



Peran Dongeng Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini: *Systematic Literature Review* (2020–2025)

The Role of Digital Storytelling in Improving Early Childhood Speaking Skills: A Systematic Literature Review (2020–2025)

Nurul Ardila^{1*}, Asri Neli Putri²

Institut Pendidikan dan Teknologi ‘Aisyiyah, Riau

Email: nurulardila770@gmail.com^{1*}, asrineliputri@iptar.ac.id²

Article Info

Article history :

Received : 09-07-2026

Revised : 11-07-2026

Accepted : 13-07-2026

Published : 15-07-2026

Abstract

Speaking ability is one of the primary indicators of cognitive and language development in early childhood, serving as the foundation for effective interpersonal communication in later life. In the digital era, conventional learning media have gradually evolved into technology-based media, one of which is digital storytelling. This study aims to systematically examine the role, effectiveness, and mechanisms of digital storytelling in improving early childhood speaking skills based on scientific literature published between 2020 and 2025. The research employed the Systematic Literature Review (SLR) method. Article selection followed the PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) protocol by searching Google Scholar, Garuda, Crossref, DOAJ, and SINTA databases. Based on the inclusion and exclusion criteria, 20 relevant journal articles were selected for analysis. The findings indicate that digital storytelling significantly enhances children's speaking skills through interactive visualization, vocabulary acquisition, auditory stimulation, and sentence structure development. Furthermore, digital storytelling combined with interactive learning strategies, such as question-and-answer sessions and role-playing activities, was found to be more effective than passive learning approaches. The novelty of this study lies in its comprehensive mapping of the characteristics of digital storytelling media that are most effective in stimulating both expressive and receptive language development in early childhood. The findings imply the necessity of integrating well-designed digital media into early childhood education curricula, accompanied by active guidance from teachers and parents to maximize children's language development.

Keywords : Digital Storytelling, Speaking Skills, Early Childhood.

Abstrak

Kemampuan berbicara merupakan salah satu indikator utama perkembangan kognitif dan bahasa pada anak usia dini yang menjadi fondasi komunikasi interpersonal di masa depan. Di era digital, pemanfaatan media konvensional mulai bertransformasi menjadi media berbasis teknologi, salah satunya melalui dongeng digital (*digital storytelling*). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis peran, efektivitas, dan mekanisme dongeng digital dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini berdasarkan literatur ilmiah yang dipublikasikan pada rentang tahun 2020–2025. Metode penelitian yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR). Proses seleksi artikel menggunakan protokol PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) melalui basis data *Google Scholar*, Garuda, Crossref, DOAJ, dan SINTA. Berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, diperoleh 20 artikel jurnal yang relevan untuk dianalisis. Hasil tinjauan menunjukkan bahwa penggunaan dongeng digital secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui visualisasi interaktif, pengayaan kosakata (*vocabulary acquisition*), stimulasi auditori, dan penguatan struktur kalimat. Dongeng digital yang dikombinasikan dengan metode interaktif (tanya jawab dan bermain peran) terbukti lebih efektif dibandingkan dengan



metode pasif. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemetaan komprehensif mengenai karakteristik media dongeng digital yang paling optimal dalam menstimulasi aspek ekspresif dan reseptif bahasa anak. Implikasi dari penelitian ini menuntut integrasi media digital yang terukur dalam kurikulum PAUD serta pendampingan aktif oleh guru dan orang tua.

Kata Kunci: Dongeng Digital, Kemampuan Berbicara, Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Rentang usia 0–8 tahun merupakan fase awal kehidupan yang oleh para ahli perkembangan anak dikenal sebagai golden age atau masa keemasan. Tahap ini menjadi periode yang sangat menentukan karena proses pertumbuhan dan perkembangan berlangsung secara cepat pada seluruh aspek perkembangan anak, mencakup kemampuan fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, nilai moral dan keagamaan, serta kreativitas. Temuan berbagai penelitian di bidang neurosains mengungkapkan bahwa lebih dari 80% perkembangan struktur maupun fungsi otak telah terbentuk sebelum anak mencapai usia delapan tahun. Pada fase tersebut, tingkat plastisitas otak berada pada kondisi paling optimal sehingga jaringan saraf mampu membangun jutaan hubungan sinaptik baru sebagai respons terhadap berbagai rangsangan yang berasal dari lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu, semakin beragam dan bermakna pengalaman belajar yang diterima anak selama masa ini, semakin besar pula potensi berkembangnya kemampuan berpikir, berkomunikasi, berkreasi, serta kesiapan mereka untuk mengikuti proses pembelajaran pada jenjang pendidikan selanjutnya (Julika et al., 2025).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menempati posisi yang sangat penting dalam memberikan rangsangan pendidikan yang sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak pada periode emas kehidupannya. Proses pembelajaran di lembaga PAUD tidak hanya diarahkan untuk memperkenalkan kemampuan akademik dasar, melainkan juga bertujuan mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki anak melalui aktivitas bermain yang bermakna. Bagi anak, bermain merupakan proses belajar yang paling alami untuk mengenal lingkungan sekitar, membangun pengalaman dan pengetahuan, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta menjalin interaksi dengan orang lain. Oleh sebab itu, setiap kegiatan pembelajaran perlu dirancang secara sistematis, menyenangkan, dan mampu memberikan stimulasi yang seimbang terhadap seluruh aspek perkembangan anak (Handayani et al., 2025).

