaran bahasa anak usia dini. Pertama, media pembelajaran yang digunakan masih bersifat monoton. Guru umumnya menggunakan media berupa buku tema, papan tulis, lembar kerja, atau kartu gambar sederhana. Media tersebut memang dapat digunakan dalam pembelajaran, tetapi penggunaannya yang berulang menyebabkan variasi pembelajaran menjadi terbatas. Kedua, anak cenderung mudah kehilangan fokus belajar (Nugraha, 2020). Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung lebih dari beberapa menit. Sebagian anak mulai mengalihkan perhatian, berbicara dengan teman, memainkan alat tulis, atau menunjukkan tanda-tanda kejenuhan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa rentang perhatian anak usia dini masih relatif pendek sehingga membutuhkan media yang mampu mempertahankan minat belajar. Ketiga, keterlibatan anak dalam proses pembelajaran masih rendah. Aktivitas pembelajaran lebih banyak didominasi guru sehingga kesempatan anak untuk berinteraksi dan bereksplorasi masih terbatas (Sari & Salehudin, 2024). Padahal pembelajaran anak usia dini seharusnya memberi ruang bagi anak untuk aktif mengamati, mencoba, dan berkomunikasi. Keempat, pemanfaatan teknologi digital belum dilakukan secara optimal (Rahman & Wulan, 2024). Meskipun sekolah telah memiliki

beberapa fasilitas pendukung seperti laptop dan perangkat proyektor, penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran masih sangat terbatas. Teknologi lebih sering digunakan untuk pemutaran video sesekali dan belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif. Kelima, guru masih mengalami kesulitan dalam memilih dan mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Sebagian guru menganggap penggunaan media digital membutuhkan keterampilan teknologi yang rumit, biaya tinggi, serta waktu pengembangan yang cukup Panjang (Nursarofah, 2024).

Apabila kondisi tersebut dibiarkan, proses pembelajaran bahasa berpotensi kurang optimal dalam menstimulasi perkembangan anak. Anak dapat mengalami keterbatasan pengalaman belajar yang variatif dan kurang memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa secara aktif. Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran berbasis digital memiliki potensi untuk menjadi alternatif solusi terhadap berbagai permasalahan tersebut. Media digital dapat dikembangkan dengan menggabungkan unsur gambar, suara, animasi, permainan, serta aktivitas interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan anak selama proses belajar.

Sebagai contoh, pada tema "Binatang", media digital dapat menampilkan gambar hewan bergerak yang disertai suara asli dan permainan sederhana seperti mencocokkan gambar dengan nama hewan. Melalui aktivitas tersebut, anak tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Situasi belajar menjadi lebih menarik dan memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna (Sugiyono, 2022).

Meskipun demikian, pengembangan media digital pada anak usia dini tidak dapat dilakukan secara sembarangan. Media perlu dirancang berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan, karakteristik perkembangan anak, tujuan pembelajaran, serta kondisi sarana yang tersedia. Oleh sebab itu, diperlukan analisis kebutuhan secara mendalam sebelum pengembangan media dilakukan.

Penelitian yang dilakukan oleh Azizah (2024) mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality pada anak usia dini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi visual interaktif mampu meningkatkan minat dan ketertarikan anak selama proses belajar. Anak terlihat lebih antusias ketika berinteraksi dengan objek tiga dimensi yang ditampilkan secara digital. Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknologi digital dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan media konvensional. Meskipun demikian, penelitian tersebut lebih berfokus pada pemanfaatan teknologi Augmented Reality sebagai inovasi media dan belum secara spesifik mengembangkan aspek kemampuan bahasa anak. Selain itu, penggunaan teknologi tersebut membutuhkan perangkat tertentu sehingga implementasinya belum tentu dapat diterapkan secara merata pada seluruh lembaga PAUD (Sya'bani, 2024).

