

choirudin.umalaa@gmail.com 1

105. Dwi Septi

 Guiding Young Children's Behavior and Social Skills

Document Details

Submission ID

trn:oid::3117:543592215

12 Pages

Submission Date

Dec 30, 2025, 3:23 PM GMT+7

4,196 Words

Download Date

Dec 30, 2025, 3:45 PM GMT+7

28,414 Characters

File Name

105. Dwi Septi.doc

File Size

2.3 MB

24% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
 - ▶ Quoted Text
 - ▶ Cited Text
 - ▶ Small Matches (less than 13 words)
-

Top Sources

- | | |
|-----|--|
| 19% |  Internet sources |
| 12% |  Publications |
| 10% |  Submitted works (Student Papers) |
-

Top Sources

- 19% Internet sources
12% Publications
10% Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

Rank	Type	Source	Percentage
1	Internet	obsesi.or.id	8%
2	Student papers	STKIP PGRI Sumenep on 2025-09-15	5%
3	Internet	repository.unja.ac.id	2%
4	Internet	core.ac.uk	2%
5	Internet	pusdikra-publishing.com	2%
6	Internet	repository.uinjambi.ac.id	2%
7	Internet	jurnal.unissula.ac.id	<1%
8	Internet	trilogi.ac.id	<1%
9	Internet	vdocuments.mx	<1%
10	Student papers	Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Keb...	<1%
11	Internet	id.123dok.com	<1%

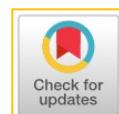
12 Internet

garuda.kemdikbud.go.id <1%

13 Internet

idr.uin-antasari.ac.id <1%

Pengembangan Multimedia dan Alat Peraga Mendongeng berbantuan *Augmented Reality* Berbasis Budaya Lokal pada Satuan PAUD di Kabupaten Langkat.



Dwi Septi Anjas Wulan¹, Wan Nova Listia¹, Isa Hidayati¹, Rini Juliana Sipahutar¹,
Dwi Maya Novitri¹, Tri Indah Prasasti¹ 

¹ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Medan
corresponding author: *dwiseptianjaswulan09@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 09-Sep-2025
Revised: 22-Okt-2025
Accepted: 26-Nov-2025

Kata Kunci

Anak Usia Dini;
Augmented Reality;
Mendongeng;
Multimedia.

Keywords

Augmented Reality
Early Childhood
Multimedia
Storytelling

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih kurangnya media dan alat peraga terkait kegiatan mendongeng berbasis budaya lokal untuk anak usia dini. Ini mengakibatkan rendahnya minat pendidikan PAUD untuk melakukan kegiatan mendongeng. Pengembangan media berbasis IT menjadi hal yang sangat penting karena salah satu media yang bisa digunakan dalam kegiatan mendongeng bisa menggunakan multimedia interaktif dan menggunakan alat peraga yang memadai. Bahan ajar interaktif menjadi lebih menarik karena berbantuan multimedia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar multimedia dan alat peraga mendongeng berbantuan *Augmented Reality* berbasis budaya lokal. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* dengan pendekatan ADDIE Model. Pengumpulan data menggunakan konsep triangulasi dimana data bersumber dari kepustakaan, wawancara dan observasi. Berdasarkan hasil pengujian maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan alat peraga mendongeng berbantuan *Augmented Reality* berbasis budaya lokal memudahkan guru untuk melaksanakan kegiatan mendongeng dan kegiatan yang dilakukan menjadi lebih menarik dan bermakna.

This research was motivated by the lack of media and teaching aids related to storytelling activities based on local culture for early childhood education. This has resulted in a low level of interest among early childhood educators in conducting storytelling activities. The development of IT-based media has become very important because one of the media that can be used in storytelling activities is interactive multimedia and adequate teaching aids. Interactive teaching materials become more attractive with the help of multimedia. This study aims to develop multimedia teaching materials and storytelling teaching aids assisted by Augmented Reality based on local culture. This study is a Research and Development study using the ADDIE Model approach. Data collection uses the concept of triangulation, where data is sourced from literature, interviews, and observation. Based on the test results, it can be concluded that the development of storytelling teaching aids assisted by Augmented Reality based on local culture makes it easier for teachers to carry out storytelling activities and makes the activities more interesting and meaningful.

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



<https://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/PAUD>

DOI: <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i2.2549>

1. Pendahuluan

Di Indonesia perkembangan pendidikan tidak terlepas dari perubahan kurikulum yang terus-menerus dibuat ulang dalam periode waktu tertentu. Bahkan beberapa orang berpendapat bahwa kurikulum akan berubah sejalan dengan perubahan pemegang kebijakan. Sejak merdeka, Indonesia telah mengalami setidaknya sepuluh kali perubahan, tetapi tetap melanjutkan tradisi inovasi dalam kurikulumnya (Mukhibat, Fitri, and Hartati 2018).

