

Pengembangan Aplikasi Sipendongeng "Cerita Edukatif dan Interaktif untuk Balita"

M. Fikri Zulfi^{*1}, Dedy Kiswanto², Atta Zulfahrizan³, M. Rizki Andrian Fitra⁴, Adamsyach Prana Walidin⁵, Iwan Agi Berutu⁶, Reo Rizki Ananda⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Email: ^{1*}fikrizulfi5.4233250003@mhs.unimed.ac.id, ²dedykiswanto@unimed.ac.id,

³latifhamzah106.4233250021@mhs.unimed.ac.id, ⁴andrian25544.4232550001@mhs.unimed.ac.id,

⁵kazutokirigaya.4233250034@mhs.unimed.ac.id, ⁶iwanberutu.4233550039@mhs.unimed.ac.id, ⁷reorizki07@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: fikrizulfi5.4233250003@mhs.unimed.ac.id

Abstrak

Rendahnya intensitas kegiatan mendongeng kepada anak usia dini serta meningkatnya paparan konten digital pasif yang kurang mendidik. Salah satu penyebabnya adalah keterbatasan waktu orang tua dan kurangnya media dongeng yang menarik dan mudah digunakan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan aplikasi SIPENDONGENG, yaitu media digital berbasis Android yang berisi cerita edukatif dan interaktif untuk balita. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi yang mampu membantu kegiatan mendongeng dengan menyajikan ilustrasi menarik, dan narasi otomatis. Metode pengembangan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji coba dilakukan terhadap anak usia 4–5 tahun dan guru pendamping di salah satu RA di Kota Medan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa anak menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap aplikasi, dan guru menyatakan aplikasi mendukung literasi dini serta mudah digunakan. Berdasarkan masukan, aplikasi dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan cerita fabel yang mengandung nilai moral. Aplikasi SIPENDONGENG sudah siap rilis sebagai media pendukung literasi dan pembentukan karakter anak usia dini.

Kata Kunci: Dongeng Anak, Aplikasi Edukatif, Balita, Literasi Dini, ADDIE

Abstract

Decreasing frequency of storytelling activities for early childhood and the increasing exposure to passive digital content with low educational value. One of the contributing factors is parents' limited time and the lack of engaging and user-friendly storytelling media. To address this issue, the SIPENDONGENG application was developed as an Android-based digital platform containing educational and interactive stories for toddlers. The purpose of this study is to produce an application that supports storytelling activities by providing appealing illustrations and automatic narration. The development method follows the ADDIE model, which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Trials were conducted with children aged 4–5 years and accompanying teachers at an early childhood education institution (RA) in Medan. The trial results show that children exhibited a high level of interest in the application, and teachers stated that the app supports early literacy and is easy to use. Based on feedback, the application was further developed by adding fable stories containing moral values. The SIPENDONGENG application is now ready to be released as a supporting tool for literacy and character development in early childhood.

Keywords: Children's Storytelling, Educational Application, Toddler, Early Literacy, ADDIE

1. PENDAHULUAN

Periode usia balita merupakan masa emas perkembangan anak yang sangat menentukan pembentukan karakter, kecerdasan, dan keterampilan berbahasa. Pembentukan karakter merupakan suatu kebutuhan untuk tuntunan didalam memberikan budi pekerti atau moral yang baik[1]. Salah satu cara tradisional yang terbukti efektif dalam mendukung tumbuh kembang balita adalah melalui kegiatan mendongeng. Menurut [16], dongeng adalah cerita fiktif yang bertujuan untuk menghibur dan mengandung nilai-nilai budi pekerti di dalamnya sehingga anak mengisi memori dengan informasi-informasi dalam nilai-nilai kehidupan. Dongeng harus selalu hadir dalam setiap bagian waktu anak[2]. Mendongeng tidak hanya memberikan hiburan, menanamkan nilai-nilai moral, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan imajinasi, memperkaya kosakata, serta mempererat hubungan emosional antara orang tua dan anak[3].

