

Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Branching Storyline untuk Menyimak Anak Usia 5–6 Tahun

Dinda Apta Widiasari^{1✉}, Kartika Rinakit Adhe², Wulan Patria Saroinsong³, Fatiha Khoirotunnisa Elfahmi⁴

(1,2,3,4) Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

✉ Corresponding author

[dindaapta.23001@mhs.unesa.ac.id]

ABSTRACT

Kemampuan menyimak anak pada usia 5–6 tahun di TK Taman Sari Surabaya masih tergolong rendah. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan Buku Cerita Interaktif Digital berbasis Branching Storyline yang layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak pada tahapan dini. Metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE adalah metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Subjek penelitian terdiri atas 15 (lima belas) anak Kelompok B TK Taman Sari Surabaya. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, validasi ahli, serta pretest dan posttest. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh persentase validasi sebesar 93,31% dengan kategori sangat valid dan tingkat kepraktisan sebesar 100%. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,69 menunjukkan peningkatan kemampuan menyimak pada kategori sedang hingga tinggi. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat efektif dalam hal meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini.

Kata Kunci: *Buku cerita interaktif, branching storyline, kemampuan menyimak, anak usia dini, media pembelajaran.*

ABSTRACT

The listening ability of children aged 5-6 years in Taman Sari Kindergarten Surabaya is still relatively low. This study aims to develop a Digital Interactive Storybook based on Branching Storyline that is feasible and effective to improve children's listening ability at an early stage. The Research and Development (R&D) method with the ADDIE model is the research method used in this study. The research subjects consisted of 15 (fifteen) children of Group B of Taman Sari Kindergarten Surabaya. Data were collected through observation, interviews, documentation, expert validation, and pretest and posttest. Data analysis used quantitative descriptive analysis and the N-Gain test. The results showed that the media obtained a validation percentage of 93.31% with a very valid category and a practicality level of 100%. The average N-Gain value of 0.69 indicated an increase in listening ability in the medium to high category. Thus, the developed media can be effective in terms of improving the listening ability of early childhood.

Keyword: *Interactive storybook, branching storyline, listening skills, early childhood, learning media.*

Article info

Submitted: March 30, 2026; Accepted: June 28, 2026; Published: June 28, 2026

PENDAHULUAN

Salah satu fondasi penting dalam membentuk kemampuan literasi yang berperan terhadap keberhasilan belajar pada jenjang pendidikan selanjutnya adalah perkembangan bahasa pada saat anak berusia dini. Salah satu aspek mendasar dalam perkembangan bahasa adalah kemampuan menyimak sebagai bagian dari bahasa reseptif, karena melalui kegiatan menyimak anak belajar memahami, menangkap, dan menginterpretasikan informasi dari lingkungannya (Nur Putri dkk., 2022;

[Sugiyono, 2024](#)). Kemampuan menyimak menjadi dasar bagi perkembangan keterampilan berbahasa lainnya, seperti berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, kemampuan menyimak juga berperan dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak, termasuk dalam melatih konsentrasi, daya ingat, serta kemampuan berpikir dalam mengolah informasi ([Luh dkk., 2021](#)). Oleh karena itu, pengembangan kemampuan menyimak sejak usia dini menjadi aspek penting dalam mendukung kesiapan belajar anak.

Rendahnya kemampuan menyimak anak usia dini ini sejalan dengan capaian literasi nasional yang masih jauh dari harapan. Pentingnya penguatan kemampuan menyimak semakin terlihat melalui hasil *Programme for International Student Assessment (PISA, 2023)* yang menunjukkan bahwa sekitar 70% peserta didik di Indonesia belum mencapai kompetensi minimum pada aspek literasi membaca. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa dasar kemampuan literasi anak, termasuk keterampilan menyimak, masih belum berkembang secara maksimal sejak usia dini. Dalam proses pembelajaran, permasalahan ini tampak pada rendahnya kemampuan anak dalam memahami informasi, mengikuti arahan, serta memberikan respons yang sesuai terhadap stimulus pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Permasalahan tersebut didukung oleh hasil observasi awal di TK Taman Sari yang menunjukkan bahwa sekitar 60% anak belum mampu menyimak dengan baik. Hal ini terlihat dari rendahnya fokus perhatian anak saat kegiatan berlangsung, kecenderungan anak berbicara sendiri atau bermain ketika guru bercerita, serta minimnya respons terhadap pertanyaan yang diberikan. Selain itu, anak juga mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita, mengidentifikasi tokoh, serta mengungkapkan kembali alur cerita secara runtut. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum mampu menstimulasi kemampuan menyimak secara optimal. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurang interaktif, dan belum mampu mempertahankan perhatian anak secara berkelanjutan ([Kurnia dkk., 2020](#)).

Salah satu kunci untuk mengatasi rendahnya kemampuan menyimak anak merupakan pemilihan dan rancangan media pembelajaran. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu penyampaian materi dan juga mampu meningkatkan fokus, motivasi, dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Penelitian ([Nugrohowati dkk., 2023](#)) menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita interaktif mampu mendorong partisipasi aktif anak dan meningkatkan pemahaman terhadap isi cerita.