PAUD pada hakekatnya adalah Pendidikan yang berusaha mengembangkan seluruh potensi anak baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik dengan cara-cara yang sesuai dengan masa perkembangannya, diantaranya belajar sambil bermain. Oleh karena itu, upaya memberikan pemahaman yang tepat kepada masyarakat tentang komponen-komponen pendidikan anak usia dini perlu dilakukan (Sablez and Pransiska 2020). Komponen PAUD diantaranya meliputi prinsip-prinsip dasar PAUD, kurikulum, proses pembelajaran dan evaluasi. Kajian terhadap komponen-komponen PAUD perlu dilakukan untuk lebih memahami hakikat PAUD itu sendiri, sehingga bagi pendidik anak usia dini proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan dan kaidah-kaidah pendidikan yang telah ditetapkan (Fahmi and Ningsih 2021). Regulasi pendidikan melalui Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 0486/U/2014 pada Bab II Pasal 3 Ayat 1 menegaskan bahwa penyelenggaraan Taman Kanak-kanak bertujuan memfasilitasi pembentukan fondasi perkembangan dalam aspek sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas anak sebagai bekal bagi tahapan perkembangan berikutnya.

Dalam upaya menyediakan layanan pendidikan berkualitas, diperlukan pendidik yang kompeten dalam memahami karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia dini guna memastikan pencapaian indikator perkembangan yang optimal sesuai dengan tahapan usianya. Strategi pembelajaran yang memikat perhatian anak menjadi aspek krusial, salah satunya dapat diwujudkan melalui aktivitas mendongeng yang mampu merangsang daya imajinasi, kemampuan literasi awal, serta mengoptimalkan berbagai aspek kecerdasan anak (Gusmayanti and Dimyati 2021).

Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran merupakan strategi efektif untuk menanamkan nilai-nilai moral yang dapat diimplementasikan anak dalam aktivitas keseharian, baik di lingkungan keluarga maupun sosial kemasyarakatan. Era globalisasi yang terus berkembang memberikan tantangan sekaligus peluang dalam pembentukan karakter dan kepribadian individu. Aktivitas mendongeng yang mengangkat konten budaya lokal menjadi media strategis untuk menumbuhkembangkan fondasi moral dan pembentukan karakter positif pada anak sejak usia dini. Dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini, pemahaman terhadap budaya lokal dapat dijadikan landasan kuat untuk membangun pendidikan karakter anak. Pendekatan ini tidak hanya membentuk karakter awal, tetapi juga memastikan keberlangsungan pengembangan karakter secara progresif dan berkelanjutan. Lebih dari itu, pendekatan berbasis budaya lokal berkontribusi pada upaya konservasi warisan budaya bangsa sekaligus memperkuat identitas nasional generasi penerus (Engel Bertha Halena Gena et al. 2025).

Integrasi budaya lokal dalam proses kegiatan mendongeng adalah salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut, memastikan bahwa pendidikan anak usia dini tidak hanya menyediakan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga untuk mengembangkan karakter dan identitas budaya yang kuat. Penggunaan unsur-unsur budaya lokal memberikan dampak positif karena dapat digabungkan dengan literasi digital yang menggunakan

teknologi. Tujuannya juga untuk mengangkat nilai-nilai lokal dari suatu wilayah dalam memahami literasi. Cerita rakyat sebagai bagian dari warisan budaya suatu bangsa, bisa menjadi salah satu cara pembelajaran yang sangat efektif. Selain menghadirkan kisah-kisah yang menarik, cerita rakyat (mendongeng) juga sarat dengan nilai-nilai moral, sosial dan budaya yang dapat memperluas kemampuan bahasa siswa (Ginting 2025). Memberikan cerita dongeng kepada anak mengandung nilai-nilai moral sangat baik bagi perkembangan karakter anak usia dini. Nilai-nilai moral yang terkandung didalam suatu dongeng diungkapkan pada bagian penutup. Anak-anak akan lebih memahami hubungan sebab akibat dari suatu perbuatan melalui dongeng. Anak-anak akan semakin paham bila segala perbuatan baik akan membawa hal yang baik pula, dan segala perbuatan yang tidak baik akan membawa sesuatu yang tidak baik pula (Gunawan 2019).

Penelitian-penelitian terdahulu tentang bahan ajar interaktif membaca teks dongeng berbantuan multimedia sudah pernah dilakukan oleh Nuraina dari penelitian tersebut diketahui bahwa Guru dapat memanfaatkan bahan ajar interaktif membaca teks dongeng dalam pembelajaran di kelas.(Pratiwi, Yuandana, and Khosiyana 2023). Selain itu, bahan ajar interaktif membaca teks dongeng dapat dijadikan alternatif siswa untuk belajar mandiri di rumah. Bahan ajar interaktif menjadi lebih menarik karena berbantuan multimedia, artinya gabungan antara audio, video, grafik, teks, gambar, serta visual gerak.