Namun, dalam era digital saat ini, intensitas kegiatan mendongeng mulai berkurang. Berdasarkan Badan Pusat Statistik tahun 2024, hanya sekitar 17,21% kegiatan mendongeng dalam aktivitas seminggu terakhir pada tahun 2021[4]. Nurhidayah dan Wangit (2021) juga mendapatkan informasi bahwa hanya sekitar 37,5% anak siswa kelas IV SD Negeri di Kecamatan Depok yang suka membaca dongeng[5]. Orang tua kerap mengalami keterbatasan waktu karena terjebak dalam rutinitas kerja yang padat[6], kurangnya referensi cerita yang sesuai, atau bahkan kesulitan dalam menyampaikan dongeng secara menarik. Di sisi lain, anak-anak semakin akrab dengan perangkat digital seperti smartphone dan tablet, yang lebih sering digunakan untuk mengakses konten pasif tanpa nilai edukatif yang jelas. Menurut data Badan Pusat Statistik tahun 2020, pengguna gadget pada anak usia pra sekolah sebesar 47,7%, untuk provinsi Bengkulu sebanyak 1,5 juta jiwa menggunakan gadget[7]. Hal ini menjadi tantangan sekaligus peluang untuk mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan mendongeng.

Penelitian sebelumnya oleh [19] merancang sebuah aplikasi dongeng anak berbasis Android menggunakan App Inventor, yakni sebuah perangkat lunak web-based yang ditujukan bagi semua orang dalam mengembangkan aplikasi di Android, namun ilustrasi gambar disajikan kurang menarik, dan tidak ada suara narasi dan latar, hanya teks narasi saja. Penelitian sebelumnya oleh [20] mengembangkan aplikasi dongeng Anak Domba yang Tersesat dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality (AR), namun hanya memiliki 1 contoh cerita dan tidak memiliki suara latar yang menambah kesan dunia dari cerita. Oleh karena itu, aplikasi SIPENDONGENG dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan yang akan melengkapi dari penelitian sebelumnya seperti gambar ilustrasi yang menarik serta suara latar pada cerita.

Merespons kondisi tersebut, diperlukan inovasi berupa media digital yang dapat memfasilitasi kegiatan mendongeng secara menarik, interaktif, dan mudah diakses. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pengembangan aplikasi dongeng berbasis Android yang disesuaikan dengan karakteristik anak balita. Aplikasi ini tidak hanya menyajikan cerita bergambar, tetapi juga dilengkapi dengan fitur suara narasi otomatis dan ilustrasi yang imajinatif, sehingga dapat menggugah minat anak sekaligus meringankan peran orang tua dalam menyampaikan cerita.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (R&D) dengan pendekatan model ADDIE. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang terstruktur secara sistematis dan mudah untuk dipahami. Menurut [9] terdapat lima langkah model pengembangan ADDIE yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ini juga terbukti efektif dalam pengembangan media pembelajaran digital, seperti yang dijelaskan dalam studi oleh [17] yang menekankan pentingnya desain instruksional yang berpusat pada pengguna untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berikut gambar tahap model ADDIE:



Gambar 1. Tahap model ADDIE

2.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dimulai dengan tahap analisis untuk mengidentifikasi masalah utama yang dihadapi orang tua dalam mendongeng kepada balita, seperti keterbatasan waktu dan akses terhadap cerita edukatif. Pada tahap ini, data dikumpulkan metode wawancara kepada guru TK dan survei melalui kuisioner online yang disebarakan menggunakan Google Form. Kuisioner ini ditujukan kepada responden yang terdiri dari orang tua dan/atau pengasuh anak balita, dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang cocok untuk diimplementasi dalam aplikasi. Pertanyaan dalam kuisioner dirancang untuk menggali informasi mengenai fitur-fitur yang diharapkan tersedia dalam aplikasi dongeng berbasis Android. Hasil yang diharapkan dari tahap ini adalah data mentah yang siap untuk dianalisis dan digunakan dalam pengembangan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Desain sistem merupakan tahap selanjutnya untuk memastikan bahwa seluruh komponen yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna yang telah dianalisis. Aplikasi ini dirancang menggunakan Flutter sebagai framework (kerangka kerja) utama dengan bahasa pemrograman Dart yang responsif dan performa yang cepat [8],[10],[18]. Flutter merupakan sebuah SDK (Software Development Kit) yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi mobile yang dibuat oleh Google. Flutter menggunakan bahasa pemrograman dart sehingga dapat dengan mudah untuk dipelajari [11]. Dalam aplikasi juga akan dibuat UI/UX yang mudah untuk digunakan. Untuk menghasilkan gambar cerita yang menarik dan sesuai dengan dunia imajinatif anak-anak, digunakan teknologi Sora AI sebagai alat bantu generasi gambar berbasis AI. Sementara itu, untuk menghadirkan pengalaman mendongeng secara otomatis tanpa keterlibatan langsung orang tua,

digunakan ElevenLabs sebagai penyedia suara narasi berbasis kecerdasan buatan. Desain kemudian diimplementasikan ke dalam kode Flutter.

Tahap pengembangan dimulai dengan proses pengembangan aplikasi dari hasil analisis dan desain sistem. Aplikasi SIPENDONGENG dikembangkan menggunakan framework Flutter, yang dipilih karena kemampuannya menghasilkan antarmuka pengguna (UI) yang interaktif dan responsif untuk platform Android. Android dipilih karena mempunyai Operating System (OS) yang baik, cepat, kuat dan juga mempunyai antarmuka pengguna intuitif (naluri) yang telah diatur dengan pilihan yang fleksibilitas [13].

Tahap implementasi dalam penelitian ini mencakup proses pengujian aplikasi SIPENDONGENG, serta uji coba langsung kepada target pengguna, yaitu orang tua dan balita. Aplikasi diuji untuk memastikan bahwa seluruh fitur berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan spesifikasi yang telah dirancang. Pengujian dilakukan menggunakan metode black-box testing, yaitu dengan menguji fungsionalitas aplikasi tanpa melihat struktur internal kode program [14]. Beberapa aspek utama yang diuji meliputi navigasi antar halaman, pemutaran cerita otomatis lengkap dengan ilustrasi dan suara, serta fitur tambahan seperti mode gelap, mode offline, dan antarmuka yang ramah anak. Selanjutnya, aplikasi akan diujicobakan pada anak balita dan guru RA, umpan balik dari pengguna dikumpulkan melalui observasi langsung anak yang menggunakan aplikasi untuk melihat efektivitas penggunaan aplikasi serta wawancara kepada guru untuk mengevaluasi sejauh mana aplikasi mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman mendongeng yang menarik sekaligus edukatif.

Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana umpan balik akan dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi dalam mendukung kegiatan mendongeng balita. Masukan dari pengguna digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan aplikasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan balita dan orang tua. Hasil yang diharapkan dari tahap ini adalah aplikasi final yang siap dirilis sebagai solusi inovatif untuk mendongeng secara interaktif dan edukatif.



Gambar 2. Diagram Alir Penelitian

2.2.1 Use Case Diagram

Diagram use case merupakan sebuah pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat [22]. Use Case Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna (aktor) dengan sistem aplikasi SIPENDONGENG. Diagram ini memberikan gambaran visual tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi yang akan dibangun [15].

Aktor utama dalam sistem ini adalah:

- Anak Balita: Merupakan pengguna langsung aplikasi yang akan menggunakan fitur-fitur interaktif dan mendengarkan cerita.
- Orang Tua: Berperan sebagai pendamping untuk mengatur awal aplikasi seperti tema terang atau gelap dan mengatur volume suara.



