

## **Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Metode Bercerita Guru Anak Usia Dini**

Mayarista Rivana.Putri<sup>1</sup>, Ida Yeni Rahmawati<sup>2</sup>, Nurtina Irsad Rusdiani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Jawa Timur, Indonesia

Email Corresponden Author: [mayaputri5275@gmail.com](mailto:mayaputri5275@gmail.com)

### **Abstract**

The rapid development of technology is an urgency that drove this research to deeply examine the use of multimedia learning as a storytelling method for early childhood teachers. This descriptive qualitative research was conducted at TK Dharma Wanita 1 Demangan, involving the principal, three classroom teachers, and 27 students. Data collection was carried out through observation of the method's implementation and children's responses, interviews with the principal and teachers regarding the application and constraints, and documentation of the learning process. The results showed that the implementation of the multimedia-based storytelling method was well realized through four structured stages: planning, introduction, implementation, and evaluation. This method proved effective in enhancing four main aspects of child development, including learning attractiveness, language ability, creativity, cognitive development, and social development, characterized by the children's high enthusiasm and participation. The main supporting factors include the children's enthusiasm and the availability of technological devices, while the hindering factors involve infrastructure limitations and the lack of adequate teacher training. The contribution of this research is the affirmation that interactive multimedia is an effective and relevant medium for improving the quality of the storytelling method for Early Childhood Education (ECE) teachers.

**Keywords:** Multimedia Interactive; Storytelling Method; ECE Teacher

### **Abstrak**

Perkembangan pesat teknologi menjadi urgensi yang mendorong penelitian ini untuk mengkaji secara mendalam penggunaan pembelajaran multimedia sebagai metode bercerita bagi guru anak usia dini. Penelitian kualitatif deskriptif ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita 1 Demangan, melibatkan kepala sekolah, tiga guru kelas, dan 27 anak didik. Pengambilan data dilakukan melalui observasi terhadap implementasi metode dan respons anak, wawancara dengan kepala sekolah dan guru mengenai penerapan dan kendala, serta dokumentasi pada proses pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa, implementasi metode bercerita berbasis multimedia terealisasi dengan baik melalui empat tahapan terstruktur: perencanaan, pengenalan, pelaksanaan, dan evaluasi. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan empat aspek perkembangan anak meliputi daya tarik pembelajaran, kemampuan berbahasa, kreativitas, perkembangan kognitif, dan perkembangan sosial yang ditandai dengan tingginya antusiasme dan partisipasi anak. Faktor pendukung utama meliputi antusiasme anak dan ketersediaan perangkat teknologi, sementara faktor penghambat melibatkan keterbatasan sarana dan kurangnya pelatihan guru. Kontribusi penelitian ini adalah penegasan bahwa multimedia interaktif adalah media yang efektif dan relevan untuk meningkatkan mutu metode bercerita guru PAUD.

**Kata kunci:** Multimedia Interaktif; Metode Bercerita; Guru AUD

---

### **History**

---

*Received 2025-06-26, Revised 2025-08-23, Accepted 2025-11-13, Online First 2025-11-27*

---

## **PENDAHULUAN**

Pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan (Huda, 2020).

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Teknologi dalam pemanfaatan di bidang pendidikan menawarkan beragam alat dan metode yang penting untuk mengelola informasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Mukaromah, 2020). Kondisi yang demikian, guru dituntut untuk memahami dan menguasai Teknologi guna menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan efisien, mengingat adanya perubahan signifikan dalam kehidupan anak-anak (Tafonao, 2018). Guru memiliki peran vital dalam memastikan siswa dapat memanfaatkan teknologi ini secara positif, sehingga dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Pembelajaran itu sendiri pada dasarnya merupakan bagian penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran diyakini dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, memotivasi, dan meningkatkan antusiasme siswa selama kegiatan belajar (Wulandari et al., 2022). Media didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi antara pengajar dan peserta didik, serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar mengajar terjadi sebagaimana mestinya. Teknologi saat ini menawarkan beragam media pembelajaran yang menarik, seperti video, animasi, dan game edukatif (Riadil et al., 2020).