Penggunaan ilustrasi visual dalam buku cerita membantu anak memahami informasi secara lebih konkret dan menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga terbukti mampu meningkatkan kualitas belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik bagi anak usia dini. Berbagai kondisi yang membatasi kualitas stimulasi pada anak usia dini terbukti berdampak signifikan terhadap perkembangan kognitif dan bahasa anak ([Zamzam dkk., 2023](#)), sehingga kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi semakin mendesak. Sejalan dengan hal tersebut, ([Ali, 2022](#)) menemukan bahwa video pembelajaran berbasis multimedia interaktif efektif meningkatkan keterampilan menyimak anak usia dini karena mampu menghadirkan variasi belajar yang menarik perhatian anak. Lalu media pembelajaran interaktif juga terbukti mampu meningkatkan kualitas belajar dan mewujudkan suasana pembelajaran yang terkesan menarik bagi anak usia dini.

Media interaktif berbasis cetak maupun audiovisual tersebut kini juga mulai beriringan dengan pemanfaatan teknologi digital sebagai pelengkap, bukan pengganti. Perkembangan teknologi digital juga mendorong munculnya inovasi media pembelajaran berbasis digital dalam pendidikan anak usia dini. Penelitian menjelaskan bahwa media digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang adaptif dan interaktif bagi anak usia dini. Guru yang memiliki kemampuan literasi digital dapat mengembangkan media pembelajaran kreatif yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif, fleksibel, dan berpusat pada anak.

Agar pengembangan media interaktif tersebut tepat sasaran, diperlukan pemahaman teoretis yang jelas mengenai apa sebenarnya yang dimaksud dengan kemampuan menyimak dan bagaimana proses tersebut dapat distimulasi. Secara teoretis, kemampuan menyimak merupakan proses aktif yang melibatkan tahapan menerima (*hearing*), memahami (*understanding*), menafsirkan (*interpreting*), mengevaluasi (*evaluating*), dan merespons (*responding*) informasi yang diterima (Davidson & Randhawa, 2020; Marji dkk., 2024; Rost, 2016). Hal tersebut menunjukkan bahwa menyimak bukan sekadar kegiatan mendengar secara pasif, melainkan aktivitas kognitif yang membutuhkan keterlibatan perhatian dan pemahaman anak. Sementara itu (Morrow, 2007; Williamson dkk., 2023) menjelaskan bahwa lingkungan literasi yang kaya (*literacy-rich environment*) dapat membantu anak terlibat aktif dalam kegiatan membaca dan menyimak melalui pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, keterlibatan aktif dan pemberian kesempatan memilih (*choice*) dalam kegiatan belajar juga dapat meningkatkan motivasi intrinsik, fokus perhatian, dan retensi memori anak terhadap informasi yang diterima.

Berdasarkan landasan teoretis tersebut, gagasan untuk melibatkan anak secara aktif melalui pemberian pilihan dalam kegiatan menyimak sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang telah mengkaji penggunaan buku cerita dan metode bercerita untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak usia dini, meskipun belum sepenuhnya memberikan ruang bagi anak untuk menentukan jalannya cerita. Penelitian (Sugiyono, 2024) menemukan bahwa buku cerita bergambar efektif menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak, tetapi media yang digunakan masih bersifat linear sehingga interaksi anak dalam pembelajaran masih terbatas. Penelitian (Rosyidi dkk., 2022) juga menunjukkan bahwa metode bercerita dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak, namun keberhasilannya masih sangat bergantung pada kemampuan verbal guru dalam menyampaikan cerita. Sejalan dengan itu, (Simatupang dkk., 2023) mengembangkan buku cerita *big book* berbentuk kalender meja yang terbukti efektif meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini, namun pengembangan media tersebut masih berfokus pada penyajian cerita secara satu arah tanpa memberikan opsi percabangan alur bagi anak. Berdasarkan ketiga temuan tersebut, sebagian besar penelitian sebelumnya masih menempatkan anak sebagai pendengar pasif dan belum memberikan ruang yang memadai bagi anak untuk menentukan jalannya cerita atau berpartisipasi secara aktif selama proses menyimak berlangsung.

