

KEEFEKTIFAN READING PROGRAM DIGITAL TERHADAP BAHASA EKSPRESIF DAN RASA

INGIN TAHU ANAK USIA 4-5 TAHUN

Aliyah¹, Ngatmini², Anita Chandra Dewi³

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang

e-mail: aliya.abbas.fahrur@gmail.com

Abstract

The background of this research is the lack of expressive language skills and curiosity of children aged 4-5 years in PAUD ANNUR 2. The problem in this study is how effective digital reading programs are to increase expressive language skills and curiosity of children aged 4-5 years in PAUD ANNUR 2. The purpose of this study was to determine the effectiveness of digital reading programs on increasing expressive language skills and children's curiosity and how much the increase in expressive language skills and curiosity in children aged 4-5 years at PAUD ANNUR 2 Batu Village, Karangtengah District, Regency Demak through digital program ratings.

The research used in this research is quantitative research. Design This study uses an experimental method and the form of a quasi-experimental design used is a non-equivalent control group design, starting with the pretest and ending with the posttest. The population in this study were all children in group A1 (control) and group A2 (experimental) aged 4-5 years at PAUD ANNUR 2 Batu Village, Demak Regency, which had the same characteristics as the trial class. The sampling technique (research subject) used is a purposive sampling technique which is usually called criteria based sampling.

The results showed that the average score of the pretest and posttest scores of the control class and the experimental class. Judging from the pretest score, the average value of the expressive language of children in the control class is 41.3 and the experimental class is 48.3. As for the children's curiosity, the value of the control class is 42.7 and the experimental class is 47.8. After being given treatment, the average score increased, namely the posttest score for the control class was 65 and the experimental class was 82,3. Meanwhile, the children's curiosity for the posttest control class is 66.1 and the experimental class is 89.3. Judging from the results of the t test through SPSS children's expressive language, it can be seen that the value of Sig. (2-tailed) $0.026 < 0.005$, and for children's curiosity it can be seen that the value of Sig. (2-tailed) $0.030 < 0.005$, it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means the initial average value of the expressive language variable of children in the control group and the experimental group there is a significant difference, which means that it is proven that this digital program reading is very effective in increasing the ability Expressive language of PAUD ANNUR 2 children.

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya kemampuan bahasa ekspresif dan rasa ingin tahu anak usia 4-5 tahun di PAUD ANNUR 2. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana keefektifan reading program digital terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif dan rasa ingin tahu anak usia 4-5 tahun di PAUD ANNUR 2. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan reading program digital terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif dan rasa ingin tahu anak dan berapa besar peningkatan

kemampuan bahasa ekspresif dan rasa ingin tahu anak usia 4-5 tahun di PAUD ANNUR 2 Desa Batu Kecamatan Karangtengah Kabupaten Demak melalui reading program digital.

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian kuantitatif. Design Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dan bentuk desain quasi eksperimen yang digunakan adalah *non equivalent control group design*, diawali dengan *pretest* dan diakhiri dengan *posttest*. Populasi pada penelitian ini adalah semua anak kelompok A1 (kontrol) dan kelompok A2 (Eksperimen) usia 4-5 tahun di PAUD ANNUR 2 Desa Batu Kecamatan Kabupaten Demak yang memiliki karakteristik yang sama dengan kelas uji coba. Teknik penetapan sampel (subyek penelitian) yang digunakan adalah teknik sampel bertujuan (*purposive sampling*) yang biasanya disebut *criterion based sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil rata-rata skor nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dilihat dari skor *pretest* nilai rata-rata bahasa ekspresif anak kelas kontrol sebesar 41,3 dan kelas eksperimen sebesar 48,3. Sedangkan untuk rasa ingin tahu anak nilai kelas kontrol sebesar 42,7 dan kelas eksperimen sebesar 47,8. Setelah diberikan perlakuan skor nilai rata-rata meningkat yaitu untuk nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 65 dan kelas eksperimen sebesar 82,3. Sedangkan untuk rasa ingin tahu anak untuk *posttest* kelas kontrol sebesar 66,1 dan kelas eksperimen sebesar 89,3. Di lihat dari hasil Uji t melalui SPSS bahasa ekspresif anak dapat dilihat bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0,026 < 0,005$, dan untuk rasa ingin tahu anak dapat dilihat bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0,030 < 0,005$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya nilai rata-rata awal variabel bahasa ekspresif anak kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan yang berarti terbukti bahwa reading program digital ini sangat efektif mampu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak PAUD ANNUR 2.