Gambar 3. Use Case Diagram

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Analisis Kebutuhan

Dalam penelitian ini, peneliti merancang aplikasi SIPENDONGENG, yaitu aplikasi pembelajaran berbasis Android yang ditujukan untuk anak-anak balita dalam mengenal nilai-nilai moral dan budaya melalui cerita dongeng interaktif. Aplikasi ini menggabungkan visualisasi ilustratif dan narasi audio otomatis untuk meningkatkan keterlibatan anak serta memberikan kemudahan bagi orang tua atau guru dalam kegiatan mendengarkan. Spesifikasi kebutuhan aplikasi berdasarkan hasil analisis data adalah sebagai berikut:

a. Pengguna Utama (Anak Balita)

Anak-anak usia 1–5 tahun menjadi fokus utama pengguna aplikasi. Berdasarkan hasil kuis ioner dan wawancara guru, mayoritas orang tua menyatakan bahwa anak mereka tertarik pada tampilan yang penuh warna, dan ilustrasi yang imajinatif. Selain itu, mereka juga menginginkan teks yang besar dan mudah dibaca[12], serta adanya suara narasi otomatis yang lembut. Aplikasi dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan ramah anak agar dapat dioperasikan secara mandiri. Fitur seperti suara latar belakang yang sesuai suasana cerita juga menjadi preferensi penting menurut responden.

b. Pendamping (Orang Tua atau Guru)

Orang tua atau guru berperan sebagai pendamping selama anak menggunakan aplikasi. Mereka dapat membantu anak dalam mengoperasikan aplikasi. Pendamping juga dapat mengatur beberapa preferensi aplikasi seperti mode malam atau pengaturan volume suara.

c. Sistem Aplikasi

Sistem aplikasi bertanggung jawab dalam menyajikan cerita pendek edukatif dengan visualisasi ilustratif dari SoraAI dan narasi otomatis dari ElevenLabs. Aplikasi juga harus mampu berjalan secara offline agar tetap bisa digunakan di lingkungan dengan keterbatasan internet. Sistem juga perlu menyediakan navigasi sederhana dan performa yang ringan.

3.2 Pengembangan Aplikasi

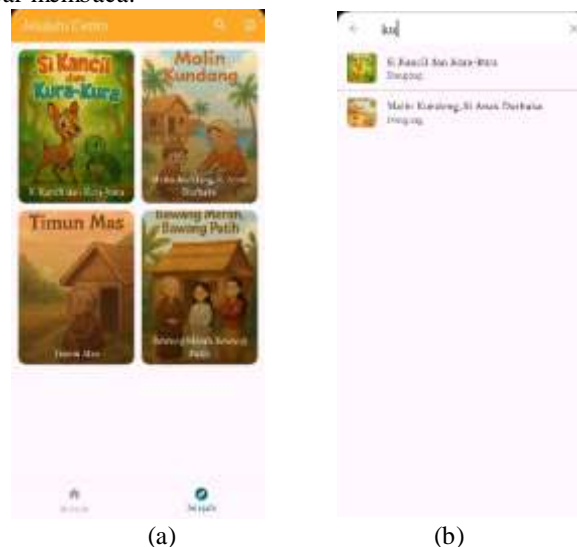
Pengembangan sistem SIPENDONGENG menghasilkan aplikasi dongeng anak balita dengan mengimplementasikan fitur-fitur yang telah dirancang berdasarkan hasil kebutuhan pengguna. Hasil pengembangan aplikasi ditunjukkan melalui antarmuka pengguna yang intuitif dan ramah anak. Aplikasi ini terdiri dari beberapa halaman utama, yaitu splash screen, halaman beranda, halaman jelajahi, halaman pencarian, halaman detail cerita, halaman baca dan halaman pengaturan.

Pada splash screen, pengguna disambut dengan tampilan visual yang menarik, menampilkan ilustrasi dunia dongeng yang penuh warna. Setelah itu, pengguna diarahkan ke halaman beranda, yang menjadi pusat navigasi utama, menampilkan menu cerita terbaru, rekomendasi cerita, serta akses ke fitur pencarian dan pengaturan.



