

# Pemanfaatan Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun

Nuralia Safitri<sup>1</sup>✉, Rusmayadi<sup>2</sup>, Syamsuardi<sup>3</sup>, Herlina<sup>4</sup>, Suardi<sup>5</sup>, Herman<sup>6</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar, Indonesia<sup>(1)(2)(3)(4)(6)</sup>

Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Makassar, Indonesia<sup>(5)</sup>

DOI: [10.31004/aulad.v8i1.1052](https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1052)

✉ Corresponding author:

[nuraliasafitri.arsyad@gmail.com](mailto:nuraliasafitri.arsyad@gmail.com)

## Article Info

## Abstrak

### Kata kunci:

Media Cerita Bergambar Berbasis Digital;

Kemampuan Bahasa Ekspresif;  
Anak Usia 5-6 Tahun;

Kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia dini merupakan aspek penting, perkembangan ini perlu didukung dengan media interaktif dan menyenangkan seperti cerita bergambar berbasis digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media cerita bergambar berbasis digital guna meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi oleh ahli media dan ahli materi, analisis tingkat kebutuhan dan lembar angket respon guru, serta evaluasi media dilakukan dengan desain quasi-experimental pada kelompok eksperimen dan kontrol. Analisis data menggunakan skala likert pada instrumen dan analisis statik nonparametrik menggunakan uji wilcoxon pada evaluasi media. Hasil kelayakan uji media menunjukkan valid dengan kategori "sangat valid" dan hasil evaluasi media up-value 0,001 sehingga terdapat peningkatan dalam bahasa ekspresif anak. Hal ini menunjukkan implikasi penggunaan cerita bergambar berbasis digital layak digunakan untuk meningkatkan bahasa ekspresif anak.

### Abstract

Expressive language skills in early childhood are an important aspect, this development needs to be supported with interactive and fun media such as digital-based picture stories. This study aimed to develop digital-based picture story media to improve the expressive language skills of children aged 5-6 years. The method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model which included Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instruments used were validation sheets by media experts and material experts, needs level analysis and teacher response questionnaire sheets, and media evaluation carried out with a quasi-experimental design in experimental and control groups. Data analysis used a Likert scale on the instrument and nonparametric static analysis using the Wilcoxon test on media evaluation. The results of the feasibility of the media test show that it is valid with a "very valid" category and the results of the media evaluation have an up-value of 0.001 so that there is an increase in children's expressive language. This shows the implications of using digital-based picture stories are feasible to use to improve children's expressive language

### Keywords:

Digital-based Picture Story Media;  
Expressive Language Skills;  
5-6 Year Old Children;

## 1. PENDAHULUAN

Pengembangan bahasa pada anak usia dini merupakan salah satu aspek krusial dalam tumbuh kembang anak. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga menjadi fondasi utama dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Pada masa usia dini (0-6 tahun), otak anak berkembang dengan sangat pesat, sehingga stimulasi bahasa yang tepat dapat memberikan dampak jangka panjang terhadap kemampuan anak di masa depan. Menurut penelitian Zhao et al. (2021), stimulasi bahasa yang intensif pada anak usia dini berhubungan erat dengan kemampuan memori kerja yang lebih baik, yang pada akhirnya memengaruhi kemampuan anak dalam memecahkan masalah dan belajar. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky yang menyatakan bahwa bahasa adalah alat utama bagi individu untuk berpikir dan mengorganisasi informasi.

Kemampuan bahasa juga berpengaruh terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Anak yang memiliki kemampuan bahasa yang baik cenderung lebih mampu mengekspresikan emosi, memahami perasaan orang lain, serta membangun hubungan sosial yang sehat. Rowe & Zuckerman (2019) menemukan bahwa interaksi verbal yang hangat antara orang tua dan anak tidak hanya mendukung perkembangan bahasa, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan sosial anak. Selain itu, kemampuan bahasa yang berkembang optimal pada masa usia dini juga menjadi dasar bagi literasi di masa depan. Hirsh-Pasek et al. (2020) mencatat bahwa anak yang terpapar kosa kata yang kaya di usia dini memiliki keberhasilan akademik yang lebih tinggi di sekolah dasar. Dengan demikian, pengembangan bahasa pada anak usia dini menjadi modal awal yang penting dalam mendukung keberhasilan anak baik secara akademik maupun sosial.

Untuk mendukung pengembangan bahasa anak usia dini, terdapat beberapa strategi efektif yang dapat diterapkan. Salah satunya adalah membaca buku secara interaktif. Membaca bersama anak tidak hanya meningkatkan kosa kata, tetapi juga membantu anak memahami konteks cerita. Mol & Bus (2020) menemukan bahwa membaca bersama dapat meningkatkan perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif anak hingga 30%. Selain itu, melibatkan anak dalam percakapan sehari-hari juga penting. Penelitian oleh Weisleder & Fernald (2021) menunjukkan bahwa jumlah percakapan antara orang tua dan anak berdampak positif pada kecepatan pemrosesan bahasa dan perkembangan kosa kata anak. Bermain peran juga menjadi strategi yang efektif, karena kegiatan ini membantu anak mengembangkan narasi dan memperkaya penggunaan kalimat kompleks. Toub et al. (2020) mencatat bahwa anak yang sering diajak bermain peran memiliki kemampuan bahasa yang lebih baik dibandingkan anak yang kurang terpapar aktivitas tersebut. Di sisi lain, musik dan lagu juga menjadi media stimulasi bahasa yang efektif. Gordon et al. (2022) menegaskan bahwa paparan musik dapat melatih kepekaan fonologis anak, yang merupakan salah satu elemen penting dalam kemampuan membaca.

Meskipun cerita bergambar digital menawarkan banyak manfaat, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Ismyati (2020), tidak semua anak memiliki akses ke perangkat digital, sehingga kesenjangan dalam kesempatan belajar dapat terjadi. Selain itu, kualitas konten harus dijaga agar sesuai dengan usia dan mendukung tujuan pembelajaran. Penggunaan media digital juga harus didampingi oleh orang tua atau pendidik untuk memastikan bahwa anak tidak terlalu lama terpapar layar dan tetap memperoleh pengalaman belajar yang seimbang. Selain itu, Weisleder & Fernald (2021) mengemukakan bahwa terdapat beberapa hambatan yang dapat mengganggu pengembangan bahasa anak usia dini, seperti kurangnya interaksi verbal antara anak dan orang tua. Anak yang jarang diajak berbicara memiliki risiko keterlambatan perkembangan bahasa. Selain itu, Hirsh-Pasek et al. (2020) mengungkapkan bahwa paparan berlebihan terhadap teknologi, seperti penggunaan gawai, juga dapat mengurangi interaksi langsung yang penting untuk stimulasi bahasa.

Selain itu, salah satu kendalanya adalah akses teknologi yang belum merata. Tidak semua siswa memiliki perangkat digital atau akses internet yang memadai, terutama di daerah terpencil. Selain itu, kualitas konten sering kali menjadi masalah, di mana beberapa cerita digital kurang memperhatikan narasi atau visual yang berkualitas. Menurut Sánchez et al. (2019), untuk memaksimalkan potensi cerita digital, penting untuk mempertimbangkan desain yang menarik dan konten yang relevan. Selain itu, literasi digital juga menjadi tantangan, terutama bagi guru dan siswa yang belum terbiasa dengan teknologi digital.

Oleh karena itu, diperlukan kesadaran dari orang tua dan pendidik untuk menciptakan lingkungan yang kaya bahasa dan meminimalkan hambatan-hambatan tersebut. Secara keseluruhan, pengembangan bahasa pada anak usia dini sangat penting untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak, baik secara kognitif, sosial, emosional, maupun akademik. Orang tua, pendidik, dan lingkungan sekitar memiliki peran besar dalam menciptakan situasi yang mendukung pengembangan bahasa. Dengan strategi yang tepat, anak dapat tumbuh menjadi individu yang mampu berkomunikasi dengan baik dan memiliki kemampuan literasi yang kuat.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam cara anak-anak belajar dan berkembang. Media digital, seperti aplikasi pembelajaran, video edukasi, dan permainan interaktif, semakin sering digunakan oleh orang tua untuk mendukung tumbuh kembang anak, termasuk pengembangan bahasa. Cerita bergambar berbasis digital adalah bentuk modern dari cerita bergambar tradisional yang memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan daya tarik, interaktivitas, dan penyampaian pesan. Cerita ini mengombinasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi untuk menciptakan pengalaman multimedia yang lebih kaya dibandingkan dengan format konvensional. Dalam beberapa tahun terakhir, cerita bergambar digital telah menjadi populer di berbagai bidang, terutama pendidikan, hiburan, dan media pemasaran. Hal ini dikarenakan

kemampuannya untuk menarik perhatian audiens, meningkatkan pemahaman, dan menciptakan pengalaman yang lebih mendalam. Menurut penelitian oleh Sánchez et al. (2019), media interaktif berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, menjadikannya alat yang efektif untuk pendidikan modern.