Penelitian lain dilakukan oleh Rahman (2024) mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini pada era digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar anak dan

membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan (Uriawan et al., 2025). Anak lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran ketika media yang digunakan memiliki unsur visual, suara, dan aktivitas interaktif. Akan tetapi, penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada aspek peningkatan motivasi belajar secara umum dan belum mengkaji secara mendalam kebutuhan guru maupun karakteristik peserta didik sebagai dasar pengembangan media (Sinclair & Baccaglini-Frank, 2016).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sya'bani (Trianto, 2021) mengembangkan media interaktif untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir anak melalui aktivitas yang melibatkan proses pengamatan dan pemecahan masalah sederhana. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media digital dapat memberikan dampak positif terhadap proses belajar anak. Namun penelitian tersebut berfokus pada aspek perkembangan kognitif dan belum mengarahkan pengembangan media pada kemampuan bahasa anak usia dini (Rizvic, Boskovic, Okanovic, Sljivo, & Zukic, 2020).

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Della Lupita, Iriyanto, dan Anisa (2024) yang mengembangkan media digital untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif dapat membantu anak mengekspresikan emosi dan meningkatkan interaksi sosial selama pembelajaran. Anak lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar ketika media disajikan secara menarik. Walaupun demikian, penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada aspek sosial emosional sehingga stimulasi kemampuan bahasa belum menjadi fokus utama penelitian ("Membangun Sarana Pendidikan Inovatif: Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Untuk Anak Usia Dini," 2023).

Berdasarkan berbagai penelitian tersebut dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital memiliki kontribusi positif terhadap proses belajar anak usia dini. Media digital mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, motivasi, dan berbagai aspek perkembangan anak. Namun setelah dianalisis lebih mendalam, ditemukan beberapa keterbatasan yang masih muncul pada penelitian-penelitian sebelumnya.

Sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada pengembangan aspek perkembangan selain bahasa, seperti kognitif dan sosial emosional. Di samping itu, beberapa media yang dikembangkan menggunakan teknologi yang relatif kompleks sehingga membutuhkan fasilitas dan kemampuan teknis tertentu. Penelitian sebelumnya juga masih terbatas dalam mengintegrasikan kebutuhan guru, kondisi sekolah, dan karakteristik peserta didik secara bersamaan dalam proses pengembangan media. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang penelitian yang masih dapat dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran bahasa berbasis digital memerlukan pendekatan yang tidak hanya mempertimbangkan unsur teknologi dan tampilan visual, tetapi juga kebutuhan nyata pengguna di lapangan (Alwi, 2025).

Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui pengembangan media pembelajaran bahasa berbasis digital yang disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan, karakteristik anak usia dini, serta kondisi pembelajaran yang terjadi di

sekolah. Penelitian ini secara khusus difokuskan pada pengembangan kemampuan bahasa anak dengan menghadirkan media interaktif yang sederhana, mudah digunakan guru, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Digital untuk Anak Usia Dini penting dilakukan sebagai upaya menghadirkan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar serta mendukung perkembangan bahasa anak secara optimal

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Metode ini dipilih karena penelitian tidak hanya bertujuan mendeskripsikan suatu fenomena pembelajaran, tetapi juga menghasilkan produk berupa media pembelajaran bahasa berbasis digital yang dapat digunakan secara nyata dalam pembelajaran anak usia dini. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan sistematis dan fleksibel sehingga memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara bertahap mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi produk (N A Purba & Saragih, 2022).

Penelitian dilaksanakan di TK X pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas ahli validasi dan peserta didik. Validator penelitian melibatkan satu ahli media dan satu ahli materi pembelajaran bahasa anak usia dini. Sementara subjek implementasi produk adalah satu kelas kelompok B yang terdiri atas 30 anak usia 5–6 tahun, dengan komposisi 14 anak laki-laki dan 16 anak perempuan. Pemilihan kelompok B dilakukan karena pada rentang usia tersebut perkembangan bahasa anak berada pada tahap yang cukup pesat sehingga dinilai sesuai untuk implementasi media yang dikembangkan (N A Purba & Simanungkalit, 2025).