Salah satu dimensi perkembangan yang menjadi fokus utama dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini ialah kemampuan berbahasa, terutama keterampilan berbicara. Bahasa berfungsi sebagai sarana utama bagi manusia untuk mengungkapkan gagasan, perasaan, kebutuhan, maupun pengalaman kepada orang lain. Keterampilan berbicara bukan sekadar kemampuan menghasilkan bunyi melalui alat ucap, tetapi juga melibatkan proses mental yang kompleks, seperti memahami lambang bahasa, mengolah informasi, memperkaya kosakata, menyusun kalimat secara tepat, mengatur intonasi, memilih kata yang sesuai dengan konteks, serta menggunakan bahasa secara efektif dalam berbagai situasi komunikasi. Apabila kemampuan berbicara berkembang dengan baik, anak akan lebih mudah membangun hubungan sosial yang positif, memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi, menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, serta mencari solusi terhadap berbagai persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Setyonegoro et al., 2020).



Kemampuan berbicara pada anak berkembang melalui pengaruh berbagai faktor, seperti kematangan biologis, stimulasi yang diberikan keluarga, kualitas interaksi dengan lingkungan sekitar, pengalaman belajar di satuan pendidikan, serta penggunaan media pembelajaran oleh guru. Anak yang memperoleh kesempatan berkomunikasi secara aktif bersama orang tua, guru, maupun teman sebaya umumnya menunjukkan perkembangan bahasa yang lebih baik dibandingkan anak yang jarang memperoleh rangsangan verbal. Atas dasar itu, lingkungan belajar yang menyediakan berbagai aktivitas berbicara, mendengarkan cerita, berdialog, bermain peran, serta kegiatan membaca cerita memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung perkembangan kemampuan bahasa pada anak usia dini (Suryaningrum, 2024).

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk kehidupan anak-anak. Generasi yang tumbuh pada era digital sering disebut sebagai *digital natives*, yaitu kelompok anak yang sejak usia dini telah akrab dengan berbagai perangkat teknologi, seperti telepon pintar (*smartphone*), tablet, komputer, televisi interaktif, dan akses internet. Kehadiran teknologi digital membuka peluang yang luas bagi dunia pendidikan karena mampu menyediakan sumber belajar yang menarik, interaktif, dan dapat diakses secara fleksibel. Meskipun demikian, pesatnya perkembangan teknologi juga menghadirkan tantangan baru yang perlu diperhatikan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini (Riadi et al., 2026).

Pemanfaatan gawai (*screen devices*) secara berlebihan tanpa pengawasan orang dewasa sering dikaitkan dengan berbagai hambatan perkembangan anak, salah satunya keterlambatan berbicara (*speech delay*). Anak yang menghabiskan waktu terlalu lama di depan layar umumnya memiliki kesempatan yang lebih sedikit untuk melakukan komunikasi dua arah dengan orang tua maupun lingkungan di sekitarnya. Padahal, pemerolehan bahasa pada masa kanak-kanak sangat bergantung pada interaksi sosial yang responsif, yaitu ketika anak memperoleh tanggapan secara langsung terhadap setiap bentuk komunikasi yang disampaikannya. Kurangnya interaksi timbal balik tersebut dapat menghambat perkembangan kosakata, kemampuan menyusun kalimat, serta keterampilan berbicara secara keseluruhan. Sejumlah penelitian juga mengungkapkan bahwa paparan layar yang bersifat pasif (*passive screen time*) berpotensi mengurangi kesempatan anak untuk berlatih berbicara dan membangun interaksi langsung dengan lingkungan sosialnya (Nisa & Muthmainnah, 2026).

