



Media Digital untuk Anak Usia Dini

Usaha Meningkatkan Kesadaran Cetak dan Fonologis Berlatar
Cerita Rakyat dalam Kegiatan Membaca Dialogi



Syarif Hidayatullah, dkk.



Media Digital untuk Anak Usia Dini

*Usaha Meningkatkan Kesadaran Cetak dan
Fonologis Berlatar Cerita Rakyat dalam
Kegiatan Membaca Dialogis*

Syarif Hidayatullah
Yeti Mulyati
Vismaia S. Damaianti
Tedi Permadi



Media Digital untuk Anak Usia Dini: Usaha Meningkatkan Kesadaran Cetak dan Fonologis Berlatar Cerita Rakyat dalam Kegiatan Membaca Dialogis

Penulis:

Syarif Hidayatullah

Yeti Mulyati

Vismaia S. Damaianti

Tedi Permadji

Editor : Abdul Latif

Layout : Syarif Hidayatullah

Desain Sampul : Syarif Hidayatullah

Ukuran: 14,8 x 21 cm

Tebal: vii + 120 halaman

Penerbit:

UHAMKA PRESS

Redaksi :

Jl. Gandaria IV, Kramat Pela, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan

Email : press@uhamka.ac.id

Anggota IKAPI: 493/DKI/VII/2014



Cetakan ke-I, November 2024

ISBN. 978-623-7724-46-9

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis dalam bentuk dan dengan cara apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah...

Ucapan syukur senantiasa terucap dari hati dan lisan penulis karena buku *Media Digital untuk Anak Usia Dini: Usaha Meningkatkan Kesadaran Cetak dan Fonologis Berlatar Cerita Rakyat dalam Kegiatan Membaca Dialogis* dapat selesai. Penulisan buku ini dimaksudkan untuk membantu guru dalam memanfaatkan media digital untuk kegiatan membaca dialogis.

Dalam membantu guru memahami media ini, buku panduan ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu pendahuluan, komponen media digital, dan penggunaan media digital. Ketiga bagian tersebut berisikan pemanfaatan media digital dalam mengembangkan kemampuan literasi emergen anak.

Guru dapat memanfaatkan media ini untuk mengatasi kesulitan anak dalam mengembangkan kemampuan kesadaran cetak dan kesadaran fonologisnya. Kedua kemampuan ini sangat memengaruhi anak dalam memperoleh kemampuan membaca dan menulis. Selain itu, kedua kemampuan ini sangat membantu anak dalam meraih prestasi akademik ketika masuk jenjang sekolah dasar.

Semoga buku ini dapat memberikan perspektif yang baru dan bermanfaat bagi para pembaca sehingga pembaca dapat menerapkan media digital ini dengan baik. Selain itu, semoga buku ini juga berguna bagi pengembangan pengetahuan terutama berkaitan dengan penggunaan media digital dalam aktivitas membaca dialogis, digitalisasi cerita rakyat, dan pemanfaatan cerita rakyat dalam bercerita. Akhir kata, penulis berharap saran dan kritik kepada para pembaca agar tulisan ini dapat lebih baik lagi.

Jakarta, Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II MEDIA DIGITAL KECEFON BERLATAR CERITA RAKYAT.....	4
A. Hakikat Media Digital.....	4
B. Perangkat Elektronik dalam Penggunaan Media Digital	
22	
C. Integrasi Media Digital dalam Kegiatan di Kelas.....	31
D. Hakikat Cerita Rakyat	36
BAB III KOMPONEN MEDIA DIGITAL KECEFON BERLATAR CERITA RAKYAT.....	40
A. Kelayakan Isi	41
B. Kebahasaan	59
C. Grafika	68
BAB III PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL KECEFON BERLATAR CERITA RAKYAT.....	83
A. Cara Mengakses.....	83
B. Cara Menggunakan Fitur	86
C. Cara Penggunaan Media Digital.....	90
DAFTAR PUSTAKA	99

BAB I

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peran penting yang dapat memengaruhi kemampuan anak dalam belajar bahasa (Bestari & Wulandari, 2023; Harrison & McTavish, 2018; Tressyalina, 2020). Oleh karena itu, media pembelajaran sedapat mungkin harus dapat memudah guru dalam menyampaikan informasi kepada anak.