Kata Kunci: Reading Program Digital, Bahasa Ekspresif Anak, Kemampuan Rasa ingin Tahu Anak.

I. PENDAHULUAN

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, menunjukkan bahwa kemampuan rasa ingin tahu anak masih rendah, hal ini terlihat bahwa dari 20 orang anak di kelas hanya sekitar 7 orang anak yang lebih aktif menunjukkan rasa ingin tahunya, hal ini terlihat dari reaksi atau respon anak dalam bersikap eksploratif, dan saat bertanya, mengamati, dan mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban.

Ada kecenderungan kemampuan bahasa ekspresif dan rasa ingin tahu anak tidak muncul karena guru kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, misalnya media yang digunakan guru selama ini hanya menggunakan buku cetak saja. Sedangkan saat ini kita sudah berada di era globalisasi yang ditandai dengan semakin berkembangnya informasi dan teknologi menyebabkan seakan dunia semakin kecil dan transparan, sehingga membawa dampak yang besar bagi kehidupan pola pikir dan tingkah laku setiap orang, dengan tuntutan perkembangan zaman dan bidang ilmu yang dikuasai. Interaksi anak dengan internet sudah tidak bisa di elakan lagi dalam kehidupan masyarakat kontemporer, usia anak yang semakin muda dalam mengakses internet berisiko pada munculnya dampak negative internet pada anak-anak terlebih jika anak tidak diperkenalkan dengan Literasi digital (Novi,2019). Literasi

digital pada saat ini sangat dibutuhkan dan diharapkan mampu mengurangi dampak negative dari media dan teknologi yang dikonsumsi.

Di era digital, guru dan tenaga kependidikan harus mampu mengoptimalkan peralatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran untuk anak. Literasi digital adalah ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat, dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif. Literasi digital merupakan keterampilan menggunakan media secara efektif sehingga individu dapat mengetahui tempat dan informasi yang relevan (Buckingham, 2015). Literasi Digital juga dapat diartikan sebagai kecakapan atau pemahaman seseorang dalam menggunakan media digital dan bertanggung jawab untuk memperoleh informasi dan komunikasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Rr. Fadila Kusumaning Ayu, Silvi Puspita Sari, Berliana Yunarti Setiawan, dan Fifi Khoirul Fitriyah yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Daerah Melalui Cerita Rakyat Digital pada Siswa Sekolah Dasar menyatakan bahwa cerita rakyat digital berupa aplikasi "Hikanusa" yang digunakan untuk mempertahankan Bahasa Daerah ini bagus dan cocok untuk siswa SD serta, dapat dijadikan media pembelajaran untuk menanamkan nilai moral yang baik, media pembelajaran Bahasa Daerah dan memperkenalkan Bahasa Daerah sekaligus cerita rakyat yang berada di daerahnya, sehingga siswa dengan mudah belajar bercerita menggunakan bahasa daerah tersebut.

Sehingga dalam memenuhi perkembangan zaman untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini dalam hal meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan rasa ingin tahu anak, maka digunakanlah reading program untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Program ini bertujuan untuk menumbuhkan sejak dini rasa cinta membaca bagi anak-anak yang dibentuk melalui keluarga dan sekolah. Program ini dilaksanakan utamanya di rumah, yakni dengan bimbingan orang tua atau keluarga anak. Sedangkan ketika di sekolah guru akan melakukan review apa yang sudah dibaca dan dipelajari oleh anak sewaktu di rumah. Karena buku adalah jendela dunia". Kunci untuk membukanya adalah membaca. Ungkapan ini menggambarkan bahwa membaca merupakan faktor yang sangat penting di dalam kehidupan seseorang, yaitu membuka, memperluas wawasan dan pengetahuan. Namun, kebiasaan membaca ini tidak muncul begitu saja. Diperlukan adanya lingkungan yang kondusif untuk menumbuhkan kebiasaan membaca ini. Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa lingkungan, terutama keluarga, merupakan faktor penting di dalam proses pembentukan kebiasaan membaca.