Di sisi lain, kemajuan teknologi digital tidak selalu berdampak negatif apabila dimanfaatkan secara tepat dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Teknologi justru dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif apabila dirancang berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang semakin berkembang ialah penggunaan dongeng digital (*digital storytelling*). Dongeng digital merupakan pengembangan dari kegiatan mendongeng secara konvensional yang diperkaya dengan berbagai unsur multimedia, seperti animasi, ilustrasi visual, musik pengiring, efek suara (*sound effects*), narasi audio, tipografi bergerak, video singkat, hingga fitur interaktif yang memungkinkan anak berpartisipasi secara aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Aulia et al., 2026).

Berbeda dengan kegiatan mendongeng secara konvensional yang bertumpu pada penyampaian lisan antara guru dan anak, dongeng digital menawarkan pengalaman belajar yang melibatkan berbagai indera sekaligus. Melalui media digital, anak tidak sekadar menyimak cerita, tetapi juga menyaksikan gerak tokoh, memperhatikan ekspresi karakter, mendengar musik maupun



efek suara, serta mengikuti jalannya cerita dengan tampilan yang lebih hidup. Pengalaman belajar yang bersifat multisensori tersebut diyakini mampu meningkatkan perhatian, membangkitkan motivasi belajar, mengembangkan imajinasi, mempermudah pemahaman terhadap isi cerita, serta memperkaya kosakata yang selanjutnya berpengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan berbicara anak (Zahra & Mardhiyah, 2025).

Ditinjau dari teori pembelajaran multimedia, penyampaian materi yang memadukan teks, ilustrasi, suara, dan animasi memungkinkan informasi diterima melalui beberapa saluran sensorik secara bersamaan. Proses ini membantu anak membangun pemahaman yang lebih baik, memperkuat retensi memori, serta memudahkan mereka mengaitkan pengalaman visual dengan kemampuan berbahasa lisan. Di samping itu, dongeng digital memberi keleluasaan bagi guru untuk mengulang materi kapan saja, mengatur tempo penyampaian sesuai kebutuhan peserta didik, serta menghadirkan beragam situasi kehidupan yang tidak mudah divisualisasikan melalui metode bercerita tradisional (Aulia et al., 2026).

Walaupun memiliki berbagai keunggulan, penerapan dongeng digital pada satuan PAUD masih menemui sejumlah kendala. Salah satu persoalan yang sering ditemukan ialah pemanfaatan dongeng digital sebatas sebagai sarana hiburan pasif (*passive screen time*). Dalam praktiknya, anak hanya diarahkan untuk menonton cerita tanpa diikuti kegiatan pendukung, seperti tanya jawab, diskusi, menceritakan kembali isi dongeng, ataupun aktivitas berbahasa lainnya yang dapat merangsang keterampilan berbicara. Kondisi tersebut menyebabkan fungsi media digital sebagai sarana stimulasi perkembangan bahasa belum dimanfaatkan secara optimal.

Tantangan berikutnya berkaitan dengan mutu konten dongeng digital yang sangat bervariasi. Beragam video cerita anak memang tersedia di berbagai platform digital, tetapi tidak semuanya disusun sesuai karakteristik pembelajaran anak usia dini. Sebagian lebih menonjolkan unsur hiburan daripada nilai pendidikan, menggunakan bahasa yang kurang sesuai dengan tahap perkembangan anak, menyajikan alur yang terlalu rumit, atau menghadirkan tampilan visual yang bergerak terlalu cepat sehingga perhatian anak terhadap isi cerita menjadi berkurang. Perbedaan kualitas tersebut menjadikan keberhasilan penggunaan dongeng digital sangat dipengaruhi oleh kecermatan guru maupun orang tua dalam memilih materi yang sesuai.

Permasalahan lainnya berkaitan dengan perbedaan pandangan mengenai efektivitas media digital dibandingkan kegiatan mendongeng secara tatap muka (*face-to-face storytelling*). Sejumlah ahli beranggapan bahwa interaksi langsung antara guru dan anak tetap menjadi bentuk stimulasi bahasa yang paling efektif karena memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah secara spontan. Namun, beberapa hasil penelitian mutakhir menunjukkan bahwa media digital mampu memberikan hasil yang setara, bahkan lebih baik, apabila diterapkan secara interaktif, didampingi guru, serta diikuti kegiatan berbicara setelah anak mendengarkan cerita. Perbedaan hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa keberhasilan dongeng digital tidak semata-mata ditentukan oleh media yang digunakan, melainkan juga dipengaruhi oleh strategi pembelajaran, kualitas materi, karakteristik peserta didik, serta kompetensi guru dalam mengelola proses belajar.