Tahap pertama penelitian yaitu analisis (analysis). Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi kelas, wawancara guru, dan analisis karakteristik peserta didik. Observasi dilakukan untuk memahami kondisi pembelajaran bahasa yang berlangsung di kelas, pola interaksi guru dan anak, serta penggunaan media selama pembelajaran. Hasil analisis awal menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa masih didominasi penggunaan buku, kartu gambar, dan metode penjelasan verbal. Selain itu ditemukan bahwa sebagian anak menunjukkan penurunan perhatian setelah beberapa menit pembelajaran berlangsung. Situasi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan media yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini (N A Purba, Simanullang, Thantri, Lumbantoruan, & Sinaga, 2025).

Tahap berikutnya yaitu perancangan (design). Pada tahap ini dilakukan penyusunan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, pembuatan *storyboard*, serta perancangan struktur media. Media dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan unsur bermain, visualisasi, interaksi, dan stimulasi multisensori. Komponen media meliputi halaman pembuka, menu utama, materi bahasa, gambar interaktif, audio pendukung, permainan sederhana, dan evaluasi.

Tahap pengembangan (development) dilakukan dengan membuat media menggunakan aplikasi Canva dan PowerPoint interaktif yang dipadukan dengan audio pendukung. Pemilihan platform tersebut didasarkan pada pertimbangan kemudahan penggunaan dan aksesibilitas sehingga memungkinkan guru menggunakan media secara praktis. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi media mencakup aspek tampilan, navigasi, kemudahan penggunaan, interaktivitas, dan estetika. Sementara validasi materi mencakup kesesuaian isi, penggunaan bahasa, tujuan pembelajaran, dan kesesuaian dengan perkembangan anak.

Tahap implementasi (implementation) dilakukan melalui uji coba penggunaan media kepada peserta didik. Sebelum penggunaan media, anak diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal bahasa. Selanjutnya media digunakan dalam proses pembelajaran, kemudian dilakukan observasi terhadap aktivitas anak selama kegiatan berlangsung. Setelah pembelajaran selesai, dilakukan *posttest* untuk mengetahui perubahan kemampuan bahasa setelah penggunaan media (N A Purba & Saragih, 2024).

Tahap terakhir yaitu evaluasi (evaluation). Evaluasi dilakukan secara menyeluruh terhadap seluruh proses pengembangan dan implementasi media. Evaluasi tidak hanya berfokus pada hasil belajar, tetapi juga mempertimbangkan respon anak, masukan guru, serta hasil validasi ahli. Pendekatan tersebut digunakan karena efektivitas media pembelajaran anak usia dini tidak hanya ditentukan oleh peningkatan nilai, tetapi juga keterlibatan dan pengalaman belajar anak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas anak selama pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran. Angket digunakan pada proses validasi ahli menggunakan skala Likert lima tingkat, sedangkan tes digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan bahasa anak melalui *pretest* dan *posttest*.

Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Data validasi ahli dianalisis menggunakan persentase kelayakan dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase kelayakan

f = skor yang diperoleh

N = skor maksimum

Selanjutnya efektivitas media dianalisis menggunakan uji **N-Gain** untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

$$g = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}} \times 100\%$$

Interpretasi nilai *N-Gain* terdiri atas kategori tinggi ($g > 0,70$), sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$). Media dinyatakan efektif apabila terjadi peningkatan kemampuan bahasa

peserta didik dengan nilai *N-Gain* minimal pada kategori sedang dan memperoleh tingkat validasi pada kategori sangat layak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran bahasa berbasis digital untuk anak usia dini yang dikembangkan melalui model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengembangan media dilakukan secara bertahap dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Produk yang dihasilkan dirancang untuk membantu meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui kombinasi unsur visual, audio, animasi, serta aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (Putri, Sundari, & Mashudi, 2024).