Media bacaan literasi merupakan media yang sering digunakan untuk mengembangkan kemampuan literasi emergen. Sayangnya, bahan bacaan tersebut belum sesuai dengan kebutuhan literasi emergen. Banyak buku cetak yang menyajikan teks cerita dengan jumlah kalimat yang terlalu banyak dan ukuran huruf yang kecil (Sidik, 2020). Hal yang sama terjadi pada media digital (Hidayatullah et al., 2023).

Selain permasalahan penyajian cerita, bentuk cerita yang disajikan juga masih banyak yang tidak mempertimbangkan kesesuaian dengan sastra anak. Beberapa penelitian yang mengembangkan cerita rakyat menjadi bahan bacaan literasi emergen memilih cerita dengan tokoh-tokoh dewasa atau berkisah tentang orang dewasa. Misalnya cerita *Lutung Kasarung* (Permana et al., 2021) yang berkisah tentang percintaan dengan tokoh-tokoh orang dewasa tentu tidak tepat bila disampaikan kepada anak-anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Media Digital Kecefon Berlatar Cerita Rakyat dikembangkan dengan menyesuaikan kriteria kesesuaian bahan bacaan untuk anak usia 5–6 tahun (Kemendikbud, 2018) dan kriteria sastra anak (Nurgiyantoro, 2018). Penelitian sebelumnya mengembangkan bahan bacaan literasi emergen hanya berfokus pada nilai yang terkandung di dalam cerita namun tidak

mempertimbangkan pada kriteria kebutuhan literasi emergen dan sastra anak (Dheasari, 2020; Ramona et al., 2023; Tarini et al., 2018). Dengan demikian, Media Digital Kecefon Berlatar Cerita Rakyat memiliki keunikan dengan produk media digital lainnya terutama pada pengembangan cerita rakyat sebagai bahan bacaan literasi emergen.

BAB II

MEDIA DIGITAL KECEFON BERLATAR CERITA RAKYAT

A. Hakikat Media Digital

Dalam pembelajaran di TK, banyak media digital yang digunakan. Beberapa penelitian telah merekomendasikan berbagai jenis media digital untuk pembelajaran di TK, antara lain media gambar, video, buku elektronik, nyanyian, permainan (*games*), *Augmented Reality*, dan *Virtual Reality*. Media-media tersebut digunakan karena dapat digunakan dengan mudah dan aman untuk diindera oleh anak-anak. Dalam pembahasan mengenai jenis media digital ini, maka akan diklasifikasikan berdasarkan persepsi indera, yaitu audio, visual, dan audiovisual (Darihastining et al., 2020; Pakpahan et al., 2020).

1. Media Digital Audio

Media digital audio merujuk pada media digital yang hanya dapat diperdengarkan kepada anak-anak dalam bentuk verbal (kata-kata) atau nonverbal (suara hewan, musik, dan lainnya) (Widayati & Adhe, 2020, hlm. 44). Berdasarkan pendapat tersebut, media digital audio adalah media yang berbentuk dengaran yang dapat mengaktifkan indera pendengar anak dalam bentuk verbal dan nonverbal.

Bentuk media digital audio sebenarnya beragam, sebut saja lagu, drama radio, dan *podcast*. Namun, media yang sering digunakan adalah lagu atau nyanyian. Hal ini karena, anak-anak lebih mudah mengingat dengan menggunakan lagu dibandingkan teks murni (Sinaga, 2010; Ulfah, 2019). Penggunaan lagu dapat mempermudah anak memahami materi tematik yang diberikan guru (Sinaga, 2010). Selain itu, lagu juga dapat meningkatkan

kemampuan kosa kata berbahasa asing anak-anak (Falah, 2017; Miranti et al., 2015).

Selain digunakan untuk kemampuan yang bersifat kognitif, lagu juga digunakan untuk mengembangkan aspek afektif anak. Hal ini karena di dalam lagu anak terdapat berbagai nilai karakter yang dapat membentuk kepribadian anak (Fikri & Hidayatullah, 2022). Oleh karena itu, banyak peneliti melakukan penelitian terkait pembentukan kepribadian anak melalui lagu (Dianawati et al., 2021; S. Purwanto, 2019; Widjanarko, 2019).

Lagu juga digunakan untuk mengembangkan aspek psikomotorik anak. Hal ini terlihat pada penelitian yang menggunakan lagu yang dikombinasikan dengan gerak tarian untuk melatih motorik anak. Hasilnya, lagu memberikan kontribusi positif untuk mengembangkan aspek motorik atau kecerdasan kinestetik anak (Destriadinda, 2021; Juwi &

Mawardi, 2021; Paspiani, 2015). Di sisi lain, penggunaan lagu dan gerak juga dapat meningkatkan kreativitas anak (Mulyani, 2019).