Sejak merebaknya pandemi COVID-19, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini meningkat secara drastis. Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh mendorong guru dan orang tua menggunakan berbagai platform digital sebagai alternatif penyampaian materi. Dampaknya, penelitian mengenai dongeng digital berkembang pesat dalam kurun lima tahun



terakhir. Meskipun demikian, kajian-kajian tersebut masih berfokus pada aspek yang beragam, seperti peningkatan kosakata, kemampuan menceritakan kembali, keterampilan komunikasi, kemampuan menyimak, maupun perkembangan literasi awal. Hingga kini, penelitian yang menyatukan berbagai temuan tersebut melalui sintesis sistematis masih relatif terbatas sehingga belum tersedia gambaran yang utuh mengenai efektivitas dongeng digital berdasarkan bukti ilmiah terkini.

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini merumuskan tiga pertanyaan pokok, yaitu: (1) bagaimana kecenderungan publikasi ilmiah mengenai peran dongeng digital terhadap kemampuan berbicara anak usia dini selama periode 2020–2025; (2) indikator kemampuan berbicara apa yang paling banyak mengalami peningkatan melalui penerapan dongeng digital; dan (3) faktor-faktor apa yang memengaruhi keberhasilan penggunaan dongeng digital dalam proses pembelajaran anak usia dini. Ketiga rumusan tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai perkembangan penelitian sekaligus menjadi dasar bagi pengembangan media digital pada pendidikan anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi, menelaah, serta menyintesis berbagai hasil penelitian yang membahas efektivitas dongeng digital dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. Selain itu, penelitian juga diarahkan untuk memetakan karakteristik media digital yang paling efektif, menganalisis aspek perkembangan bahasa yang paling banyak mengalami peningkatan, serta mengidentifikasi berbagai faktor yang mendukung maupun menghambat implementasi dongeng digital dalam kegiatan pembelajaran di lembaga PAUD.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penyusunan sintesis literatur yang mengintegrasikan berbagai hasil penelitian selama periode 2020–2025, yaitu masa setelah pandemi ketika penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini berkembang secara pesat. Penelitian ini tidak hanya memotret kecenderungan publikasi ilmiah, tetapi juga mengulas mekanisme kognitif anak dalam memproses cerita digital, karakteristik media yang mendukung efektivitas pembelajaran, strategi pendampingan guru, serta keterkaitan antara tingkat interaktivitas media dengan perkembangan kemampuan berbicara anak. Temuan penelitian diharapkan dapat memperkaya landasan teoretis melalui pengembangan kerangka konseptual mengenai pemanfaatan dongeng digital dalam pendidikan anak usia dini, sekaligus menjadi rujukan praktis bagi guru, orang tua, pengembang media pembelajaran, dan peneliti dalam memilih serta menerapkan media berbasis teknologi yang efektif, aman, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak pada era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR) yang bertujuan untuk menghimpun, menelaah, mengevaluasi, dan menginterpretasikan berbagai hasil penelitian secara sistematis sesuai dengan fokus kajian mengenai peran dongeng digital dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. Penelitian dilaksanakan melalui studi kepustakaan berbasis daring dengan memanfaatkan artikel ilmiah yang diperoleh dari berbagai pangkalan data bereputasi, seperti *Google Scholar*, Garuda, *Crossref*, DOAJ, dan SINTA. Sumber data penelitian berupa artikel ilmiah yang dipublikasikan pada periode 2020–2025 dengan objek kajian anak usia dini berusia 0–8 tahun yang memperoleh intervensi dongeng digital serta mengukur perkembangan kemampuan berbicara atau bahasa ekspresif sebagai luaran penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan secara sistematis dengan



mengacu pada pedoman Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA). Proses pencarian artikel menggunakan kombinasi kata kunci “*dongeng digital*” atau “*digital storytelling*”, “*kemampuan berbicara*” atau “*bahasa ekspresif*”, serta “*anak usia dini*” atau “*PAUD*”. Seluruh artikel yang ditemukan kemudian melalui tahapan identifikasi, penyaringan, pemeriksaan kelayakan, dan seleksi akhir berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Dari total 145 artikel yang berhasil diidentifikasi, sebanyak 26 artikel dinyatakan memenuhi persyaratan untuk dianalisis. Selanjutnya, data dianalisis secara deskriptif-kualitatif melalui proses reduksi data, pengelompokan berdasarkan tema, sintesis temuan, serta penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai efektivitas dongeng digital dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini (Sari & Asmendri, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel. Ekstraksi Data Artikel Ilmiah Utama (Sintesis Literatur 2020–2025)