Bahan ajar interaktif juga perlu dilengkapi latihan dan evaluasi agar siswa dapat mengetahui kemampuan dirinya secara mandiri di rumah. Guru sebagai salah satu pengembang pendidikan perlu mengetahui definisi, karakteristik, kelebihan, kekurangan, peran, dan prosedur pembuatan bahan ajar interaktif. (Nuraina, Damayanti, and Ikawati 2018). Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu maka belum ada penelitian yang membahas tentang pengembangan multimedia dan alat peraga mendongeng berbasis budaya lokal untuk anak usia dini. (Pratiwi et al. 2023)

Pada Pendidikan Anak Usia Dini kegiatan pengenalan budaya lokal bisa menjadi acuan dalam pengembangan pendidikan karakter anak, sehingga pendidikan karakter tidak hanya akan terbentuk namun juga akan mengalami perkembangan dan kemajuan. Selain itu dapat menjadi wadah dalam pelestarian kebudayaan dan memberikan kontribusi yang positif terhadap jati diri bangsa (Pattiasina, Fatmawati, and Wulandari 2022). Melalui mendongeng pendidik bisa menyampaikan pesan-pesan moral dan mengembangkan karakter anak, selain itu anak lebih tertarik dalam mendengarkan cerita dan menikmati alur cerita yang disampaikan dari dongeng tersebut. Oleh sebab itu kegiatan mendongeng berbasis budaya lokal memiliki dampak positif dan sangat penting untuk dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya yaitu Indonesia merupakan negara dengan bentuk pluralism yang berbeda-beda, terdiri dari berbagai agama, suku, budaya, adat istiadat dan budaya lainnya.(Farisa, Suarman, and Gusnardi 2020).

Hasil observasi yang dilakukan di Kecamatan Selesai Kabupaten Langkat ditemukan bahwa pendidik PAUD belum mampu dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik untuk anak khususnya dalam mendongeng, pendidik belum memiliki strategi yang tepat dalam mendongeng, dalam praktik kegiatan mendongeng guru belum memiliki kemampuan dalam penguasaan materi dan teknik-teknik dalam mendongeng, dan pendidik PAUD juga belum memahami dalam pembuatan dan penggunaan media dan alat peraga dalam mendongeng serta guru belum mampu memanfaatkan budaya lokal untuk kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain pendidik PAUD belum mampu dalam mengelola kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak, sehingga stimulasi dalam perkembangan bahasa anak yang diberikan guru belum terlaksana dengan optimal.

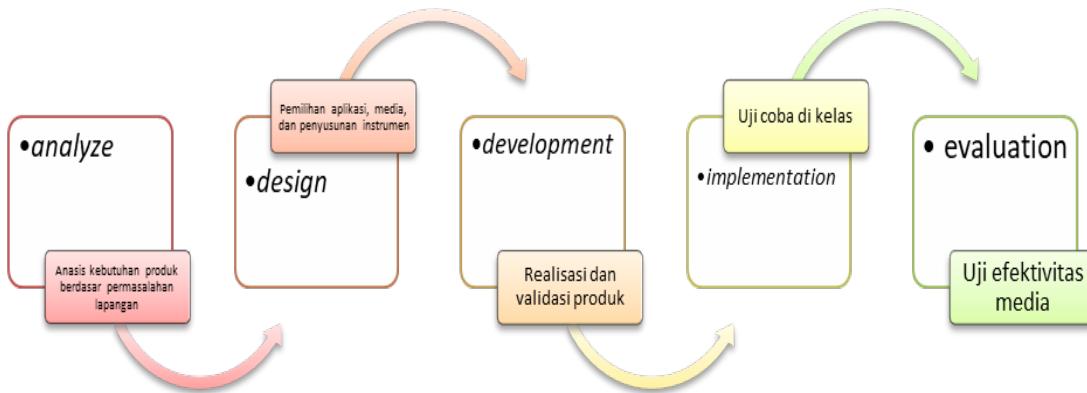
Kendala-kendala yang menyebabkan permasalahan tersebut yaitu tidak semua pendidik PAUD memiliki pengetahuan dan pemahaman yang sama dalam merancang, penggunaan strategi yang tepat, dan dalam pemahaman teknik-teknik pada kegiatan mendongeng. Kegiatan pelatihan yang diadakan pada tingkat Kabupaten tidak memadai jumlah keseluruhan guru yang akan mengikuti kegiatan pelatihan hanya beberapa guru saja bisa diutus untuk mengikuti kegiatan pelatihan di tingkat Kabupaten. Hal ini menjadi tidak ada keseimbangan dalam pemahaman dan pengetahuan pendidik PAUD di Kecamatan Selesai Kabupaten Langkat terhadap kemampuan mendongeng berbasis budaya lokal dalam menanamkan nilai-nilai moral dan karakter pada anak usia dini yang sesuai dan tepat.