Salah satu manfaat utama dari cerita bergambar berbasis digital adalah interaktivitas yang lebih tinggi. Cerita ini memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif melalui fitur-fitur seperti hyperlink, animasi, dan elemen navigasi non-linear. Penelitian yang dilakukan oleh Huang et al. (2022) menunjukkan bahwa platform cerita digital dapat meningkatkan kreativitas dan kolaborasi pengguna, terutama di lingkungan pendidikan. Selain itu, aksesibilitas yang lebih luas juga menjadi keunggulan cerita digital. Dengan memanfaatkan perangkat seperti smartphone, tablet, dan komputer, cerita ini dapat diakses oleh audiens yang lebih luas, termasuk mereka yang berada di daerah terpencil. Penelitian Kim & Lim (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan cerita digital dalam aplikasi pendidikan telah membantu memperluas akses pembelajaran, terutama bagi anak-anak usia dini.

Cerita bergambar berbasis digital juga telah terbukti meningkatkan efisiensi pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, cerita ini digunakan untuk menyampaikan konsep-konsep yang kompleks secara visual dan menarik. Menurut Wu et al. (2021), cerita digital berbasis gambar dapat membantu siswa memahami pelajaran yang sulit, seperti konsep STEM (science, technology, engineering, and mathematics), melalui visualisasi yang efektif. Selain itu, cerita bergambar digital sering kali digunakan untuk menyampaikan nilai moral kepada anak-anak, karena narasi yang kuat dan visual yang menarik dapat membantu menyampaikan pesan dengan cara yang lebih efektif. Hal ini diperkuat oleh penelitian Akcaoglu et al. (2020), yang menemukan bahwa elemen multimedia dalam cerita digital dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan pembaca, khususnya anak-anak. Oleh karena itu, cerita bergambar berbasis digital adalah inovasi yang memadukan seni visual dan teknologi untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan efektif. Dengan manfaat seperti interaktivitas, aksesibilitas, dan efisiensi pembelajaran, cerita ini memiliki potensi besar untuk mendukung berbagai bidang, terutama pendidikan.

Cerita bergambar berbasis digital telah menjadi salah satu alat pembelajaran yang populer dalam mendukung pengembangan bahasa anak usia dini. Media ini menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktif yang dirancang untuk menarik perhatian anak, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang kaya. Dibandingkan dengan buku cetak tradisional, cerita bergambar berbasis digital menawarkan kelebihan dalam hal fleksibilitas dan fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan anak. Namun, seperti halnya media digital lainnya, penggunaan cerita bergambar digital perlu dilakukan secara bijaksana agar memberikan manfaat optimal bagi perkembangan bahasa anak. Media ini memiliki sejumlah keunggulan yang dapat mendukung perkembangan bahasa anak usia dini. Salah satu manfaat utamanya adalah meningkatkan kosa kata anak. Cerita digital sering kali dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti suara narasi, animasi, dan efek suara, yang membantu anak memahami makna kata-kata baru dalam konteks cerita. Menurut penelitian oleh Neumann (2020), anak-anak yang membaca cerita bergambar berbasis digital dengan fitur interaktif menunjukkan peningkatan kosa kata yang lebih signifikan dibandingkan anak yang membaca buku cetak. Fitur seperti pengucapan kata yang otomatis juga membantu anak mempelajari pelafalan dengan lebih baik.

Selain itu, cerita bergambar digital dapat merangsang minat anak untuk membaca. Anak-anak sering kali lebih tertarik dengan media yang menawarkan animasi, warna cerah, dan suara, sehingga mereka lebih antusias untuk terlibat dalam aktivitas membaca. Penelitian oleh Reich et al. (2019) menemukan bahwa cerita digital yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan anak selama membaca hingga 40%, yang pada akhirnya berdampak positif pada perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif mereka. Cerita berbasis digital juga memungkinkan anak untuk belajar bahasa secara mandiri. Beberapa aplikasi cerita digital menyediakan fitur seperti pengulangan narasi atau permainan berbasis cerita, yang memberikan anak kesempatan untuk mengeksplorasi kata-kata dan struktur kalimat secara mandiri. Menurut penelitian oleh Takacs et al. (2020), anak-anak yang menggunakan cerita digital dengan fitur permainan bahasa menunjukkan peningkatan kemampuan memahami struktur kalimat yang lebih baik.

Cerita bergambar berbasis digital menawarkan peluang besar untuk mendukung pengembangan bahasa anak usia dini, terutama dalam memperkaya kosa kata, meningkatkan minat membaca, dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Namun, agar manfaatnya optimal, penggunaan cerita digital harus dilakukan secara bijaksana dengan pendampingan orang tua atau pendidik, pemilihan konten yang berkualitas, dan pengaturan durasi penggunaan. Dengan pendekatan yang tepat, cerita digital dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkuat kemampuan bahasa sambil tetap memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Media ini tidak hanya menarik minat anak-anak tetapi juga menyediakan sarana interaktif yang merangsang perkembangan bahasa mereka. Kemudian, Aisyiyah (2023) menyebutkan bahwa dengan memanfaatkan kombinasi teks, ilustrasi, dan fitur interaktif, anak-anak lebih mudah memahami makna kata serta mampu mengekspresikan pikiran mereka dengan lebih baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Cerita bergambar digital menggabungkan teks dengan ilustrasi menarik, sering kali dilengkapi dengan animasi dan suara. Kombinasi ini membantu anak-anak memahami konteks dan makna kata baru, sehingga memperkaya kosakata mereka. Selain itu, Ismiyati (2020) mengungkapkan bahwa interaktivitas dalam media digital memungkinkan anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan retensi dan

pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Aisyah (2023) di TK Al Hikmah, ditemukan bahwa penggunaan media cerita bergambar secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara anak setelah dilakukan intervensi melalui penelitian tindakan kelas. Hasil ini memperkuat pandangan bahwa media visual yang menarik dapat membantu anak dalam membangun pemahaman terhadap suatu konsep bahasa dan menggunakan dalam komunikasi sehari-hari.

Selain itu, penelitian oleh Ratnasari & Zubaidah (2019) mengkaji pengaruh penggunaan buku cerita bergambar terhadap kemampuan berbicara anak. Studi ini menemukan bahwa anak-anak yang terpapar buku cerita bergambar mengalami peningkatan dalam menyusun kalimat yang lebih kompleks dan ekspresif. Hal ini menunjukkan bahwa pengulangan kata dan struktur bahasa dalam cerita bergambar dapat memberikan fondasi yang kuat dalam membangun keterampilan ekspresif anak. Sejalan dengan penelitian ini, studi oleh Ismiyati (2020) yang dilakukan di TK Pertiwi Taraman Sragen juga menemukan bahwa penggunaan media cerita bergambar mampu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak, terutama dalam aspek pemahaman kata dan penggunaan kalimat yang lebih berstruktur.

Mekanisme utama yang menjadikan cerita bergambar digital efektif dalam meningkatkan bahasa ekspresif anak meliputi visualisasi konteks, interaktivitas, dan pengulangan yang menyenangkan. Ratnasari & Zubaidah (2019), ilustrasi dalam cerita bergambar membantu anak memahami arti kata dan konsep dengan lebih baik dibandingkan hanya mendengar atau membaca teks saja. Selain itu, fitur interaktif seperti animasi dan suara dalam cerita digital meningkatkan motivasi anak untuk lebih sering berinteraksi dengan teks, yang pada akhirnya memperkaya kosakata mereka. Pengulangan yang terjadi secara alami ketika anak membaca cerita favorit mereka juga membantu memperkuat pemahaman dan penggunaan bahasa ekspresif.

Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Rizkiyah (2022) membahas tentang pemanfaatan cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan bahasa pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menekankan efektivitas media ini dalam mendukung perkembangan literasi anak, dimana pada penelitian ini berfokus pada enam indikator penilaian yaitu: 1) anak mengetahui fungsi dari icon dalam media digital, 2) anak mampu memanfaatkan tombol pada layar sentuh dengan tepat, 3) mampu menangani problem pada media digital ketika notif muncul pada layar, 4) anak mampu memahami manfaat dan dampak dari media digital. Pada penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan literasi anak lewat kemampuan anak dalam memainkan aplikasi cerita bergambar berbasis digital, adapun penelitian yang telah peneliti lakukan adalah cerita bergambar berbasis digital yang berfokus pada peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak dengan indikator yaitu: 1) bertanya dan/atau menjawab pertanyaan, 2) kemampuan menceritakan kembali, 3) kemampuan mengungkapkan ide/gagasan. Sehingga terdapat perbedaan pada hasil pengembangan produk, pada penelitian ini memiliki cerita yang dibuat sesuai dengan topik pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan dikelas. Berdasarkan penelitian yang telah dikaji, cerita bergambar berbasis digital terbukti menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak. Dengan metode ini, anak tidak hanya dapat memperkaya kosakata mereka tetapi juga mampu mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka dengan lebih baik. Oleh karena itu, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran bahasa anak-anak perlu terus dikembangkan agar dapat memberikan manfaat yang lebih luas bagi perkembangan mereka.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ini dipilih karena sistematis dan cocok untuk pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan cerita bergambar berbasis digital guna meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TKIT Wihdatul Ummah Makassar. Subtopik yang dikembangkan dalam media ini adalah mengenal pohon pisang, dengan fokus pada keterampilan bertanya, menjawab pertanyaan, memahami bacaan, dan menceritakan kembali isi cerita.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 8 guru dan 54 anak di TKIT Wihdatul Ummah Makassar, sementara sampel yang diambil menggunakan teknik simple random sampling sebanyak 4 guru dan 29 anak pada kelompok B. Sampel ini dipilih berdasarkan keaktifan dalam proses belajar dan dianggap cukup untuk mewakili populasi. Dua kelompok dibentuk, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, di mana kelas eksperimen mendapatkan perlakuan menggunakan media digital sementara kelas kontrol tidak menggunakan media tersebut.