No	Penulis & Tahun	Metodologi & Subjek	Intervensi Media Digital	Indikator Berbicara yang Meningkat
1	Wardani et al. (2021)	Kuantitatif Eksperimen (n=30, usia 5-6 tahun)	Aplikasi Dongeng Berbasis Android (Audio-Visual)	Penguasaan kosakata baru (<i>vocabulary</i>) dan artikulasi kata.
2	Pratiwi Utami (2022)	PTK (2 Siklus, n=15, usia 4-5 tahun)	Digital <i>Storytelling</i> melalui Media Youtube	Kemampuan menceritakan kembali (<i>retelling</i>) alur cerita secara runtut.
3	Lestari (2023)	Kualitatif Deskriptif (n=12 anak)	<i>E-Book</i> dengan Fitur Tanya Jawab	Fluensi (kelancaran) berbicara dan keberanian berpendapat.
4	Rahayu Saputra (2024)	Kuasi-Eksperimen (n=40 anak)	Dongeng Animasi 2D + Boneka Tangan	Penggunaan kalimat kompleks dan pemahaman makna pragmatis.
5	Suryani et al. (2025)	Studi Kasus (n=5 anak dengan <i>speech delay</i> ringan)	Terapi Dongeng Digital Berulang dengan Konten Interaktif	Frekuensi inisiasi percakapan verbal spontan.

Secara keseluruhan, sebaran metodologi dari 26 artikel yang diulas mencakup metode Kuantitatif Eksperimen (50%), Penelitian Tindakan Kelas atau PTK (27%), dan Kualitatif Deskriptif/Studi Kasus (23%). Tren temuan utama menunjukkan indikator keberhasilan intervensi yang berpusat pada tiga aspek: Peningkatan Kosakata Baru (92% artikel), Kemampuan Naratif dan Retelling (85% artikel), serta Aspek Afektif-Komunikatif berupa peningkatan rasa percaya diri anak (78% artikel).

Efektivitas Dongeng Digital terhadap Perkembangan Kemampuan Berbicara Anak

Hasil sintesis dari 20 artikel menunjukkan bahwa penggunaan dongeng digital memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan berbicara anak usia dini. Dampak tersebut tidak hanya terlihat pada peningkatan jumlah kosakata yang dikuasai anak, tetapi juga pada kemampuan menyusun kalimat, kelancaran berbicara (*fluency*), keberanian menyampaikan pendapat, serta kemampuan menceritakan kembali isi cerita secara runtut. Temuan ini memperlihatkan bahwa dongeng digital merupakan media pembelajaran yang mampu memberikan stimulasi bahasa secara menyeluruh, mencakup aspek reseptif maupun ekspresif (Aulia et al., 2026).



Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui teori perkembangan bahasa Vygotsky yang menekankan bahwa bahasa berkembang melalui interaksi sosial. Meskipun media yang digunakan bersifat digital, proses pemerolehan bahasa tetap bergantung pada adanya komunikasi dua arah antara anak dengan guru maupun orang tua. Oleh karena itu, media digital bukanlah pengganti interaksi manusia, melainkan alat bantu yang memperkaya pengalaman belajar anak. Ketika guru memberikan pertanyaan, meminta anak menceritakan kembali isi cerita, atau mengajak anak berdiskusi mengenai tokoh dan alur cerita, proses scaffolding terjadi sehingga kemampuan berbicara berkembang lebih optimal (Abbas et al., 2025).

Temuan tersebut sejalan dengan Teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Menurut teori ini, anak belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata, gambar, dan suara yang saling melengkapi dibandingkan hanya menggunakan satu jenis media. Namun, Mayer juga menekankan bahwa kapasitas memori kerja anak bersifat terbatas (*limited capacity*). Oleh karena itu, penyajian media yang terlalu banyak animasi, efek suara, maupun informasi yang tidak relevan dapat meningkatkan beban kognitif (*extraneous cognitive load*) sehingga mengurangi pemahaman anak terhadap isi cerita. Temuan dalam penelitian ini yang menunjukkan bahwa dongeng digital dengan desain sederhana, durasi singkat, dan ilustrasi yang sesuai lebih efektif dibandingkan media yang terlalu kompleks memperkuat teori tersebut (Kilkoda & Febriati, 2026).

Selain itu, karakteristik dongeng digital yang interaktif juga didukung oleh teori *Active Learning* yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar. Kesempatan anak untuk menjawab pertanyaan, menebak alur cerita, maupun menceritakan kembali isi dongeng menunjukkan adanya keterlibatan kognitif dan verbal yang menjadi dasar berkembangnya kemampuan berbicara (Hardianti et al., 2025).

