PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora
Vol.5, No.6, Oktober 2026

Penerapan Media Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di KB Hegar Cikarang Timur

Nanda Rizky Septiawaty[1], Wening Rahayu[2], Ajeng Priendarningtyas[3]
[1,2,3]Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia
E-mail: nandarizky2509@gmail.com[1], wening.rahayu.wr@gmail.com[2], ajengtyas1706@gmail.com[3]

Article History:
Received: 01 Oktober 2026
Revised: 13 Oktober 2026
Accepted: 27 Oktober 2026

Keywords: *media digital interaktif; kemampuan berbicara; anak usia dini; penelitian tindakan kelas*

Abstract: *Kemampuan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini karena menjadi dasar bagi anak untuk menyampaikan ide, perasaan, dan keinginan, serta menjalin interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Hasil observasi awal pada Kelompok B KB Hegar Cikarang Timur, Kabupaten Bekasi menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak masih rendah akibat pembelajaran yang bersifat konvensional, satu arah, dan minim media interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan dan menguji efektivitas media digital interaktif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak Kelompok B. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 8 anak Kelompok B (seluruhnya laki-laki). Data dikumpulkan melalui observasi, lembar checklist kemampuan berbicara, dokumentasi, dan catatan lapangan, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang konsisten pada rata-rata kemampuan berbicara anak secara klasikal, yaitu dari 62,38% pada tahap pra-siklus, menjadi 74,00% pada Siklus I, dan mencapai 88,87% pada Siklus II, dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 37,50% menjadi 62,50%, dan mencapai 100% pada akhir Siklus II. Modifikasi tindakan pada Siklus II berupa sistem antrean bergilir, penyederhanaan tempo tayangan animasi, serta pemberian penguatan positif terbukti efektif mengatasi ketimpangan partisipasi anak yang teridentifikasi pada Siklus I. Disimpulkan bahwa penerapan media digital interaktif efektif meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.*

PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini karena menjadi dasar bagi anak untuk menyampaikan ide, perasaan, dan keinginan, serta menjalin interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Madyawati (2021), kemampuan berbicara merupakan kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide, pikiran, perasaan, dan informasi kepada orang lain melalui bahasa lisan yang dapat dipahami oleh lawan bicara. Sejalan dengan hal tersebut, Suyadi dan Ulfah (2022) serta Khadijah dan Amelia (2023) menegaskan bahwa kemampuan berbicara anak usia dini berkembang secara bertahap melalui proses interaksi sosial dan pengalaman belajar, sehingga memerlukan stimulasi yang tepat agar berkembang secara optimal.

Hasil pengamatan awal pada Kelompok B KB Hegar Cikarang Timur menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak masih berada di bawah harapan. Sebagian besar anak masih menunjukkan rasa malu yang tinggi saat diminta berbicara di depan kelas, belum mampu menjawab pertanyaan guru dengan lancar, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat pribadi, serta mengalami kesulitan saat diminta menceritakan kembali pengalaman sehari-hari. Kondisi ini diperparah oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan tanya jawab satu arah, sehingga anak cenderung pasif dan kurang aktif dalam kegiatan komunikasi dua arah (Fitria, 2021; Khaironi, 2022).

Salah satu alternatif solusi yang relevan dengan karakteristik belajar anak usia dini adalah pemanfaatan media digital interaktif, yaitu media pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan unsur teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran (Wilantoro et al., 2024). Rahmawati, Mulyana, dan Qonita (2024) menjelaskan bahwa media digital interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif melalui berbagai aktivitas yang melibatkan partisipasi anak, sedangkan Nursarofah, Gandana, dan Rahman (2024) menegaskan bahwa media tersebut mampu meningkatkan minat, konsentrasi, dan pemahaman anak usia dini melalui stimulasi visual dan auditori secara bersamaan.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini dirumuskan untuk menjawab dua pertanyaan utama: (1) bagaimana proses penerapan media digital interaktif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak Kelompok B di KB Hegar Cikarang Timur; dan (2) apakah penerapan media digital interaktif dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak Kelompok B di KB Hegar Cikarang Timur. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses implementasi media digital interaktif serta menguji secara empiris efektivitasnya terhadap peningkatan kemampuan berbicara anak.