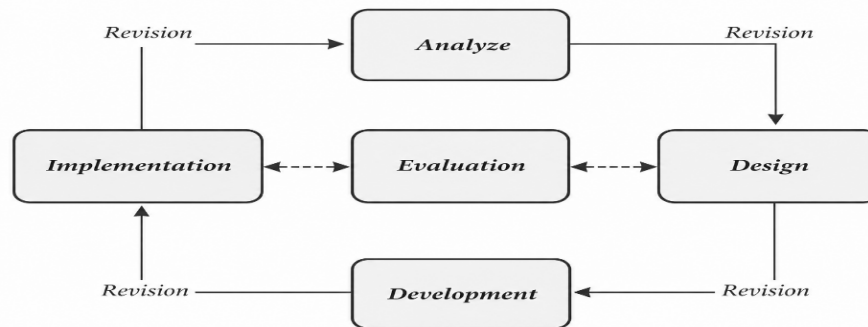
Berdasarkan kajian tersebut, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) berupa keterbatasan media pembelajaran yang masih bersifat linear, satu arah, dan kurang melibatkan partisipasi aktif anak dalam kegiatan menyimak. Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada penggunaan media cerita bergambar konvensional, video pembelajaran, dan metode bercerita yang masih bergantung pada peran guru. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengembangkan media buku cerita interaktif berbasis *story branching* untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan Buku Cerita Interaktif berbasis *story branching* dengan ilustrasi yang dihasilkan melalui teknologi *Artificial Intelligence* (AI), yaitu media yang memungkinkan anak memilih jalannya cerita dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Penggunaan konsep *branching storyline* diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan aktif, fokus perhatian, dan pemahaman anak terhadap isi cerita selama kegiatan menyimak berlangsung.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan Buku Cerita Interaktif berbasis *story branching* yang memenuhi kriteria validitas, kelayakan, dan kepraktisan sebagai media pembelajaran anak usia dini, serta menguji efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak di TK Taman Sari. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009) merupakan metode penelitian yang dipakai dalam penelitian kali ini. Model ADDIE memiliki tahapan yang sistematis, terstruktur, dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Tahapan dalam model ini meliputi *analysis, design, development,*

implementation, dan *evaluation* yang bersifat siklis dan dapat direvisi pada setiap tahapnya adalah alasan kenapa model ini dipilih (Mdodana-Zide, 2024)



Gambar 1. Pengembangan Model ADDIE

Subjek penelitian adalah 15 (lima belas) anak Kelompok B TK Taman Sari Surabaya yang berusia 5–6 tahun. Teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria: (1) anak berusia 5–6 tahun yang terdaftar aktif di Kelompok B TK Taman Sari Surabaya; (2) hadir selama seluruh rangkaian kegiatan *pretest*, perlakuan, dan *posttest*; serta (3) belum pernah mendapatkan pembelajaran menggunakan media buku cerita interaktif berbasis *branching storyline* sebelumnya merupakan teknik pemilihan subyek yang dipakai dalam penelitian kali ini. Dari seluruh anak yang memenuhi kriteria tersebut, 15 anak ditetapkan sebagai subjek penelitian.

Tahap implementasi menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design* untuk mengetahui peningkatan kemampuan menyimak anak sebelum dan sesudah penggunaan media buku cerita interaktif berbasis *story branching*. Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama setelah diberikan perlakuan pembelajaran.

Prosedur pelaksanaan perlakuan dilakukan dalam lima sesi pertemuan. Pada pertemuan pertama, peneliti melaksanakan *pretest* dengan mengobservasi kemampuan menyimak anak melalui kegiatan bercerita konvensional sebagai data awal. Pada pertemuan kedua, ketiga dan keempat peneliti menerapkan media buku cerita "Kakekku" dengan langkah: (1) guru memperkenalkan tokoh dan latar cerita, (2) anak dilibatkan dalam pemilihan alur cerita melalui pilihan yang tersedia di setiap persimpangan cerita, (3) anak merespons pertanyaan pemahaman sesuai alur yang dipilih dan (4) anak memainkan permainan penguatan melalui *Wordwall*. Pada pertemuan terakhir, dilaksanakan *posttest* dengan prosedur observasi yang sama seperti *pretest* menggunakan lembar observasi yang telah divalidasi.

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data, instrumen penelitian divalidasi oleh satu orang validator yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran dan pendidikan anak usia dini. Validator yang sama menilai dua komponen sekaligus, yaitu: (1) kelayakan media buku cerita interaktif berbasis *story branching* (variabel X) yang terdiri atas 7 butir penilaian meliputi aspek bahasa, ilustrasi, tampilan visual, dan unsur interaktif; serta (2) instrumen lembar observasi kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun (variabel Y) yang terdiri atas 8 butir indikator meliputi kemampuan menyebutkan kembali tokoh cerita, merespons pertanyaan, memahami kalimat sederhana, menggunakan kosakata dari cerita, menceritakan kembali isi cerita, menyimpulkan pesan cerita, serta memberikan tanggapan terhadap situasi dalam cerita.

Penilaian validasi menggunakan Skala Likert dengan rentang skor 1–4, di mana skor 4 merupakan nilai tertinggi dan skor 1 merupakan nilai terendah. Hasil validasi dihitung menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Nilai persentase yang diperoleh

f = Banyaknya anak yang berhasil memenuhi indikator penilaian

N = Keseluruhan jumlah anak yang menjadi subjek penelitian

Selanjutnya, data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan menyimak anak setelah penggunaan media pembelajaran. Rumus *N-Gain* yang digunakan adalah:

$$g = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor pretest}}$$

Hasil uji *N-Gain* kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Nilai *N-Gain* > 0,7 termasuk kategori tinggi, nilai $0,3 \leq g \leq 0,7$ termasuk kategori sedang, dan nilai $g < 0,3$ termasuk kategori rendah. Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan untuk memperbaiki kekurangan produk, serta evaluasi sumatif pada akhir penelitian untuk mengetahui efektivitas media buku cerita interaktif berbasis *story branching* dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini.