Situasi ini juga menggambarkan bahwa sekolah memiliki keterbatasan dana dalam menyelenggarakan kegiatan pelatihan bagi guru-guru. Berdasarkan hal ini maka tim peneliti mengambil keputusan bahwa sangat perlu untuk melaksanakan kegiatan Penelitian mengembangkan multimedia dan alat peraga Mendongeng Bagi Guru PAUD Berbasis Budaya Lokal Untuk Anak Usia Dini di Desa Padang Brahrang Kecamatan Selesai Kabupaten Langkat.” Melalui kegiatan ini nantinya akan dilaksanakan kegiatan pelatihan mendongeng bagi pendidik PAUD di Kecamatan selesai Kabupaten Langkat, sehingga kegiatan pelatihan ini dapat memberikan solusi untuk peningkatan kemampuan dalam mendongeng yang berbasis budaya lokal melalui pelatihan langsung yang menyenangkan bagi pendidik PAUD. Dalam hal ini pola berpikir pendidik PAUD harus dibangun bahwa kemampuan mengembangkan nilai-nilai moral dan karakter anak usia dini harus distimulasi dengan lingkungan dengan memamfaatkan budaya lokal yang menyenangkan.

2. Metode

Metode penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau sering dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan ini adalah metode penelitian *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation* (ADDIE) untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. *Research and Development* dapat diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji kefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut. (Hidayat 2021).

Tahap analisis kebutuhan dimulai dengan proses pengumpulan informasi yang berkaitan dengan pengembangan media peraga mendongeng yang diintegrasikan dengan teknologi *Augmented Reality*. Proses koleksi data diimplementasikan melalui tiga pendekatan, meliputi wawancara mendalam, observasi lapangan, serta studi dokumentasi. Penggunaan berbagai metode pengumpulan data dan ragam sumber informasi dalam riset ini menerapkan prinsip triangulasi data yang berfungsi untuk memastikan kredibilitas serta validitas hasil penelitian (Creswell & Creswell, 2018). Aktivitas penelitian ini dilaksanakan seperti gambar berikut ini:



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

Wilayah generalisasi yang mencakup sekumpulan objek atau individu dengan memiliki karakteristik spesifik serta dipilih oleh peneliti sebagai focus pengamatan disebut populasi. Secara umum, populasi dianggap memiliki ciri atau kemampuan yang serupa. Sugiyono (2021, hlm 126) Berdasarkan pengertian tersebut maka populasi penelitian ini yaitu terdiri dari 10 orang guru.

Teknik pengumpulan sampel pada penelitian ini yaitu sampel total (total sampling), yaitu seluruh anggota populasi akan menjadi sampel total (total sampling) yaitu seluruh anggota populasi akan menjadi sampel penelitian karena memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. (Maydiantoro 2020)

Pada penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi dan wawancara, serta dokumentasi. Lembar observasi mencakup sejumlah indikator yang dijadikan pedoman bagi peneliti selama pelaksanaan penelitian berlangsung. Lembar observasi penelitian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan mendongeng.

Tabel 1. Instrumen penelitian mendongeng

No	Uraian Evaluasi
A. Dongeng yang disampaikan mengembangkan nilai personal	
1.	Memberikan kesenangan dan keingkmatan dalam mengembangkan imajinasi.
2.	Memberikan pengalaman yang benar-benar dapat dihayati
3.	Mengambangkan pandangan kearah perilaku manusia
4.	Menyuguhkan pengalaman-pengalaman yang bersifat universal.
B. Dongeng Yang Disampaikan Mengandung Nilai Edukatif	
1.	Mengembangkan Kemampuan Berbahasa
2.	Mengembangkan Kemampuan Membaca
3.	Mengembangkan Kepekaan
4.	Meningkatkan Kemampuan Menulis
5.	Meningkatkan aspek perkembangan sosial
6.	Meningkat aspek perkembangan emosional
7.	Meningkat aspek perkembangan kognitif
8.	Meningkatkan aspek perkembangan motorik
C. Penampilan Mendongeng Pendidik	
1.	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar (penggunaan kaidah bahasa Indonesia ketika mendongeng)
2.	Teknik bercerita (bagaimana menyampaikan pesan dongeng)

No	Uraian Evaluasi
3.	Ekspresi (kesuaian gerak tubuh dan ekspresi bahasa)
4.	Waktu penyampaian dongeng (kesesuaian dengan batas waktu tampil yang diberikan)
5.	Kemampuan vocal (artikulasi, tempo, intonasi)
6.	Kemampuan penghayatan (ekspresi dan kesesuaian tokoh)
7.	Penampilan (kostum, properti, penguasaan panggung)
8.	Dongeng yang disampaikan sesuai dengan Rencana Pembelajaran Harian yang telah dibuat.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan alat peraga mendongeng berbantuan *Augmented Reality* berbasis budaya lokal memudahkan guru untuk melaksanakan kegiatan mendongeng. Analisis kebutuhan terhadap pengembangan media, baik kebutuhan terhadap konten dan desain tampilan didasarkan pada pengumpulan data yang dilakukan. Seperti yang telah dijelaskan bahwa pengumpulan data menggunakan metode triangulasi dimana data didapatkan dengan menggunakan 3 teknik yang berbeda, yaitu wawancara, observasi dan kajian Pustaka (Ruhansih 2017).