Reading program sebelumnya dilaksanakan dengan manual yaitu menggunakan buku cetak, karena semakin berkembangnya informasi dan teknologi sehingga membawa dampak yang besar bagi kehidupan pola pikir dan tingkah laku setiap orang, dengan tuntutan perkembangan zaman dan bidang ilmu yang dikuasai. Maka Reading program yang sebelumnya dilaksanakan dengan manual yaitu menggunakan buku cetak, karena tuntutan zaman akhirnya dikembangkan dengan menggunakan reading program digital. Melalui reading program digital diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak khususnya kemampuan anak dalam mengulang kalimat sederhana, kemampuan

menyebutkan kosa kata yang telah dikenal, kemampuan menceritakan kembali cerita atau dongeng yang pernah didengar, dan kemampuan berpartisipasi dalam suatu percakapan. Reading program digital juga diharapkan mampu meningkatkan rasa ingin tahu anak terutama dalam bersifat eksploratif dan menyelidik seperti aktif bertanya, mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban.

II. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian kuantitatif. Pengertian Metode Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Definisi lain menyebutkan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang didasarkan pada angka, mulai dari data, penafsiran data tersebut, serta penampilan dari hasil. Metode juga dinamakan metode tradisional, karena metode kuantitatif ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode penelitian. Metode ini juga sering disebut sebagai metode ilmiah karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit / empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini dinamakan metode kuantitatif penelitian ini angka-angka dan analisis menggunakan statistik Menurut Poerwandari (dalam Dharma 2008:16).

Metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah digunakan (Sugiyono, 2014: 8). Menurut Cooper & Schindler (2006: 229), riset kuantitatif mencoba melakukan pengukuran yang akurat terhadap sesuatu.

Teknik Pengumpulan Data Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data dengan standar data yang telah ditentukan. Terdapat beberapa Teknik pengumpulan data yang dapat digunakan dalam suatu penelitian yaitu antara lain, wawancara, angket, observasi dan studi dokumenter (Sukmadinata, 2010).

Setiap teknik pengumpulan data akan menghasilkan data yang berbeda karena itu diperlukan pengumpulan data yang berbeda agar menghasilkan data yang lengkap dan objektif. Namun, jika teknik dipandang memadai maka teknik lain tidak perlu digunakan agar efisien (Ridwan 2007). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi. Menurut Sugiyono (2014) observasi yang digunakan apabila penelitian yang dilakukan berkaitan dengan perilaku manusia maupun gejala-gejala alam, selain itu observasi dapat digunakan apabila peneliti ingin mengamati responden dalam jumlah yang tidak terlalu besar.

Pengumpulan data untuk variabel Bahasa ekspresif dan rasa ingin tahu anak pada penelitian ini menggunakan teknik observasi. Peneliti melakukan observasi terhadap Bahasa ekspresif dan rasa ingin tahu anak usia dini sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya peneliti memberikan *treatment* berupa reading program. Setelah diberikan perlakuan, peneliti kembali melakukan observasi terhadap Bahasa ekspresif dan rasa ingin tahu anak usia dini. Data hasil observasi pada penelitian ini berbentuk data kualitatif. Selanjutnya, peneliti

melakukan kategorisasi terhadap data hasil observasi. Skala pengukuran yang digunakan untuk mengukur variabel Bahasa ekspresif dan rasa ingin tahu yaitu skala model likert. Data hasil observasi yang berbentuk kualitatif kemudian dikategorisasikan untuk keperluan analisis kuantitatif. Skala penilaian pada penelitian ini terdiri dari 4 yaitu, (1) Belum Berkembang/BB, (2) Mulai Berkembang/MB, (3) Berkembang Sesuai Harapan/BSH, (4) Berkembang Sangat Baik/BSB.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengumpulan data dan pengolahan data yang telah dianalisis terhadap setiap variabel, didapat kesimpulan penelitian sebagai berikut :

1. Analisis Keefektifan Reading Program Digital Terhadap Bahasa Ekspresif Anak

Rata-rata data awal kemampuan bahasa ekspresif pada kelompok eksperimen sebesar 48,3. Sedangkan pada kelompok kontrol rata-ratanya sebesar 41,3. Data awal menunjukkan rata-rata kemampuan bahasa ekspresif anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada kriteria belum berkembang. Setelah dilakukan tritmen pada kelompok eksperimen menggunakan reading program digital rata-rata nilai bahasa ekspresif posttest kelompok eksperimen mengalami kenaikan menjadi 82,3. Sedangkan untuk kelas kontrol yang dilakukan tritmen menggunakan reading program manual menggunakan buku cetak kenaikan rata-rata bahasa ekspresifnya menjadi sebesar 65. Ada perbedaan yang signifikan kenaikan rata-rata nilai bahasa ekspresif pretest dan posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dimana kenaikan nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding kenaikan nilai rata-rata kelompok kontrol.

