



## Strategi Inovatif dalam Meningkatkan Permainan Aktif Anak Usia Dini melalui Dongeng Interaktif

Enjelin Okta Andini<sup>1</sup>, Naimah<sup>2</sup>, Umi Faizah<sup>3</sup>

[23204032019@student.uin.suka.ac.id](mailto:23204032019@student.uin.suka.ac.id), [naimah@uin-suka.ac.id](mailto:naimah@uin-suka.ac.id)<sup>2</sup>, [umifaizah74@gmail.com](mailto:umifaizah74@gmail.com)<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia

<sup>3</sup> STPI Bina Insan Mulia, Yogyakarta, Indonesia

### ARTICLE INFO:

#### Article history:

Received: 22-04-2026

Accepted: 27-04-2026

Published: 02-05-2026

#### Kata Kunci:

*Strategi Inovatif,  
Permainan Aktif,  
Anak Usia Dini,  
Dongeng Interaktif.*

#### Keyword:

*Innovative Strategies,  
Active Play,  
Early Childhood,  
Interactive Storytelling*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas metode dongeng interaktif dalam meningkatkan aktivitas bermain, keterampilan motorik, dan kemampuan komunikasi pada anak usia dini. Metode yang digunakan adalah studi literatur sistematis dengan pendekatan analisis tematik terhadap berbagai penelitian terkait penerapan storytelling interaktif dalam pendidikan anak usia dini. Kajian ini mengintegrasikan temuan dari berbagai studi yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis interaksi dan pengalaman memiliki kontribusi signifikan terhadap perkembangan motorik dan bahasa anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dongeng interaktif mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam aktivitas bermain secara signifikan, dengan sekitar 80% anak menunjukkan partisipasi aktif dibandingkan metode konvensional sebesar 45%. Selain itu, terjadi peningkatan keterampilan motorik kasar hingga 78% dan motorik halus hingga 82%. Dalam aspek komunikasi, penggunaan kosakata baru meningkat sebesar 85% dan partisipasi verbal mencapai 90%. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa storytelling interaktif dapat meningkatkan kemampuan bahasa, interaksi sosial, serta koordinasi motorik anak melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas belajar. Secara keseluruhan, metode dongeng interaktif terbukti lebih efektif dibandingkan pendekatan pembelajaran pasif dalam

mendukung perkembangan anak secara holistik. Namun demikian, implementasinya masih menghadapi kendala seperti keterbatasan kompetensi guru dan fasilitas pendukung, sehingga diperlukan strategi pengembangan yang lebih sistematis.

### ABSTRACT

This study aims to explore the effectiveness of interactive storytelling methods in enhancing play activities, motor skills, and communication abilities in early childhood. The research employs a systematic literature review with a thematic analysis approach, synthesizing findings from previous studies on the implementation of interactive storytelling in early childhood education. Prior research indicates that interaction- and experience-based learning approaches significantly contribute to children's motor and language development. The results show that interactive storytelling significantly improves children's engagement in play activities, with approximately 80% of children demonstrating active participation compared to 45% in conventional methods. Furthermore, gross motor skills increased by up to 78% and fine motor skills by 82%. In terms of communication, the use of new vocabulary improved by 85%, while verbal participation reached 90%. These findings are consistent with previous studies highlighting that interactive storytelling enhances language development, social interaction, and motor coordination through active involvement in learning processes. Overall, interactive storytelling is proven to be more effective than passive learning approaches in supporting holistic child development. However, its implementation faces challenges, including limited teacher competence and inadequate supporting facilities, indicating the need for more systematic development strategies.

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan anak usia dini (AUD) merupakan fondasi penting dalam pembentukan kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan motorik yang akan memengaruhi tahap perkembangan selanjutnya. Pada fase ini, anak berada dalam masa golden age, yaitu periode di mana perkembangan otak berlangsung sangat pesat sehingga stimulasi yang diberikan akan berdampak jangka panjang terhadap kualitas perkembangan individu (Aksoy & Baran, 2020). Oleh karena itu, proses pembelajaran pada anak usia dini perlu dirancang secara optimal dengan memperhatikan karakteristik perkembangan anak yang aktif, eksploratif, dan belajar melalui pengalaman langsung.