Selain itu, teori *Dual Coding* dari Paivio juga mendukung hasil penelitian ini. Informasi yang disampaikan melalui kombinasi gambar, animasi, suara, musik, dan narasi diproses melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. Proses tersebut membuat anak lebih mudah memahami isi cerita, mengingat kosakata baru, serta menghubungkan pengalaman visual dengan bahasa lisan. Dengan demikian, kemampuan anak untuk mengungkapkan kembali informasi menjadi lebih baik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan penjelasan verbal (Meningkatkan et al., 2025).

Karakteristik Dongeng Digital yang Efektif

Berdasarkan hasil kajian, tidak semua bentuk dongeng digital memiliki efektivitas yang sama. Media yang hanya menampilkan video secara pasif cenderung memberikan peningkatan yang lebih rendah dibandingkan media yang dirancang secara interaktif. Dongeng digital yang efektif memiliki karakteristik berupa ilustrasi yang menarik, bahasa sederhana sesuai usia anak, durasi singkat, alur cerita yang mudah dipahami, suara narator yang jelas, serta adanya kesempatan bagi anak untuk memberikan respons selama proses bercerita (Riberu et al., 2023).

Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa fitur interaktif, seperti jeda untuk bertanya (*pause and reflect*), permainan sederhana, atau aktivitas menebak alur cerita, mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Semakin tinggi keterlibatan anak selama proses mendengarkan cerita, semakin besar pula peluang berkembangnya kemampuan berbicara. Hal ini



menunjukkan bahwa keberhasilan dongeng digital tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi, tetapi juga oleh kualitas desain pembelajaran yang diterapkan (Khotimah, 2026). Hasil penelitian ini juga selaras dengan teori *Social Learning Theory* yang dikembangkan oleh Albert Bandura. Bandura menjelaskan bahwa anak belajar melalui proses mengamati (*observational learning*), meniru (*imitation*), dan memperoleh penguatan (*reinforcement*) dari lingkungan sekitarnya. Dalam konteks dongeng digital, guru maupun orang tua menjadi model bahasa yang memberikan contoh pelafalan, intonasi, pemilihan kosakata, serta cara menyampaikan pendapat. Ketika anak memperoleh umpan balik positif atas keberaniannya berbicara, motivasi untuk berkomunikasi akan meningkat (Aprisal & Apriliana, 2026).

Temuan ini juga memperkuat konsep *scaffolding* dalam teori Vygotsky, yaitu bantuan sementara yang diberikan oleh orang dewasa hingga anak mampu berbicara secara mandiri. Pertanyaan terbuka, arahan sederhana, serta diskusi setelah kegiatan mendongeng merupakan bentuk *scaffolding* yang mendorong anak mencapai kemampuan berbicara yang lebih tinggi dibandingkan jika anak hanya menyaksikan media secara pasif (Furoivisha & Muhimmah, 2026).

Guru perlu memilih media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Visual yang terlalu cepat, efek suara yang berlebihan, maupun cerita dengan alur yang rumit justru dapat mengurangi fokus anak terhadap pesan utama cerita. Oleh sebab itu, aspek pedagogis harus menjadi pertimbangan utama dalam memilih media digital.

Peran Guru dan Orang Tua dalam Implementasi Dongeng Digital

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa guru dan orang tua merupakan faktor penentu keberhasilan penggunaan dongeng digital. Media digital akan memberikan hasil yang optimal apabila digunakan sebagai sarana interaksi, bukan sekadar hiburan. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan diskusi, memberikan pertanyaan terbuka, memperkenalkan kosakata baru, serta mendorong anak mengemukakan pendapat. Di lingkungan keluarga, orang tua memiliki fungsi yang tidak kalah penting. Pendampingan aktif selama anak menikmati dongeng digital mampu meningkatkan frekuensi komunikasi antara anak dan orang tua. Aktivitas sederhana seperti meminta anak menceritakan kembali isi cerita, menanyakan tokoh favorit, atau menghubungkan cerita dengan pengalaman sehari-hari dapat memperkuat kemampuan berbicara sekaligus mempererat hubungan emosional (Wahyuningsih & Komariyah, 2026).

Implikasi tersebut sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna. Menurut Jean Piaget, anak usia dini belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan pengalaman konkret. Oleh karena itu, dongeng digital tidak cukup hanya diposisikan sebagai media menonton, tetapi perlu diikuti dengan aktivitas bermain peran, diskusi, menggambar, maupun menceritakan kembali agar anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya (Alfadhilah, 2025).