Gambar 4. (a) Splash Screen, (b) Halaman Beranda

Halaman jelajahi terdiri dari semua cerita yang tersedia dalam aplikasi memungkinkan anak balita memilih cerita yang ia mau. Ilustrasi setiap cerita ditampilkan dengan ukuran yang besar agar mudah dikenali oleh anak-anak. Fitur pencarian yang tersedia di halaman pencarian juga dirancang dengan ikon dan teks yang besar agar dapat diakses dengan mudah oleh anak-anak yang belum lancar membaca.



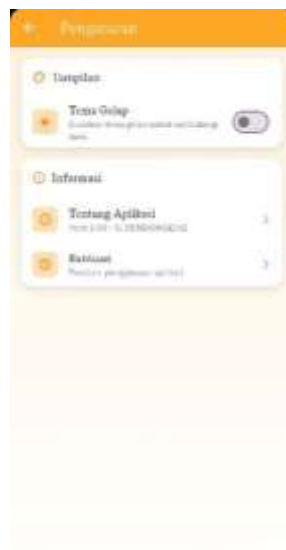
Gambar 5. (a) Halaman Jelajahi, (b) Halaman Pencarian

Saat cerita dipilih, pengguna diarahkan ke halaman detail cerita, di mana terdapat ilustrasi serta sinopsis singkat dari dongeng yang akan dibaca. Lanjut ke halaman baca, yang disajikan lengkap dengan ilustrasi gambar penuh warna, audio narasi otomatis yang lembut dan menyenangkan, serta tombol navigasi seperti pindah slide, play/pause suara narasi, dan pengatur volume. Suara latar belakang juga ditambahkan untuk menciptakan suasana dongeng yang imersif.



Gambar 6. (a) Halaman Detail Cerita, (b) Halaman Baca

Terakhir, Halaman Pengaturan ditujukan untuk orang tua sebagai pendukung untuk mengatur preferensi seperti memilih tema. Orang tua juga dapat melihat bantuan penggunaan aplikasi yang akan menjelaskan tata cara penggunaan aplikasi tersebut.



Gambar 7. Halaman Pengaturan

3.3 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan pada beberapa fitur utama, termasuk splash screen, tampilan cerita, pemutaran audio narasi, fitur pencarian cerita, dan menu pengaturan. Berikut adalah hasil pengujian fungsionalitas aplikasi:

Tabel 1. Pengujian Fungsionalitas Aplikasi

No.	Fitur yang diuji	Skenario uji	Hasil yang diharapkan	Status
1.	Splash Screen	Aplikasi dibuka	Splash screen tampil selama beberapa detik sebelum masuk beranda	Berhasil
2	Halaman Beranda	Menampilkan daftar cerita utama dan navigasi ke menu lainnya	Cerita tampil dan tombol navigasi berfungsi	Berhasil
3	Halaman Jelajahi	Menampilkan seluruh daftar cerita yang tersedia	Semua cerita tampil dalam grid	Berhasil

4	Halaman Detail Cerita	Cerita ditampilkan lebih lengkap	Cerita ditampilkan dan terdapat sinopsis	Berhasil
5	Pemutaran Narasi AI	Klik pada tombol “Mulai Membaca” di halaman detail	Narasi AI diputar otomatis saat halaman dibuka	Berhasil
6	Pencarian Cerita	Masukkan kata kunci pada kolom pencarian	Cerita dengan kata kunci relevan ditampilkan	Berhasil
7	Halaman Pengaturan	Ubah volume suara dan atur durasi penggunaan	Pengaturan berhasil diubah sesuai preferensi	Berhasil
8	Navigasi Antar Halaman	Navigasi dari satu halaman ke halaman lain (beranda, jelajahi, pengaturan)	Navigasi berjalan lancar tanpa crash	Berhasil
9	Kompatibilitas Perangkat	Aplikasi dijalankan di beberapa perangkat Android	Aplikasi berjalan normal dan stabil	Berhasil

Hasil pengujian fungsional menunjukkan bahwa seluruh fitur utama, seperti splash screen, halaman beranda, jelajahi, detail cerita, pembacaan cerita, pemutaran narasi AI, pencarian cerita, pengaturan aplikasi, serta navigasi antar halaman, berjalan dengan baik dan sesuai dengan skenario uji. Tidak ditemukan kendala teknis yang berarti dalam penggunaan aplikasi, baik dari segi fungsionalitas maupun kompatibilitas di beberapa perangkat Android yang diuji.