Tahapan penelitian dimulai dengan analisis kebutuhan, yang mencakup identifikasi karakteristik anak dan lingkungan belajar. Selanjutnya, dilakukan perancangan produk dengan menentukan konsep cerita, membuat desain menggunakan Canva, serta mengembangkan flipbook interaktif berbasis HTML5. Setelah pengembangan selesai, media diuji validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan isi, desain, serta keterbacaannya bagi anak-anak. Setelah revisi berdasarkan masukan validator, media diuji coba dalam kelas eksperimen untuk mengukur efektivitasnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan lembar validasi. Angket digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan guru terhadap media, sedangkan observasi dilakukan untuk melihat respons anak saat menggunakan media dalam pembelajaran. Pendekatan yang dipilih pada penelitian ini adalah kualitatif

dan kuantitatif, atau yang dikenal sebagai mixed methods research. Peneliti memilih pendekatan ini karena analisis yang dibutuhkan melibatkan data dari kedua sifat tersebut. Pendekatan ini juga mempermudah peneliti dalam menghitung hasil penelitian. Data kuantitatif berfungsi sebagai dasar perhitungan yang pasti terkait akurasi hasil, sementara data kualitatif diperoleh dari respon yang diberikan oleh beberapa subjek, yang kemudian akan dikolaborasikan menjadi data deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan hasil penelitian mengenai masalah, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, sudut pandang, atau persepsi baik secara individu maupun kelompok. Fokus kualitatif adalah pada kualitas atau aspek-aspek penting dari suatu barang atau jasa, yang dapat mencakup kejadian, fenomena, atau gejala sosial lainnya. Data diperoleh melalui analisis sementara dari guru dan validator terhadap media, termasuk saran perbaikan media, data dari validator ahli media dan materi, serta respon dari guru dan anak setelah perbaikan media dilakukan, dimana analisis data menggunakan skala likert. Adapun indikator yang digunakan dalam penilaian instrumen dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Kriteria Kevalidan Instrumen**

Interval	Kriteria Penilaian
$3,5 \leq RTV < 4,0$	Sangat Valid
$2,5 \leq RTV < 3,5$	Valid
$1,5 \leq RTV < 2,5$	Kurang Valid
$1 \leq RTV < 1,5$	Tidak Valid

Hasil dari tahapan ini digunakan untuk mengevaluasi dan menyempurnakan media cerita bergambar berbasis digital guna mendukung perkembangan bahasa ekspresif anak secara optimal. Adapun tahapan dalam mengetahui pengaruh cerita bergambar berbasis digital terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak yang diperoleh setelah kegiatan pembelajaran menggunakan. Teknik analisis data hasil uji produk pada sampel atau tahap uji efektifitas dalam penelitian ini adalah mengujicobakan produk secara eksperimen melalui rancangan quasi *experimental design* (Tabel 2) merupakan desain semi eksperimen yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Oleh karena itu, sebelum mengujicobakan produk diberikan *pre-test* untuk mengetahui kondisi awal dan memberikan *post-test* untuk mengetahui kondisi setelah diuji cobakan produk.

**Tabel 2. Desain Eksperimen Penelitian dan Pengembangan**

	Pre-test	Treatment	Post-test
KE	T1	X	T2
KK	T1	-	T2

Keterangan:

KE : Kelompok Eksperimen

KK: Kelompok Kontrol

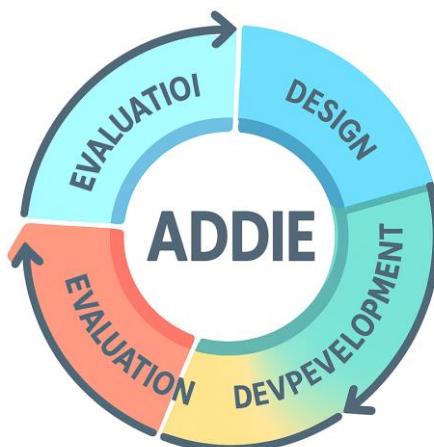
T1 : Tes awal yang diberikan sebelum menggunakan cerita bergambar berbasis digital

X : Pemberian treatmen menggunakan cerita bergambar berbasis digital

T2 :Tes akhir yang diberikan setelah menggunakan cerita bergambar berbasis digital

Peneliti menggunakan analisis statistik *nonparametrik* dengan menggunakan uji t pada aplikasi SPSS statistic 26. Menurut Fayrus & Slamet (2022) fungsi T-test adalah untuk mengetahui perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* adakah peningkatan skor sebelum dan sesudah pengujian produk pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga pada penelitian ini, peneliti akan menguji *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kelas eksperimen dan kelas control sebagai pembanding. Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan anak usia dini. Penggunaan media digital, seperti cerita bergambar berbasis digital, dianggap memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan bahasa ekspresif anak. Bahasa ekspresif adalah kemampuan anak untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan ide melalui kata-kata, yang merupakan komponen penting dalam komunikasi efektif. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana media digital dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan ini pada anak usia dini.

Cerita bergambar berbasis digital adalah bentuk adaptasi dari buku cerita tradisional yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi untuk menciptakan pengalaman membaca yang interaktif dan menarik bagi anak-anak. Pengembangan media ini biasanya mengikuti model desain instruksional seperti ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk memastikan produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini. Pada penelitian desain dan pengembangan ADDIE tersebut diinterpretasikan maka dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian ADDIE

#### *Analisis (Analyze)*

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan masalah atau kesenjangan pembelajaran yang ingin diselesaikan. Menurut Sugiyono (2022), analisis ini mencakup pemahaman mendalam mengenai karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta lingkungan belajar. Hasil dari tahap analisis ini akan menjadi dasar dalam menentukan arah penelitian dan pengembangan produk pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui identifikasi masalah, karakteristik anak, materi dan lingkungan belajar yang bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang dihadapi oleh guru melalui instrument analisis kebutuhan guru dan observasi anak didik mengenai kebutuhan belajar untuk pengembangan media pembelajaran.

#### *Perencanaan (Design)*

Tahap ini melibatkan perencanaan dan perancangan model atau produk pembelajaran yang akan dikembangkan. Sugiyono (2022) menekankan pentingnya desain yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap desain adalah tahap merangkai gambaran media pembelajaran yang terdiri pada tahapan produk yang akan dikembangkan. Berikut rancangan produk cerita bergambar berbasis digital, yang dari: 1) menentukan subtopik pembelajaran yaitu mengenal pohon pisang, 2) menentukan konsep cerita dalam bentuk *storyboard* sebagai gambaran dari isi cerita, 3) membuat desain cerita menggunakan aplikasi canva, 4) membuat *flipbook* media menggunakan html5. Selain itu peneliti juga melakukan penentuan materi berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak pada usia 5-6 tahun dan juga merujuk pada indikator pada tujuan pembelajaran aspek capaian pembelajaran dasar-dasar literasi yang berfokus pada bahasa ekspresif.

#### *Pengembangan (Development)*

Tahap pengembangan adalah saat produk atau materi pembelajaran yang telah dirancang mulai diproduksi. Menurut Sugiyono (2022), peneliti perlu memastikan bahwa produk tersebut dikembangkan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan dalam tahap desain. Pada tahap ini dilakukan realisasi pengembangan dari apa yang telah dirancang oleh peneliti yaitu membuat produk cerita bergambar berbasis digital. Selanjutnya produk di uji validasi oleh pra ahli yaitu ahli materi dan ahli media, yang tujuannya untuk mendapatkan saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan, sehingga media tersebut diaplikasikan oleh guru.

#### *Implementasi (Implementation)*

Pada tahap ini dilakukan uji efektivitas. Uji efektivitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan penggunaan media dalam meningkatkan hasil belajar anak. Analisis efektivitas penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan pengujian terhadap penilaian kemampuan bahasa ekspresif anak. Fitra and Maksum (2021) mengemukakan bahwa pengujian dilakukan dengan melihat perbandingan hasil belajar antara kelas yang tidak mendapat perlakuan menggunakan media (kelas kontrol) dengan kelas yang mendapatkan perlakuan menggunakan media (kelas eksperimen). Uji efektivitas yang dilakukan pada penelitian ini adalah *quasi experimental design* terbatas pada satu sekolah dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa kelompok B usia 5-6 tahun.