2. Media Digital Visual

Media digital visual dapat mengaktifkan indera penglihatan. Hal ini terjadi karena media digital visual dalam bentuk representasi dari serangkaian gambar dalam bentuk digital (Tahmida et al., 2023). Dalam kata lain, media visual digital merupakan media yang berisi serangkaian gambar dalam wujud digital untuk dapat mengaktifkan indera penglihatan anak.

Jenis media digital visual sangat beragam, antara lain gambar, poster digital, komik digital, dan buku digital. Jenis media digital visual tersebut memiliki peran penting bagi anak. Penjelasan mengenai media digital visual tersebut dibahas dengan menyampaikan konsep dan data-data penelitian terkait.

a. Gambar

Gambar merupakan tiruan dari benda yang sudah ada dan juga sesuatu yang dihasilkan berdasarkan imajinasi manusia (Batubara, 2021). Gambar dalam bentuk tiruan yang sering digunakan dalam pembelajaran di TK. Hal ini karena fungsinya adalah mengenalkan sesuatu yang konkret kepada anak sesuai dengan tahap perkembangan kognitif yang diusung Piaget. Misalnya memperkenalkan gambar hewan, sayuran, tanaman, dan profesi.

Dalam bentuk visualnya, gambar digital jenisnya beragam, yaitu diagram, peta konsep, sketsa, dan foto (Batubara, 2021). Selain empat hal tersebut, poster dapat disajikan pula dalam bentuk digital.

Gambar dalam bentuk media digital di TK sering digunakan guru untuk mengenalkan huruf alfabet, nama binatang, nama alat transportasi, dan nama sayuran. Hal ini terlihat

pada penelitian yang menggunakan gambar yang ditampilkan di layar televisi atau LCD memberikan dampak positif pada perkembangan kemampuan kesadaran cetak anak (Hariyani, 2016; Murdiati, 2020).

Dalam penerapannya, media gambar ini sering digunakan dalam pembelajaran TK namun berbentuk kartu gambar (Fahrudin et al., 2022; Primasari et al., 2022). Artinya wujudnya dalam bentuk cetak, bukan digital. Namun, seiring dengan pembelajaran daring yang dilakukan selama pandemi. Penggunaan media gambar dalam bentuk digital lebih banyak digunakan di TK (Devy & Risina, 2022).

b. Poster Digital

Poster merupakan gambar yang berisi pesan tertentu. Pesan tersebut berisi beberapa kata atau kalimat anjuran atau ajakan. Poster umumnya digunakan di TK secara cetak untuk menjadi dekorasi di ruangan kelas. Dalam

berbagai penelitian, poster cetak dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka (Fauziah et al., 2022). Dalam penelitian lainnya, poster juga memiliki dampak positif bagi perkembangan berbicara anak. Poster bisa menjadi stimulus yang efektif agar anak dapat berbicara terkait dengan isi poster (Sulismiyati, 2018; Sunaryanto, 2015).

Penelitian-penelitian tersebut sebenarnya tidak menggunakan poster digital sebagai bahan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa orientasi penggunaan poster dalam aktivitas pembelajaran di sekolah hanya berpusat pada penggunaan poster cetak. Belum ada juga penelitian yang mencoba untuk mengaitkan pemanfaatan poster digital di TK. Sebuah penelitian di Spanyol yang menyampaikan bahwa poster digital dalam pembelajaran di TK belum optimal dilakukan guru. Umumnya, guru hanya menggunakan perangkat digital dalam mendesain saja. Selanjutnya hasil desain

tersebut dicetak untuk kemudian diberikan kepada anak-anak (Romero-Tena et al., 2020).

c. Komik Elektronik

Komik digital merupakan bentuk digital dari komik pada umumnya. Komik merupakan gambar yang berisi cerita yang disusun secara menarik berisi dialog antartokoh. Komik merupakan bacaan yang menarik untuk anak-anak. Oleh karena itu, sebuah penelitian menunjukkan bahwa komik dapat menstimulus minat baca anak-anak di TK (Agustin et al., 2020). Dalam penelitian lain, komik digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa lisan (Ruiyat et al., 2019).