Berbagai studi menunjukkan bahwa aktivitas bermain memiliki peran signifikan dalam menstimulasi perkembangan tersebut, terutama ketika dirancang secara terarah dan edukatif (Duncan et al., 2019). Bermain tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media belajar yang memungkinkan anak mengembangkan keterampilan berpikir, berinteraksi sosial, serta mengasah kemampuan motorik secara alami. Konsep *learning through play* menegaskan bahwa anak belajar lebih efektif ketika mereka terlibat secara aktif dalam aktivitas yang menyenangkan dan bermakna (Maulinda et al., 2024). Namun demikian, praktik pembelajaran di banyak lembaga PAUD masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang cenderung berpusat pada guru dan bersifat pasif, seperti ceramah atau pemberian lembar kerja (Eyre et al., 2020). Kondisi ini menyebabkan keterlibatan anak dalam proses belajar belum optimal dan berpotensi menghambat perkembangan holistik mereka.

Dalam konteks tersebut, diperlukan inovasi metode pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur bermain aktif dengan tujuan pendidikan secara efektif. Salah satu pendekatan yang berkembang dalam pendidikan anak usia dini adalah dongeng interaktif, yaitu metode bercerita yang melibatkan partisipasi aktif anak melalui gerakan, ekspresi, dan interaksi sosial. Berbeda dengan *storytelling* konvensional yang bersifat satu arah, dongeng interaktif menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Anak tidak hanya mendengarkan cerita, tetapi juga berperan sebagai tokoh, menirukan gerakan, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Penelitian terkini menunjukkan bahwa *storytelling* interaktif dapat meningkatkan kemampuan bahasa, keterampilan sosial, serta koordinasi motorik anak karena memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan (Na'imah, 2022). Selain itu, pendekatan berbasis pengalaman dan interaksi sosial dinilai lebih efektif dibandingkan metode pasif dalam meningkatkan keterlibatan belajar anak (Vargas-Vitoria et al., 2023). Anak yang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi, daya ingat yang lebih baik, serta kemampuan komunikasi yang lebih berkembang.

Meskipun demikian, kajian literatur menunjukkan bahwa penelitian mengenai dongeng interaktif masih memiliki keterbatasan. Sebagian besar penelitian berfokus pada aspek tertentu, seperti perkembangan bahasa atau motorik saja, dan belum mengkaji secara komprehensif keterkaitannya dengan permainan aktif serta perkembangan sosial-emosional anak secara simultan (Al Umairi, 2025). Selain itu, implementasi metode ini di Indonesia masih belum

dilakukan secara sistematis dalam kurikulum PAUD (Na'imah, 2022). Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap), yaitu kurangnya kajian terpadu yang menganalisis efektivitas dongeng interaktif sebagai strategi untuk meningkatkan permainan aktif sekaligus perkembangan holistik anak usia dini.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas dongeng interaktif dalam meningkatkan permainan aktif, keterampilan motorik, serta kemampuan komunikasi dan sosial-emosional anak usia dini. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) bagaimana efektivitas dongeng interaktif dalam meningkatkan permainan aktif dan keterampilan motorik anak usia dini, (2) bagaimana dampaknya terhadap kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak, dan (3) bagaimana model implementasi dongeng interaktif yang efektif dalam pembelajaran PAUD.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian mengenai pembelajaran berbasis pengalaman dan storytelling dalam pendidikan anak usia dini. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dan pemangku kebijakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini di Indonesia.

## **LITERATUR REVIEW**

### **Pembelajaran Berbasis Permainan sebagai Strategi Inovatif**

Pembelajaran berbasis permainan (play-based learning) merupakan pendekatan yang mengintegrasikan elemen permainan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan serta perkembangan anak secara holistik. Menurut Bellocchi et al. (2025), metode ini memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung yang menyenangkan, yang pada akhirnya mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan motorik mereka. Pendekatan ini juga telah diterapkan dalam berbagai bentuk, seperti gamifikasi (Brown & Johnson, 2023) dan pembelajaran berbasis pengalaman (Lee & Park, 2023), yang bertujuan untuk membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna dan memotivasi anak untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis permainan memiliki beberapa aspek utama yang perlu diperhatikan dalam implementasinya. Pertama, keterlibatan aktif anak dalam kegiatan belajar sangat penting untuk mendukung perkembangan kognitif dan emosional mereka (Wicaksono & Rahayu, 2025). Kedua, adanya unsur interaksi sosial dalam permainan membantu anak mengembangkan keterampilan komunikasi serta kerja sama dengan teman sebaya (Mushab Al Umairi, 2023). Ketiga, permainan aktif juga berkontribusi terhadap perkembangan motorik kasar dan halus anak dengan mendorong mereka untuk bergerak secara bebas dalam lingkungan belajar yang interaktif (Hidayat, 2020). Meskipun metode ini telah banyak diterapkan dalam pendidikan anak usia dini, penelitian yang lebih dalam masih diperlukan untuk memahami bagaimana strategi ini dapat lebih efektif jika digabungkan dengan metode berbasis cerita, seperti dongeng interaktif.