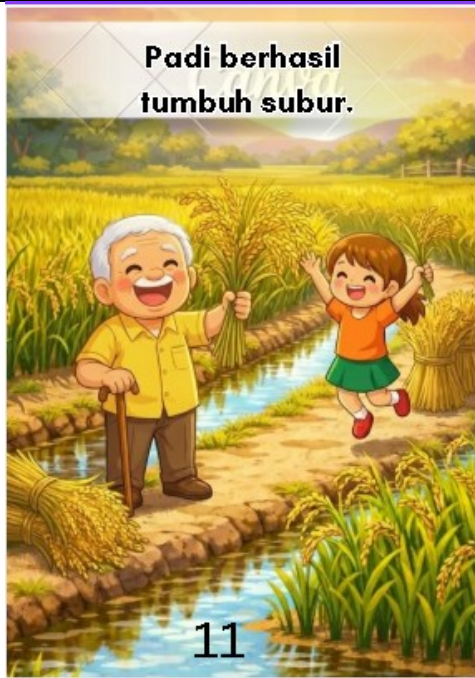
HASIL DAN PEMBAHASAN

Buku cerita digital berbasis *branching storyline* "Kakekku" merupakan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun. Media ini dirancang agar anak dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan bercerita melalui pemilihan alur cerita yang interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi anak usia dini. Pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini merupakan salah satu upaya penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mendorong keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran berlangsung (Li dkk., 2024).

Tabel 1 Tampilan Buku Cerita



Media sebelum di revisi



Media sesudah di revisi



Proses pengembangan media dilakukan menggunakan aplikasi *Canva* dengan memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence (AI)* dalam pembuatan ilustrasi untuk menghasilkan visual yang menarik dan sesuai karakteristik anak usia dini. Tampilan visual media memperhatikan aspek pemilihan warna, ukuran gambar, jenis huruf, dan tata letak cerita agar mudah dipahami anak. Konsep *branching storyline* diterapkan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk menentukan pilihan alur cerita, sehingga anak tidak hanya berperan sebagai pendengar pasif tetapi juga terlibat aktif dalam jalannya cerita. Pada tahap perancangan, alur cerita disusun secara sederhana dan dikaitkan dengan pengalaman nyata anak dalam kehidupan sehari-hari, karena cerita yang dikembangkan berdasarkan konteks yang familiar terbukti mampu meningkatkan antusiasme, motivasi, dan keterlibatan anak secara bermakna selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Maharjan dkk., 2024). Selain buku cerita digital berbasis *branching storyline*, dikembangkan pula media pendukung berupa permainan interaktif menggunakan *Wordwall* sebagai kegiatan penguatan setelah proses menyimak. Perbandingan tampilan media sebelum dan sesudah revisi disajikan pada Tabel 1.

Produk akhir media buku cerita interaktif berbasis *story branching* "Kakekku" dapat diakses melalui kode QR berikut:



Gambar 2. QR buku cerita "Kakekku"

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi terhadap media dan instrumen penelitian sebelum digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan pada variabel X, yaitu media buku cerita "Kakekku", dan variabel Y, yaitu kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun. Validasi meliputi aspek isi, bahasa, tampilan visual, ilustrasi, desain, serta kesesuaian media dan instrumen dengan karakteristik anak usia dini. Saran dan masukan dari validator digunakan sebagai dasar revisi dan penyempurnaan media sebelum tahap implementasi.

Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Setelah proses validasi selesai dilakukan, peneliti melaksanakan revisi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli guna menyempurnakan media dan instrumen penelitian agar sesuai dengan tujuan penelitian. Penilaian validasi menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–4, di mana skor 4 merupakan nilai tertinggi dan skor 1 merupakan nilai terendah. Hasil validasi dihitung menggunakan rumus persentase dengan membandingkan skor yang diperoleh terhadap skor maksimal kemudian dikalikan 100% untuk menentukan tingkat kelayakan media sebelum tahap implementasi.

Tabel 2 Kriteria Validasi Menurut Ahli

No.	Skala Presentase	Keterangan
1.	85,01%-100%	Sangat valid, atau bisa digunakan tanpa adanya revisi.
2.	70,01%-85%	Cukup valid, atau bisa digunakan namun perlu revisi kecil.
3.	50,01%-70%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi.
4.	01,00%-50%	Tidak valid, atau tidak boleh digunakan.

Berdasarkan tabel kriteria validasi tersebut, semakin tinggi persentase yang diperoleh maka semakin tinggi pula tingkat kelayakan media maupun instrumen penelitian. Kriteria tersebut digunakan sebagai dasar dalam menafsirkan hasil validasi ahli media pada variabel X dan variabel Y.