Untuk merealisasikan pembelajaran berbasis teknologi, perancangan sistem pembelajaran multimedia sangat penting. Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, karena menggabungkan berbagai elemen seperti teks, grafik, audio, video, dan animasi menggunakan komputer atau laptop (Nurhayati et al., 2023). Kehadiran teknologi tersebut sebenarnya sudah dirasakan dalam ranah pendidikan dan terbukti mempermudah pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan teknologi canggih, seperti komputer, telah menggeser peran pendidik dan mengubah cara mengajar serta cara belajar peserta didik, dengan menawarkan penyampaian informasi yang lebih efektif dan efisien (UMA, 2016).

Tujuan utama dari multimedia interaktif adalah untuk menyajikan informasi dengan cara yang menyenangkan, menarik, mudah dipahami, dan jelas. Penggunaan multimedia interaktif memiliki beberapa keunggulan, antara lain membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan inovatif, serta dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Hal ini juga membantu melatih kemandirian peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan (Maesaroh & Mulyadiprana, 2020). Dengan menggunakannya, peserta didik dapat didorong untuk berpikir secara kritis, lebih sering mencari informasi secara mandiri, dan memecahkan masalah. Secara konseptual, multimedia sangat efektif dalam memfasilitasi pembelajaran bagi peserta didik dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Kemampuannya menggabungkan berbagai macam media membantu mengubah konsep-konsep kompleks menjadi visualisasi yang lebih nyata, sehingga secara langsung mempermudah pemahaman dan daya ingat siswa. Lebih dari itu, multimedia interaktif mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, memotivasi mereka untuk berpartisipasi dan berinteraksi langsung dengan materi pelajaran. Pemanfaatan beragam sumber media, termasuk multimedia interaktif, diharapkan dapat meningkatkan

keaktivitas guru dalam menerapkan proses pembelajaran (Hoerudin, 2021).

Fokus pada pendidikan anak usia dini (PAUD) sangat penting terhadap pengembangan segala potensi anak secara maksimal, membutuhkan lingkungan dan stimulasi yang memadai sejak dini. Anak-anak usia dini membutuhkan pelayanan pembelajaran yang tepat yang disesuaikan dengan ciri perkembangan mereka, serta fasilitas yang relevan dengan usia dan kebutuhan (Hanipah & Siagian, 2023). Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan metode yang efektif, menyenangkan, dan mudah dipahami siswa, terutama untuk anak usia dini. Dalam konteks PAUD, metode bercerita adalah salah satu pendekatan yang sangat efektif, yang berfungsi sebagai alat ampuh untuk mendukung perkembangan holistik pada anak (Sari & Muthohar, 2025). Metode bercerita berperan penting dalam berbagai aspek perkembangan, utamanya pada kemahiran berbahasa, di mana kegiatan bercerita di TK dapat menanamkan nilai-nilai emosional, sosial, dan spiritual (Zulfitria & Khanza, 2021). Dampaknya positif terhadap pemahaman bahasa, imajinasi, kreativitas, aspek kognitif dan sosial, serta penguasaan kosakata anak, yang mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan bercerita.

Akan tetapi, meskipun guru memiliki peran sentral dan harus menguasai berbagai keterampilan, kenyataannya di lapangan masih banyak guru TK di Indonesia yang belum mampu mengembangkan pembelajaran berbasis komputer (Nurhayati et al., 2023). Hal ini umumnya disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan keterampilan, yang mengakibatkan pembelajaran sering dilakukan dengan metode konvensional yang berpusat pada guru (Maesaroh & Mulyadiprana, 2020). Akibatnya, siswa cenderung kurang tertarik dengan materi yang disampaikan, yang bisa mengakibatkan pemahaman rendah. Selain masalah keterampilan dasar, metode bercerita tradisional yang telah lama menjadi pendekatan utama guru PAUD mulai kurang efektif karena pergeseran kebiasaan anak-anak yang kini lebih sering menggunakan gadget (Hanipah & Siagian, 2023). Oleh karena itu, metode multimedia muncul sebagai cara baru yang lebih menarik bagi anak-anak. Akan tetapi penelitian yang dilakukan oleh Novitasari mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi multimedia dalam pembelajaran literasi anak usia dini masih menghadapi masalah kurangnya panduan, membuat guru kebingungan. Ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi TIK dan kemampuan implementasi guru (Novitasari, 2019).