3.4 Uji Coba Aplikasi

Uji coba aplikasi SIPENDONGENG dilakukan kepada kelompok kecil anak balita berusia 4–5 tahun di salah satu RA (Raudhatul Athfal) di Kota Medan, dengan pendampingan langsung dari guru dengan mengobservasi anak-anak ketika menggunakan aplikasi tersebut beserta melakukan wawancara kepada guru.

Dari observasi yang dilakukan, anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap ilustrasi penuh warna, terutama dongeng hewan/fabel. Mereka juga mampu untuk mengingat kembali cerita atau pesan yang dibawakan. Dalam penggunaan aplikasi, mereka mampu berinteraksi secara mandiri dengan aplikasi, seperti memilih cerita, menekan tombol play/pause narasi, dan mengganti cerita, meskipun sebagian kecil masih membutuhkan bimbingan dalam menggunakan navigasi.



Gambar 8. Observasi Penggunaan Aplikasi pada Anak Balita

Wawancara dengan guru RA mengungkapkan bahwa aplikasi SIPENDONGENG sudah baik menjadi alternatif media mendongeng yang menarik dan praktis, terutama bagi orang tua atau guru yang memiliki keterbatasan waktu dan bahan cerita. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan ilustrasi yang menarik dapat membantu pemahaman anak terhadap isi cerita dan mempermudah kegiatan literasi dini di kelas, fitur-fitur yang terdapat di aplikasi sudah baik. Namun, guru menyarankan agar ditambahkan pilihan cerita terutama dongeng fabel atau cerita yang ringan dikarenakan anak-anak sangat antusias melihatnya.

Secara keseluruhan, uji coba ini menunjukkan bahwa aplikasi SIPENDONGENG berhasil diterima dengan baik oleh pengguna sasaran, baik anak maupun guru pendamping. Umpan balik ini menjadi dasar untuk perbaikan versi aplikasi berikutnya sebelum dirilis secara lebih luas.

3.5 Pengembangan Cerita Lanjutan

Sebagai tindak lanjut dari evaluasi aplikasi SIPENDONGENG berdasarkan hasil uji coba dan wawancara dengan guru, salah satu aspek yang menjadi perhatian adalah keberagaman konten cerita. Guru menyarankan agar aplikasi dilengkapi dengan beberapa cerita tambahan seperti dongeng fabel yang mengandung nilai-nilai moral yang mudah dipahami. Berdasarkan masukan tersebut, dilakukan penambahan beberapa cerita fabel pada versi pengembangan berikutnya.

Cerita fabel dipilih karena karakter hewan yang terbukti lebih mudah menarik perhatian anak usia dini[21]. Selain itu, cerita fabel memiliki struktur naratif yang sederhana namun sarat dengan pesan moral, seperti kejujuran, kerja keras, dan tolong-menolong. Rencana pengembangan konten mencakup penambahan 3 dongeng fabel populer, seperti Kancil dan Buaya, Semut dan Belalang, serta Gajah dan Semut.

Pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas aplikasi terhadap kegiatan mendongeng anak dengan konten cerita, memperkaya pengalaman mendongeng, serta memberikan fleksibilitas bagi guru dan orang tua dalam memilih cerita yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan anak. Dengan demikian, aplikasi SIPENDONGENG telah mencapai versi final yang layak digunakan, dan siap dirilis untuk masyarakat luas sebagai media edukatif interaktif yang mendukung perkembangan literasi dan karakter anak usia dini.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan aplikasi SIPENDONGENG sebagai solusi inovatif berbasis Android yang dirancang untuk memberikan pengalaman mendongeng yang menarik, edukatif, dan mudah diakses. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE menghasilkan aplikasi yang memiliki tampilan antarmuka ramah anak, fitur narasi suara otomatis, ilustrasi yang mendukung daya imajinasi, serta fitur penunjang akses offline. Hasil uji coba menunjukkan bahwa aplikasi ini mendapat respon positif dari anak-anak dan pendamping, terbukti dari tingginya keterlibatan anak selama menggunakan aplikasi serta masukan dari guru terkait keberagaman konten cerita. Berdasarkan evaluasi dan revisi yang dilakukan, penambahan cerita fabel menjadi langkah lanjutan yang memperkaya konten dan memperkuat aspek nilai-nilai moral yang ingin disampaikan. Dengan demikian, aplikasi SIPENDONGENG dinyatakan layak digunakan sebagai media bantu dalam kegiatan literasi dini dan mendukung pembentukan karakter anak usia balita melalui pendekatan cerita yang interaktif dan bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Terimakasih kepada dosen yang telah memberikan kami arahan selama ini. Terlebih kepada dosen pembimbing Dedy Kiswanto, M.Kom, juga kepada orang tua kami yang selalu mendukung sampai saat ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada pimpinan lembaga pendidikan RA di Kota Medan yang telah memberikan izin dan fasilitas untuk melakukan uji coba aplikasi kepada anak didik. Terima kasih juga disampaikan kepada guru pendamping yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan dan wawasan berharga dalam proses evaluasi aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Yanti, P. Maesaturofiqoh, dan A. Sodiq, "Pengembangan Buku Cerita Anak Berbasis Nilai Karakter Semangat Kebangsaan dan Cinta Tanah Air untuk Peserta Didik Kelas IV SD/MI," Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, vol. 8, no. 2, pp.149-160, 2021, doi: <https://doi.org/10.24042/terampil.v8i2.11274>
- [2] M. Napratilora, Mardiah, dan S. Nurhaqia, "Mendongeng Melalui Jenis-Jenis Dongeng Untuk Anak Usia Dini", JUDEK, vol. 11, no. 2, pp. 121–134, Nov. 2023, doi: [10.61672/judek.v11i2.2657](https://doi.org/10.61672/judek.v11i2.2657).
- [3] W. INDRIANI and H. Susilo, "EFEKTIVITAS DONGENG UNTUK MENANAMKAN MORAL PADA ANAK USIA DINI DI RUMAH", jurnal-pendidikan-luar-sekolah, vol. 10, no. 1, pp. 329–337, Jul. 2021.
- [4] Badan Pusat Statistik Indonesia. "Profil Anak Usia Dini 2024," 2024, Diakses pada 25 Juli 2025, dari <https://www.bps.go.id/id/publication/2024/12/13/744350b0873dcb98dfeab38c/profil-anak-usia-dini-2024.html>
- [5] I. Nurhidayah, & M. N. Wangid, "Pengembangan Bahan Ajar Buku Dongeng Berbasis Sainsmatika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep," AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, vol. 9, no. 2, pp. 259-268, Juni 2020 doi: <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2688>
- [6] Y. D. Ananta, "Penanganan Kurangnya Perhatian Orang Tua pada Perilaku Anak Usia Dini", Lencana, vol. 3, no. 1, pp. 145–154, Nov. 2024, doi: <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4507>
- [7] E. Puspitasari, & S. Novita "Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Memberikan Gadget Pada Anak Usia Pra Sekolah," JURNAL NERS GENERATION, vol. 2, no. 3, pp. 130-138, Desember 2023