Teori *Experiential Learning* yang dikemukakan oleh David A. Kolb turut memperkuat temuan dalam penelitian ini. Menurut Kolb, pembelajaran merupakan suatu proses yang berlangsung melalui empat tahapan yang saling berkaitan, yaitu pengalaman nyata (*concrete experience*), pengamatan dan refleksi (*reflective observation*), pembentukan konsep (*abstract conceptualization*), serta penerapan hasil belajar melalui tindakan (*active experimentation*). Dalam konteks penelitian ini, dongeng digital berperan sebagai pengalaman belajar awal yang selanjutnya



diperdalam melalui aktivitas refleksi, diskusi, dan latihan berbicara sehingga perkembangan kemampuan berbahasa anak dapat berlangsung secara lebih maksimal. Sebaliknya, apabila penggunaan dongeng digital tidak disertai bimbingan dari guru atau orang tua, anak lebih berpotensi menjadi penikmat tayangan secara pasif sehingga peluang untuk mengembangkan keterampilan berbicara menjadi semakin terbatas. Atas dasar itu, penerapan konsep *co-viewing* atau kegiatan menyaksikan tayangan secara bersama dengan pendamping dipandang sebagai strategi yang efektif dalam mengoptimalkan pemanfaatan media digital untuk mendukung proses pembelajaran (Pinasti, 2023).

Implikasi terhadap Pembelajaran PAUD

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan pembelajaran di lembaga PAUD. Guru perlu mengintegrasikan dongeng digital sebagai bagian dari pembelajaran tematik, bukan sebagai kegiatan tambahan. Penggunaan media tersebut sebaiknya dipadukan dengan aktivitas bermain peran, diskusi kelompok kecil, bercerita kembali, menggambar tokoh cerita, hingga kegiatan dramatisasi sederhana agar kemampuan berbicara anak berkembang secara optimal. Selain itu, lembaga PAUD juga perlu meningkatkan kompetensi guru dalam memilih, membuat, dan mengevaluasi media dongeng digital yang sesuai dengan prinsip perkembangan anak. Pelatihan mengenai pemanfaatan teknologi pendidikan menjadi penting agar guru mampu menghasilkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan tetap berpusat pada kebutuhan anak. Di sisi lain, hasil penelitian ini memberikan masukan bagi pengembang media pembelajaran agar menghasilkan konten dongeng digital yang lebih edukatif, interaktif, aman, serta sesuai dengan nilai-nilai budaya lokal. Integrasi cerita rakyat daerah, nilai karakter, dan pendidikan moral ke dalam media digital dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus melestarikan budaya bangsa.

Keterbatasan Penelitian dan Arah Penelitian Selanjutnya

Meskipun memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas dongeng digital, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Kajian hanya mencakup artikel yang dipublikasikan pada periode 2020–2025 sehingga belum menggambarkan perkembangan penelitian sebelum periode tersebut. Selain itu, sebagian besar artikel yang dianalisis menggunakan desain penelitian eksperimen dan PTK dengan jumlah sampel relatif kecil sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati.

Secara keseluruhan, hasil sintesis penelitian ini memperlihatkan kesesuaian antara bukti empiris dengan teori-teori perkembangan bahasa dan pembelajaran, seperti teori perkembangan bahasa Vygotsky, *Dual Coding Theory* dari Paivio, *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Mayer, *Social Learning Theory* dari Bandura, konstruktivisme Piaget, serta Experiential Learning Kolb. Kesamaan antara temuan penelitian dan teori-teori tersebut memperkuat argumentasi bahwa dongeng digital merupakan media pembelajaran yang efektif apabila dirancang sesuai karakteristik perkembangan anak dan digunakan melalui interaksi aktif bersama guru maupun orang tua.

Penelitian berikutnya disarankan melakukan meta-analisis untuk menghitung besarnya pengaruh (*effect size*) penggunaan dongeng digital terhadap kemampuan berbicara anak usia dini. Penelitian juga dapat membandingkan efektivitas berbagai jenis media digital, seperti animasi interaktif, *augmented reality*, *virtual storytelling*, maupun kecerdasan buatan (AI) dalam