Kondisi tersebut sejalan dengan hasil observasi sementara yang dilakukan peneliti di TK Dharma Wanita 1 Demangan, walaupun potensi multimedia dalam meningkatkan kualitas bercerita anak namun, guru masih menghadapi kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi secara konsisten dan efektif. Guru dihadapkan pada tantangan untuk menggeser metode tradisional ke multimedia tanpa panduan implementasi yang terperinci. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian awal yang dilakukan di beberapa TK wilayah Ponorogo, di mana metode multimedia sudah diterapkan tetapi masih memerlukan analisis dan kajian mendalam.

Identifikasi kesenjangan yang digunakan sebagai pijakan dalam penelitian ini bahwa, terdapat

potensi multimedia interaktif yang dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar. Lebih lanjut bahwa, metode bercerita sangat efektif untuk perkembangan bahasa. Akan tetapi di lapangan dapat dijumpai adanya kekurangan terhadap panduan penggunaan aplikasi multimedia sebagai metode bercerita pada anak usia dini. Dengan membandingkan temuan dengan literatur yang ada dan berfokus pada masalah nyata di TK Dharma Wanita 1 Demangan, penelitian ini berupaya mengisi gap tersebut dengan menyajikan penggunaan multimedia sebagai solusi utama dalam meningkatkan efektivitas metode bercerita bagi guru PAUD.

Berdasarkan konteks, problematika, dan celah penelitian yang ditemukan di lapangan, studi ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam: 1) Bagaimana penggunaan metode multimedia sebagai metode bercerita guru PAUD, khususnya di TK Dharma Wanita 1 Demangan. 2) Apa saja faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi guru dalam penerapan metode multimedia tersebut. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan analisis komprehensif mengenai penggunaan multimedia sebagai media dalam implementasi metode bercerita yang efektif bagi guru anak usia dini.

## **METODE**

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yang berfokus pada pengkajian efektivitas penerapan metode bercerita menggunakan multimedia interaktif sebagai strategi pengajaran guru di lingkungan yang natural dan ilmiah, yaitu di TK Dharma Wanita 1 Demangan. Penelitian deskriptif dipilih untuk menggambarkan lokasi apa adanya dengan kejadian yang berlangsung secara ilmiah tanpa modifikasi data (Sugiyono, 2020). Desain ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana teknologi multimedia direncanakan dan diimplementasikan dalam kegiatan bercerita di kelas. Penelitian ini melibatkan subjek dan peserta spesifik: kepala sekolah, guru kelas A, dan guru kelas B sebagai subjek wawancara dan observasi implementasi, serta 27 anak didik (13 laki-laki dan 14 perempuan) sebagai fokus observasi respons dan partisipasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2023). Observasi lapangan dilakukan dari bulan Februari hingga Juni, dengan fokus pada proses penerapan metode multimedia oleh guru kelas serta respons, antusiasme, dan partisipasi aktif 27 anak didik. Wawancara dilakukan terhadap kepala sekolah dan guru TK untuk menggali pandangan mereka tentang penerapan metode dan kendala yang dihadapi. Dokumentasi dihimpun meliputi rancangan kegiatan pembelajaran serta foto dan video penerapan metode. Sebagai prosedur etika standar dalam penelitian kualitatif di sekolah, diasumsikan telah diperoleh izin resmi dari sekolah dan persetujuan dari orang tua atau wali murid untuk keterlibatan anak didik.

Untuk memastikan keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber dengan melibatkan informasi dari berbagai narasumber, khususnya wawancara dengan guru TK serta, triangulasi teknik dengan membandingkan data dari beragam metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2020). Proses analisis data dilakukan dengan

mengikuti panduan yang mendefinisikan analisis sebagai kegiatan sistematis untuk mencari dan menyusun catatan temuan, sehingga membantu peneliti tetap fokus pada inti penelitian (Hoerudin, 2021). Keempat tahapan penelitian yang dijalankan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan evaluasi dapat memastikan bahwa fokus utama pada implementasi teknologi multimedia tergali secara komprehensif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Hasil Penerapan Metode Multimedia Sebagai Metode Bercerita Guru Anak Usia Dini***