Upaya meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak harus selalu dilakukan, karena kemampuan berbahasa ekspresif anak akan mempengaruhi kemampuan anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Fitriana (2019) menemukan seorang anak dengan umur 5 tahun benar-benar mengalami masalah gangguan bahasa ekspresif, cara pengucapan kata kurang jelas dan hanya berbicara dengan gumaman saja, belum dapat mengadakan dialog atau berkomunikasi, belum dapat memberikan informasi, mengucapkan keinginannya pada saat frustrasi dengan kalimat yang tidak utuh.

Meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif dapat dilakukan dengan berbagai cara atau dengan berbagai media. Darmawanti, Sasmiati, dkk (2017) melakukan penelitian terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak melalui permainan *How Good Is Your Memory*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh aktivitas bermain *how good is your memory* terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa perkembangan bahasa ekspresif pada anak usia 4-5 tahun meningkat setelah menerapkan bermain *how good is your memory*.

Penelitian upaya meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak dengan menggunakan media juga dilakukan oleh Hariyanti (2019). Dalam penelitiannya Hariyanti melakukan metode bercerita menggunakan media boneka jari. Disimpulkan bahwa melalui metode bercerita dengan menggunakan boneka jari terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan

bahasa ekspresif anak. Peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak terlihat pada kondisi pra siklus hanya memenuhi kriteria ketuntasan 25% meningkat menjadi 50% di Siklus I, dan meningkat lagi di Siklus II menjadi 90% yang ditandai anak mampu berbicara dengan kalimat sederhana dan jelas, mulai bertanya dengan suatu tujuan, menjawab pertanyaan sederhana, menceritakan pengalaman sederhana, menceritakan kembali cerita yang didengarnya.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Fadillah, Dewi, dkk (2022) menganalisis kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan membaca nyaring. Membuat anak menyukai membaca nyaring haruslah dengan pembiasaan kegiatan dengan menerapkan waktu tertentu. Langkah-langkah yang runtut dalam kegiatan akan membuat kegiatan tersebut berjalan dengan efektif dan efisien. Sementara itu, kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan membaca nyaring terbilang baik.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Sya'bana, Azizah, dkk (2021) meneliti pengaruh aktivitas *read aloud* terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak. Penelitian ini dilaksanakan dengan memfokuskan 2 indikator untuk mengetahui tingkat kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini yaitu ekspresi anak dalam memahami isi atau informasi detail mengenai cerita yang disajikan dan antusiasme anak dalam menceritakan kembali cerita. Hasil penelitian menunjukkan aktifitas *read aloud* pada saat pembelajaran daring lebih menarik minat sehingga mampu mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan anak. Hal ini dikarenakan dengan aktifitas *read aloud* yang dibungkus dalam video pembelajaran berupa cerita yang menyenangkan bagi anak, mampu menambah daya imajinasi anak dengan adanya ilustrasi gambar video daripada hanya dibacakan oleh orangtua. Adanya teks cerita sederhana juga dapat membuat anak mengenal abjad, cara membaca dan mengenal kosakata baru.

Perkembangan dunia digital yang pesat menuntut pendidik harus kreatif mengembangkan kegiatan belajar berbasis media digital. Hal ini dilakukan agar tidak ada kebosanan pada anak saat sedang belajar. Dengan penggunaan media digital yang menarik anak akan terlibat aktif dalam kegiatan bermain dan belajarnya, sehingga dapat meningkatkan setiap perkembangan kemampuan dalam diri anak. Tak terkecuali dalam kegiatan membaca, saat ini telah banyak dikembangkan kegiatan membaca atau literasi ke dalam media digital. Aulinda (2020) dalam penelitiannya Menanamkan budaya literasi di era digital seperti sekarang ini sangatlah penting. Budaya literasi memiliki peranan yang besar dalam melatih kemampuan dasar anak untuk membaca, menulis dan berhitung selain itu selain itu menanamkan budaya literasi diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada anak dan menyiapkan anak untuk memasuki dunia sekolah selanjutnya dengan kemampuan berkomunikasi yang lebih baik daripada anak yang tidak terbiasa menanamkan budaya literasi.