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran serta kebutuhan pengguna terhadap media yang akan dikembangkan. Analisis dilakukan melalui observasi pembelajaran, wawancara guru, dan pengamatan terhadap karakteristik peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa pembelajaran bahasa di kelas masih menggunakan media sederhana seperti buku tema, gambar cetak, kartu kata, dan penjelasan verbal guru. Media yang digunakan cenderung digunakan secara berulang sehingga variasi pembelajaran menjadi terbatas.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian anak mulai kehilangan perhatian beberapa menit setelah pembelajaran berlangsung. Anak terlihat mulai berbicara dengan teman, memainkan alat tulis, atau memperhatikan aktivitas lain di luar pembelajaran.

Di sisi lain, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital masih belum dilakukan secara optimal. Guru menyampaikan bahwa keterbatasan waktu, kemampuan teknis, dan minimnya media yang sesuai kebutuhan anak menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang:

1. menarik secara visual;
2. mudah digunakan;
3. memuat unsur audio;
4. memiliki aktivitas interaktif;
5. sesuai perkembangan bahasa anak.

Tahap Perancangan (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dilakukan tahap perancangan media. Tahap ini mencakup penyusunan tujuan pembelajaran, pembuatan *storyboard*, serta perancangan struktur media.

Media pembelajaran dirancang dengan konsep belajar sambil bermain yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaksi sederhana.

Struktur media meliputi:

1. halaman pembuka;

2. menu utama;
3. materi bahasa;
4. gambar interaktif;
5. audio pendukung;
6. permainan bahasa;
7. evaluasi.

Materi yang digunakan disesuaikan dengan tema pembelajaran pada anak usia dini, seperti tema keluarga, binatang, buah, dan lingkungan sekitar. Sebagai contoh, pada tema binatang, anak dapat menekan gambar hewan tertentu, mendengar suara hewan, kemudian mencocokkan gambar dengan nama yang sesuai.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media menggunakan Canva dan PowerPoint interaktif yang dipadukan dengan unsur audio. Setelah media selesai dibuat, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi bertujuan mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diterapkan kepada peserta didik.

Tabel 1. Hasil Validasi Media dan Materi

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	91,2%	Sangat Layak
Ahli Materi	89,4%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi diketahui bahwa media memperoleh nilai rata-rata sangat tinggi. Validator media menilai tampilan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan media telah sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Sementara validator materi menilai isi pembelajaran telah sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa serta tingkat perkembangan anak.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memenuhi syarat untuk diimplementasikan pada tahap uji coba lapangan.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan pada satu kelas kelompok B dengan jumlah 30 anak usia 5–6 tahun.

Tabel 2. Rata-rata Hasil Pretest dan Posttest

Komponen	Nilai
Rata-rata Pretest	60,13
Rata-rata Posttest	84,17
Selisih Peningkatan	24,04

Perhitungan peningkatan:

$$84.17 - 60.13 = 24.04$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata kemampuan bahasa peserta didik sebesar 24,04 poin setelah penggunaan media pembelajaran bahasa berbasis digital.

Untuk mengetahui besarnya peningkatan dalam bentuk persentase, digunakan rumus:

$$\text{Persentase Peningkatan} = \frac{24,04}{60,13} \times 100\% = 39,98\%$$

Hasil menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak mengalami peningkatan sebesar 39,98 atau dibulatkan menjadi 40%

Hasil menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak mengalami peningkatan sebesar 39,98% atau dibulatkan menjadi 40%.

Berdasarkan hasil analisis data pretest dan posttest, diperoleh rata-rata nilai awal (*pretest*) peserta didik sebesar 60,13, sedangkan rata-rata nilai akhir (*posttest*) setelah penggunaan media pembelajaran bahasa berbasis digital meningkat menjadi 84,17. Selisih peningkatan rata-rata sebesar 24,04 poin menunjukkan adanya perubahan kemampuan bahasa peserta didik setelah implementasi media.

Jika ditinjau dari persentase peningkatan, kemampuan bahasa anak meningkat sebesar 39,98%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan membantu anak memahami materi bahasa dengan lebih baik (Naqiyah, Sundari, & Mashudi, 2024).