Tabel 3 Tabel Hasil Validasi Ahli Media Variable X

No	Instrumen	Skor	Presentase (100%)	Keterangan
1.	Menggunakan bahasa yang sederhana, jelas, dan sesuai dengan perkembangan anak	4	100%	Sangat Valid
2.	Memiliki ilustrasi yang menarik, berwarna, dan mendukung isi cerita	4	100%	Sangat Valid
3.	Memiliki tampilan (layout, ukuran huruf, dan desain) yang menarik dan sesuai untuk anak	4	100%	Sangat valid
4.	Mengangkat tema yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak	3	75%	Cukup valid
5.	Mengandung unsur interaktif yang mendukung konsentrasi anak dalam proses menyimak	4	100%	Sangat Valid
6.	Menyajikan alur cerita yang sederhana, runtut, dan mudah dipahami	3	75%	Cukup valid
7.	Mampu menarik minat serta melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan membaca atau menyimak	4	100%	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi ahli media pada variabel X, diperoleh persentase sebesar 92,86% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dan dapat digunakan dalam penelitian dengan revisi sesuai saran validator.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media Variable Y

No	Instrumen	Skor	Presentase (100%)	Keterangan
1.	Anak mampu menyebutkan kembali tokoh atau bagian cerita yang telah didengar	4	100%	Sangat Valid
2.	Anak mampu merespons pertanyaan sederhana tentang isi cerita sebagai bentuk perhatian saat menyimak	4	100%	Sangat Valid
3.	Anak mampu memahami kalimat sederhana yang digunakan dalam cerita	4	100%	Sangat valid
4.	Anak mampu menggunakan kosakata dari cerita saat menceritakan kembali	4	100%	Sangat Valid
5.	Anak mampu menceritakan kembali isi cerita secara sederhana dan runtut	4	100%	Sangat Valid
6.	Anak mampu menyimpulkan pesan sederhana dari cerita yang didengar	4	100%	Sangat valid
7.	Anak mampu memahami maksud atau pesan dalam cerita	3	75%	Cukup valid
8.	Anak mampu memberikan tanggapan sesuai dengan situasi dalam cerita	3	75%	Cukup valid

Berdasarkan hasil validasi pada variabel Y, instrumen kemampuan menyimak memperoleh persentase sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan telah sesuai untuk mengukur kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun.

Tabel 5 Kelayakan Ahli Media

No	Penilaian	Rata-Rata Presentase (100%)	Keterangan
1.	Ahli Media Variable X	92,86%	Sangat valid, atau bisa digunakan tanpa adanya revisi.
2.	Ahli Media Variable Y	93,75%	Sangat valid, atau bisa digunakan tanpa adanya revisi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media buku cerita interaktif berbasis *story branching* (variabel X) memperoleh persentase sebesar 92,86% dan instrumen kemampuan menyimak (variabel Y) memperoleh persentase sebesar 93,75%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 93,31% berkategori sangat valid. Tingginya persentase validasi ini mencerminkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, bahasa, tampilan visual, ilustrasi, dan kesesuaian dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Temuan ini sejalan dengan (Şimşek, 2024) yang menunjukkan bahwa *storybook* interaktif yang dirancang secara sistematis dengan memperhatikan kualitas visual dan kesesuaian konten terbukti valid secara pedagogis untuk anak prasekolah (Son & Butcher, 2024) juga menegaskan bahwa fitur visual dan multimedia dalam buku cerita digital perlu dirancang sesuai karakteristik kognitif anak agar memiliki validitas pedagogis yang tinggi. Pengembangan melalui model ADDIE yang bersifat sistematis dan siklus turut berkontribusi pada tercapainya kualitas validasi yang sangat tinggi pada setiap aspek penilaian (Mtodana-Zide, 2024).

Uji Kepraktisan Responden Guru PAUD

Kepraktisan penggunaan media pada penelitian Buku Cerita Interaktif *Story branching* untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia 5–6 Tahun diberikan kepada 3 guru di TK Taman Sari Surabaya, yang terdiri atas 1 guru kelas TK A, 1 guru kelas TK B, dan 1 kepala sekolah. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 6.