## **Dongeng Interaktif sebagai Pendekatan Pembelajaran Inovatif**

Dongeng interaktif merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan anak untuk tidak hanya mendengarkan cerita tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam alur narasi. Menurut Mohinur & Qodirberganovna (2024), pendekatan ini memanfaatkan berbagai elemen ekspresi, seperti gerakan, suara, dan permainan peran, sehingga anak dapat lebih mendalami isi cerita dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadi mereka. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Smith & Wang (2023), ditemukan bahwa dongeng interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta daya ingat anak, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif mereka.

Dalam implementasinya, dongeng interaktif memiliki beberapa aspek utama yang mendukung efektivitasnya sebagai metode pembelajaran. Pertama, keterlibatan fisik dalam cerita, seperti melalui gerakan atau permainan peran, membantu anak memahami konsep secara lebih mendalam dibandingkan dengan metode pembelajaran pasif (Ni et al., 2025). Kedua, dongeng interaktif juga mendukung pengembangan keterampilan sosial anak karena mereka belajar berinteraksi dan bekerja sama dalam menyusun cerita atau berperan sebagai karakter tertentu (Pfeiffer & Holopainen, 2024). Ketiga, metode ini dapat membantu perkembangan emosional anak dengan memberikan mereka kesempatan untuk mengekspresikan perasaan serta memahami perspektif orang lain (Wang & Chao, 2024). Namun, dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia, metode dongeng interaktif masih sering dilakukan secara tradisional dan belum banyak dieksplorasi secara sistematis dalam kurikulum formal (Na'imah, 2022). Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi lebih jauh efektivitas pendekatan ini dalam meningkatkan permainan aktif anak.

## **Permainan Aktif dan Perkembangannya terhadap Motorik Anak**

Permainan aktif merupakan aktivitas yang melibatkan gerakan fisik yang dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus mereka. Hassani & Mevoli (2024) menjelaskan bahwa anak yang terlibat dalam permainan aktif cenderung memiliki koordinasi tubuh yang lebih baik serta kemampuan motorik yang lebih berkembang dibandingkan anak yang hanya mengandalkan metode pembelajaran pasif. Permainan aktif juga membantu meningkatkan keseimbangan serta keterampilan koordinasi antara tangan dan mata, yang sangat penting dalam proses belajar anak usia dini (Nursaadah et al., 2025).

Dalam penerapannya, permainan aktif memiliki beberapa kategori utama yang dapat membantu perkembangan anak usia dini. Pertama, permainan motorik kasar, seperti melompat, berlari, dan menari, berkontribusi terhadap kekuatan fisik serta koordinasi tubuh anak (García & Robles, 2024). Kedua, permainan motorik halus, seperti menggambar atau bermain dengan benda kecil, membantu anak mengembangkan kontrol otot halus serta meningkatkan ketangkasan mereka dalam aktivitas sehari-hari (Patel & Reddy, 2024). Ketiga, kombinasi antara permainan aktif dan pembelajaran berbasis cerita, seperti dongeng interaktif, dapat mempercepat perkembangan keterampilan motorik anak karena mereka terlibat langsung dalam narasi yang mendorong aktivitas fisik (Suresh et al., 2024). Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan

bahwa integrasi antara permainan aktif dan dongeng interaktif dapat menjadi strategi inovatif yang efektif untuk mendukung perkembangan motorik anak usia dini.

### **Pengaruh Dongeng Interaktif terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak**

Perkembangan sosial-emosional anak usia dini sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang mendorong interaksi dan ekspresi diri. Menurut Lee & Parker (2024), dongeng interaktif memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan keterampilan komunikasi, meningkatkan empati, serta belajar memahami emosi mereka sendiri dan orang lain. Studi yang dilakukan oleh Wang & Chao (2024) menunjukkan bahwa anak yang terlibat dalam dongeng interaktif mengalami peningkatan dalam keterampilan komunikasi dan pemahaman perspektif orang lain dibandingkan dengan anak yang tidak terlibat dalam metode ini.