- [8] S. Ainah, Y. N. C. Khotimah, A. Maharani, N. N. K. Sari, dan V. H. Pranatawijaya, "Implementasi Framework Flutter Untuk Pengembangan Aplikasi Restoran Dengan Penerapan API ChatGPT," JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), vol. 8, no. 3, pp. 3802-3809, 2024
- [9] A. H. Brown and T. D. Green, *The Essentials of Instructional Design: Connecting Fundamental Principles with Process and Practice*, 3rd ed., New York: Routledge, 2016.
- [10] N. N. Annail dan M. Syani, "MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA ANAK BILINGUAL BERBASIS MOBILE", JITET, vol. 12, no. 3S1, pp. 3683-3689, Oct. 2024, doi: <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3S1.5182>
- [11] Muslim, R. P. Sari, dan S. Rahmayuda, "Implementasi Framework Flutter Pada Sistem Informasi Perpustakaan Masjid (Studi Kasus: Masjid di Kota Pontianak)," Coding : Jurnal Komputer dan Aplikasi, vol. 10, no. 1, pp. 46-59, 2022, doi: <https://doi.org/10.26418/coding.v10i01.52178>
- [12] S. Khoiriah, N. Sahurina, dan Nofalia. "Rancang Bangun User Interface Game Edukasi Anak," INSTINK: (Jurnal Inovasi Pendidikan, Teknologi Informasi & Komputer), vol. 1, no. 2, pp. 16-22, 2022, doi: 10.30599/instink.v1i2.1754.
- [13] R. A. Sari, M. Sutrisno, A. Rahman, dan M. N. A. Kodri, "Penerapan Model Research and Development Untuk Media Belajar Desain Grafis Berbasis Android," Just IT : Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer, vol. 13, no. 2, pp. 100-111, 2023.
- [14] S. D. Pratama, Lasimin, dan M. N. Dadaprawira, "Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Edu Digital Berbasis Website Menggunakan Metode Equivalence Dan Boundary Value," Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD, vol. 6, no. 2, pp. 560-569, 2023, doi: <https://doi.org/10.53513/jsk.v6i2.8166>
- [15] M. B. Bangun, D. Kiswanto, A. S. Nasution, Y. Marito, dan N. Mubarakah, "Rancang Bangun Sistem Latihan Soal Matematika Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Bagi Siswa SD," JURNAL SISTEM INFORMASI TGD, vol. 4, no. 4, pp. 855-863, 2025, doi: <https://doi.org/10.53513/jursi.v4i4.11691>
- [16] N. P.C. P. Dewi, I. B. Putrayasa dan I. N. Sudiana, "Membentuk Karakter Anak Melalui Habituaasi Dongeng Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar," JURNAL ILMIAH BAHASA DAN SASTRA, vol. 8, no. 2, pp. 68-77, 2021, doi: <https://doi.org/10.21067/jibs.v8i2.6259>
- [17] S. E. Smaldino, D. L. Lowther, and J. D. Russell, *Instructional Technology and Media for Learning*, 11th ed., Pearson Education, 2019.
- [18] H. Mardhotillah and R. Rakimahwati, "Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini", J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini, vol. 6, no. 2, pp. 779-792, Jul. 2021, doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- [19] Y. I. Chandra, "Perancangan Aplikasi Cerita Rakyat Indonesia dengan Menggunakan Metode Rapid Application Development Berbasiskan Android", jikstik, vol. 14, no. 1, pp. 19-30, Sep. 2020.
- [20] F. D. Kardha, R. Herawati, dan A. B. Laksono, "Rancangan Bangun Aplikasi Dongeng Anak Domba Yang Tersesat Dengan Augmented Reality Berbasis Android," GO INFOTECH: JURNAL ILMIAH STMIK AUB, 2022, vol. 28, no. 1, pp. 43-53, 2022, doi: <https://doi.org/10.36309/goi.v28i1.165>
- [21] K. E. N. Nahak and C. A. . Naitili, "PENGUNAAN BUKU CERITA FABEL DENGAN MODEL QUANTUM LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN DI SEKOLAH DASAR", HINEF, vol. 2, no. 2, pp. 39-47, Aug. 2023.
- [22] E. Sopriani dan H. Purwanto, "Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada Pt. Xyz (Department It Infrastructure)", JSI, vol. 10, no. 1, hlm. 127-138, Jan 2023.