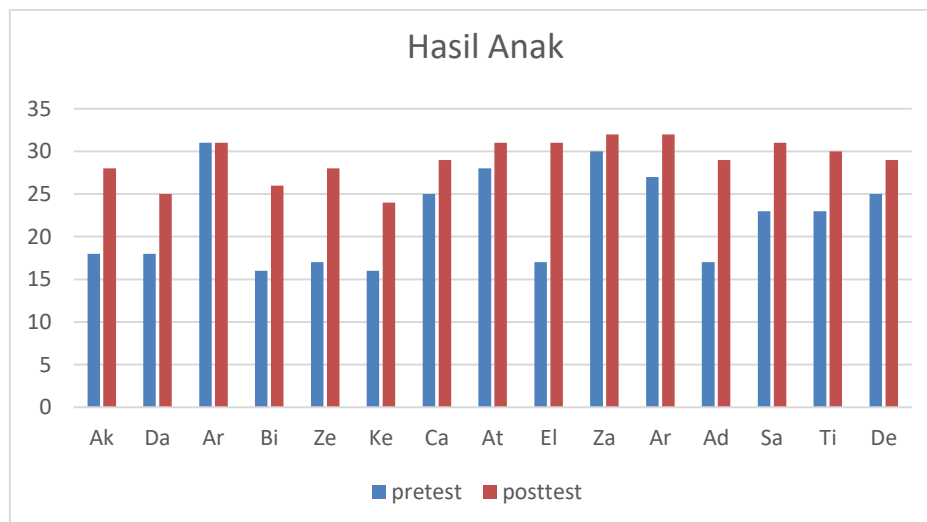
Tabel 6 Hasil Penilaian Responden Guru

No	Penilai	Presentase
1.	IA	100%
2.	AE	100%
3.	EL	100%
Total		300%
Rata-rata		100%

Berdasarkan Tabel 6, hasil uji kepraktisan memperoleh persentase rata-rata sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media buku cerita interaktif berbasis *story branching* mudah digunakan oleh guru, tidak memerlukan persiapan teknis yang rumit, dan dapat langsung diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran di PAUD. Hal ini selaras dengan temuan (Lidkk., 2024) dalam tinjauan sistematisnya yang menyimpulkan bahwa media digital interaktif yang dirancang sesuai tahap perkembangan anak terbukti mudah diintegrasikan guru dalam pembelajaran anak usia dini dan secara konsisten meningkatkan keterlibatan anak. (Davidson & Randhawa, 2020) juga menemukan bahwa media berbasis cerita yang diintegrasikan guru dalam pembelajaran prasekolah terbukti praktis dan berhasil meningkatkan kemampuan menyimak anak secara signifikan, yang memperkuat temuan kepraktisan dalam penelitian ini.

Tahap Implementation

Pada tahap implementasi, media Pengembangan Buku Cerita Interaktif *Story branching* diterapkan di TK Taman Sari Surabaya pada 15 anak usia 5–6 tahun. Penerapan media dilakukan melalui kegiatan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan kemampuan menyimak anak. Adapun hasil yang diperoleh disajikan dalam bentuk grafik.



Gambar 3. Perbedaan Hasil Saat Pretest dan Posttest

Grafik batang pada gambar 3 menunjukkan bahwa kemampuan menyimak anak pada tahap *pretest* masih tergolong rendah, dengan skor terendah sebesar 16 dan skor tertinggi sebesar 31. Setelah penggunaan media buku cerita interaktif berbasis *story branching*, hasil *posttest* memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan menyimak pada seluruh anak tanpa adanya penurunan nilai. Pada tahap *posttest*, skor terendah meningkat menjadi 24 dan skor tertinggi mencapai 32. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun.

Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan menyimak anak, dilakukan analisis menggunakan uji *N-Gain* yang hasilnya disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7 Hasil Uji N-Gain

Nama	pretest	posttest	N - Gain
Ak	18	28	0,7
Da	18	25	0,5
Ar	31	31	0,0
Bi	16	26	0,6
Ze	17	28	0,7
Ke	16	24	0,5
Ca	25	29	0,6
At	28	31	0,8
El	17	31	0,9
Za	30	32	1
Ar	27	32	1
Ad	17	29	0,8
Sa	23	31	0,9
Ti	23	30	0,8
De	25	29	0,6

Berdasarkan hasil uji N-Gain pada Tabel 7, kemampuan menyimak anak mengalami peningkatan pada kategori sedang hingga tinggi. Nilai N-Gain tertinggi mencapai 1,0, sedangkan nilai terendah sebesar 0,0, dengan mayoritas anak berada pada kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media buku cerita digital berbasis *branching storyline* efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun.

Peningkatan kemampuan menyimak ini dapat dijelaskan secara teoretis melalui perspektif (Morrow, 2007) yang menyatakan bahwa lingkungan literasi yang kaya (*literacy-rich environment*) mampu melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan membaca dan menyimak melalui pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna. Temuan ini diperkuat oleh (Williamson dkk., 2023) yang menunjukkan bahwa kegiatan membaca cerita yang interaktif dan responsif di PAUD mendorong antusiasme serta keterlibatan anak secara lebih mendalam selama proses menyimak berlangsung. Konsep *branching storyline* dalam penelitian ini mengoperasionalkan prinsip tersebut secara nyata dengan memberikan pilihan alur cerita yang mendorong anak untuk berpikir, memilih, dan merespons secara aktif. Melalui percabangan alur cerita, anak tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam memahami isi cerita, memprediksi alur, dan memberikan respons terhadap cerita yang didengar.