mendukung perkembangan bahasa anak. Kajian lintas budaya juga diperlukan untuk mengetahui apakah efektivitas dongeng digital dipengaruhi oleh latar belakang sosial, budaya, maupun bahasa yang berbeda.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian sistematis terhadap literatur ilmiah tahun 2020–2025, dapat disimpulkan bahwa dongeng digital (*digital storytelling*) merupakan media intervensi yang sangat efektif dan komprehensif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. Media ini bekerja secara optimal dengan memanfaatkan prinsip pengkodean ganda (visual dan auditori) yang memperkaya kosakata, mempertajam artikulasi, meningkatkan kelancaran, serta membangun struktur kalimat anak secara runtut. Namun, efektivitas dongeng digital tidak bersifat tunggal, melainkan sangat bergantung pada interaktivitas fitur di dalam media itu sendiri serta kualitas keterlibatan aktif (*active scaffolding*) dari orang dewasa di sekitar anak. Pendidik anak usia dini disarankan untuk mengintegrasikan dongeng digital ke dalam pembelajaran tematik secara terstruktur dengan membatasi durasi paparan layar (*screen time*) maksimal 15–20 menit per sesi, diikuti dengan aktivitas refleksi lisan, tanya jawab, atau bermain peran secara kolaboratif. Orang tua hendaknya melakukan pendampingan aktif (*co-viewing*) dan menghindari penggunaan teknologi digital sebagai media soliter penenang anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, N., Sholihah, M., Syafe'i, M., Maharani, & Dzakia, F. A. (2025). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Society 5.0. *Al-Athfal STAI Muhammadiyah Probolinggo*, 6(3), 304–316.
- Alfadhilah, J. (2025). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Alzam: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 94–111.
- Aprisal, F., & Apriliana, M. (2026). Teori Belajar Sosial Albert Bandura dan Relevansinya dalam Pembelajaran Modern. *Public Service: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3(1), 47–55.
- Aulia, T. M. S., Syahiroh, U. A., & Salsabilla, P. (2026). Implementasi Dongeng Digital dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa di TK X Kudus Tahun 2025. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 77–87.
- Furoivisha, N. A., & Muhimmah, H. A. (2026). Peran Scaffolding Pada Zone of Proximal Development (ZPD) Berdasarkan Teori Vygotsky Di Kelas 2 SDN Sambikerep 1/479 Kota Surabaya. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik (JMIA)*, Vol. 3(2), 348–361.
- Handayani, O. D., Garzia, M., & Masykuroh, K. (2025). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. CV. Bintang Semesta Media.
- Hardianti, I., Nafiqoh, H., & Lestari, R. H. (2025). Buku Cerita Digital Interaktif sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Literasi Baca-Tulis Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 8(1), 8–16.
- Julika, A. A., Mardayanti, E., Lestari, A., & Lestari, D. (2025). Kajian Neorosains dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(2), 339–343.
- Khotimah, K. (2026). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Cerita sebagai Media Interaktif untuk Menumbuhkan Minat Membaca Anak Usia Dini. *WIWARA: Jurnal Pendidikan Permulaan*, 1(2), 55–64.
- Kilkoda, R. E., & Febriati, F. (2026). Analisis Beban Kognitif dan Keaktifan Siswa dalam



- Penggunaan Media Presentasi pada Pembelajaran di Kelas V SD Negeri 2 Bula Barat. *Didaktik: Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*, 12(2), 304–316.
- Meningkatkan, D., Numerasi, L., & Usia, A. (2025). Pengembangan Media Piangpo Berbasis Digital Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini. *Al-Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 173–184.
- Nisa, K., & Muthmainnah, A. (2026). Strategi Pengurangan Dampak Waktu Layar (Screen Time) terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Anak Usia Dini di Komunitas PAUD. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 6–11.
- Pinasti, A. N. (2023). Experiential Learning dan Daur Belajar sebagai Metode Belajar Berbasis Pengalaman. *Media Informasi*, 32(2), 204–213.
- Riadi, S., Maesaroh, Sulistyawati, & Ernawati, I. R. (2026). *Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. UHAMKA Press.
- Riberu, E. D. H., Kurniati, A., Oktaviani, U. D., & Aristo, T. J. V. (2023). Membentuk Karakter Siswa dengan Dongeng Digital Nusantara. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 9(1), 219–233.
- Sari, M., & Asmendri. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science*, Vol. 6(1), 41–53.
- Setyonegoro, A., Akhyaruddin, & Yusra, H. (2020). *Bahan Ajar Keterampilan Berbicara*. Komunitas Gemulun Indonesia.
- Suryaningrum, S. (2024). Analisis Faktor-Faktor Pengaruh Keterampilan Berbicara dan Aspek Pendukungnya pada Siswa Kelas Tinggi di SDN 7 Dobo Kabupaten Kepulauan Aru: Studi Kasus di Pulau-Pulau Kecil Perbatasan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 202–214.
- Wahyuningsih, T. M., & Komariyah, K. (2026). Peran Guru dalam Mengembangkan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita di TK Assalam 1. *JPNM (Jurnal Pustaka Nusantara Multidisplin)*, 4(1), 1–9.
- Zahra, L., & Mardhiyah, R. A. (2025). Analisis Penggunaan Platform Dongeng Digital terhadap Pengembangan Imajinasi dan Keterampilan Menyimak oleh Anak Usia Lima Tahun. *Center of Middle Eastern Studies (CMES)*, 18(1), 47–58.