Sebuah cerita dapat dibuat dalam bentuk buku digital. Pengembangan buku cerita bergambar dalam bentuk digital telah diteliti oleh Rizkiyah dan Ningrum (2022) disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar berbasis digital layak untuk anak usia 4-5 tahun hal ini didasarkan pada proses kajian, uji validasi, dan uji coba pengguna yang dilakukan oleh peneliti, dan media buku cerita bergambar berbasis digital juga disimpulkan efektif untuk meningkatkan kecakapan literasi digital anak usia 4-5.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak adalah dengan menggunakan media *Reading Program Digital*. Media dipilih karena merupakan salah satu sarana teknologi informasi yang mendukung proses pembelajaran dengan skenario pembelajaran yang menantang untuk mengundang keterlibatan siswa secara aktif dan konstruktif dalam proses belajar mereka. Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa *Reading Program* adalah sebuah program yang mampu memberi kontribusi positif yang luar biasa terhadap perkembangan bahasa lisan anak, (Dewi, 2019).

Anak menikmati kegiatan *Reading Program Digital*, dengan tretmen *reading program digital* tersebut kemampuan bahasa ekspresif anak menjadi meningkat. Anak terlibat langsung dalam kegiatan, berinisiatif dan aktif bertanya dan menjawab sehingga akan meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif mereka. Penelitian didukung oleh penelitian lain yang menyebutkan ada peningkatan signifikan antara kemampuan bahasa ekspresi anak sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan, (Amri, 2017).

2. Analisis Keefektifan Reading Program Digital Terhadap Rasa Ingin tahu Anak

Rata-rata data awal kemampuan rasa ingin tahu anak pada kelompok eksperimen sebesar 47,8 Sedangkan pada kelompok kontrol rata-ratanya sebesar 42,7. Data awal menunjukkan rata-rata kemampuan rasa ingin tahu anak baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menunjukkan kemampuan yang belum berkembang. Setelah dilakukan tritmen pada kelompok eksperimen menggunakan *reading program digital* rata-rata nilai rasa ingin tahu posttest kelompok eksperimen mengalami kenaikan menjadi 89,5. Sedangkan untuk kelas kontrol yang dilakukan tritmen menggunakan *reading program manual* menggunakan buku cetak kenaikan nilai ratarata rasa ingin tahunya menjadi sebesar 66,1. Ada perbedaan yang signifikan kenaikan rata-rata nilai rasa ingin tahu pretest dan posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dimana kenaikan nila rata-rata rasa ingin tahu kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding kenaikan nilai rata-rata rasa ingin tahu kelompok kontrol.

Rasa ingin tahu pada anak sangat penting, rasa ingin tahu akan mendorong anak belajar lebih banyak tentang berbagai hal. Menurut Yaumi dalam (Damayanti, 2017) rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih dalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Upaya mengukur atau meningkatkan rasa ingin tahu anak telah banyak dilakukan dalam penelitian. Ningrum, Fajriyah, dkk (2019) meneliti pembentukan karakter rasa ingin tahu anak melalui kegiatan literasi. Hasil penelitian menunjukkan sebelum adanya kegiatan literasi, siswa dirasa masih monoton di dalam kelas, dan tidak memiliki wawasan dan pengetahuan yang tinggi, tetapi setelah dilaksanakannya kegiatan literasi siswa lebih aktif dalam membaca buku yang mereka sukai, wawasan mereka juga luas dan mereka dapat mengetahui banyak buku cerita maupun yang lainnya. Kegiatan literasi juga mengembangkan karakter siswa, salah satunya karakter rasa ingin tahu siswa mengalami peningkatan.

Fauzi, Zainuddin, dkk (2017) dalam penelitiannya melalui metode *discovery learning* mencari tahu penguatan karakter rasa ingin tahu anak. Disimpulkan bahwa rasa ingin tahu dan peduli sosial sebagai dua karakter yang dikembangkan dalam Program Penguatan Pendidikan Karakter sangat efektif dan efisien dilakukan dengan menerapkan model *Discovery Learning*

yang berbasis penelitian dan terpusat pada siswa. Melalui langkah penelitian tersebut siswa akan membuka daya pikir dan rasa ingin tahunya untuk memecahkan permasalahan yang diberikan. Rasa peduli sosial akan timbul ketika mereka mencoba mencari solusi dari permasalahan yang mereka dapatkan.