Penelitian ini diharapkan memberi kontribusi teoretis bagi kajian pendidikan anak usia dini, khususnya terkait penerapan media digital interaktif dalam pengembangan bahasa ekspresif anak, serta kontribusi praktis bagi anak, guru, dan sekolah dalam menghadirkan pembelajaran pengenalan dan penguatan kemampuan berbicara yang lebih aktif, variatif, dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengadopsi model spiral Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2014; Arikunto, 2021). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas beberapa kali pertemuan pembelajaran dan evaluasi.

Penelitian dilaksanakan di KB Hegar Cikarang Timur, Kampung Ceger RT 001/RW 007,

Desa Tanjung Baru, Kecamatan Cikarang Timur, Kabupaten Bekasi, pada semester genap tahun akademik 2026. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik Kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 8 anak (seluruhnya laki-laki), yang dipilih berdasarkan hasil observasi pra-tindakan yang menunjukkan bahwa mayoritas anak belum mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dalam kemampuan berbicara. Peneliti berperan sebagai pelaksana tindakan sekaligus pengamat, dibantu oleh guru kelas sebagai kolaborator.

Data dikumpulkan melalui observasi menggunakan lembar checklist aktivitas guru dan aktivitas anak, serta lembar observasi kemampuan berbicara anak berskala:

1. 1 = Belum Berkembang/BB,
2. 2 = Mulai Berkembang/MB,
3. 3 = Berkembang Sesuai Harapan/BSH,
4. 4 = Berkembang Sangat Baik/BSB

Wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Indikator penilaian meliputi kemampuan anak menjawab pertanyaan sederhana sesuai materi, mengungkapkan pendapat atau ide secara lisan, menceritakan kembali isi gambar, video, atau cerita yang ditampilkan, serta berkomunikasi dengan guru dan teman selama kegiatan pembelajaran.

Data dianalisis melalui pendekatan deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung nilai akhir tiap anak dan persentase rata-rata kemampuan klasikal pada setiap siklus menggunakan rumus konversi berikut:

$$Nilai\ Akhir = (Total\ Skor\ Anak / Skor\ Maksimal) \times 100$$

Adapun persentase ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus:

$$P = (Frekuensi\ Anak\ Tuntas\ (BSH+BSB) / Jumlah\ Total\ Anak) \times 100\%$$

Data kualitatif dianalisis melalui tahap pemilahan data, pengorganisasian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tindakan dinyatakan berhasil apabila setiap anak secara individu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, serta ketuntasan klasikal mencapai minimal 80% dengan lembar observasi aktivitas guru dan anak memperoleh predikat “Baik” atau “Sangat Baik”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Observasi pra-tindakan yang dilaksanakan pada Kelompok B KB Hegar Cikarang Timur menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berbicara anak secara klasikal baru mencapai 62,38%, dengan hanya 3 dari 8 anak (37,50%) yang mencapai kategori tuntas (BSH/BSB), sedangkan 5 anak (62,50%) lainnya masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB). Sebagian besar anak masih menunjukkan rasa malu ketika diminta berbicara, kesulitan menjawab pertanyaan secara lancar, serta pasif dalam komunikasi satu arah. Kondisi ini menjadi dasar penetapan tindakan Siklus I.

Pelaksanaan Siklus I menerapkan pembelajaran melalui media digital interaktif berupa video animasi edukatif dan permainan mencocokkan kosakata digital yang ditayangkan menggunakan proyektor, kemudian anak dipanggil bergantian untuk menjawab pertanyaan dan menceritakan kembali isi tayangan. Hasil observasi menunjukkan peningkatan rata-rata klasikal menjadi 74,00%, dengan 5 anak (62,50%) mencapai kategori tuntas (BSH/BSB) dan 3 anak (37,50%) masih pada kategori belum tuntas (BB/MB). Meskipun mengalami peningkatan, hasil ini belum memenuhi target keberhasilan (KKM 75 dengan ketuntasan klasikal minimal 80%). Refleksi Siklus I mengungkap bahwa pemanfaatan media masih didominasi anak yang secara alami aktif dan berani, tempo tayangan animasi masih tergolong normal sehingga menyulitkan anak berdaya tangkap lambat, serta kurangnya penguatan apresiasi personal dari guru, sehingga tindakan

dilanjutkan ke Siklus II dengan perbaikan skenario pembelajaran.