Dengan dampak positif tersebut, media komik digital dapat menjadi media alternatif untuk mengembangkan literasi emergen anak. Ketertarikan para peneliti mengenai media komik untuk pembelajaran di TK telah terbukti dengan banyaknya peneliti yang mencoba

mengembangkan media komik untuk pengembangan kemampuan anak, seperti kemampuan berhitung (Rahmita et al., 2021) dan kecakapan hidup (Indriasiyah et al., 2020).

d. Buku Elektronik

Buku elektronik merupakan buku yang didesain dalam bentuk elektronik yang membutuhkan perangkat elektronik seperti komputer, laptop, ponsel, dan tablet untuk membacanya (Waryanto et al., 2017). Berdasarkan hal tersebut, maka membuat buku elektronik sebenarnya sama seperti membuat buku pada umumnya. Buku elektronik tetap memiliki struktur layaknya buku. Hal tersebut misalnya dapat dilihat dari halaman sampul, prakata, daftar isi, dan isi buku.

Namun, sebuah penelitian menunjukkan buku elektronik terbukti lebih efektif dibandingkan dengan buku cetak dalam produksi kosa kata anak. (Arifiyanti & Ananda,

2018). Buku elektronik dapat digunakan guru dalam kegiatan literasi karena anak sudah biasa menggunakan gawai seperti ponsel dan laptop (Priyono et al., 2022). Oleh karena itu pengembangan buku elektronik dapat dilakukan oleh guru maupun praktisi pendidikan untuk digunakan pada anak.

Sejalan dengan hal tersebut, beberapa penelitian telah melakukan pengembangan buku elektronik. Salah satunya adalah terkait dengan pengembangan literasi melalui media buku cerita bergambar digital (Rizkiyah, 2022). Buku elektronik lainnya yang dikembangkan adalah modul untuk mengembangkan kesantunan berbahasa anak-anak yang sudah valid dan sudah diuji coba kelayakannya (Ningsih & Mahyuddin, 2021). Penelitian lainnya juga mengangkat pengembangan buku elektronik untuk memperkenalkan *social justice* kepada anak-anak (Oktavianingsih & Fitroh, 2022).

3. Media Digital Audio Visual

Media digital audio visual mengombinasikan wujud audio dan visual (Pertiwi et al., 2022, hlm. 125). Media digital audio visual dapat mengaktifkan pendengaran dan penglihatan anak sehingga anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Duludu, 2017, hlm. 51). Dengan demikian, media digital audio visual merupakan media digital yang mengombinasikan audio dan visual yang dapat mengaktifkan pendengaran dan penglihatan anak sehingga membuat anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Bentuk media digital audio visual terdiri atas video, *augmented reality*, *virtual reality*, dan *games* (permainan).

a. Video

Penggunaan video dalam pembelajaran dapat mengaktifkan indera penglihatan dan pendengaran anak (Pakpahan et al., 2020). Jenis

video beragam. Namun dalam pembelajaran di TK video yang banyak digunakan adalah video animasi atau kartun (Miranda, 2019; Nurani et al., 2022; Susanty & Mahyuddin, 2022).

Penggunaan video dapat menghemat waktu dan tenaga. Hal ini misalnya ketika memperkenalkan beragam hewan. Anak tidak perlu datang ke kebun binatang untuk mengenal beragam hewan tersebut. Guru cukup mengenalkan hewan-hewan melalui video. Dalam kata lain, video dapat merekayasa waktu dan tempat kejadian (Batubara, 2021).

Dalam praktik pembelajaran di TK, video digunakan untuk meningkatkan berbagai kemampuan anak. Hasil penelitian menunjukkan video dapat meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara (Basori, 2019; Ni'mah et al., 2020; Rodiah, 2023), keaksaraan awal anak (Anggraeni et al., 2022; Fanni et al., 2022), kognitif anak (Novianti et al.,

2022; Yaswinda et al., 2019), dan berpikir tingkat tinggi (Sianturi et al., 2022).

b. Augmented Reality

Realitas dunia maya dalam wujud tiga dimensi berupa gambar maupun video merupakan pengertian dari *Augmented Reality* (AR) (Quraish et al., 2016). AR membutuhkan alat ponsel atau tablet untuk menampilkan objek virtual di dunia nyata (Hartanti & Kurniawan, 2022; Nurrisma et al., 2021).