Penelitian lain dilakukan oleh Yantoro, Syari (2017) dalam penelitiannya mereka menemukan bahwa dengan menggunakan langkah-langkah metode pemecahan masalah dapat meningkatkan rasa ingin tahu. Tindakan yang diberikan dengan menggunakan metode pemecahan masalah mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa dengan baik. Sedangkan Lestari dan Wulandari (2021) melakukan penelitian membangkitkan rasa ingin tahu dengan cinta dan cerdas, didapat kesimpulan bahwa setelah banyak melakukan kegiatan pembelajaran dalam menanamkan karakter pada anak, salah satu karakter anak adalah rasa ingin tahu yang tinggi. Salah satu cara yang jitu untuk membangkitkan rasa ingin tahu tersebut adalah dengan mendidik anak dengan Cinta dan Cerdik. Mendidik dengan Cinta adalah membuktikan cinta kepada anak serta berprasangka baik. Sedangkan mendidik dengan cerdas adalah karakter anak itu unik, anak PAUD berkembang cirri khas, display, fluktuatif, gambar, hadiah, idea tau gagasan, keratif, luwes, menyenangkan setiap saat, untukku untukmu, sert zaman. Tanpa ada rasa cinta dan cerdas tidak akan tercapai pembelajaran yang menyenangkan.

Dalam upaya meningkatkan rasa ingin tahu anak dibutuhkan media pembelajaran. *Education association* (NEA) dalam Dhini dkk, (2007) mengartikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dibaca dan dibicarakan beserta instrumen yang digunakan baik dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. Dalam kegiatan belajar media pembelajaran yang digunakan haruslah menarik. Saat ini banyak dikembangkan media pembelajaran dalam bentuk digital. Safitri dan Muryanti (2021) melakukan analisis pengenalan literasi digital bagi anak usia dini pada masa *new normal*. Menurut hasil analisis data penelitian yang didapat melalui beberapa literatur, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengenalan literasi digital penting dan perlu untuk dikenalkan kepada anak usia dini, terlebih lagi pada masa *new normal*. Alasan pentingnya pengenalan literasi digital ini yaitu telah terjadinya peningkatan penggunaan teknologi digital oleh anak usia dini, perubahan metode belajar yang memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran anak usia dini. Perlu adanya kerjasama antara orangtua dan guru dalam mengenalkan kemampuan literasi digital kepada anak dengan harapan anak kelak tumbuh menjadi generasi yang cakap akan teknologi digital dan dapat memanfaatkan teknologi digital dengan pola pikir yang positif dan kreatif.

Penelitian pengembangan media digital berikutnya dilakukan oleh Sumiyati dan Tirtayani (2021) yaitu penfaatan buku cerita bergambar digital disimpulkan bahwa pemanfaatan buku cerita bergambar digital berbasis audio visual dapat menstimulasi kemampuan anak usia dini. Hal ini terbukti berdasarkan hasil validitas pengembangan buku cerita bergambar anak telah dinyatakan valid oleh subjek penelitian. Guru dapat menerapkan pembelajaran aplikasi buku cerita bergambar anak untuk menstimulasi kemampuan empati anak.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa melakukan stimulasi terhadap kemampuan rasa ingin tahu anak sangat lah penting. Agar dalam proses stimulasi didapat hasil yang optimal

diperlukan penggunaan metode maupun media yang menarik. Di era yang serba digital saat ini, pengembangan media belajar akan sangat menarik jika dibuat dalam bentuk digital. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan *Reading Program Digital* sebagai sarana untuk menganalisis kemampuan rasa ingin tahu anak. Dari hasil pembahahasan penelitian dan kajian teori serta hasil analisis data kemampuan rasa ingin tahu anak, dapat disimpulkan bahwa *Reading Program Digital* adalah salah satu media digital yang efektif meningkatkan kemampuan rasa ingin tahu anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil olah data terhadap kemampuan rasa ingin tahu anak dimana nilai rata-rata rasa ingin tahu anak kelompok eksperimen naik lebih tinggi setelah diberi perlakuan menggunakan *Reading Program*