#### *Evaluasi (Evaluation)*

Tahap evaluasi diperoleh dari saran dan penilaian ahli media, ahli materi, ahli praktisi (guru), dan uji coba kelompok kecil anak pada satu sekolah yang terdiridari sepuluh anak didik, kemudian pengaplikasian pada kelompok besar sebanyak tigapuluh empat anak pada beberapa sekolah. Evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan produk dan meningkatkan kualitas produk.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model ADDIE memuat lima Langkah utama yang dikelompokkan menjadi empat kegiatan utama sebagai ciri khas jenis penelitian dan pengembangan, Adapun pada penelitian ini hanya melakukan empat langkah utama yaitu: *Analyze, Design, Development* dan *Implement* sebagai ujicoba terbatas produk yang dikembangkan. Kegiatan tersebut dimulai dengan analisis kebutuhan/ *need, assessment*, desain, kemudian pengembangan produk dan terakhir implementasi. Adapun hasil dari kegiatan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

#### Tahap Analisis (Analyze)

Peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran dan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Tahap ini mencakup pengumpulan informasi tentang perkembangan bahasa ekspresif anak dan penggunaan jenis media pembelajaran yang digunakan. Melalui analisis ini, peneliti menemukan bahwa dalam proses pembelajaran pada umumnya guru menggunakan media cerita dalam bentuk cetak atau buku cerita, serta menggunakan media digital seperti video pembelajaran dan beberapa telah mengenal cerita bergambar berbasis digital.

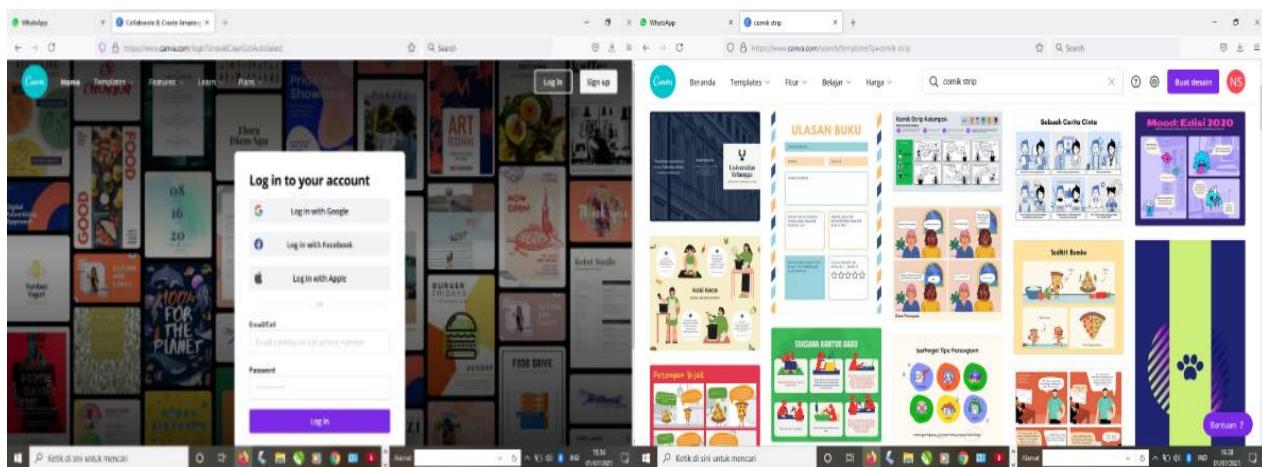
Namun pada tahap analisis ini, peneliti menemukan belum ada media cerita bergambar berbasis digital yang spesifik dan sesuai dengan materi atau tema yang akan disampaikan, sehingga mampu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak. Media yang digunakan juga masih kurang menarik sehingga kurang termotivasi dalam proses belajar, sebab guru membutuhkan cerita bergambar berbasis digital yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan sehingga lebih maksimal dalam meningkatkan bahasa ekspresif anak pada indikator kemampuan bertanya dan/atau menjawab pertanyaan, kemampuan menceritakan kembali dan kemampuan mengungkapkan ide/ gagasan.

Gambaran Kebutuhan Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun. Pada analisis kebutuhan pengembangan media cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif yakni dengan observasi dan memberikan instrumen analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dilapangan bahwa kurangnya media berbasis digital dan sesuai dengan materi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran menyebabkan kemampuan anak masih membutuhkan peningkatan. Selain itu, berdasarkan hasil analisis instrumen tingkat kebutuhan menunjukkan bahwa guru membutuhkan media yang bervariasi dalam memberikan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun. Hal ini didukung oleh pendapat oleh Hidayati (2020), dalam penelitiannya ditemukan bahwa media berbasis digital yang sesuai dengan materi pembelajaran bahasa ekspresif masih terbatas. Kurangnya media yang efektif ini menghambat optimalisasi pengembangan bahasa anak usia 5-6 tahun, yang sangat penting untuk pembelajaran mereka di masa depan.

Meskipun demikian, penelitian yang dilakukan oleh Hwang et al. (2015) juga menunjukkan bahwa teknologi digital dapat meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Penelitian lain juga yang dilakukan oleh Hirsh-Pasek et al., (2015) menunjukkan bahwa cerita bergambar berbasis digital dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif mereka, karena media ini memungkinkan anak untuk berinteraksi langsung dengan cerita melalui gambar dan suara. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media cerita bergambar berbasis digital yang interaktif dan sesuai dengan kurikulum untuk mendukung pengembangan bahasa ekspresif pada anak usia dini.

#### Tahap Perencanaan (Design)

Pada desain produk cerita bergambar berbasis digital ditemukan beberapa tahap untuk memenuhi desain produk cerita bergambar berbasis digital yaitu sebagai berikut: 1) Menentukan Subtopik, pada penelitian ini, peneliti merancang pembuatan satu produk cerita bergambar berbasis digital pada Subtopik Tanaman yang berjudul Pohon Pisang. 2) Menentukan Konsep, pada tahap ini, peneliti menentukan konsep cerita bergambar berbasis digital yang sesuai dengan pencapaian kemampuan bahasa ekspresif anak, merujuk pada Capaian Pembelajaran Fase Pondasi Kurikulum Merdeka Tahun 2022, terkait tahapan pembelajaran pada elemen Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni Sublemen anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Konsep cerita bergambar berbasis digital datususun dalam bentuk *storyboard* sebagai gambaran dalam menyusun desain pada setiap halaman cerita bergambar berbasis digital. 3) Membuat Desain Cerita Bergambar Berbasis Digital, pada tahap alat yang digunakan dalam mendesain cerita adalah (komputer/laptop, tablet/smartphone), koneksi internet dan akun canva atau menggunakan akun yang telah aktif, memilih template yang sesuai dengan ukuran desain yang akan dibuat.



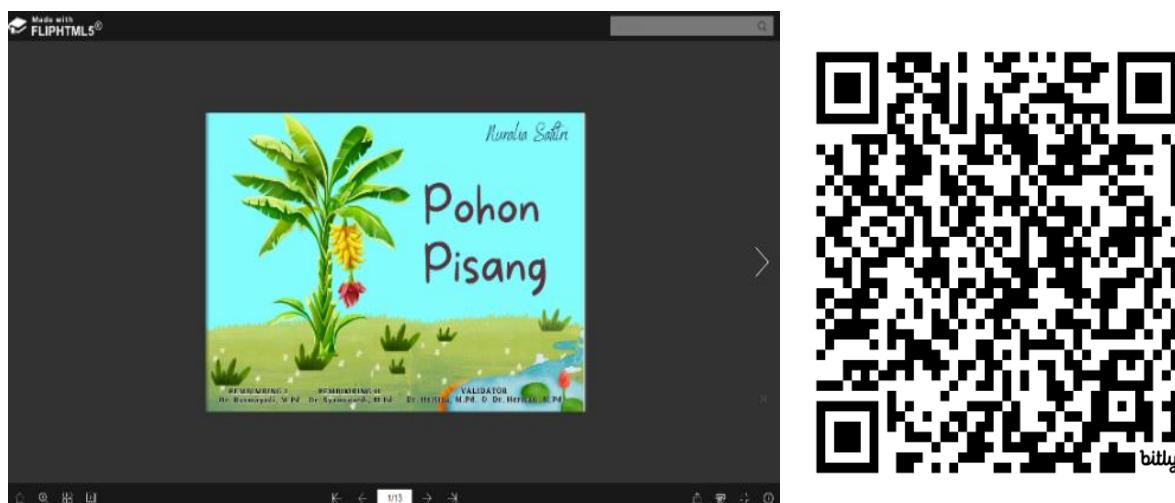
Gambar 2. Aplikasi Canva

Setelah itu, memilih *template* cerita mulai dibuat dengan memilih icon gambar yang sesuai dengan isi *storyboard* yang dibuat. Tampilan hasil dari desain cerita bergambar berbasis digital dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Cerita Bergambar Berbasis Digital

Membuat *Flipbook*, tahap akhir desain yaitu membuat cerita bergambar berbasis digital dalam bentuk html5 pada Gambar 4.