Penggunaan AR telah banyak dilakukan di TK. Beberapa penelitian mencatat bahwa AR berfungsi sebagai media yang dapat meningkatkan berbagai kemampuan anak. Sebuah penelitian telah membuktikan keandalan media AR dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan anak dan membuat anak lebih banyak mendapatkan informasi berdasarkan objek yang ditampilkan (Azizah et al., 2020). Beberapa penelitian juga berupaya

untuk merancang media AR untuk kemampuan berbahasa anak (Ayu, 2022; Taufikurrahman et al., 2020; Wulandari & Hendriana, 2021). Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, penggunaan AR telah banyak dilakukan pada anak-anak. Meskipun dari segi langkah pengoperasian media ini cukup rumit, nyatanya penggunaan AR sudah bisa dijadikan alternatif media pembelajaran di TK.

c. *Virtual Reality*

Virtual Reality (VR) merupakan media yang membuat pengguna aplikasi dapat merasakan sensasi berada di suatu lingkungan maya yang telah dibangun melalui grafika komputer (Martono et al., 2020). Dengan menggunakan VR, anak akan merasa berada di dunia nyata dengan melihat gambar-gambar digital yang dinamis (Dharma et al., 2018). Dalam menggunakan VR, membutuhkan alat khusus yaitu *virtual reality headset*. Alat ini merupakan

projektor khusus yang dapat menampilkan gambar dinamis dengan lebih optimal.

Penggunaan VR banyak dilakukan terutama untuk memperkenalkan sesuatu yang jika dilakukan di dunia nyata berbahaya bagi anak-anak. Salah satu penelitian telah mengukur efektivitas VR untuk mengenalkan binatang buas. Hasilnya menunjukkan kemampuan anak dalam mengenal binatang buas melalui VR lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang menggunakan kartu gambar (Sukaryawan et al., 2019). Penelitian lain juga berupaya mengembangkan VR untuk dapat digunakan oleh anak-anak. Hasil penelitian pengembangan VR tersebut menunjukkan hasil yang positif karena dapat diterima oleh pakar dan juga dapat digunakan oleh anak-anak (Arpiansah et al., 2021; Makapedua et al., 2021). Dengan demikian, penggunaan VR pada anak dapat dilakukan dan berhasil memberikan kontribusi positif bagi anak.

d. Permainan

Media audio visual berikutnya berupa permainan atau sering disebut *games*. Permainan digital adalah jenis permainan yang dimainkan di perangkat digital seperti komputer, konsol *game*, ponsel pintar, atau tablet (Ayulia & Perdana, 2022; Hermawan & Ismiati, 2022; Sudirman, 2013). *Game* ini umumnya diunduh atau diakses secara daring melalui platform digital seperti Playstore, PlayStation Network, Xbox Live, dan App Store (Sonjaya et al., 2021; E. Suryani & Purwanti, 2019). Berdasarkan hal tersebut, permainan digital merupakan media yang sangat mudah diakses dan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran. Permainan terbukti memberikan kesenangan dan tantangan bagi anak sehingga mereka belajar dengan antusias yang tinggi (Dini, 2022; Nabighoh et al., 2022). Di sisi lain, penelitian juga menunjukkan bahwa permainan digital

dapat memberikan perasaan yang adiktif sehingga berdampak buruk bagi anak-anak (Çırak & Erol, 2020). Oleh karena itu, para peneliti terdahulu beranggapan permainan digital memberikan dampak buruk bagi anak sehingga penting untuk melestarikan permainan tradisional (Rustan & Munawir, 2020). Di sisi lain, ada yang berupaya bagaimana menjaga eksistensi permainan tradisional dengan menjadikannya menjadi permainan digital (Sonjaya et al., 2021).

Terlepas dari perbedaan pendapat tersebut, permainan digital telah berdampak positif bagi anak. Hal ini misalnya ditunjukkan oleh penelitian yang menggunakan permainan digital untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf alfabet (Az-zahroh & Asmawati, 2022; Surayya & Mubarok, 2021), kemampuan berbahasa anak (Maria et al., 2022; Nurrissa & Rakhmawati, 2023), motivasi anak (Handayani et al., 2022), dan kemampuan

kognitif anak (Humaida & Suyadi, 2021). Dari penjabaran tersebut, permainan digital telah mengambil peran penting dalam perkembangan berbahasa anak TK. Oleh karena itu, pandangan lama yang antipati terhadap perkembangan teknologi sudah tidak relevan lagi. Permainan digital sedapat mungkin memberikan kesempatan kepada anak agar dapat mengeksplorasi dan juga memberikan pengetahuan mengenai bekal-bekal dasar mereka dalam berliterasi.