1. Wawancara

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa pelaksanaan wawancara mengacu kepada panduan wawancara yang telah dipersiapkan. Selain itu, sebelum melakukan wawancara perlu dilakukan pengecekan eligibilitas narasumber. Berdasarkan hasil pengecekan eligibilitas ditemukan 5 orang narasumber dengan sebaran 2 orang orang tua anak usia dini, 2 orang guru anak usia dini dan 1 orang ahli media digital. Orang tua yang menjadi narasumber dalam penelitian ini merupakan ibu dimana satu orang merupakan ibu pekerja penuh waktu (N1) dan satu orang lainnya merupakan ibu pekerja paruh waktu (N2). N1 memiliki anak di usia 5 tahun dan N2 memiliki anak di usia 5 tahun 7 bulan. Kedua orang guru yang menjadi narasumber merupakan guru dengan lama bekerja masing masing 3 tahun (N3) dan 5 tahun (N4). Sedangkan ahli media (N5) merupakan praktisi *Information Technology* (IT) yang telah bergelut dalam pengembangan perangkat lunak selama 10 tahun dimana sebanyak 3 proyek pengembangan perangkat lunak yang dikerjakan ditujukan kepada anak dalam kriteria anak usia dini. Pengumpulan data dilakukan dalam rentang tanggal 12 April sampai dengan 27 Maret 2025. Wawancara dilakukan dengan mengacu pada komponen pembelajaran digital (Ismail M Romi, 2017) yang dijelaskan secara detail sebagai berikut:

a. Instructor

N1 dan N2 sepakat menyebutkan bahwa orang tua berperan penting sebagai instruktur untuk menyampaikan bahan pembelajaran kepada anak. Orang tua merupakan pendamping yang pertama untuk usia dini. Orang tua memegang peranan penting dalam proses tumbuh kembang anak dengan memperhatikan aktivitas, perilaku dan pola pengasuhan anak (Husna Handayani et al., 2017). (Muniroh Munawar, Fakhrudin, Achmad Rifai RC, 2019) memaparkan bahwa pendampingan diperlukan karena anak belum memiliki kemampuan digital dan kedewasaan emosi dalam mengelola informasi yang didapatkan melalui media digital. Sedangkan dalam ranah pendidikan formal,

kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran. Menurut penuturan N3 dan N4, perkembangan zaman saat ini telah mendorong perkembangan kompetensi guru dimana guru saat ini diharapkan memiliki kemampuan abad 21 dimana salah satunya adalah keterampilan dalam menggunakan media digital. N3 menyebutkan bahwa keberadaan media digital dapat membantu memberikan proses pembelajaran yang lebih menarik karena adanya unsur interaktif dalam media yang dikembangkan. Akan tetapi, seperti yang dijelaskan oleh N4 bahwa penyediaan media digital harus sejalan dengan peningkatan kompetensi guru dan peningkatan infrastruktur di sekolah. Selain itu, menurut N4 beberapa guru juga dihadapkan pada dilema untuk mengimplementasikan teknologi digital dalam pembelajaran, mengingat usia anak yang rentan terhadap segala bentuk ancaman digital. Selain itu, dibandingkan berinteraksi dengan gawai, guru ingin anak bereksplorasi dengan lingkungan sekitar seperti alam dan orang sekitar. Pemikiran ini juga sejalan dengan penelitian (Lestari et al. 2024) yang menyebutkan bahwa adanya keraguan terkait kecocokan implementasi teknologi digital dalam model pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

b. Learner

Seluruh narasumber berpendapat yang sama bahwa penggunaan media digital pada anak usia dini membutuhkan pendampingan. Anak tidak boleh dilepaskan begitu saja untuk menggunakan media digital seorang diri. Selain itu, para narasumber sepakat bahwa dalam pengembangan media pembelajaran, desainer baik itu guru atau orang tua perlu memahami bahwa esensi dari pembelajaran anak usia dini adalah bermain sambil belajar. Oleh karena itu, unsur bermain tidak boleh dihilangkan dari media yang dikembangkan. Media harus memberikan *user experience* yang menyenangkan bagi anak. N4 yang merupakan ahli media menyebutkan berdasarkan pengalaman dalam mengembangkan perangkat lunak untuk anak, sangat perlu untuk membangun rasa penasaran dan ketertarikan anak melalui media yang dikembangkan. Selain itu, juga perlu diperhatikan kemudahan dalam penggunaan. Pengguna media ini adalah anak usia dini yang memiliki kemampuan terbatas.