Gambar 4. Link Media <https://bit.ly/MediaCeritaBergambarBerbasisDigital>

Gambaran Rancangan Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun. Adapun Gambaran rancangan pengembangan media yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun yaitu peneliti melakukan pengembangan cerita bergambar berbasis digital. Herman et al., (2020) mengemukakan bahwa guru diharapkan dapat memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, Suardi et al., (2024) mengemukakan bahwa sekolah dapat menjadi mediator dalam penyelenggaraan program pembelajaran berbasis

teknologi yang dapat membantu mengintegrasikan literasi dalam Pendidikan formal. Pengembangan media cerita bergambar berbasis digital yang dilakukan mulai dari tahap perancangan media untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun, kemudian dilakukan tahap penyusunan instrument analisis tingkat kebutuhan, instrument buku panduan penggunaan, instrument angket respon guru dan asesmen kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun.

#### **Tahap Pengembangan (Development)**

Pada tahap sebelumnya peneliti memilih media cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan berbagai macam literatur yang telah dibaca terkait cerita bergambar berbasis digital mulai dari pengertian, kelebihan, tujuan, manfaat serta penggunaannya, maka peneliti memilih mengembangkan media cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan tahapan perancangan tersebut, dimana peneliti membuat sebuah produk berupa cerita bergambar berbasis digital yang berisi tentang pengenalan buah pisang pada topik tanaman yang disertai dengan link html5 dan dilengkapi dengan buku panduan. Cerita bergambar berbasis digital tersebut dibuat untuk menambah wawasan anak serta yang paling utama adalah menumbuhkan kemampuan anak dalam bahasa ekspresif. Media ini didesain dengan memberikan gambar asal muasal pohon pisang, proses penanaman, proses pertumbuhan dan berbagai macam olahan makanan dari buah pisang dengan bentuk buku digital yang menarik untuk anak mengetahui isinya.

Kemudian cerita bergambar berbasis digital tersebut diberi judul "Pohon Pisang" disertai dengan gambar pisang pada sampul buku, selanjutnya dihalaman berikutnya, diberikan synopsis buku untuk menggambarkan secara umum isi buku. Kemudian, halaman berikutnya sampai selesai dilengkapi dengan gambar tanpa tulisan untuk menstimulasi anak dalam mengungkapkan ide/ gagasan dalam bercerita, dimulai dari asa muasal pohon pisang, proses penanaman, proses pertumbuhan pohon pisang dan berbagai olahan makanan dari buah pisang. Buku digital ini dirancang khusus dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak, sehingga buku dikembangkan dalam bentuk digital yang berisikan berbagai gambar dan minim tulisan agar anak berbas berekspresi dalam bercerita.

Cerita bergambar berbasis digital dilengkapi buku panduan yang dibuat dengan tujuan agar guru memahami penggunaan cerita bergambar berasis digital serta mengetahui cara pembuatan cerita bergambar berbasis digital, sehingga guru dapat melakukan kegiatan pembelajaran dan penilaian yang tepat terkait kemampuan bahasa ekspresif anak, serta selanjutnya mampu membuat cerita bergambar berbasis digital sesuai dengan kebutuhan pembelajaran berikutnya. Sebelum diterapkan, produk tersebut terlebih dahulu divalidasi untuk mengetahui apakah produk tersebut valid dan dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran di lingkup Pendidikan anak usia dini. Adapun desain buku panduan cerita bergambar berbasis digital dijabarkan sebagai berikut:

##### **1) Sampul Depan**

Pada sampul depan buku panduan didesain dengan memberikan gambar berwarna agar menarik minat pembaca untuk mengetahui isinya. Kemudian buku panduan tersebut diberi judul "Buku Panduan Pembuatan & Penggunaan Cerita Bergambar Berbasis Digital" dengan huruf yang menarik. Di bagian bawah judul terdapat judul peneliti yakni "Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun" kemudian juga terdapat nama penulis yakni "Nuralia Safitri" dan NIM peneliti "230030301030", selanjutnya nama pembimbing I "Dr. Rusmayadi, M.Pd" dan pembimbing II "Dr. Syamsuardi, M.Pd" nama Validator "Dr. Herlina, M.Pd & Dr. Herman, M.Pd" yang dilengkapi dengan logo universitas agar lebih memperjelas produk tersebut.

##### **2) Kata pengantar**

Pada kata pengantar tersebut berisi ungkapan Syukur dan ucapan terima kasih yang ditujukan kepada berbagai pihak terkhusus kepada pembimbing yang senantiasa memberi saran selama penyusunan buku panduan pengembangan cerita bergambar berbasis digital.

##### **3) Daftar isi**

Pada bagian daftar isi ini berupa urutan dari isi buku panduan ini, sehingga memudahkan para pembaca dalam menggunakan buku panduan cerita bergambar berbasis digital.

##### **4) BAB I Pendahuluan**

Bab I terdiri dari beberapa bagian yakni latar belakang yang berisi penjelasan tentang landasan yang melatarbelakangi buku panduan pengembangan cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun, kemudian tujuan penulisan berupa penjelasan tentang tujuan penulis mengadakan buku panduan, dan sasaran penulisan yang berisi tentang harapan penulis setelah buku panduan ini dibaca dan digunakan disekolah.

##### **5) BAB II Pembuatan Media**

Pada bab II membahas mengenai alat, bahan, pengenalan secara umum dalam penggunaan vitur canva serta Langkah-langkah pembuatan cerita bergambar berbasis digital.

##### **6) BAB III Penggunaan Media**

Dalam bab III membahas tentang cara penggunaan media cerita bergambar berbasis digital, meliputi tahap persiapan penggunaan cerita bergambar berbasis digital dan tahap penyajian cerita bergambar berbasis digital.

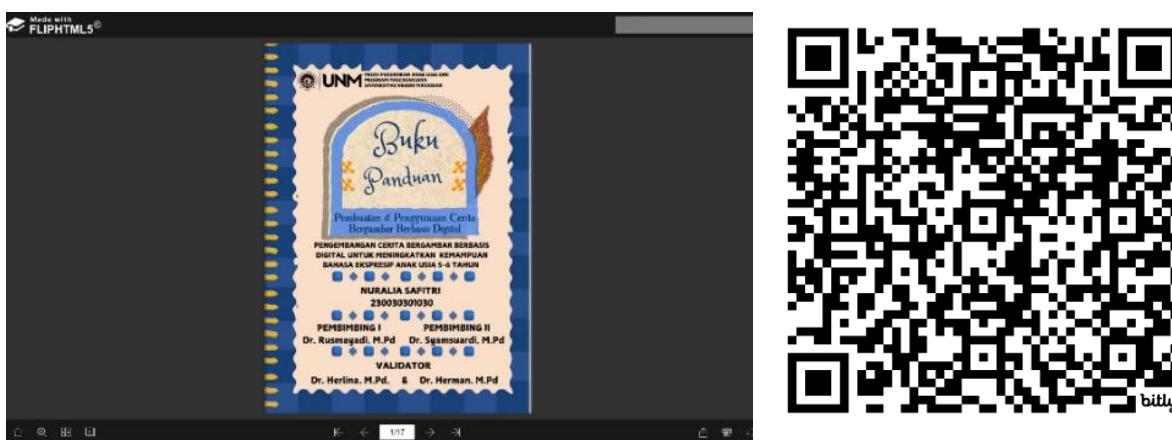
#### 7) BAB IV Penutup

Bab ini berisi tentang kata penutup serta harapan penulis dengan adanya buku panduan ini terutama dalam hal menstimulasi kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini.

#### 8) Daftar Pustaka

Pada bagian ini penulis mencantumkan referensi dari teori yang terdapat dalam buku panduan. Buku panduan tersebut dibuat dalam bentuk buku digital menggunakan html5, yang dapat diakses menggunakan *link* atau *barcode*.

Selanjutnya menentukan kerangka konsep buku panduan, dimulai dari desain buku secara digital dalam bentuk html5. Isi dari buku panduan pembuatan dan penggunaan cerita bergambar berbasis digital memuat penjelasan yang ringkas tentang Gambaran umum cerita bergambar berbasis digital dalam peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak, tentang langkah dalam pembuatan cerita bergambar berbasis digital dan penggunaan salah satu contoh cerita bergambar berbasis digital.