Dari pembahasan mengenai subbab jenis media digital ini, maka Media Digital Kecefon Berlatar Cerita Rakyat merupakan media yang berbentuk audio visual. Visual dalam media ini berwujud gambar yang mendukung teks cerita dan pertanyaan pemantik. Penyajian visual disajikan dalam bentuk buku elektronik agar lebih memudahkan anak untuk mengenal buku dan memudahkan guru menyampaikan pertanyaan pemantik. Buku elektronik dipilih

karena media ini cocok digunakan dalam kegiatan pembacaan cerita bagi anak (Altinkaynak, 2019; Boyle et al., 2017; Doyle & Bramwell, 2006; Lurie, 2019; Wauters & Dirks, 2017). Untuk membentuk suasana cerita, media digital ini juga disertai dengan latar lagu sesuai cerita rakyat yang disampaikan kepada anak. Berdasarkan hal tersebut, Media Digital Kecefon Berlatar Cerita Rakyat merupakan media audio visual yang berisi, gambar, teks cerita, menu pertanyaan pemantik, dan lagu.

B.Perangkat Elektronik dalam Penggunaan Media Digital

Sebelum media digital berwujud audio, visual, atau audiovisual, wujudnya merupakan kombinasi angka biner yang menunjukkan rumus-rumus tertentu sehingga dapat membentuk algoritma sistem yang mampu dibaca oleh perangkat elektronik (Fauzan & Fara, 2020). Oleh karena itu, media digital hanya dapat dibaca oleh sistem dan alat tertentu.

Saat ini sudah banyak perangkat elektronik yang dapat membaca media digital. Perangkat elektronik tersebut adalah (1) telepon seluler, (2) tablet, (3) Laptop, (4) Komputer, (5) Televisi/*Smart* TV, dan (6) Virtual Reality Headset.

1. Telepon Seluler

Telepon seluler atau telepon pintar merupakan alat pembaca media digital yang paling mudah diakses. Alat ini dapat digenggam dengan mudah sehingga memungkinkan pengguna membawa telepon seluler ke mana pun. Selain alat komunikasi, telepon seluler pun digunakan untuk berbagai aktivitas manusia, seperti menyaksikan dan membuat video, mendengarkan lagu, dan mengakses berbagai permainan.

Telepon seluler yang terhubung dengan jaringan internet juga dapat membuka kesempatan proses pembelajaran jarak jauh

dapat dilakukan dari mana pun. Di TK, para guru selama pandemi melakukan aktivitas pembelajaran menggunakan telepon seluler baik menggunakan aplikasi pertemuan daring seperti Google Meet atau Zoom maupun menggunakan aplikasi komunikasi kelompok seperti Whatsapp Messenger (Nurdin & Anhusadar, 2020).

Sebelum pandemi terjadi, beberapa penelitian sudah menangkap peran telepon seluler terhadap perkembangan anak. Misalnya dengan penggunaan telepon seluler untuk belajar alfabet (Efendi & Annisa, 2018). Artinya, penggunaan telepon seluler sangat mungkin diterapkan dalam kegiatan di TK.

2. Tablet

Tablet merupakan alat yang secara sistem operasi tidak jauh berbeda dengan telepon seluler. Yang membedakan tablet dengan telepon seluler adalah ukurannya. Ukuran tablet lebih besar dari telepon seluler, namun demikian

secara penggunaan sama karena memiliki sistem operasi yang sama, yaitu Android atau Apple's iOS sangat bergantung pada merek tabletnya.

Penggunaan tablet dalam pembelajaran anak usia dini telah diteliti. Hasilnya bahwa penggunaan tablet bermanfaat bagi kemampuan motorik anak dalam berlatih menulis (Bonneton-Botte et al., 2021). Selain itu, hasil penelitian di Swedia mengungkap tablet dapat digunakan untuk berbagai kegiatan belajar dan sosial anak (Otterborn et al., 2019).

3. Laptop

Laptop adalah perangkat elektronik yang dapat menjalankan media digital. Berbeda dengan dua perangkat sebelumnya, perangkat ini memiliki papan ketik sebagai inputnya yang memungkinkan pengguna mengetik tulisan. Selain itu, alat input lain yang cukup membantu adalah tetikus yang dapat mengarahkan kursor untuk melakukan perintah tertentu pada media

digital. Laptop memiliki baterai yang memungkinkan perangkat ini dapat dihidupkan di mana pun selama persediaan baterai masih ada.