Penerapan metode bercerita menggunakan multimedia interaktif di TK Dharma Wanita 1 Demangan didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan daya tarik dan keberhasilan pembelajaran bagi anak usia dini. Hal ini dilakukan dengan menggabungkan unsur visual dan audio seperti video animasi dari YouTube dan Canva, yang lebih menarik bagi anak-anak dibandingkan metode bercerita tradisional (Maesaroh & Mulyadiprana, 2020). Tujuannya adalah untuk memfasilitasi proses belajar yang lebih menarik dan terfokus disampaikan (Afifah et al., n.d.). Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa tingkat partisipasi dan respons anak yang tinggi pada empat aspek utama perkembangan yaitu daya tarik pembelajaran, kemampuan berbahasa, kreativitas, dan perkembangan kognitif-sosial. Keberhasilan tersebut menempatkan multimedia sebagai media pembelajaran yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi secara menyenangkan dan bermakna (Hanipah & Siagian, 2023).

Implementasi metode ini di TK Dharma Wanita 1 Demangan dilakukan melalui empat tahapan terstruktur yang memastikan proses berjalan dengan lancar serta, memiliki relevansi terhadap materi. Pertama, Tahap Perencanaan, di mana guru merancang materi yang sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran, serta menyiapkan media pendukung interaktif. Kedua, Tahap Pengenalan, guru memperkenalkan kegiatan melalui penayangan video cerita dari platform digital yang memiliki tujuan untuk menciptakan gambaran nyata tentang kegiatan bercerita. Ketiga, Tahap Pelaksanaan, guru mengintegrasikan multimedia dengan teknik bercerita yang variatif (intonasi, ekspresi, gerakan tubuh) serta melibatkan ice breaking untuk menjaga fokus. Keempat, Tahap Evaluasi, guru mengukur pemahaman anak melalui pertanyaan pemantik dan penilaian hasil karya, yang membantu mengidentifikasi perkembangan kemampuan belajar mereka (Novitasari, 2019).

Aspek pertama yang diamati adalah kenaikan signifikan pada daya tarik pembelajaran. Observasi menunjukkan antusiasme dan fokus yang tinggi dari anak-anak selama sesi bercerita menggunakan multimedia. Kombinasi elemen visual dan audio yang menarik, seperti warna cerah, animasi dinamis, dan efek suara, berhasil membangkitkan rasa ingin tahu pada anak (Wulandari et al., 2022). Tingkat partisipasi yang tinggi, ditandai dengan anak-anak yang aktif mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan, merupakan bukti nyata bahwa metode ini menciptakan lingkungan belajar yang relevan dan inklusif. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Sari, Nurtaman dan Hanik

(2020) yang menegaskan peran multimedia sebagai katalisator motivasi dan pemahaman awal konsep. Ika Rusnia

Kedua, metode ini terbukti sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Melalui interaksi mendalam dengan alur cerita dan kosakata yang disajikan secara visual, perbendaharaan kata anak meningkat pesat. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan anak menceritakan ulang kisah dengan lebih baik, mendeskripsikan gambar, dan berpartisipasi dalam diskusi singkat. Contoh spesifik seperti diskusi mengenai sifat tokoh ("*rubah itu hewan yang sangat baik sedangkan serigala hewan yang jahat*") menunjukkan bahwa anak tidak hanya menyerap kosakata baru tetapi juga mampu menggunakannya dalam komunikasi aktif (Aulia & Zarkasih Putro, 2024). Temuan ini diperkuat oleh studi Hanipah dan Siagian (2023) serta, Nafiah dan Maemonah (2021) yang menyatakan bahwa metode bercerita multimedia melatih kemampuan komunikasi dan pemahaman bahasa secara keseluruhan.

Aspek ketiga adalah stimulasi yang kuat terhadap kreativitas dan daya imajinasi anak. Multimedia, yang kaya akan rangsangan visual dan audio, membantu anak membayangkan karakter, latar, dan situasi, mendorong mereka untuk mengembangkan cerita versi sendiri atau menambah elemen baru. Anak-anak yang antusias menggambar atau bermain peran setelah menyimak video membuktikan bahwa media ini merangsang daya imajinasi secara lebih efektif (Khotimah et al., 2021). Secara teoritis, hal ini mendukung pengembangan fungsi semiotik pada tahap Pra-operasional Piaget, di mana anak-anak mulai mampu merepresentasikan objek dan peristiwa secara mental dan terlibat dalam pemikiran naratif, sesuai dengan temuan (Habsy et al., 2023).