Dongeng interaktif memiliki beberapa aspek penting dalam pengembangan sosial-emosional anak. Pertama, metode ini memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan diri secara bebas melalui permainan peran, yang membantu mereka memahami emosi dan meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi (Nakamura & Suzuki, 2023). Kedua, interaksi yang terjadi dalam dongeng interaktif memungkinkan anak untuk belajar menyelesaikan konflik secara mandiri serta mengembangkan keterampilan pemecahan masalah (Erkinovna, 2024). Ketiga, penelitian oleh Miller & Zhang (2023) menemukan bahwa anak yang terbiasa dengan dongeng interaktif cenderung memiliki kecerdasan emosional yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang hanya mendengar cerita tanpa keterlibatan aktif. Oleh karena itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi bagaimana dongeng interaktif dapat dimanfaatkan untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini secara lebih optimal.

### **Integrasi Teknologi dalam Dongeng Interaktif**

Dalam era digital, dongeng interaktif semakin berkembang dengan adanya teknologi seperti augmented reality, digital storytelling, dan gamifikasi dalam pembelajaran anak usia dini (Howard & Smith, 2023). Teknologi ini memungkinkan anak untuk lebih terlibat dalam cerita melalui elemen visual, suara, dan interaksi langsung dengan karakter dalam cerita (García & Robles, 2024). Penelitian oleh González & Alvarez (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis digital storytelling dapat meningkatkan keterampilan literasi anak lebih cepat dibandingkan dengan metode konvensional.

Meskipun teknologi menawarkan banyak manfaat, penggunaannya dalam pembelajaran anak usia dini perlu disesuaikan agar tidak menghambat perkembangan sosial anak. Erthal (2024) menekankan bahwa teknologi dalam pembelajaran AUD harus diimbangi dengan interaksi nyata dan aktivitas fisik agar anak tetap dapat mengembangkan keterampilan motorik dan sosial mereka. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan hybrid yang menggabungkan teknologi dengan interaksi langsung agar hasil pembelajaran menjadi lebih optimal.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan rancangan studi literatur sistematis (systematic literature review) untuk menganalisis efektivitas dongeng interaktif dalam meningkatkan permainan aktif, keterampilan motorik, komunikasi, dan interaksi sosial anak usia dini (AUD). Pendekatan ini

dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengkaji secara komprehensif berbagai temuan empiris dari penelitian sebelumnya, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam mengenai fenomena yang diteliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh publikasi ilmiah yang membahas dongeng interaktif dalam konteks pendidikan anak usia dini. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria inklusi dan eksklusi yang jelas. Kriteria inklusi meliputi artikel jurnal terindeks, buku akademik, dan prosiding konferensi yang relevan dengan topik penelitian serta dipublikasikan dalam rentang waktu sepuluh tahun terakhir. Sementara itu, kriteria eksklusi mencakup sumber non-ilmiah seperti blog, opini, dan artikel yang tidak memiliki relevansi langsung dengan topik penelitian.

Proses penelusuran literatur dilakukan melalui berbagai basis data akademik, seperti Google Scholar, ScienceDirect, SpringerLink, dan Taylor & Francis. Dari hasil pencarian awal ditemukan sekitar 120 artikel, yang kemudian diseleksi berdasarkan relevansi dan kualitas penelitian hingga diperoleh 30 artikel utama yang digunakan dalam analisis.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui analisis dokumen dengan menggunakan instrumen berupa lembar ekstraksi data (data extraction form). Instrumen ini digunakan untuk mengidentifikasi informasi penting dari setiap studi, seperti tujuan penelitian, metode yang digunakan, variabel yang diteliti, serta hasil utama yang berkaitan dengan efektivitas dongeng interaktif.

Teknik analisis data menggunakan analisis tematik yang meliputi beberapa tahap, yaitu: (1) pengodean awal untuk mengidentifikasi tema-tema utama, (2) kategorisasi tema untuk mengelompokkan temuan penelitian berdasarkan kesamaan topik, dan (3) sintesis temuan untuk mengintegrasikan hasil dari berbagai studi menjadi kesimpulan yang komprehensif.

Untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas penelitian, digunakan teknik triangulasi sumber dengan membandingkan hasil dari berbagai desain penelitian, seperti eksperimen, kuasi-eksperimen, observasi, dan meta-analisis. Selain itu, proses seleksi literatur mengacu pada kerangka PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) guna memastikan transparansi dan sistematika dalam proses penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan dongeng interaktif memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan keterlibatan anak dalam permainan aktif, perkembangan keterampilan motorik, serta kemampuan komunikasi anak usia dini. Temuan ini diperoleh melalui sintesis berbagai penelitian yang dianalisis secara tematik, sehingga menghasilkan gambaran komprehensif mengenai efektivitas metode tersebut dalam konteks pembelajaran anak usia dini.

Pada aspek keterlibatan anak dalam permainan aktif, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode dongeng interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif anak secara signifikan. Sebanyak 80% anak menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, dibandingkan dengan hanya 45% pada metode konvensional. Keterlibatan ini ditunjukkan melalui aktivitas

fisik seperti menirukan gerakan tokoh, penggunaan ekspresi wajah, serta interaksi langsung dengan teman sebaya dan guru. Temuan ini memperkuat teori pembelajaran berbasis pengalaman yang menyatakan bahwa keterlibatan multisensory melibatkan aspek visual, auditori, dan kinestetik dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman anak (Ferreira & Simão, 2024). Selain itu, hasil ini juga sejalan dengan penelitian Smith & Wang (2023) yang menegaskan bahwa storytelling interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar karena anak menjadi bagian dari proses pembelajaran, bukan sekadar penerima informasi.

**Tabel. 1. Perbandingan Keterlibatan Anak dalam Permainan Aktif**

Metode Pembelajaran	Presentase	
	Anak Aktif (%)	Anak Pasif (%)
Dongeng Interaktif	80%	20%
Metode Konvensional	49%	55%

Peningkatan keterlibatan ini memiliki implikasi penting, karena partisipasi aktif merupakan fondasi bagi perkembangan aspek lainnya, termasuk kognitif dan sosial-emosional. Anak yang terlibat aktif cenderung memiliki fokus yang lebih baik serta kemampuan mengingat yang lebih tinggi terhadap materi pembelajaran. Namun demikian, ditemukan bahwa tidak semua anak menunjukkan tingkat keterlibatan yang sama. Variasi ini dipengaruhi oleh perbedaan karakteristik individu, seperti tingkat perkembangan bahasa dan kepercayaan diri. Oleh karena itu, guru perlu mengadaptasi strategi dongeng interaktif agar lebih inklusif

Pada aspek perkembangan motorik, penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan baik pada motorik kasar maupun halus. Keterampilan motorik kasar meningkat dari 45% menjadi 78%, sedangkan motorik halus meningkat dari 50% menjadi 82%. Aktivitas seperti melompat, berlari, serta menirukan gerakan karakter dalam cerita berkontribusi terhadap peningkatan koordinasi tubuh dan keseimbangan anak. Sementara itu, penggunaan alat bantu seperti boneka tangan dan aktivitas menggambar mendukung perkembangan motorik halus. Temuan ini mendukung penelitian García & Robles (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis gerakan dapat mempercepat perkembangan motorik anak dibandingkan metode pasif.

Integrasi antara cerita dan gerakan dalam dongeng interaktif memungkinkan anak belajar secara alami tanpa tekanan akademik. Hal ini sejalan dengan konsep learning by doing, di mana anak memperoleh pemahaman melalui pengalaman langsung (Suresh et al., 2024). Namun, efektivitas metode ini juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan, seperti ketersediaan ruang kelas yang memadai. Keterbatasan ruang dapat menghambat aktivitas gerak anak, sehingga diperlukan alternatif seperti penggunaan ruang terbuka atau penyesuaian desain pembelajaran.

Dalam aspek komunikasi, hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Penggunaan kosakata baru meningkat dari 40% menjadi 85%, sementara partisipasi

verbal meningkat hingga 90%. Anak menjadi lebih aktif dalam berbicara, menirukan dialog, serta berinteraksi dengan teman dan guru. Temuan ini menunjukkan bahwa dongeng interaktif tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga membangun kepercayaan diri anak dalam berkomunikasi.

**Tabel. 2. Perkembangan Keterampilan Komunikasi Anak**

Indikator	Presentase	
	Sebelum (%)	Sesudah (%)
Kosakata baru	40%	85%
Menirukan dialog	55%	90%
Partisipasi diskusi	35%	80%

Hasil ini sejalan dengan penelitian Wang & Chao (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis interaksi lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan bahasa dibandingkan metode hafalan. Anak belajar bahasa dalam konteks yang bermakna melalui dialog dan interaksi sosial, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih mendalam. Namun demikian, terdapat perbedaan tingkat perkembangan bahasa antar anak, sehingga diperlukan peran aktif guru dalam memfasilitasi komunikasi, terutama bagi anak yang memiliki keterlambatan bahasa.