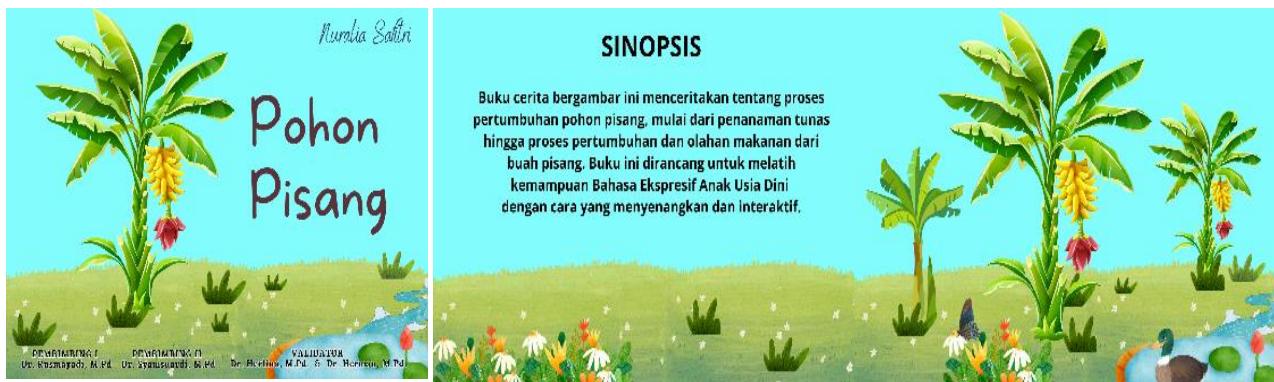
Gambar 5. Link Buku Panduan <https://bit.ly/BukuPanduanCeritaBergambarBerbasisDigital>

Pengujian kevalidan produk terdiri atas dua unsur yaitu validasi media dan validasi materi. Uji validasi menggunakan instrumen dalam bentuk angket yang telah tervalidasi. Validasi ahli media mencakup tiga aspek yaitu aspek desain, aspek tampilan dan aspek penggunaan. Aspek penggunaan bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan dari produk yang telah dibuat, kemudian aspek tampilan bertujuan untuk mengetahui kemenarikan tampilan cerita bergambar berbasis digital, serta aspek desain bertujuan untuk mengetahui kesesuaian desain bahan utama cerita bergambar berbasis digital.

Tabel 3. Hasil Presentase Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Total Skor	Presentase	Keterangan
Ahli Media	19,3	80,5%	Layak
Ahli Materi	18,8	82,5%	Layak

Berdasarkan hasil uji validator yang dilakukan oleh ahli media memperoleh 80,5% hasil tersebut menunjukkan bahwa media tersebut layak untuk digunakan anak usia dini, hal ini dilihat dari tiga aspek yaitu tampilan yang meliputi aspek desain, aspek tampilan dan aspek penggunaan. Namun dalam pengembangan oleh validator ahli media terdapat revisi yaitu menambahkan synopsis pada bagian depan cerita sebagai petunjuk umum cerita dimuat dengan susunan gambar yang berfungsi untuk melatih kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini agar mempermudah pemakaian cerita bergambar berbasis digital.



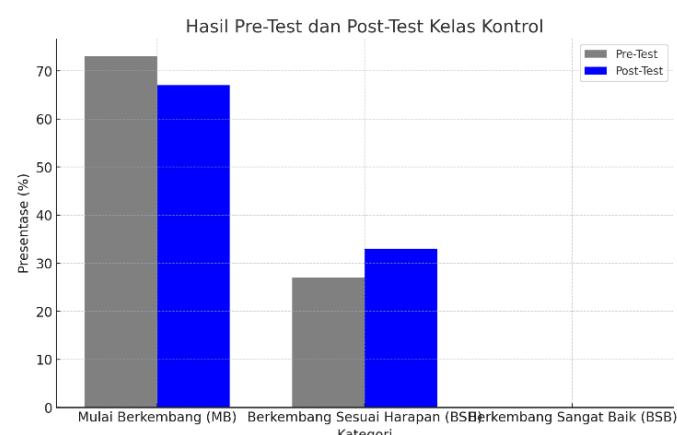
Gambar 6. Media Setelah Revisi Validasi

Tahap uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh sebesar 82,5% dimana hasil tersebut menunjukkan bahwa dalam uji validator yang dilakukan oleh ahli materi dalam cerita bergambar berbasis digital layak untuk di uji cobakan, hal tersebut dikatakan layak karena memenuhi tiga aspek diantaranya aspek panduan, aspek isi dan aspek pencapaian kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini. Namun pada tahap uji validasi ini perbaikan yang dilakukan adalah meminimalisir penggunaan teks agar cerita bergambar berbasis digital mampu mengasah kemampuan bahasa ekspresif anak dengan mengekspresikan ide dan gagasannya melalui tampilan gambar berseri yang disajikan.

Sejalan dengan ini, Hirsh-Pasek et al (2015) mengatakan bahwa media berbasis digital, seperti cerita bergambar berbasis multimedia, telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak-anak. Sekitar 70% guru menyatakan bahwa media cerita bergambar berbasis digital dapat menjadi solusi efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak, yang juga didukung oleh Hidayati (2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif membantu anak-anak dalam mengembangkan kosakata dan kemampuan berbicara mereka. Hal ini sejalan dengan buku cerita bergambar digital yang dikemukakan oleh Rizkiyah (2022) bahwa cerita bergambar merupakan salah satu media yang efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak, salah satunya adalah dapat membangkitkan imajinasi anak, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan mengungkapkan ide-ide mereka. Dengan demikian, pengembangan media cerita bergambar berbasis digital ini diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak-anak usia 5-6 tahun, dengan memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan mereka dalam belajar bahasa.

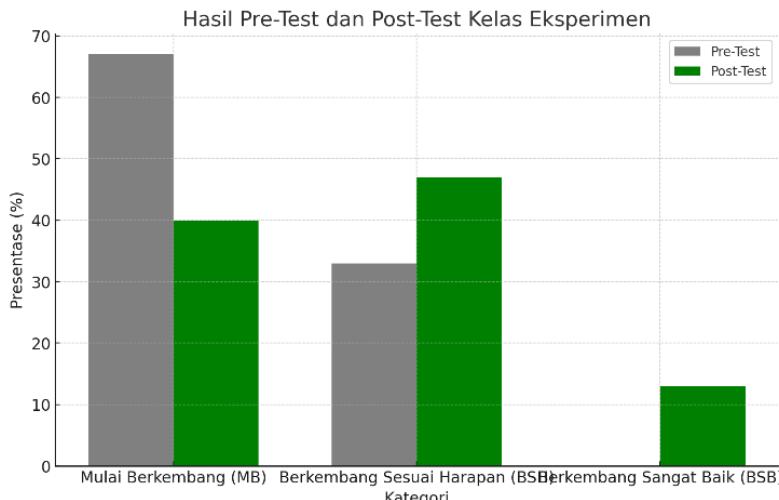
#### Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap anak usia 5-6 tahun, pada tahap uji cobain dilakukan oleh 29 anak yang dibagi dalam dua kelompok yaitu 15 kelas control dan 15 kelas eksperimen. Pada implementasi ini dilakukan dua tahap yang pertama *pre-test* untuk mengetahui tingkat kemampuan bahasa ekspresif anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya tahap kedua yaitu *post-test* untuk mengetahui pengaruh cerita bergambar berbasis digital terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak pada kelas eksperimen dan posttest pada kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan bahasa ekspresif anak tanpa menggunakan media cerita bergambar berbasis digital. Indikator yang digunakan pada tahap ini berfokus pada 3 indikator yang diamati pada anak meliputi kemampuan bertanya dan/atau menjawab pertanyaan, kemampuan menceritakan kembali dan kemampuan mengungkapkan ide/gagasan. Hasil yang diperoleh pada tahap implementasi tertera pada Gambar 7



Gambar 7. Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol, hasil pre-test menunjukkan bahwa mayoritas anak berada dalam kategori *Mulai Berkembang (MB)* dengan persentase 73%, sementara 27% lainnya berada dalam kategori *Berkembang Sesuai Harapan (BSH)*. Setelah post-test dilakukan, terjadi sedikit perubahan, di mana kategori *Mulai Berkembang (MB)* menurun menjadi 67% dan kategori *Berkembang Sesuai Harapan (BSH)* meningkat menjadi 33%. Tidak ada anak yang mencapai kategori *Berkembang Sangat Baik (BSB)* baik sebelum maupun sesudah perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa tanpa penggunaan media cerita bergambar berbasis digital, peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak dalam kelas kontrol tidak terlalu signifikan.



**Gambar 8. Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen**

Sebaliknya, pada kelas eksperimen, hasil pre-test menunjukkan bahwa 67% anak berada dalam kategori *Mulai Berkembang (MB)* dan 33% dalam kategori *Berkembang Sesuai Harapan (BSH)*. Setelah diberikan perlakuan berupa media cerita bergambar berbasis digital, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Persentase anak dalam kategori *Mulai Berkembang (MB)* menurun menjadi 40%, sementara kategori *Berkembang Sesuai Harapan (BSH)* meningkat menjadi 47%. Selain itu, terdapat 13% anak yang berhasil mencapai kategori *Berkembang Sangat Baik (BSB)*, yang sebelumnya tidak ada dalam hasil pre-test. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media cerita bergambar berbasis digital berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak.