Penggunaan laptop pada anak telah diteliti dan berdampak positif bagi anak. Salah satu penelitian menunjukkan bahwa pemutaran media digital gambar senyap menggunakan laptop berdampak pada kemampuan bahasa, kognitif, dan sosial emosional anak (Fazriah et al., 2021). Dalam penelitian lain, penggunaan laptop untuk aktivitas dengar dan temukan gambar berdampak positif pada minat belajar anak (Ayuningtyas & Wijayaningsih, 2020). Berdasarkan penjelasan tersebut, laptop dapat digunakan dalam kegiatan anak TK.

4. Komputer

Penggunaan komputer dalam kegiatan pembelajaran sudah banyak tergantikan dengan laptop. Hal ini karena perangkat elektronik ini

tidak dapat digunakan secara fleksibel karena komputer harus terhubung dengan listrik. Selain itu, perangkat keras seperti papan tombol, tetikus, CPU, dan monitor dibuat terpisah sehingga sangat merepotkan untuk penggunaan yang membutuhkan mobilitas.

Namun, dalam penelitian yang dilakukan di Israel menunjukkan persepsi guru terhadap penggunaan komputer dalam integrasi kegiatan anak di TK. Dalam penelitian tersebut menyampaikan bahwa komputer dapat memperkuat keterampilan motorik halus, membantu mengembangkan konsentrasi, mengembangkan keterampilan sosial, dan meningkatkan pemikiran kreatif (Zilka, 2021).

Penelitian lain membuktikan bahwa komputer dapat membantu anak berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah. Hal ini terlihat dalam penelitian (Karno & Hatcher, 2020) yang memberikan kesempatan kepada anak untuk

menyelesaikan suatu tantangan di komputer secara bersama-sama. Hasilnya anak-anak mampu menyelesaikan tantangan tersebut secara berkolaborasi dan menunjukkan interaktif antaranak.

Dengan penjelasan ini, penggunaan komputer baik sebagai sarana pembelajaran yang diberikan guru kepada anak atau sebagai sarana pembelajaran anak secara mandiri dapat dilakukan. Meskipun dalam penelitian-penelitian tersebut, anak dalam mengoperasikan komputer dibantu oleh guru.

5. Televisi

Televisi merupakan perangkat elektronik yang dapat memproyeksikan video. Perangkat elektronik ini banyak digunakan di rumah. Banyak peneliti mengkhawatirkan program televisi yang tidak sesuai dengan anak. Hal ini mendorong para peneliti di Turki melihat kesesuaian program televisi untuk kebutuhan

anak. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa acara anak-anak telah sesuai dengan anak dan menyampaikan pentingnya kesesuaian program televisi dengan pemirsanya (Kol, 2021).

Kekhawatiran yang berlebih terhadap televisi juga membuat peneliti di Indonesia menggunakan televisi sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menjawab kekhawatiran tersebut dengan mengungkap dampak positif dari penggunaan televisi. Televisi berdampak positif bagi tumbuh kembang anak yang berkaitan dengan kemampuan berbahasa. Anak menunjukkan perilaku yang lebih komunikatif. Pada aspek motorik anak lebih aktif bergerak. Pada aspek sosial emosional, membantu anak berinteraksi lebih mudah. Pada aspek kognitif, anak mampu berkembang imajinasinya (Rohani, 2015).

Hal tersebut menunjukkan televisi dapat digunakan dalam pembelajaran di TK. Anak jika

difasilitasi dan didampingi orang dewasa dalam menonton televisi akan memberikan dampak positif pada tumbuh kembangnya.

6. Virtual Reality Headset

Virtual reality headset ini merupakan alat untuk membaca media digital dalam wujud *virtual reality* (VR). VR merupakan media digital yang menyajikan obyek secara digital sehingga seseorang merasa bahwa media digital tersebut berada di dalamnya.

Dalam penelitian di sebuah TK negeri di Bali, menunjukkan bahwa anak sudah dapat menggunakan VR *Headset* sehingga dapat melihat media digital dalam wujud VR. Hasilnya anak yang menggunakan VR lebih tinggi kemampuannya dalam mengidentifikasi objek binatang dibandingkan dengan yang menggunakan media konvensional (Dharma et al., 2018). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan VR *Headset* tidak ada masalah,

bahkan memberikan dampak signifikan bagi hasil belajar anak.

Dari penjabaran mengenai perangkat elektronik dalam menggunakan media digital, penggunaannya tentu masih perlu diawasi oleh guru atau orang dewasa lainnya. Media Digital Kecefon Berlatar Cerita Rakyat dapat dioperasikan guru dengan menggunakan berbagai media elektronik seperti laptop, tablet, atau televisi. Oleh karena itu, media ini bersifat fleksibel dan adaptif sesuai dengan kondisi yang ada di TK.