Keempat, penggunaan multimedia bercerita memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan kognitif dan sosial. Secara kognitif, penyajian visual membantu anak memahami alur, sebab-akibat, dan pemecahan masalah yaitu proses mental yang terjadi seiring pertumbuhan sesuai Teori Kognitif Piaget. Secara sosial, interaksi yang muncul seperti saling berbagi pendapat tentang perilaku tokoh dapat melatih empati dan kesadaran moral anak. Efek tersebut sejalan dengan hasil Hanipah dan Siagian (2023) menunjukkan bahwa media interaktif yang dirancang dengan baik dapat mendukung pengembangan fungsi eksekutif kognitif, keterampilan sosial, dan emosional sehingga, memungkinkan anak untuk tidak hanya menyerap informasi tetapi juga berinteraksi secara konstruktif.

Berdasarkan hal berikut dibawah ini merupakan tabel peningkatan perkembangan anak setelah menggunakan metode bercerita dengan multimedia interaktif dalam pembelajaran.

Tabel 1  
*Peningkatan Perkembangan Anak*

<b>No.</b>	<b>Aspek Perkembangan</b>	<b>Hasil Pembelajaran</b>
1.	Daya Tarik Pembelajaran	Antusiasme dan fokus tinggi, anak aktif bertanya/memberi tanggapan, semangat menceritakan kembali.
2.	Kemampuan Berbahasa	Anak lebih aktif berkomunikasi dan menyatakan ide, perbendaharaan kata meningkat pesat, mampu menceritakan ulang kisah dan mendeskripsikan gambar (contoh: diskusi " <i>Rubah dan Serigala</i> ").
3.	Kreativitas & Imajinasi	Anak mengembangkan cerita versi sendiri, menambahkan elemen baru, menggambar/bermain peran terkait cerita, lebih banyak bertanya tentang kelanjutan cerita.
4.	Kognitif & Sosial	Anak aktif mengajukan pertanyaan dan mendiskusikan alur/peristiwa cerita (kognitif), saling berbagi pendapat tentang perilaku tokoh (sosial), dan interaksi positif (sosial).

Meskipun hasil observasi sangat positif, penelitian ini memiliki keterbatasan metodologis adapun sebagai berikut. Pertama, penelitian ini adalah studi kasus tunggal yang berfokus pada satu TK, sehingga validitas eksternalnya rendah dan hasilnya tidak dapat digeneralisasi ke populasi anak usia dini yang lebih luas (Alperi, 2019). Keterbatasan paling signifikan adalah ketiadaan data kuantitatif yang objektif; tidak ada skor pre-test dan post-test atau statistik yang terperinci. Penilaian didasarkan sepenuhnya pada observasi kualitatif (tingkat antusiasme, partisipasi, ekspresi), yang meskipun valid dalam konteks studi kasus, akan tetapi rentan terhadap bias observasi dan kurang kuat secara statistik untuk mengklaim peningkatan yang signifikan secara pasti (Rossetti, 2024).

Keterbatasan berikutnya berhubungan dengan aspek teknologi dan implementasi. Penelitian ini kurang membahas secara mendalam dampak dan pengendalian potensi negatif dari paparan layar (*screen time*) yang berlebihan, yang dapat menimbulkan risiko terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak jika tidak diimbangi dengan interaksi langsung. Selain itu, efektivitas yang diamati sangat bergantung pada kompetensi dan kreativitas guru dalam mengelola kelas, memilih media yang relevan, dan memfasilitasi diskusi. Variabilitas dalam kemampuan guru untuk mengintegrasikan teknologi dan pedagogi yang tepat dapat menjadi variabel pengganggu yang tidak diukur secara eksplisit dalam studi ini, padahal kompetensi guru adalah tuntutan mutlak dalam profesi (Lestari et al., 2024).