c. Course

N3 dan N4 yang merupakan guru dengan pengalaman bertahun-tahun dalam pengajaran menyebutkan bahwa proses pengembangan konten dan media yang berhubungan dengan perkembangan kognitif harus didasari dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 Tahun 2014. Peraturan ini menyebutkan dengan jelas lingkup perkembangan anak dalam rentang umur tertentu. Oleh karena itu, diharapkan setiap pengembangan media juga tidak jauh dari standar yang telah ditentukan dalam peraturan tersebut. Dalam mengembangkan bahasa anak melalui kegiatan mendongeng N3 dan N4 mendesain kegiatan yang mencakup kegiatan mendongeng dengan membuat scrip naskah dongeng terlebih dahulu lalu mendesain gambar yang sesuai dengan tema yang akan dikembangkan yaitu melalui budaya lokal dengan mengadopsi cerita rakyat yaitu asal usul kecamatan selesai. N3 menjelaskan bahwa kegiatan mendongeng yang berkaitan dengan budaya lokal setempat. Anak-anak diajarkan menganalisis cerita yang disampaikan oleh guru untuk mengembangkan bahasa resatif dan bahasa ekspresif anak usia dini. Sementara N4 memaparkan bahwa pengembangan pengembangan media dan alat peraga mendongeng berbantuan *augmented reality* diimplementasikan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak melalui cerita yang tergambaran seperti objek aslinya.

d. *Information Communication and Technology (ICT)*

Menurut N4, ada beberapa hal yang menjadikan media digital semakin banyak digemari. Pertama, kemudahan dalam pengaksesan menjadi poin utama yang membuat media digital semakin popular. Para pengguna dapat dengan mudah mengakses media dimanapun dan kapanpun dengan cepat. Selain itu, sifat media digital yang interaktif menjadi daya tarik tersendiri bagi para pengguna. Perkembangan teknologi yang sangat cepat membuat semakin bervariasinya model media digital yang dikembangkan. N4 menyebutkan sekitar 3 tahun yang lalu, media yang digunakan anak untuk belajar mungkin sebatas video atau *mobile game*. Akan tetapi, sekarang sudah ada perubahan, berbagai permainan dikombinasikan juga dengan *augmented reality* dan 3D. N4 menyebutkan media digital dinyatakan berhasil apabila dapat memenuhi kebutuhan penggunanya dari segi fungsi dan desain tampilan. Berdasarkan pengalaman N4 dalam mengembangkan perangkat lunak, disebutkan bahwa teknologi diproyeksikan akan berkaitan dengan seluruh kehidupan manusia termasuk untuk anak usia dini.

2. Observasi

Observasi dilakukan di sebuah Taman Kanak-Kanak (TK) dengan kriteria sebagai berikut: (1) Sekolah memiliki perbandingan guru dan siswa yang proporsional yaitu 1:10 (2) Sekolah menggunakan media digital dalam pembelajaran. Observasi pertama dilakukan pada tanggal 19 April 2023. Kemudian observasi kedua dilakukan satu minggu setelah yaitu pada tanggal 26 April 2025. Observasi yang dilakukan adalah mengamati segala proses pembelajaran di sekolah tersebut dan secara spesifik saat menggunakan media digital dan materi pembelajaran berhubungan dengan pengembangan kognitif anak. Indikator observasi mengacu pada 4 komponen pembelajaran digital, antara lain: *instructor, learner, course* dan *ICT*.

3. Kajian pustaka

Berdasarkan hasil pencarian di perpustakaan digital dengan menggunakan ketentuan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka didapatkan 2 sumber yang dijadikan referensi utama dalam pelaksanaan penelitian, yaitu: Berdasarkan pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan tinjauan pustaka, maka didapatkan bahwa media pembelajaran dapat dibuat dalam bentuk buku cerita mendongeng berbantuan *Augmented Reality* berbasis budaya lokal yang mencakup sebuah cerita dongeng yang menggambarkan bagaimana budaya lokal setempat seperti adanya kegiatan gotong royong, kerja sama dan saling menghormati. ([Putri, Ardyianto, and Widodo 2024](#)).

Buku cerita ini juga dapat mengembangkan salah satu aspek perkembangan anak usia dini yaitu pengembangan bahasa menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengatur tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini yang kemudian lebih dikenal dengan sebutan STPPA ([Kemendikbud, 2014](#)).

Buku cerita didesain menggunakan aplikasi canva dan dilanjutkan dengan aplikasi assemblr studio, cerita yang disadur dari cerita asal-usul kecamatan selesai ini dibuat lebih sederhana dengan memanfaatkan *augmented reality* sehingga objek pada tokoh-tokoh cerita dibuat menyerupai seperti yang aslinya. Buku cerita mendongeng yang berjudul “Sikera dan burung Elang ini” dikembangkan untuk menambah pengetahuan guru dalam membuat membuat media pembelajaran berbasis multimedia sehingga guru menjadi lebih terbiasa menggunakan teknologi. Selain itu melalui pengembangan multimedia dan alat peraga *augmented reality* ini juga bisa menambah pengetahuan anak mengenai