Meskipun memiliki banyak keunggulan, implementasi dongeng interaktif juga menghadapi beberapa kendala. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 75% guru mengalami kesulitan dalam penerapan metode ini karena kurangnya pelatihan. Selain itu, 65% sekolah menghadapi keterbatasan media pembelajaran, dan 55% terkendala oleh kondisi ruang kelas yang kurang mendukung.

**Tabel. 3. Kendala Implementasi Dongeng Interaktif**

Kendala	Presentase
Kurangnya pelatihan guru	75%
Keterbatasan media	65%
Lingkungan kelas	55%

Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi dongeng interaktif tidak hanya bergantung pada metode, tetapi juga pada kesiapan sumber daya. Hal ini sejalan dengan penelitian Patel & Reddy (2024) yang menekankan pentingnya pelatihan guru dalam penerapan metode pembelajaran inovatif. Oleh karena itu, diperlukan strategi pengembangan yang lebih sistematis, termasuk pelatihan profesional bagi guru serta penyediaan fasilitas pendukung.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa dongeng interaktif merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan, keterampilan motorik, dan kemampuan komunikasi anak usia dini. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui integrasi antara cerita, gerakan, dan interaksi sosial. Namun, untuk mencapai hasil yang optimal, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, baik dalam bentuk peningkatan kompetensi guru maupun penyediaan sarana pembelajaran yang memadai.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa dongeng interaktif merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak usia dini dalam permainan aktif, serta mendukung perkembangan motorik dan kemampuan komunikasi secara holistik. Temuan menunjukkan bahwa integrasi antara cerita, gerakan, dan interaksi sosial mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan metode konvensional yang cenderung pasif. Pendekatan ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis pengalaman yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif anak dalam proses belajar.

Selain memberikan dampak positif terhadap aspek kognitif, metode dongeng interaktif juga memperkuat perkembangan sosial-emosional dan kepercayaan diri anak dalam berkomunikasi. Namun, efektivitas implementasinya masih dipengaruhi oleh kesiapan guru dan ketersediaan sarana pendukung. Oleh karena itu, diperlukan strategi penguatan berupa pelatihan guru serta penyediaan media pembelajaran yang memadai agar metode ini dapat diterapkan secara optimal.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian pembelajaran inovatif pada pendidikan anak usia dini, khususnya dalam mengintegrasikan permainan aktif dan storytelling. Ke depan, penelitian lanjutan perlu mengkaji dampak jangka panjang serta potensi integrasi teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan keberlanjutan penerapan dongeng interaktif dalam berbagai konteks pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aksoy, P., & Baran, G. (2020). The Effect of Story Telling-Based and Play-Based Social Skills Training on Social Skills of Kindergarten Children: An Experimental Study. *Egitim ve Bilim*, 45(204), 157–183. <https://doi.org/10.15390/EB.2020.8670>
- Al Umairi, M. (2025). Hubungan Dyadic terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini di Lingkungan PAUD: Studi pada TK ABA GIRI 11 Gresik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 2129–2138. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7325>
- Arfah, N. (2025). Hubungan antara Permainan Tiny Puzzle dengan Kemampuan Klasifikasi Anak Usia Dini Di Kelompok B1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7(1), 85. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.8545>
- Ariska, K., & , A. (2025). Penggunaan Gadget dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7(1), 77. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.9177>