Berdasarkan hasil penelitian dalam dunia pendidikan bahwa, hasil pembelajaran dengan fokus pada digital *storytelling* pada anak usia dini telah banyak diakui. Misalnya, temuan di TK Dharma Wanita 1 Demangan mengenai peningkatan kosakata diperkuat oleh studi Kader (2021), yang secara spesifik menemukan bahwa penggunaan *e-books* dan digital *storytelling* secara signifikan memperkaya leksikon anak (Anjarwati, 2023). Lebih lanjut, adanya temuan mengenai tingkat fokus yang cenderung mengarah pada kenaikan positif pada perkembangan anak, sejalan dengan temuan Maenah (2024) mengenai peningkatan motivasi intrinsik. Perbandingan ini menunjukkan bahwa dampak positif

multimedia sebagai metode bercerita adalah fenomena positif dalam dunia pendidikan, sehingga tidak dibatasi hanya pada konteks lokal, asalkan implementasi dan kontennya dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (Awaliyah, 2024).

Penerapan metode multimedia interaktif telah berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang sangat efektif dan menyenangkan. Untuk memastikan keberlanjutan dan mengatasi keterbatasan yang ada, disarankan agar guru dan institusi pendidikan mengambil langkah proaktif. Adapun meliputi pelatihan literasi digital bagi guru, penyusunan pedoman pembatasan screen time, dan penguatan metode evaluasi dengan menggunakan rubrik observasi yang lebih terperinci atau metode penilaian hasil karya yang terstruktur (Pebriana et al., 2025). Dengan pengawasan dan adaptasi yang tepat, multimedia dapat terus menjadi alat strategis untuk mendukung pengembangan imajinasi, bahasa, kognitif, sosial dan emosional anak secara optimal.

### ***Faktor Pendukung dan Penghambat Metode Multimedia Sebagai Metode Bercerita Guru Anak Usia Dini***

Pertama, adalah faktor pendukung. Metode multimedia interaktif sebagai metode bercerita guru anak usia dini melibatkan beberapa faktor yang mendukung. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sekolah terdapat beberapa faktor antara lain: *Pertama*, antusias Anak-anak yang menunjukkan minat lebih besar dan semangat saat mendengarkan cerita yang disajikan dengan dukungan visual serta audio yang menarik (Intaniasari et al., 2022). *Kedua*, ketersediaan perangkat teknologi seperti proyektor, laptop, dan speaker di kelas (Haidir, 2022). Jika fasilitas ini tersedia, guru lebih mudah mengintegrasikan multimedia dalam kegiatan bercerita. *Ketiga*, Pelatihan dan pengalaman guru dalam menggunakan teknologi juga sangat berpengaruh (Afwiyah, 2023). Jika guru sudah terbiasa dengan teknologi, mereka lebih percaya diri dalam menyajikan cerita secara interaktif. *Keempat*, Dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan fasilitas (Amaluddin & Machali, 2022). Selain itu, orang tua yang mendukung penggunaan multimedia di rumah juga berperan dalam memperkuat pengalaman belajar anak. *Kelima*, ketersediaan aplikasi dan sumber belajar, banyak aplikasi gratis yang dapat digunakan untuk mendukung metode bercerita berbasis multimedia, seperti YouTube, dan canva (Nul et al., 2025). Guru dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk membuat cerita lebih menarik bagi anak-anak.

Kedua, adalah faktor penghambat. Penerapan multimedia interaktif dalam bercerita bagi anak usia dini dihadapkan pada tantangan besar yang menghambat optimalisasi metode pembelajaran (Siswanti & Daud, 2024). Kendala utama bersumber dari keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah, termasuk kekurangan alat peraga yang sangat dibutuhkan guru untuk memperagakan suara atau gaya cerita, diperparah dengan kurangnya pelatihan teknologi multimedia yang memadai bagi para pengajar. Selain masalah infrastruktur, guru juga menghadapi kesulitan dalam menarik perhatian anak karena rendahnya minat anak terhadap video audio-visual dan kecenderungan mereka merasa cepat bosan, serta



kesulitan mereka untuk serius dan fokus mendengarkan cerita (Trianingsih & Untung Nopriansyah, 2025).