Siklus II dilaksanakan dengan penerapan sistem antrean bergilir berbasis nomor agar setiap anak-termasuk anak yang pemalu-mendapatkan kesempatan yang sama untuk mengoperasikan media dan berbicara di depan kelas, penyederhanaan alur cerita animasi dengan memperlambat tempo tayangan serta tampilan visual yang lebih kontras, dan pemberian penguatan positif (reinforcement) berupa pujian dan stiker apresiasi setiap kali anak menunjukkan keberanian berbicara. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan, yaitu rata-rata klasikal mencapai 88,87%, dengan seluruh anak (100%) berada pada kategori tuntas: 4 anak (50%) pada kategori BSB, 3 anak (37,50%) pada kategori BSH, dan 1 anak (12,50%) pada kategori MB. Rekapitulasi hasil pada ketiga tahap disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B

Tahap	Rata-rata Klasikal	Ketuntasan Klasikal	Kategori Perkembangan	Keterangan Target
Pra-Siklus	62,38%	37,50%	Mulai Berkembang (MB)	Belum Mencapai Target
Siklus I	74,00%	62,50%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Belum Mencapai Target
Siklus II	88,87%	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Sudah Mencapai Target (Berhasil)

Sumber: Data primer diolah peneliti (2026)

Pembahasan

Peningkatan rata-rata kemampuan berbicara secara bertahap dari 62,38% pada pra-siklus, menjadi 74,00% pada Siklus I, dan mencapai 88,87% pada Siklus II menunjukkan bahwa penerapan media digital interaktif memberikan dampak positif dan konsisten terhadap kemampuan berbicara anak Kelompok B. Pada tahap pra-siklus, rendahnya capaian anak disebabkan oleh dominasi metode ceramah satu arah yang membuat anak pasif dan minim kesempatan berlatih berbicara, sejalan dengan pandangan Fitria (2021) dan Khaironi (2022) bahwa keterbatasan variasi media pembelajaran menghambat perkembangan kompetensi berbahasa anak usia dini.

Pada Siklus I, penerapan media digital interaktif berupa video animasi dan permainan kosakata digital terbukti mampu meningkatkan ketertarikan dan motivasi anak untuk berbicara. Hasil ini sejalan dengan pandangan Nursarofah, Gandana, dan Rahman (2024) bahwa media digital yang dirancang untuk anak usia dini memiliki keunggulan dalam mengunci konsentrasi serta mempercepat pemahaman anak melalui stimulasi multisensori visual dan auditori, sehingga anak memiliki bahan materi yang lebih kaya saat diungkapkan kembali dalam bentuk bahasa lisan. Meskipun demikian, ketimpangan akses media pada anak yang kurang aktif serta tempo tayangan yang belum menyesuaikan daya tangkap anak mengindikasikan perlunya penyesuaian skenario pembelajaran.

Perbaikan pada Siklus II melalui sistem antrean bergilir, penyederhanaan tempo tayangan, dan pemberian penguatan positif terbukti efektif mengatasi kendala tersebut. Hasil ini sejalan dengan Wilantoro et al. (2024) serta Rahmawati, Mulyana, dan Qonita (2024) yang menyatakan bahwa keunggulan utama media digital interaktif terletak pada penyediaan ruang interaksi dua arah yang memaksa anak terlibat aktif secara fisik dan verbal, sehingga pemberian umpan balik (feedback) instan yang menyenangkan mampu mengeliminasi kecemasan berkomunikasi dan menumbuhkan rasa percaya diri anak untuk bersuara di depan umum (Syabani, 2025; Fatrikah, Nuryani, & Lukytasari, 2024).