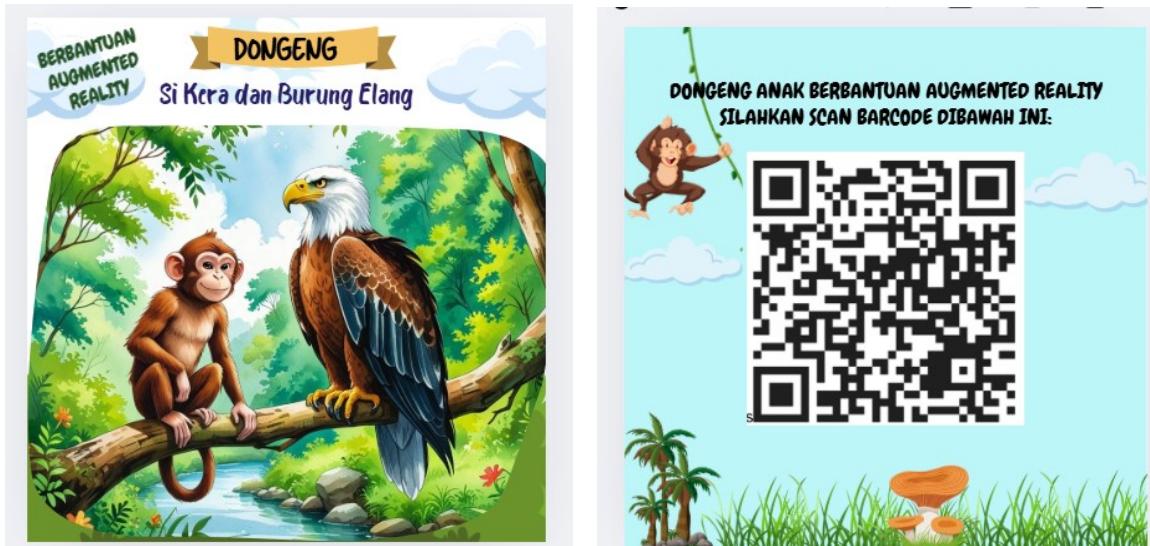
budaya lokal setempat, dimana lokasi sekolah berada dikecamatan selesai Kabupaten Langkat.

Media pembelajaran dibuat dalam bentuk digital untuk membantu anak memahami lingkungan digital dengan tepat. Selain itu, media pembelajaran dalam bentuk digital memberikan beberapa keunggulan yaitu kemudahan pengaksesan, tampilan yang interaktif dan ketersediaan yang tidak terbatas tempat dan waktu. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan pengembangan multimedia dan alat peraga *augmented reality*. Selain menggunakan hasil akhir media pembelajaran menggunakan pengembangan multimedia dan alat peraga *augmented reality* keunggulan lain yang dimiliki adalah dimana anak dapat ikut serta membantu proses pembuatan dimana dalam proses pembuatan dalam memilih desain tokoh-tokoh dalam cerita dongeng. Dengan kata lain, anak tidak hanya berperan sebagai pengguna media yang sudah tersedia tetapi dapat ikut serta menjadi pengembang media. (Rais, Abdul Saman, and Herman 2024)

4. Desain

Media pembelajaran yang dikembangkan didesain dalam bentuk buku dongeng berbantuan *augmented reality* berbasis budaya lokal yang mencakup cerita yang menggambarkan objek tokoh-tokoh yang menyerupai aslinya dan ditambah dengan audio yang menayangkan gambaran cerita dongeng serta menampilkan suara-suara hewan seperti kera, jerapah dan burung elang. Melalui pengembangan multimedia ini anak menjadi antusias dalam kegiatan pembelajaran, suasana kegiatan belajar pun menjadi menyenangkan, guru juga menjadi lebih mudah dalam menerapkan kegiatan mendongeng di kelas.

1. Desain Dongeng Sikera dan Burung Elang



Gambar 1. Desain Halaman Buku Dongeng

2. Desain Cerita Dongeng Berbantuan *Augmented Reality*



Gambar 2. Desain Halaman Buku Dongeng

Pada halaman ini terlihat menggambarkan tokoh utama dalam cerita yaitu “Si Kera dan Burung Elang” selain itu juga menyajikan kode *scan barcode* untuk mengakses media *augmented reality* melalui aplikasi assemburl, ketika di *scan barcode* maka akan terlihat cerita dongeng multimedia yang menyajikan gambar bergerak sesuai objek aslinya dan juga memiliki audio suara seperti alur dalam cerita. Selanjutnya dihalaman berikutnya menyajikan gambar yang berkaitan satu dengan yang lainnya hingga cerita selesai.

Penelitian ini memiliki dampak yang signifikan pada penerapan pendidikan anak usia dini. Augmented Reality terbukti mampu menarik perhatian anak dan memudahkan pendidik untuk menerapkan kegiatan mendongeng pada program kegiatan disatuan pendidikan. Pendidik PAUD juga menerapkan penggunaan Augmented Reality sebagai suatu alternatif media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan kemajuan teknologi digital dan menjadikan sesuatu hal yang penting bagi anak-anak dan memiliki peran dalam proses perkembangan anak usia dini.