Dalam aspek kemampuan berbahasa, interaksi mendalam dengan alur cerita dan kosakata multimedia menghasilkan peningkatan pesat pada perbendaharaan kata anak, memungkinkan mereka aktif berkomunikasi dan menceritakan ulang kisah. Selanjutnya, rangsangan visual dan audio yang kaya terbukti kuat dalam menstimulasi kreativitas dan imajinasi, mendorong anak mengembangkan cerita versi sendiri dan terlibat dalam bermain peran, yang secara teoritis mendukung pengembangan fungsi semiotik pada tahap pra-operasional Piaget. Akibatnya, kebiasaan bermain dan bercanda sering terbawa di dalam kelas, menciptakan gangguan yang menyulitkan guru untuk menyampaikan materi secara efektif. Kontribusi dalam penelitian ini adalah penegasan bahwa penggunaan media multimedia yang didukung oleh faktor-faktor seperti tingginya ketertarikan anak dan ketersediaan perangkat teknologi di sekolah, merupakan media yang efektif dan relevan bagi guru untuk menyampaikan materi secara bermakna. Akan tetapi, temuan ini memiliki keterbatasan signifikan karena merupakan studi kasus tunggal dengan validitas eksternal yang rendah, dan penilaian didasarkan sepenuhnya pada observasi kualitatif tanpa data kuantitatif yang objektif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk berfokus pada kajian kuantitatif dengan desain yang lebih luas untuk memverifikasi dan menggeneralisasi hasil peningkatan tersebut. Adapun implikasi praktisnya menekankan perlunya pelatihan literasi digital bagi guru dan penyusunan pedoman pembatasan *screen time* yang terstruktur di sekolah untuk mengoptimalkan metode ini.

## **KESIMPULAN**

Penerapan metode bercerita menggunakan media multimedia interaktif di TK Dharma Wanita 1 Demangan menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan empat aspek utama perkembangan anak usia dini, dengan tingkat partisipasi dan respons yang tinggi pada keseluruhan kegiatan. Daya tarik pembelajaran mengalami hasil yang positif, di mana antusiasme dan fokus anak meningkat tajam karena kombinasi visual dan audio yang menarik. Saran, guru diharapkan dapat lebih mengoptimalkan perannya sebagai fasilitator. Agar metode multimedia dalam bercerita efektif, guru perlu memilih media yang sesuai dengan usia anak, mengombinasikannya dengan interaksi langsung, serta menggunakan suara dan ekspresi yang menarik. Pelatihan teknologi juga penting agar guru lebih terampil memanfaatkan platform digital, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang mendalam, peneliti memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kelancaran dalam menyelesaikan artikel ini. Ucapan terima kasih yang tulus dan tak terhingga peneliti haturkan kepada kedua orang tua saya yang tercinta atas doa, dukungan moral, dan pengorbanan tiada henti yang senantiasa menjadi sumber kekuatan.

Apresiasi setinggi-tingginya juga peneliti sampaikan kepada Ibu Ida Yeni Rahmawati selaku Pembimbing I, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk memberikan bimbingan serta arahan dengan penuh kesabaran. Demikian pula, rasa terima kasih yang sebesar-besarnya ditujukan kepada Ibu Nurtina Irsad Rusdiani selaku Pembimbing II, yang telah memberikan motivasi, inspirasi, dan saran-saran yang sangat berharga dalam setiap tahapan penulisan. Akhir kata, terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah turut andil dalam penyelesaian artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, L. N., & Masnawati, E. (2024). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah. *EduCurio: Education Curiosity*, 2(3), 616–621. <https://doi.org/10.71456/ecu.v2i3.948>
- Afwiyah. (2023). Dampak Pelatihan Guru Terhadap Penerapan Teknologi dalam Pengajaran di SMPN 3 Peureulak. *Jurnal Pendidikan Penggerak*, 1(2), 65–68. <https://doi.org/10.35870/jpp.v1i2.2008>
- Alperi, M. (2019). Peran Bahan Ajar Digital Sigil dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Role of Sigil Digital Learning Materials in Preparing the Students ' Learning Independence. *Jurnal Teknodik*, 23(2), 99–110. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i1.479>
- Amaluddin, M. R., & Machali, I. (2022). Pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran di SMA Babussalam Pekanbaru (Utilization of digital media as a learning tool at Babussalam Pekanbaru High School). *Proceeding Annual Conference on Madrasah Teacher*, 5, 275–286. <https://conference.uin-suka.ac.id/index.php/ACoMT/article/view/1133>
- Anjarwati, F. (2023). Penggunaan E-Book Story Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Benua Etam Ramah Anak Usia Dini*, 1(1), 36–41. <https://ejurnal.unikarta.ac.id/beraksi/id/article/view/1517>
- Aulia, I., & Zarkasih Putro, K. (2024). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Penggunaan Media dalam Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(6), 6519–6526. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i6.7727>
- Awaliyah, A. N. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Bercerita untuk Membantu Siswa Sekolah Dasar Memperluas Kosakata Bahasa Inggris. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1344–1352. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/6516>
- Habsy, B. A., Malora, P. I., Widyastutik, D. R., & Anggraeny, T. A. (2023). Teori Jean Piaget vs Lev Vygotsky dalam Perkembangan Anak di Kehidupan Bermasyarakat. *Tsaqofah*, 4(2), 576–586. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2325>
- Haidir, H. (2022). Strategi Manajemen Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Jurusan Program Keagamaan MAN 3 Bungo. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(1). <https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v4i1.433>