Digital. Sedangkan nilai rata-rata rasa ingin tahu anak kelompok kontrol yang diberi perlakuan dengan *Reading Manual* mengalami kenaikan tetapi masih di bawah rata-rata kelompok eksperimen.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Reading Program digital efektif mampu meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak PAUD ANNUR 2. Hal tersebut ditunjukkan dari skor *pretest* ke skor *posttest* yang meningkat. Dilihat dari skor *pretest* nilai rata-rata bahasa ekspresif anak kelas control sebesar 41,3 dan kelas eksperimen sebesar 48,3. Setelah diberikan perlakuan skor nilai rata-rata *posttest* untuk kelas control sebesar 65 dan kelas eksperimen sebesar 82,3. Hal ini menunjukkan bahwa reading program digital mampu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak.
2. Dilihat dari skor *pretest* nilai rata-rata rasa ingin tahu anak kelas control sebesar 42,7 dan kelas eksperimen sebesar 47,8. Setelah diberikan perlakuan skor nilai rata-rata *posttest* untuk kelas control sebesar 66,1 dan kelas eksperimen sebesar 89,3. Hal ini menunjukkan bahwa reading program digital mampu meningkatkan kemampuan rasa ingin tahu anak PAUD ANNUR 2.
3. Berdasarkan hasil Uji t melalui SPSS bahasa ekspresif anak dapat dilihat bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0,026 < 0,005$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya nilai rata-rata awal variabel bahasa ekspresif anak kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan yang berarti reading program digital ini efektif mampu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak PAUD ANNUR 2.
4. Hasil output SPSS pada uji t untuk rasa ingin tahu anak dapat dilihat bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0,030 < 0,005$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya nilai rata-rata awal variabel rasa ingin tahu anak kelompok kontrol dengan kelompok

eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan yang berarti reading program digital ini efektif mampu meningkatkan kemampuan rasa ingin tahu anak PAUD ANNUR 2.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, S. 2013. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Jurnal Al-Ta'dib. Vol. 6 No. 1 Januari-Juni 2013.

Anggita Maharani Rambe, Tjipto Sumadi, R. Sri Martini Meilani. Peranan Storytelling dalam Pengembangan Kemampuan Berbicara pada Anak Usia 4-5 Tahun. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print). Volume 5 Issue 2 (2021) Pages 2134-2045

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.

Holis, Ade. 2016. *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Universitas Garut. Vol. 09; No. 01; 2016; 23-37. ISSN: 1907-932X

Khiyarusoleh, U. 2016. *Konsep dasar perkembangan Kognitif Pada Anak menurut Jean Piaget*. Jurnal Ujang Khiyarusoleh. VOL. 5 NO. 1 MARET 2016 ISSN: 2089- 3876.

Kurnia, D. Taufiq, M. Silawati, E. *Analisis Capaian Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Pembelajaran Dengan Metode Learning Based Resources*. Cakrawala Dini : Vol. 5 No.2, November 2015.

Laely, K. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar*. Jurnal Pendidikan Usia Dini. Volume 7 Edisi 2. November 2013.

Nur Alim Amri. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran Volume 1 Nomor 2 Oktober 2017 e-ISSN: 2549-9114 dan p-ISSN: 2549-9203

Paul Suparno. 2000. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.

Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia. 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta

Rusniah. 2015. *Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Metode Ber cerita Pada Kelompok A Di Tk Malahayati Neuhun Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal Edukasi. P-ISSN : 2460-4917

Setyawan, Farid H. *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android*. Jurnal PG PAUD Trunojoyo. Volume 3. Nomor 2. hal 1-75.

Siti Rohmah , Siti Hana , Heni Nafiqoh. *Efektivitas Rasa Ingin Tahu (Kuriositas) Anak Usia Dini Melalui Edutainment Dengan Metode Sains Sederhana*. Jurnal Ceria ISSN : 26146347 (Print) 2714-4107 (Online) Vol.2 | No.5 | September 2019.

Sri Yuniati, Prima Suci Rohmadheny. *Bermain Peran: Sebuah Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print). Volume 5 Issue 1 (2020) Pages 60-69

Sugiyono. 2014. *“Metode Penelitian Pendidikan ” (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung : Alfabeta, CV

Suryana, Dadan & Winarti. 2020. *Pengaruh Permainan Puppet Funterhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 4 Issue 2(2020) Pages 873-882. ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327.

Widyatmojo, Galih & Muhtadi, Ali. 2017. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Dan Bahasa Anak Tk*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. Volume 4, No 1, April 2017 (38-49)

Yanti, Asfi. Yanti, Puji F. *Tradisi Kearifan Lokal Minangkabau “Manjujai” untuk Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Volume 5 Issue 2 (2021) Pages 1339-1351 Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. ISSN: 2549-8959