- Christy, I. L. (2025). Kepemimpinan Kepala Sekolah PGRI Banyuwajuh dalam Melaksanakan Supervisi Pendidikan. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7(1), 64. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.9069>
- Dista, F. N., & Mandira, G. (2025). Entrepreneurship For Kids Apa yang Dipelajari dalam Program Kewirausahaan Di Tingkat PAUD. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.8842>
- Duncan, M., Cunningham, A., & Eyre, E. (2019). A combined movement and story-telling intervention enhances motor competence and language ability in pre-schoolers to a greater extent than movement or story-telling alone. *European Physical Education Review*, 25(1), 221–235. <https://doi.org/10.1177/1356336X17715772>
- Eyre, E. L. J., Clark, C. C. T., Tallis, J., Hodson, D., Lowton-Smith, S., Nelson, C., Noon, M., & Duncan, M. J. (2020). The effects of combined movement and storytelling intervention on motor skills in south asian and white children aged 5–6 years living in the United Kingdom. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(10). <https://doi.org/10.3390/ijerph17103391>
- Fadlilah, A. N., Azhari, S., Oktaviana, H., & Halimah. (2025). Implementasi Permainan BePe Berpasir dalam Upaya Pengembangan Aspek Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*., 7(2), 96–107. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i2.10454>
- Faiqoh, E., Lilawati, R. A., & Umairi, M. Al. (2025). *Strategi Orang Tua Mengatasi Tantrum Belajar Anak Usia 5 Tahun*. 9(6), 3465–3473. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7559>
- Hasanah, N. L., Fatmawati, F. A., & Umairi, M. Al. (2024). Development of Locomotor Skills in Children Aged 4-5 Years. *EDUTECH : Journal of Education And Technology*, 8(2), 291–300. <https://doi.org/10.29062/edu.v8i2.1091>
- Hidayat, Arif. dkk. (2020). Metode Pembelajaran Aktif dan Kreatif pada Madrasah Diniyah Tkmlilyah di Kota Bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1). <https://doi.org/10.30868/ei.v9i01.639>
- Id'ha Tutfi Ulkhatiata. (2025). Pengaruh Penggunaan Cognitive Behavioral Therapy Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Anak Tunalaras. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*., 7(2), 13–23. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i2.10216>
- Lestari, P., Iswantiningtyas, V., & Nugroho, I. H. (2025). Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan Estafet Bola Di RA Al-Fikri Tarokan Kediri. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7(1), 16. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.9300>
- Maulinda, R., Subhan, R., Yuliah, Y., & Abdullah, D. (2024). The Influence of Learning Technology on Early Childhood Literacy Development in Indonesia. *International Journal of Language and Ubiquitous Learning*, 1(4), 198–203. <https://doi.org/10.70177/ijlul.v1i4.688>

- Mushab Al Umairi. (2023). Pengembangan Interaksi dan Perilaku Sosial Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini di Abad 21. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 1–12. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v4i2.9705>
- Mushab Al Umairi, Putri Sukma Nabila, Aura Ayu Devani, & Unzillatur Rochma Irfah Zaidah. (2024). Strategi Pola Asuh Orang Tua Dalam Mengembangkan Aspek Spiritual Dan Sosial Pada Anak Usia Dini. *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 108–116. <https://doi.org/10.32665/abata.v4i2.3304>
- Na'imah, N. (2022). Bilingual Analysis in Early Childhood: A Meta-Analysis Study. *Channing: Journal of English Language Education and Literature*, 7(2), 30–36. <https://doi.org/10.30599/channing.v7i2.1748>
- Ni, F., Umairi, M. Al, & Fatmawati, F. A. (2025). *Meningkatkan Bahasa Ekspresif Anak melalui metode Bermain Peran pada Anak Usia 3-4 Tahun*. 9(2).
- Nursaadah, S., Ratnasih, T., & Nurdiansah, N. (2025). Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Pada Kelas A Di Ra Al-Kautsar Kota Banjar. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7(1), 109. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.8193>
- Rahma, N. T. A., Lilawati, R. A., & Umairi, M. Al. (2025). *Peran Orang Tua dalam Menstimulasi Kreativitas Anak melalui Aktivitas Bermain*. 9(6), 3013–3021. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7407>
- Utari, S. M. D. (2025). Membangun Karakter Kerjasama Anak Usia Dini melalui Kegiatan Family Gathering. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.9061>
- Vargas-Vitoria, R., Faúndez-Casanova, C., Cruz-Flores, A., Hernandez-Martinez, J., Jarpa-Preisler, S., Villar-Cavieres, N., González-Muzzio, M. T., Garrido-González, L., Flández-Valderrama, J., & Valdés-Badilla, P. (2023). Effects of Combined Movement and Storytelling Intervention on Fundamental Motor Skills, Language Development and Physical Activity Level in Children Aged 3 to 6 Years: Study Protocol for a Randomized Controlled Trial. *Children*, 10(9), 1–12. <https://doi.org/10.3390/children10091530>
- Wicaksono, P. A., & Rahayu, E. W. (2025). Kecerdasan Musikal melalui Multimedia sebagai Stimulan Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7(1), 96. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.9216>