Dari hasil presentase kedua kelas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak pada kelas kontrol tidak begitu signifikan dibandingkan dengan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol, peningkatan hanya terjadi dalam kategori *Berkembang Sesuai Harapan (BSH)*, sedangkan tidak ada anak yang mencapai kategori *Berkembang Sangat Baik (BSB)*. Sementara itu, dalam kelas eksperimen, peningkatan terlihat lebih jelas, dengan bertambahnya anak dalam kategori *Berkembang Sesuai Harapan (BSH)* serta munculnya anak dalam kategori *Berkembang Sangat Baik (BSB)* setelah diberikan perlakuan berupa media cerita bergambar berbasis digital. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media cerita bergambar berbasis digital memiliki dampak yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak dibandingkan pembelajaran tanpa media tersebut.

Presentasi pada kelas eksperimen, hasil pre-test dan post-test menunjukkan terdapat peningkatan pada anak setelah menggunakan media cerita bergambar berbasis digital, hal tersebut menunjukkan hasil pre-test dan post-test memiliki peningkatan yang signifikan. Setelah mengetahui hasil perolehan pre-test dan post-test pada kelas kontrol dan kelas peneliti melakukan uji statistik untuk mengetahui adakah pengaruh cerita bergambar berbasis digital terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak pada usia 5-6 tahun di TKIT Wihdatul Ummah Makassar. Penelitian ini dilakukan terbatas pada 29 anak sehingga data yang diperolah bersifat tidak normal, maka peneliti menggunakan uji statistik nonparametric dimana uji statistik ini tidak memiliki persyaratan terhadap jumlah responden yang harus diteliti. Uji statistik nonparametrik yang dilakukan oleh peneliti menggunakan uji wilcoxon. Uji wilcoxon digunakan untuk sampel yang berhubungan atau bergantungan (berkolerasi), pada uji wilcoxon ini di samping memperhatikan arah perbedaan juga perbedaan yang jelas antara data yang diambil dari sampel yang berhubungan. Hasil uji wilcoxon yang dilakukan peneliti pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Ranks**

		N		Mean Rank		Sum of Ranks	
		KK	KE	KK	KE	KK	KE
Post-Test Pre-Test	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	0 <sup>a</sup>	.00	.00	.00	.00
	Positive Ranks	8 <sup>b</sup>	14 <sup>b</sup>	4.50	7.50	36.00	105.00
	Ties	6 <sup>c</sup>	1 <sup>c</sup>				
	Total	14	15				

Data ranks pada tabel tersebut pada kelas control (KK) menunjukkan bahwa data yang diperoleh menunjukkan angka 0 pada data yang bersifat negatif, dan pada data yang bersifat positif sebanyak 36.00, sehingga dapat ditarik Kesimpulan pada data pre-test dan post-test terdapat peningkatan namun tidak signifikan. Sedangkan pada kelas eksperimen (KE) menunjukkan bahwa data yang diperoleh menunjukkan angka 0 pada data yang bersifat negatif, dan pada data yang bersifat positif sebanyak 105.00, sehingga dapat ditarik Kesimpulan pada data post-test dan pre-test terdapat peningkatan yang signifikan. Adapun hasil uji statistik dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Uji Statistik**

	Post Test - Pre Test	
	KK	KE
Z	-2.588 <sup>b</sup>	-3.301 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.010	.001

Hipotesis dari uji efektifitas pada penelitian ini adalah  $H_0$  = tidak ada pengaruh cerita bergambar berbasis digital terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun dan  $H_a$  = adanya pengaruh cerita bergambar berbasis digital terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun. Adapun nilai signifikansi dalam penelitian ini 0,05 dilihat dari hasil  $p$ -value yang diperoleh dari hasil penelitian pada kelas control (KK) 0,010 dimana nilai ini lebih besar dari 0,05 ( $p$ -value > 0,05) sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh media yang digunakan di kelas kontrol dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak. Sedangkan pada kelas eksperimen (KE) dengan menggunakan nilai signifikansi yang sama, maka jika dilihat dari hasil  $p$ -value yang diperoleh dari hasil 0,001 dimana nilai ini lebih kecil dari 0,05 ( $p$ -value < 0,05) sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar berbasis digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun.

Selain itu, berdasarkan hasil analisis data angket respon guru pada evaluasi cerita bergambar berbasis digital, didapatkan hasil presentase sebesar 80% dengan kriteria sangat setuju pada delapan poin pertanyaan dan 20 % dengan kategori setuju pada dua poin pertanyaan yang telah ditetapkan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa cerita bergambar berbasis digital diperoleh kategori sangat baik untuk digunakan. Setelah melakukan analisis data, maka selanjutnya peneliti melakukan pembahasan hasil penelitian dengan mengacu pada beberapa aspek yang menjadi pembahasan pada penelitian ini yaitu: mengetahui gambaran analisis kebutuhan pengembangan cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak, rancangan pengembangan media cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak, uji kevalidan dan uji kepraktisan media cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun. Pembahasan tersebut diuraikan sebagai berikut:

Gambaran Tingkat Kevalidan dan Kepraktisan Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun. Pengembangan media cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 disusun melalui beberapa aspek yang divalidasi oleh dua orang validator. Pada uji kevalidan yang telah dilakukan memperoleh hasil dengan kategori Valid. Setelah uji coba, tahap selanjutnya adalah uji kepraktisan, yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana media ini praktis digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Dalam tahap ini, dilakukan analisis kepraktisan menggunakan angket respon guru (ARG). Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas guru menilai media ini sangat praktis dengan kategori "Sangat Praktis." Hal ini didukung oleh Ruggiero (2016) mengungkapkan bahwa media yang interaktif, seperti cerita bergambar berbasis digital, berpotensi besar dalam meningkatkan kemampuan literasi dan bahasa anak-anak dengan cara yang menyenangkan.

Sejalan dengan itu, Hirsh-Pasek et al. (2015) juga mendukung hasil uji kepraktisan ini, dengan menunjukkan bahwa media digital yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan bahasa anak dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis eksplorasi. Seiring dengan penelitian tersebut, Marsh & Hannon (2018) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan berbicara dan mengekspresikan ide secara lebih terbuka. Secara keseluruhan, hasil uji validasi dan uji kepraktisan menunjukkan bahwa media cerita bergambar berbasis digital ini efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun.

Gambaran Tingkat Keefektifan Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun. Pada tahap analisis keefektifan yang dilakukan berdasarkan pada analisis kemampuan anak. Dari hasil rekapitulasi data tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa Gambaran kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia 5-6 tahun di TKIT Wihdatul Ummah Makassar mengalami peningkatan, hal tersebut diperoleh dari data rata-rata anak telah berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (3) dan tidak terdapat lagi anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (1), adapun hasil keseluruhan menyatakan bahwa cerita bergambar berbasis digital efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TKIT Wihdatul Ummah Makassar. Selain itu, dilakukan pula analisis keefektifan dengan menggunakan angket respon guru (ARG) dimana diperoleh hasil dengan kategori Sangat Efektif (4) untuk digunakan.

Dalam penelitian ini terdapat hal-hal yang ditemukan saat pelaksanaan uji coba berupa temuan-temuan khusus dan keunggulan dari pengembangan media cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun, yakni sebagai berikut: Pertama, temuan Khusus yaitu temuan yang diperoleh selama melaksanakan uji coba terbatas dalam pengembangan media pembelajaran cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun, diantaranya: 1) Cerita bergambar berbasis digital tersebut dapat menambah kosakata anak mengenai tanaman. 2) Pada kegiatan uji coba terbatas yang dilakukan, ternyata tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak, tetapi juga dapat meningkatkan kepercayaan diri anak. 3) Buku panduan pembuatan dan penggunaan cerita bergambar berbasis digital tidak hanya digunakan oleh guru dalam pembelajaran dikelas, akan tetapi juga dapat digunakan oleh orangtua dalam menumbuhkan kecintaan anak terhadap dunia literasi.

Kedua, keterbatasan Penelitian. Cerita bergambar berbasis digital ini hanya diujicobakan dikelompok B TKIT Wihdatul Ummah Makassar dengan tema Tanaman (Mengenal Pohon Pisang). Ketiga, keunggulan yang ditemui dari pengembangan cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun, diantaranya yaitu: 1) Perpaduan gambar dalam bentuk digital dapat menambah daya tarik dan memudahkan anak untuk memahami isi cerita. 2) Menjadi alternatif bagi guru dalam meningkatkan aspek perkembangan bahasa, khususnya dalam peningkatan dalam peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini.

#### *Tahap Evaluasi (Evaluation)*

Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana peneliti melakukan evaluasi menyeluruh terhadap produk yang telah diterapkan. Evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas dan kepraktisan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak. Peneliti mengumpulkan data melalui observasi langsung, instrumen ahli media dan ahli materi, serta instrumen angket respon guru. Berdasarkan hasil evaluasi, peneliti dapat melakukan perbaikan atau revisi pada produk untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran di masa mendatang.