Temuan ini memperlihatkan bahwa penggunaan media digital yang memadukan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif dapat meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Anak tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam aktivitas belajar sehingga proses stimulasi kemampuan bahasa menjadi lebih optimal.

Sebelum penggunaan media dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal bahasa anak.

Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media selesai, dilakukan *posttest*.

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest

Komponen	Nilai
Rata-rata Pretest	60,3
Rata-rata Posttest	84,7

Hasil menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bahasa anak setelah penggunaan media digital.

Peningkatan tersebut dianalisis menggunakan N-Gain.

$$g=0.62g=0.62g=0.62$$

Kategori: Sedang menuju tinggi

Nilai N-Gain menunjukkan media yang dikembangkan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan bahasa anak.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran bahasa berbasis digital yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Temuan ini memperlihatkan bahwa pengembangan media yang didasarkan pada analisis kebutuhan mampu menghasilkan produk yang lebih sesuai dengan kondisi

pembelajaran. Pada tahap awal penelitian ditemukan bahwa salah satu permasalahan utama pembelajaran bahasa adalah penggunaan media yang monoton. Pembelajaran lebih banyak berlangsung secara verbal dan berpusat pada guru. Situasi seperti ini dapat memengaruhi keterlibatan anak karena karakteristik belajar anak usia dini cenderung membutuhkan aktivitas yang konkret dan interaktif (Asqia & Rahma, 2024).

Dari sudut pandang perkembangan anak, rendahnya perhatian anak selama pembelajaran bukan semata-mata disebabkan kemampuan konsentrasi yang rendah. Anak usia dini memiliki kecenderungan belajar melalui pengalaman langsung, aktivitas bermain, eksplorasi visual, serta stimulasi multisensori. Ketika media yang digunakan tidak mampu menghadirkan pengalaman tersebut, anak cenderung lebih cepat kehilangan fokus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital yang memadukan gambar, suara, animasi, dan aktivitas sederhana mampu meningkatkan respons anak selama proses pembelajaran. Selama implementasi berlangsung, anak terlihat lebih aktif memperhatikan materi, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Purba (2016) menyatakan bahwa penggunaan media komputer dalam pembelajaran bahasa mampu meningkatkan motivasi belajar dan membantu peserta didik menuangkan ide secara lebih kreatif.

Temuan ini memperlihatkan bahwa media digital bukan sekadar alat bantu visual, tetapi dapat menjadi sarana yang menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Peningkatan hasil belajar terlihat dari rata-rata skor *pretest* sebesar 60,3 menjadi 84,7 pada *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa anak mengalami peningkatan kemampuan dalam mengenal kosakata, memahami instruksi, menjawab pertanyaan, serta mengungkapkan pendapat sederhana. "Menurut Purba dan Saragih (2022), penggunaan aplikasi pembelajaran digital dapat meningkatkan hasil belajar bahasa melalui aktivitas interaktif yang lebih menarik bagi peserta didik."

Najibah (2026) juga menjelaskan bahwa pemanfaatan media digital interaktif pada pendidikan anak usia dini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong anak terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Didukung oleh Nursarofah (2024) menyatakan bahwa penggunaan permainan interaktif berbasis digital mampu meningkatkan antusiasme belajar anak karena pembelajaran berlangsung dalam suasana yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Nilai **N-Gain sebesar 0,62** menunjukkan kategori sedang menuju tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan cukup efektif meningkatkan kemampuan bahasa anak (Romadhona, Sutama, & Astuti, 2024).

Hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Dalam penelitian Nancy Angelia Purba mengenai penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis digital, ditemukan bahwa media interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi bahasa dengan lebih baik karena pembelajaran berlangsung lebih kontekstual dan tidak monoton. Penggunaan unsur audio, visual, dan latihan interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam proses belajar.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Namun penelitian ini memiliki perbedaan karena pengembangan media dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan guru, kondisi sekolah, dan karakteristik peserta didik.