4. Kesimpulan

Hasil kesimpulan yang dilakukan dikabupaten langkat ini dapat diambil kesimpulan bahwa dalam penggunaan media mendongeng berbantuan *Augmented Reality* (AR)

memiliki dampak yang signifikan pada peningkatan kemampuan pendidik dalam mendongeng dan juga berdampak pada kemampuan bahasa anak usia dini. Melalui penggunaan *Augmented Reality* ini anak-anak menjadi fokus dalam mendengarkan cerita dongeng yang disampaikan oleh pendidik, anak juga terlihat aktif pada saat kegiatan berlangsung. Pendidik juga merasakan banyak kemudahan dalam menyaikan cerita dongeng kepada anak. Dalam hal ini media pembelajaran digital mendongeng berbantuan *Augmented Reality* ini mempunyai kelayakan untuk diterapkan pada kegiatan mendongeng untuk anak usia dini sehingga proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dan kreatif pada pendidikan anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Engel Bertha Halena Gena, I Made Sutama, I Putu Mas Dewantara, and Kadek Wirahyuni. 2025. "Pembentukkan Karakter Anak Usia Dini Melalui Keterampilan Seni Mendongeng." *Mudir : Jurnal Manajemen Pendidikan* 7(1):13–18. doi: 10.55352/mudir.v7i1.1394.
- Fahmi, Fauzi, and Rahmi Wardah Ningsih. 2021. "Eksistensi Model Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini." *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 04(01):1–16.
- Farisa, Suarman, and Gusnardi. 2020. "Jurnal Ilmu Pendidikan." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(2):318–33.
- Ginting, Milla Ignatesia. 2025. "Cerita Rakyat Interaktif : Media Literasi Digital Berbasis." *SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* 230–39.
- Gunawan, Gede. 2019. "Cerita Dongeng sebagai Media Pendidikan Karakter Anak Usia Dini." *Tampung Penyang* 17(01):73–87. doi: 10.33363/tampung-penyang.v17i01.430.
- Gusmayanti, Elsy, and Dimyati Dimyati. 2021. "Analisis Kegiatan Mendongeng dalam Meningkatkan Perkembangan Nilai Moral Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(2):903–17. doi: 10.31004/obsesi.v6i2.1062.
- Hidayat, Ruri Gusmiarni,. 2021. "Pengembangan Media Animasi pada Pembelajaran Penjumlahan dari Dua Bilangan Cacah Kelas II SD Swasta Cahaya Bunda Sei Rampah." *Invention: Journal Research and Education Studies* 2(3):22–29. doi: 10.51178/invention.v2i3.344.
- Lestari, Feby Audi, Kartika Rinakit Adhe, Nurul Khotimah, and Nurhenti Dorlina Simatupang. 2024. "Pengaruh Unplugged Coding Terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun." *Global: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1(2):13–20. doi: 10.37985/z3447a66.
- Maydiantoro, Albert. 2020. "Model Penelitian Pengembangan Maydiantoro, Albert." *Chemistry Education Review (CER)* 3(2):185.
- Mukhibat, Mukhibat, Noor Faizatul Fitri, and Afiatun Sri Hartati. 2018. "Pendampingan Implementasi Kurikulum 2013 Untuk Peningkatan Mutu Pembelajaran Guru-Guru (POKJA RA) Poncol Di Magetan." *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)* 2(1):83–101. doi: 10.21009/jpmm.002.1.06.
- Nuraina, Evi Damayanti, and Any Ikawati. 2018. "Digital Media Dongeng Berbasis Animasi Sebagai Inovasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini." *LIKHITAPRAJNA Jurnal Ilmiah* 20(2):2580–4812.
- Pattiasina, Petrus Jacob, Endang Fatmawati, and Misna Wulandari. 2022. "Penggunaan

- Metode Mendongeng dalam Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia Dini.” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6(3):667. doi: 10.35931/am.v6i3.1049.
- Pratiwi, Eriqa, Tarich Yuandana, and Nosia Khosiyana. 2023. “Dongeng ‘Dunia Mangrove’ Berbasis Augmented Reality Untuk Melestarikan Objek Wisata Pesisir Bagi Anak Usia Dini.” *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 10(1):84–97. doi: 10.21107/pgpaudtrunojoyo.v10i1.17776.
- Putri, Kinanti Erste Panggayuh, Deny Tri Ardiyanto, and Andreas Slamet Widodo. 2024. “Stimulus Augmented Reality Children Storybook Timun Mas Membentuk Kognitif Visual Anak Usia Dini.” *Jurnal Bahasa Rupa* 7(2):113–24. doi: 10.31598/bahasarupa.v7i2.1702.
- Rais, Risky Diya Amalia, Abdul Saman, and Herman. 2024. “Pengembangan Media Interaktif Augmented Reality Berbasis Smartphone Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13(2):1595–1608. doi: 10.58230/27454312.591.
- Ruhansih, Dea Siti. 2017. “Efektivitas Strategi Bimbingan Teistik Untuk Pengembangan Religiusitas Remaja (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Nugraha Bandung Tahun Ajaran 2014/2015).” *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan* 1(1):1–10. doi: 10.22460/q.v1i1p1-10.497.
- Sablez, Lestari, and Rismareni Pransiska. 2020. “Analisis Pengaruh Mendongeng Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4(3):3550–57.