Melalui penerapan model ADDIE, pengembangan cerita bergambar berbasis digital untuk anak usia 5-6 tahun dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak. Namun produk ini hanya berfokus pada peningkatan bahasa ekspresif anak, sehingga media cerita bergambar berbasis digital memiliki keterangan gambar pada yang sangat sedikit seperti katan dan kalimat. Oleh karena itu, diharapkan kedepannya peneliti selanjutnya dapat mengembangkan produk lebih general dan dapat mengembangkan kemampuan anak pada semua aspek perkembangan.

Keberhasilan media yang dikemukakan oleh Zhao & Lai (2020) juga menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam media digital yang menggabungkan elemen cerita dapat lebih mudah mengembangkan kemampuan berbicara dan mendengarkan. Selain itu, Warschauer & Grimes, (2018) mengemukakan bahwa cerita bergambar berbasis digital bukan hanya berfungsi sebagai alat untuk mengajarkan kosakata baru, tetapi juga sebagai media yang dapat merangsang anak-anak untuk berbicara, berdiskusi, dan mengekspresikan ide mereka dengan cara yang menyenangkan dan tidak membebani. Sejalan dengan itu, Marsh & Hannon, (2018) mengemukakan bahwa cerita bergambar berbasis digital berpotensi besar dalam mendukung pembelajaran berbasis permainan yang memfasilitasi anak untuk belajar bahasa dengan cara yang tidak formal dan lebih menyenangkan. Selain itu, Robinson & Siemen, (2019) pembelajaran yang berbasis pada elemen permainan ini memungkinkan anak untuk belajar sambil berinteraksi dengan media digital yang mereka pilih, yang meningkatkan pemahaman mereka terhadap narasi dan kosakata yang digunakan dalam cerita tersebut.

Interaksi dengan buku cerita digital membantu anak mengenal dan memahami kosakata baru. Ratnasari & Zubaidah (2019) menunjukkan bahwa buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak, termasuk dalam penguasaan kosakata. Selain kemampuan bahasa, cerita bergambar digital juga membantu anak mengenal teknologi sejak dini, yang penting untuk literasi digital mereka. Rizkiyah (2022) mengembangkan buku cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan kecakapan literasi digital pada anak usia 4-5 tahun dan menemukan bahwa media tersebut efektif untuk tujuan tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa cerita bergambar berbasis digital memberikan banyak manfaat dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, khususnya dalam mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif mereka, baik dalam konteks berbicara, mendengarkan, maupun berimajinasi.

#### 4. KESIMPULAN

Media cerita bergambar berbasis digital memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, produk yang dikembangkan meliputi desain cerita bergambar berbasis digital yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pengujian kevalidan produk oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dengan revisi yang disarankan untuk meningkatkan efektivitasnya. Pada tahap implementasi, media cerita bergambar berbasis digital memberikan hasil yang lebih baik pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak, seperti bertanya, menjawab, menceritakan kembali, dan mengungkapkan ide. Pengujian statistik menunjukkan bahwa perbedaan antara pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen sangat signifikan, yang mengindikasikan pengaruh positif dari media cerita bergambar berbasis digital. Secara keseluruhan, penggunaan media ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif, tetapi juga memberikan manfaat tambahan seperti peningkatan kepercayaan diri anak dan penambahan kosakata mereka. Media ini juga dapat digunakan oleh guru dan orang tua sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan rasa syukur peneliti panjatkan kepada sang Pencipta Allah Subhanawata'ala, karena ridhonya sehingga peniliti mampu menyelesaikan penyelesaian jurnal penelitian dengan judul "Pemanfaatan Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Menstimulus Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun" dengan baik. Peneliti menyadari terdapat beberapa pihak terkait yang membantu, sehingga penyusunan jurnal ini dapat selesai, maka dari itu dengan segala hormat peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada: (1) Bapak Dr. Rusmayadi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan kemudahan, semangat, memberikan banyak ilmu, arahan, pengalaman dan motivasi kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan jurnal ini. ;(2) Bapak Dr. Syamsuardi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan kemudahan, semangat, memberikan banyak ilmu, arahan, pengalaman dan motivasi kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan jurnal ini; (3) Ibu Dr. Hj. Herlina, M.Pd dan Bapak Dr. Herman, M.Pd selaku validator yang telah meluangkan waktu dalam memvalidasi perangkat dan instrument penelitian serta memberikan koreksi dan penilaian terhadap rancangan produk penelitian; (4) Kepala Sekolah, Guru kelas dan Peserta Didik TKIT Wihdatul Ummah Makassar, peneliti mengucapkan terima kasih telah bersedia memberikan kesempatan, kesediaan serta keluangan waktu bagi peneliti; dan (5) Seluruh Dosen dan Tenaga Kependidikan Program Pascasarjana Kampus Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada peneliti selama studi.

#### 6. REFERENSI

- Aisyah, S. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Media Cerita Bergambar di TK Al Hikmah*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Retrieved from eprints.walisongo.ac.id
- Akcaoglu, M., Koehler, M. J., & Rosenberg, J. M. (2020). *The impact of multimedia elements in digital storytelling on young learners' engagement and interest*. Journal of Interactive Learning Research, 31(4), 455-472.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Fitra, D., & Maksum, A. (2021). *Effectiveness testing in educational research: Comparing control and experimental groups in quasi-experimental designs*. International Journal of Learning and Development, 19(3), 78-95.
- Gordon, R. L., Fehd, H. M., & McCandliss, B. D. (2022). The impact of music on phonological awareness in early childhood development. *Journal of Educational Psychology*, 114(2), 145-158.
- Herman, H., Rusmayadi, R., & Herlina, H. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Taman Kanak-Kanak.
- Hidayati, D. (2020). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(3), 247-259.
- Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Berk, L. E., & Singer, D. G. (2015). *A mandate for playful learning in preschool: Presenting the evidence*. Oxford University Press.
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Michnick, G., & Robb, M. B. (2020). A whole child approach to language development: Bridging the gap between research and practice. *Child Development Perspectives*, 14(4), 189-194.
- Huang, Y., Liu, X., & Chen, W. (2022). *Enhancing creativity and collaboration through digital storytelling platforms in educational settings*. Computers & Education, 180, 104432.
- Hwang, G. J., Wu, P. H., & Chen, C. C. (2015). An online game approach for improving students' learning motivation and performance in history learning. *Computers & Education*, 81, 13-25.
- Ismiyati. (2020). *Peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif Melalui Media Cerita Bergambar pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi Taraman Sragen Semester II Tahun Ajaran 2017/2018*. Widyasari Press. Retrieved from widyasari-press.com

- Kim, S., & Lim, C. (2020). *Digital storytelling in educational applications: Expanding learning access for early childhood education*. Educational Media International, 57(3), 215-230.
- Marsh, J., & Hannon, P. (2018). *Literacy, digital technologies and learning: A critical introduction*. London: Routledge.
- Mol, S. E., & Bus, A. G. (2020). Interactive shared book reading and language development in early childhood. *Developmental Review*, 58(1), 100-115.
- Neumann, M. M. (2020). Using digital media to support early literacy development in the home environment. *Early Childhood Research Quarterly*, 53(1), 1-10.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275. Retrieved from [ejournal.uksw.edu](http://ejournal.uksw.edu)
- Reich, S. M., Yau, J. C., & Warschauer, M. (2019). Tablet-based eBooks for young children: What does the research say? *Journal of Developmental Psychology*, 55(5), 1105-1117.
- Rizkiyah, P. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 115. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230>
- Robinson, L., & Siemen, D. (2019). *Game-based learning and children's digital literacy: Understanding narrative and vocabulary through interactive media*. London: Routledge.
- Rowe, M. L., & Zuckerman, B. (2019). Promoting positive parent-child interactions through language-rich environments. *Pediatrics*, 144(2), e20192111.
- Ruggiero, D. (2016). The impact of digital storytelling on young children's literacy skills. *Journal of Digital Learning*, 5(2), 68-75.
- Sánchez, J., Rodríguez, L., & Pérez, M. (2019). *The impact of digital interactive media on student engagement in modern education*. *Educational Technology & Society*, 22(4), 85-97.
- SK Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No.008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.
- Suardi, Sultan, & Herman, H. (2024). *Peran Keluarga dalam Menumbuhkembangkan Budaya Membaca Bagi Anak di Lingkungan Rumah pada Era Digital*. 10(1), 241-252. <https://doi.org/10.24235/ileal.v10i1.19141>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Takacs, Z. K., Swart, E. K., & Bus, A. G. (2020). Benefits and pitfalls of multimedia and interactive features in technology-enhanced storybooks. *Developmental Review*, 58(2), 100-115.
- Weisleder, A., & Fernald, A. (2021). Talking to children matters: Early language experience strengthens processing and builds vocabulary. *Psychological Science*, 32(7), 1056–1065.
- Wu, Y., Zhang, L., & Chen, H. (2021). *The effectiveness of image-based digital storytelling in STEM education: Enhancing comprehension through visualization*. *Journal of Educational Technology & Society*, 24(2), 105-120.
- Zhao, Y., & Lai, G. (2020). Understanding the role of digital media in shaping young children's social interactions. *Early Childhood Education Journal*, 48(2), 123-135