Penelitian Rizvic et al. (2020) menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu memperkuat keterlibatan peserta didik karena pembelajaran disajikan melalui pengalaman visual dan naratif yang lebih menarik. Penelitian Purba dan Simanungkalit (2025) menunjukkan bahwa pengembangan media ajar inovatif berbasis teknologi dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan era digital. Menurut Sari dan Salehudin (2024), media digital interaktif dapat membantu meningkatkan literasi digital anak usia dini melalui pengalaman belajar yang lebih partisipatif. Sinclair dan Baccaglioni-Frank (2016) menegaskan bahwa penggunaan teknologi digital pada pendidikan anak usia dini perlu diarahkan sebagai sarana pendukung pengalaman belajar, bukan menggantikan interaksi langsung antara guru dan peserta didik. Pendekatan tersebut penting karena media yang menarik secara visual belum tentu efektif apabila tidak sesuai kebutuhan pengguna.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, inovasi pembelajaran seharusnya tidak hanya berorientasi pada kecanggihan teknologi. Pengembangan media perlu mempertimbangkan aspek perkembangan anak, kemudahan penggunaan, serta konteks implementasi di sekolah. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran bahasa berbasis digital dapat menjadi alternatif pembelajaran yang membantu meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa anak usia dini secara lebih interaktif dan kontekstual (Nancy Angelia Purba, 2016).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran bahasa berbasis digital untuk anak usia dini, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahapan tersebut memungkinkan pengembangan media dilakukan secara sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi produk. Pada tahap analisis ditemukan bahwa pembelajaran bahasa di kelas masih menghadapi beberapa permasalahan, seperti penggunaan media yang monoton, rendahnya keterlibatan anak, keterbatasan pemanfaatan teknologi, serta kecenderungan anak mudah kehilangan fokus selama pembelajaran berlangsung. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai karakteristik anak usia dini. Media pembelajaran bahasa berbasis digital yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan yang sangat baik berdasarkan hasil validasi ahli. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 91,2%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase 89,4%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi aspek desain, tampilan, interaktivitas, kesesuaian materi, penggunaan bahasa, serta karakteristik perkembangan anak

usia dini. Dengan demikian media dinyatakan berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil implementasi media menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bahasa anak setelah penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 60,3 meningkat menjadi 84,7 pada *posttest*. Hasil analisis menggunakan uji *N-Gain* menunjukkan nilai 0,62 yang termasuk kategori sedang menuju tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini.

REFERENSI

- Alwi, M. (2025). Pendampingan pengelolaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. *Jurnal Transformasi Pengabdian*. Retrieved from <https://pkm.lpkd.or.id/index.php/Transformasi/article/view/1424>
- Ana Rahmawati. (2018). Konsep Pembelajaran PAI bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Inklusi: Studi Kasus di SD Semai Jepara. *Edukasia Islamika Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 172–190.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Asqia, N., & Rahma, M. (2024). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan berbahasa pada anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Azizah, N. H. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 45–56.
- Della Lupita, M., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2024). Pengembangan media augmented reality expression book (MAREBOO) untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1113–1123. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.746>
- Fh, Y., Pratita, D., Ekonomi, P., Sriwijaya, U., & Selatan, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 7(2), 583–593. <https://doi.org/10.29408/jpek.v7i2.20538>
- Firman, F., Al Jumroh, S. F., & Witdianti, Y. (2024). Pemberdayaan Anak Abk Dalam Gerakan Literasi Digital Etic Sebagai Upaya Pencegahan Perundungan Melalui Media Sosial. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(2), 1568. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i2.21424>
- Irfa Khuril Maula, & Putu Aditya Antara. (2024). Buku Interaktif Digital Media Inovatif untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 252–260. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.77962>
- Membangun sarana pendidikan inovatif: Media pembelajaran interaktif berbasis web untuk anak usia dini. (2023). *Jurnal Kemitraan Responsif Untuk Aksi Inovatif Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.61220/kreativa.v1i1.20232>