Tercapainya ketuntasan klasikal 100% pada akhir Siklus II, dengan capaian rata-rata 88,87% yang melampaui target keberhasilan, menunjukkan bahwa media digital interaktif secara empiris efektif meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Temuan ini konsisten dengan penelitian Yanti (2023) yang melaporkan bahwa game edukasi berbasis android efektif meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun, sehingga media digital interaktif dapat

menjadi alternatif strategi pembelajaran yang relevan diterapkan pada satuan PAUD lain dengan karakteristik permasalahan serupa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di Kelompok B KB Hegar Cikarang Timur, dapat disimpulkan bahwa penerapan media digital interaktif berupa video animasi edukatif dan permainan kosakata digital dilaksanakan secara terstruktur melalui dua siklus yang masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, dengan modifikasi tindakan berupa sistem antrean bergilir, penyesuaian tempo tayangan, dan pemberian penguatan positif pada Siklus II.

Media digital interaktif terbukti efektif meningkatkan kemampuan berbicara anak Kelompok B, yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata kemampuan klasikal secara bertahap dari 62,38% pada pra-siklus, menjadi 74,00% pada Siklus I, dan mencapai 88,87% pada Siklus II, dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 37,50% menjadi 62,50%, hingga mencapai 100% pada akhir penelitian, sehingga target keberhasilan yang ditetapkan telah terlampaui.

Bagi pihak sekolah disarankan untuk terus memfasilitasi ketersediaan media digital interaktif serta mendukung pengembangan kompetensi guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi secara terjadwal dan konsisten. Bagi orang tua disarankan untuk melanjutkan stimulasi kemampuan berbicara anak di rumah melalui kegiatan bercerita dan tanya jawab. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan penerapan media digital interaktif pada aspek perkembangan anak usia dini lainnya, seperti kemampuan menyimak, kosakata, maupun kepercayaan diri sosial.

DAFTAR REFERENSI

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Bumi Aksara.

Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. (2023). *Prinsip pembelajaran anak usia dini*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Fatrikah, N., Nuryani, & Lukytasari. (2024). Media digital dan aplikasi pembelajaran interaktif untuk anak usia dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(1), 12–25.

Fitria, R. (2021). Pemanfaatan aplikasi gadget interaktif dalam menstimulasi kosakata anak usia kelompok B. *Jurnal PAUD Agapedia, 5*(2), 190–201.

Khadijah, & Amelia, N. (2023). *Perkembangan bahasa dan kemampuan berbicara anak usia dini*. Kencana.

Khaironi, M. (2022). Bermain dan permainan dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak, 11*(2), 145–155.

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2

Madyawati, L. (2016). *Strategi pengembangan bahasa pada anak*. Kencana.

Marsela. (2022). Penerapan penelitian tindakan kelas di lembaga PAUD (perspektif evaluasi Sugiyono). *Jurnal Ilmiah Kependidikan, 8*(3), 201–210.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.

Nursarofah, N., Gandana, G., & Rahman, T. (2024). Game interaktif Wordwall sebagai inovasi media pembelajaran digital pada anak usia dini. *Jurnal Pelita PAUD, 9*(1), 78–85.

https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.3900

Rahmawati, Mulyana, & Qonita. (2024). *Inovasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan augmented reality (AR) di era digital*. Alfabeta.

Suyadi, & Ulfah, M. (2021). *Konsep dasar PAUD* (Cetakan ke-7). Remaja Rosdakarya.

Syabani, A. (2025). Karakteristik dan implementasi animasi edukatif berbasis teknologi untuk anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Technology Pendidikan Modern, 10*(1), 45–59.

Wilantoro, et al. (2024). *Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual dan video interaktif di lembaga PAUD*. Graha Ilmu.

Yanti, N. (2023). Efektivitas game edukasi berbasis Android terhadap keterampilan berbicara anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 11*(1), 54–63.