C. Integrasi Media Digital dalam Kegiatan di Kelas

Pemanfaatan Media Digital Kecefon Berlatar Cerita Rakyat merupakan upaya integrasi media digital dalam kegiatan di kelas. Integrasi media digital telah banyak dilakukan oleh para peneliti untuk mendukung kegiatan di TK. Sebuah penelitian menyampaikan bahwa komik digital

telah dimanfaatkan untuk kegiatan belajar di TK (Rahmita et al., 2021). Penelitian lain mengungkapkan bahwa media sosial seperti Whatsapp dan Youtube juga digunakan di TK (Nunzairina et al., 2023; Sobri et al., 2022; A. Suryani & Widiyastuti, 2021). Selain itu, guru juga telah menerapkan media *Augmented Reality* dalam kegiatan di kelas (Atina et al., 2020; Hartanti & Kurniawan, 2022). Hal ini menunjukkan guru telah memanfaatkan berbagai bentuk media digital dalam kegiatan di kelas bagi anak TK.

Namun, penelitian-penelitian tersebut belum mengukur peran media digital dalam kegiatan di kelas. Media digital sama seperti media lainnya bergantung pada pemanfaatan guru terhadap media tersebut dalam mencapai tujuan belajar. Media digital yang dipilih guru bisa jadi tidak berdampak positif bagi anak. Hal yang mungkin terjadi, media lain bisa jadi lebih efektif jika diberikan kepada anak dibandingkan dengan

media digital. Kegiatan yang bertujuan agar anak mengenal berbagai bentuk tekstur tentu lebih baik disajikan dalam wujud fisiknya. Oleh karena itu, dalam memanfaatkan media digital sebaiknya mengacu pada anggapan bahwa media digital tersebut tidak dapat digantikan dengan media cetak atau lainnya (Murray & Olcese, 2011).

Sejalan dengan hal tersebut, sudah banyak kerangka kerja yang dapat dijadikan acuan untuk mengukur keefektifan integrasi media digital dalam kegiatan di kelas. Kerangka kerja yang banyak digunakan adalah TPACK (Koehler & Mishra, 2008) dan SAMR (Puentendura, 2006).

TPACK merupakan singkatan dari *Technological Pedagogical Content Knowledge*. Di Indonesia, belum ada penelitian yang secara khusus yang mengukur guru TK dalam memanfaatkan media digital dengan

menggunakan kerangka kerja ini. Namun, pada jenjang sekolah dasar ditemukan beberapa penelitian mengenai TPACK. Sebuah penelitian mengungkapkan mengenai peran guru SD selama pandemi dalam menggunakan media sosial selama kegiatan belajar pada saat pandemi (Hairiah et al., 2022). Penelitian tersebut mewawancara guru terkait *content knowledge* (CK), *pedagogical knowledge* (PK), *technological knowledge* (TK), *pedagogical content knowledge* (PCK), *technological content knowledge* (TCK), *technological pedagogical knowledge* (TPK), dan *technological pedagogical content knowledge* (TPACK). Hasilnya, masing-masing instrumen pertanyaan menunjukkan kemampuan guru yang bagus dalam menerapkan pengalaman belajar dengan menggunakan media sosial.

Sejalan dengan kerangka kerja TPACK, kerangka SAMR juga tidak ditemukan pada penelitian di TK. Namun penelitian dengan

kerangka kerja ini ditemukan pada madrasah ibtidaiah (MI). Dalam penelitian tersebut kerangka kerja SAMR diukur untuk melihat proses kegiatan belajar hadis yang diintegrasikan dengan media digital (Niswatin & Zainiyati, 2021). Hasilnya menunjukkan dari empat level SAMR, yaitu *substitution*, *augmentation*, *modification*, dan *redefinition*. Guru MI telah melakukan kegiatan belajar dari level terendah *substitution* sampai dengan level tertinggi *redefinition*. Pada level *substitution*, guru menyajikan hadis pada lembar Microsoft Word untuk dipahami siswa. Selanjutnya pada level *augmentation*, siswa diminta guru untuk menyisipkan gambar yang relevan dengan hadis. Pada level *modification*, siswa diminta untuk membuat tautan dari hasil tugas yang sudah dikerjakan. Level terakhir, *redefinition* menuntut siswa untuk membuat video yang relevan dengan hadis yang disajikan guru. Hasil penelitian dengan kerangka SAMR ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar sudah