- Mulyasa. (2021). *Manajemen PAUD*. Remaja Rosdakarya.
- Najibah, N. S. (2026). Pemanfaatan media digital sebagai alat pembelajaran interaktif anak usia dini. *AUDHI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Retrieved from <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI/article/view/5264>
- Naqiyah, M., Sundari, N., & Mashudi, E. A. (2024). Peningkatan pengetahuan hidup sehat anak usia dini melalui penggunaan media talking book. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Nugraha, A. (2020). *Pengembangan pembelajaran anak usia dini*. Remaja Rosdakarya.
- Nursarofah, N. (2024). Game interaktif Wordwall sebagai inovasi media pembelajaran anak usia dini. *Pelita PAUD*. Retrieved from <https://jurnal.umkuningan.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/3900>
- Purba, N A, & Saragih, M. (2022). Peningkatan hasil belajar bahasa Inggris melalui aplikasi Duolingo dalam pembelajaran online. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 5(1), 32–38.
- Purba, N A, & Saragih, V. R. (2024). Pengembangan perangkat pembelajaran model kolaboratif GRINRE pada perkuliahan konsep dasar bahasa dan sastra Indonesia. *DE_Journal*, 5(1), 621–628.
- Purba, N A, Simanullang, A. F., Thantri, J. D., Lumbantoruan, R. A., & Sinaga, H. (2025). Pendampingan pembuatan media ajar inovatif berbasis AI bagi guru SD dalam upaya mendukung Merdeka Belajar. *Jurnal Abdimas Maduma*, 4(3), 68–77.
- Purba, N A, & Simanungkalit, A. (2025). E-modul berbasis Kvisoft Flipbook Maker sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia kelas tinggi. *Jurnal UDA*, 33(1).
- Purba, Nancy Angelia. (2016). Penerapan Teknik Rekayasa Teks dengan Media Komputer dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi. *Jurnal Tematik*, 6(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jt.v6i3.4548>
- Putri, N. Y., Sundari, N., & Mashudi, E. A. (2024). Stimulasi keterampilan berbicara anak berbasis media big book interaksional sebagai solusi gangguan speech delay. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Rahman, I., & Wulan, J. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini di era digital. *Tiflun: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/10.61992/tiflun.v1i1.80>
- Rizvic, S., Boskovic, D., Okanovic, V., Sljivo, S., & Zukic, M. (2020). Interactive digital storytelling: Bringing cultural heritage in a classroom. *ArXiv*. Retrieved from <https://arxiv.org/abs/2011.03675>
- Romadhona, L. W., Sutama, I. W., & Astuti, W. (2024). Pengembangan buku cerita bergambar tembang dolanan untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak usia 5–6 tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Sari, P. N., & Salehudin, M. (2024). Peran teknologi AI PAUDPEDIA sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan literasi digital anak usia dini di TK ABA 3 Samarinda. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 9(3), 169–179. <https://doi.org/10.21462/educasia.v9i3.279>

- Setyawan, G. (2015). *Pengukuran Konsumsi Energi Listrik Berbasis Arduino Untuk Media Pembelajaran Digital Tentang Pengukuran Listrik*.
- Simanjuntak, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Muatan Lokal Budaya Batak. *Jurnal Budaya Digital*, 2(1), 11–19.
- Sinclair, N., & Baccaglini-Frank, A. (2016). Digital technologies in the early primary school classroom. *ArXiv*. Retrieved from <https://arxiv.org/abs/1602.03361>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sya'bani, A. N. (2024). Pengembangan media interaktif dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Manajemen SDM Dan Pendidikan*, 4(1), 78–90.
- Trianto. (2021). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Kencana.
- Uriawan, W., Zahran, M. A. H., Deswita, I. A., Taqwim, M. A., Ahmadi, I. M., & Pratama, M. Y. (2025). Implementation of augmented reality as an educational tool for practice in early childhood. *ArXiv*. Retrieved from <https://arxiv.org/abs/2512.17354>