- Hanipah, F., & Siagian, I. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini melalui Metode Bercerita. *Literatus*, 5(1), 56–59. <https://doi.org/10.37010/lit.v5i1.1134>
- Hoerudin, C. W. (2021). Strategi Guru dalam Meningkatkan Literasi Anak terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Metode Bercerita. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(2), 243–255. Retrieved from <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/106>
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>
- Khotimah, S., Kustiono, K., & Ahmadi, F. (2021). Pengaruh Storytelling Berbantu Media Audio Terhadap Kemampuan Menyimak dan Berbicara pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2020–2029. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1813>
- Lestari, P. D., Tohir, A., Pamungkas, A., & Sulistianah, S. (2024). Kompetensi Guru Paud Dalam Mengelola Kelas Yang Menyenangkan Di Tk Al Rizkika Natar. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 6(1), 12–18. <https://doi.org/10.52647/jep.v6i1.129>
- Maenah, M., Taufiqulloh, T., & Sudibyo, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Education Research*, 5(3), 3272–3282. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1452>
- Maesaroh, S., & Mulyadiprana, A. (2020). Rancangan Multimedia Interaktif tentang Pantun untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 133–142. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i3.25338>
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 4(1), 180–185. <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:4321ijemar.v4i1.43815>
- Nafiah, Q. N., & Maemonah, M. (2021). Analisis Pembiasaan Berbahasa Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 278–288. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9000>
- Novitasari, K. (2019). Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 50–56. Retrieved from <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/1435>
- Nul, F., Ulfah, M., & Canva, M. (2025). Penerapan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(3), 7635–7645. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i3.50802>

- Nurhayati, H., Handayani, L., & Wdiarti, N. (2023). Keefektifan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1716–1723. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5384>
- Pebriana, H. P., Rosidah, A., Pahlawan Tuanku Tambusai, U., & Majalengka, U. (2025). Peningkatan Literasi Digital Guru untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital. *Journal of Human And Education*, 5(1), 137–148. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i1.2177>
- Riadil, I. G., Nuraeni, M., Prakoso, Y. M., & Yosintha, R. (2020). Persepsi Guru Paud Terhadap Sistem Pembelajaran Daring Melalui Whatsapp Di Masa Pandemi Covid-19. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 89–110. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6574>
- Rossetti, G. (2024). Conceptualising participant observations in festival tourism. *Current Issues in Tourism*, 27(12), 1884–1897. <https://doi.org/10.1080/13683500.2023.2214850>
- Sari, D. M., & Muthohar, S. (2025). Implementasi Metode Bercerita Interaktif untuk Mengembangkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini. *14(2)*, 226–241. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i2.1573>
- Siswanti, D. N., & Daud, M. (2024). Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Interaktif bagi Guru PAUD. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 6567–6577. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1945>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Trianingsih, S., & Untung Nopriansyah. (2025). Analisis Efektivitas Metode Bercerita Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1604–1615. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7065>
- UMA, A. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah. *Perspektif*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i1.78>
- Wulandari, E., Annidya Putri, I., & Napizah, Y. (2022). Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22834>
- Zulfitria, S. R., & Khanza, M. (2021). Penggunaan Metode Bercerita Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 53–60. <https://doi.org/10.24853/yby.5.1.53-60>