Selain itu, penggunaan ilustrasi berwarna, tampilan visual yang menarik, dan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak membantu anak memahami isi cerita secara lebih konkret. Media yang memadukan unsur visual dan aktivitas partisipatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendukung keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan (Xing dkk., 2025) dalam meta-analisisnya yang membuktikan bahwa membaca interaktif secara konsisten meningkatkan kemampuan naratif dan menyimak anak usia dini dibandingkan metode bercerita satu arah. (Lepola dkk., 2023) juga menemukan bahwa kesempatan anak untuk terlibat aktif secara verbal dan kognitif selama kegiatan menyimak – seperti menjawab pertanyaan dan membuat pilihan secara langsung meningkatkan kemampuan menyimak naratif anak usia 5 tahun. Penggunaan media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak juga terbukti mampu meningkatkan perhatian, konsentrasi, dan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran (Khotimah dkk., 2021), serta membantu anak memahami materi secara lebih konkret dan bermakna (Darihastining dkk., 2020).

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menghadirkan kebaruan yang signifikan. (Simatupang dkk., 2023) menunjukkan bahwa metode bercerita melalui *big book* dapat meningkatkan kemampuan literasi anak, namun media yang digunakan masih bersifat linear dan belum memberikan ruang bagi anak untuk menentukan jalannya cerita secara mandiri. (Son & Butcher, 2024) menegaskan bahwa fitur interaktif dalam buku cerita digital yang dirancang sesuai karakteristik kognitif anak terbukti lebih efektif meningkatkan pemahaman cerita dibandingkan buku cerita

konvensional yang bersifat satu arah. Berbeda dari penelitian-penelitian tersebut, media buku cerita digital berbasis *branching storyline* pada penelitian ini menjadikan proses menyimak lebih interaktif, tidak bergantung pada kemampuan verbal guru, dan menempatkan anak sebagai subjek aktif yang menentukan jalannya cerita. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat membantu anak memahami materi secara lebih konkret dan bermakna melalui pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan (Darihastining dkk., 2020; Liu dkk., 2024)

Oleh karena itu, buku cerita digital berbasis *branching storyline* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini karena mampu meningkatkan kemampuan menyimak melalui pengalaman belajar yang aktif, partisipatif, dan bermakna.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media buku cerita digital berbasis *branching storyline* "Kakekku" yang memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun di TK Taman Sari Surabaya. Berdasarkan hasil validasi ahli, media dan instrumen penelitian memperoleh rata-rata persentase sebesar 93,31% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, bahasa, tampilan visual, ilustrasi, dan kesesuaian dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Hasil uji kepraktisan oleh tiga guru TK Taman Sari Surabaya mencapai persentase 100% dengan kategori sangat layak, yang mengindikasikan bahwa media mudah digunakan dan dapat diintegrasikan langsung dalam kegiatan pembelajaran di PAUD tanpa kendala teknis yang berarti.

Hasil analisis uji N-Gain menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menyimak anak pada kategori sedang hingga tinggi setelah penggunaan media buku cerita digital berbasis *branching storyline*. Nilai N-Gain tertinggi mencapai 1,0 dan mayoritas anak menunjukkan peningkatan kemampuan menyimak yang signifikan, yang membuktikan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam menstimulasi perkembangan bahasa reseptif anak usia dini, khususnya pada aspek kemampuan menyimak. Keefektifan media ini secara teoretis dapat dijelaskan melalui perspektif (Morrow, 2007) bahwa lingkungan literasi yang kaya dan interaktif mampu mengoptimalkan keterlibatan aktif anak dalam kegiatan menyimak, yang dalam penelitian ini diwujudkan melalui konsep *branching storyline* yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menentukan pilihan alur cerita secara mandiri.

Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi berupa alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat dikembangkan oleh guru PAUD menggunakan aplikasi *Canva* dan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) tanpa memerlukan keahlian teknis yang kompleks. Konsep *branching storyline* terbukti menjadi strategi konkret dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada anak, sehingga proses menyimak tidak lagi bergantung sepenuhnya pada kemampuan verbal guru. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada penggunaan desain *One Group Pretest-Posttest* tanpa kelompok kontrol dan jumlah subjek yang terbatas pada satu satuan PAUD. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk: (1) menggunakan desain *quasi-experimental* dengan kelompok kontrol untuk memperoleh bukti efektivitas yang lebih kuat; (2) memperluas subjek penelitian ke beberapa satuan PAUD dengan latar sosial ekonomi yang beragam; serta (3) mengeksplorasi pengembangan media *branching storyline* berbasis teknologi yang lebih adaptif seperti *augmented reality* untuk meningkatkan pengalaman belajar anak usia dini secara lebih personal dan responsif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD), Universitas Negeri Surabaya atas arahan, bimbingan, serta dukungan yang diberikan selama proses penelitian dan penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada TK Taman Sari Surabaya atas izin dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Moh. (2022). Innovative leadership management in early children education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3007–3012. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan media audio visual berbasis kearifan budaya lokal pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Davidson, R., & Randhawa, G. (2020). The sign 4 little talkers intervention to improve listening, understanding, speaking, and behavior in hearing preschool children: Outcome evaluation. *JMIR Pediatrics and Parenting*, 3(1). <https://doi.org/10.2196/15348>
- 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>
- Kurnia, R., Guslinda, G., & Safriyanti, M. (2020). Meningkatkan perkembangan membaca melalui buku cerita rakyat melayu pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 803. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.457>
- Lepola, J., Kajamies, A., Laakkonen, E., & Collins, M. F. (2023). Opportunities to talk matter in shared reading: The mediating roles of children's engagement and verbal participation in narrative listening comprehension. *Early Education and Development*, 34(8), 1896–1918. <https://doi.org/10.1080/10409289.2023.2188865>
- Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: a meta-analysis and systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 72(2), 765–796. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>
- Liu, S., Reynolds, B. L., Thomas, N., & Soyoo, A. (2024). The use of digital technologies to develop young children's language and literacy skills: A systematic review. *sage open*, 14(1). <https://doi.org/10.1177/21582440241230850>
- Luh, N., Astiti, Y., Rasmini, W., Ekaningtyas, D., Institut, A., Hindu, A., Gde, N., & Mataram, P. (2021). Pengaruh penggunaan metode bercerita terhadap peningkatan kemampuan menyimak anak usia dini. Dalam KUMAROTTAMA: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 1). <https://e-journal.iahn-gdepudja.ac.id/>
- Maharjan, B., Manandhar, N. K., Pant, B. P., & Dahal, N. (2024). Meaningful engagement of preschoolers through storytelling pedagogy. *Pedagogical Research*, 9(2). <https://doi.org/10.29333/pr/14144>
- Marji, M., Schwartz, C., Nguyen, T., Kupfer, A. S., Blais, C., Restrepo, M. A., & Glenberg, A. M. (2024). Learning to listen: Changes in children's brain activity following a listening comprehension intervention. *Behavioral Sciences*, 14(7). <https://doi.org/10.3390/bs14070585>
- Mdodana-Zide, L. (2024). Using ADDIE model for scaffolded learning and teaching intervention. *Interdisciplinary Journal of Education Research*, 6, 1–15. <https://doi.org/10.38140/ijer-2024.vol6.28>
- Morrow, L. M. (2007). *Developing literacy in preschool: Tools for teaching literacy (3rd ed.)*. New York: Guilford Press DEVELOPING LITERACY IN PRESCHOOL <https://doi.org/10.4135/9781446214534.n5>
- Nugrohowati, K., Adhe, K. R., & Info, A. (2023). Pengembangan buku cerita bergambar pengembangan buku cerita bergambar acita tema kesehatan dan keselamatan pada anak usia 4-5 tahun. <https://journal.iainnumetrolampung.ac.id/index.php/jtep>
- Nur Putri, N. A., Rahmawati, I. Y., & Kristiana, D. (2022). Implementasi model pembelajaran cerdas berbahasa Indonesia fonik (cbi fonik) dalam menstimulus kemampuan menyimak anak usia dini. *Jurnal Paedagogy*, 9(4), 772. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i4.5480>
- PISA. (2023). *PISA 2022 results factsheets Indonesia pube*. <https://oecdch.art/a40de1dbaf/C108>.
- Rost, M. (2016). *Teaching and researching listening*. Routledge <https://doi.org/10.4324/9781315719146-23>

- Rosyidi, A. A., Octaviana, E. N., & Hafidah, R. (2022). Meningkatkan keterampilan menyimak pada anak usia 5-6 tahun melalui metode bercerita. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 6(1), 44. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v6i1.27521>
- Simatupang, N. D., Widayati, S., Adhe, K. R., & Sholichah, S. A. (2023). Pengembangan buku cerita big book kalender meja dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1130–1141. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4067>
- Son, S. H. C., & Butcher, K. R. (2024). Effects of varied multimedia animations in digital storybooks: A randomised controlled trial with preschoolers. *Journal of Research in Reading*, 47(3), 249–268. <https://doi.org/10.1111/1467-9817.12452>
- Sugiyono. (2024). Audiensi: Jurnal pendidikan dan perkembangan anak upaya meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara anak kelompok b di TK melalui metode bercakap-cakap menggunakan ape buku cerita bergambar. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 3(1), 62–73. <https://ejournal.uksw.edu/audiensi>
- Williamson, J., Hedges, H., & Jesson, R. (2023). Storybook reading: Literacy and teacher knowledge in early childhood education. *Journal of Early Childhood Literacy*. <https://doi.org/10.1177/14687984231214990>
- Xing, L., Tang, Y., Liu, Q., Chen, H., Zeng, J., & Su, J. (2025). The effects of interactive reading on young children's narrative abilities: A meta-analytic study. <https://doi.org/10.37766/inplasy2025.10.0086>
- Zamzam, R., Elfahmi, F. K., Febriagivary, A. H., & Baadilla, I. (2023). In crisis : Early detection of young children's mental health during the COVID-19 pandemic in Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1556–1563. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4203>