KESESUAIAN MEDIA CERITA RAKYAT DIGITAL DENGAN KEBUTUHAN LITERASI EMERGEN

by Syarif Hidayatullah

Submission date: 07-Jul-2023 02:32PM (UTC+0700)
Submission ID: 2127618580
File name: MENYAJIKAN_CERITA_RAKYAT_DENGAN_KEBUTUHAN_LITERASI_EMERGEN.docx (1.01M)
Word count: 4237
Character count: 25952

KESESUAIAN MEDIA CERITA RAKYAT DIGITAL DENGAN KEBUTUHAN LITERASI EMERGEN

Abstrak

Penelitian mengenai kesesuaian media digital bagi pembelejaran literasi emergen. Penelitian ini berupaya untuk mendapatkan data bentuk cerita rakyat dalam media digital dan data kesesuaian media digital tersebut dengan kebutuhan literasi emergen. Untuk mendapatkan data tersebut, penelitian ini menggunakan *mix method research* (MMR) dengan tipe *Exploratory*. Data dalam penelitian ini berupa media digital berbasis Android. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas cerita rakyat sudah sesuai dengan kebutuhan literasi emergen, namun aspek mendasar dari literasi emergen mengenai penyajian kalimat dalam cerita masih perlu perbaikan. Selain itu, penggolongan level membaca dan usia penting dimunculkan dalam media digital untuk memberikan pesan kepada pengguna agar dapat memilih media digital sesuai dengan level dan usianya.

Kata Kunci: Media Digital, Cerita Rakyat, Literasi Emergen, Anak Usia Dini

Abstract

Digital media has taken an important part in learning activities, including as a form of revitalizing traditions and also emerging literacy needs. This study seeks to obtain data on the form of folklore in digital media made for children aged up to five years as a form of developing emergent literacy and data on the suitability of the digital media with emergent literacy needs. To get the data, the researcher used mix method research (MMR) with exploratory type. The data in this study are in the form of digital media based on Android. The data was taken by purposive sampling technique with the category of digital media containing folklore with the age category up to 5 years old, free of charge, published or updated 2016-2021, and not the category of electronic books. Based on this, data were obtained from 25 of 248 folklore-based digital media that were searched based on folklore keywords. The results of this study indicate that folklore has been presented in various interesting forms. Folklore is presented in visual and audio visual forms, has complex and simple text, classifies stories based on regional origin, genre, and random, presents language in monolingual and multilingual forms, has graphic images placed according to text, illustrations with a maximum proportion of 90% of images, in colour or black and white, and unrelated typeface (sans serif) with a minimum size of 20 pt, conveying folklore in a fashion, read, read aloud, and choice (read or read), and includes emergent literacy activities to introduce print and numeracy concepts. The majority are in accordance with emergent literacy, but the basic aspects of emergent literacy regarding the presentation of sentences in stories still need improvement. In addition, the classification of reading level and important age is raised in digital media to give a message to users so that they can choose digital media according to their level and age.

Keywords: Digital Media, Folklore, Emergent Literacy, Early Childhood

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi membuat anak usia dini tidak dapat dilepaskan dari penggunaan gawai (Neumann & Neumann, 2017; Rowe & Miller, 2016). Hal ini menunjukkan bahwa orang tua harus berupaya untuk memberikan arahan, bimbingan, dan pengawasan agar anak dapat memanfaatkan gawai dengan baik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa orang tua yang dapat memberikan arahan kepada anak dalam menggunakan gawai akan memberikan dampak positif bagi anak terutama untuk perkembangan literasinya (Hillman & Marshall, 2009).

Berdasarkan hal tersebut, maka penting memberikan kesempatan bagi anak untuk melakukan eksplorasi terhadap gawai. Kegiatan seperti membaca cerita, bernyanyi, mendengar, dan menggambar bisa menjadi solusi dalam pemanfaatan media digital (Hidayatullah et al., 2021; Parry & Taylor, 2021). Kegiatan-kegiatan tersebut akan berdampak pada kemampuan literasi emergen anak (Eutsler et al., 2020)

Sejalan dengan hal tersebut, orang tua membutuhkan media digital yang dapat merespons kebutuhan literasi emergen anak. Saat ini banyak media digital yang tersedia di Google Playstore dan Appstore. Bentuk media digital yang menyajikan sarana pendidikan bagi anak usia dini juga beragam baik secara isi maupun bentuk kegiatan yang ditawarkan. Selain itu, media tersebut ada yang berbayar dan gratis. Di sinilah, peran penting orang tua dalam merekomendasikan media digital sesuai dengan kebutuhan literasi emergen anak usia dini (Sari et al., 2019). Hal ini penting karena kemampuan literasi emergen akan mempengaruhi proses adaptasi anak dengan lingkungan sekaligus juga mempengaruhi prestasi akademiknya (Astuti, 2012).

Literasi emergen merupakan kemampuan anak dalam pemerolehan bahasa dalam bentuk morfologi, fonologi, susunan kalimat, dan kesadaran terhadap produk cetak di sekitarnya yang akan membantunya pada kemampuan beraksara (Heilmann et al., 2018). Selama ini dukungan literasi emergen dilakukan oleh orang tua dan guru dengan cara-cara konvensional, misalnya anak diajak mengenal huruf melalui buku bergambar (Kurnia, 2017), mengenal kata dengan kartu bergambar (Rofi'ah et al., 2018), dan membacakan dongeng (Zati, 2018). Penelitian membuktikan bahwa aktivitas tersebut dapat dilakukan dengan media digital bahkan dapat dilakukan secara otonom oleh anak tanpa pendampingan orang tua (Sari et al., 2019). Dengan demikian media digital dapat dijadikan sarana mengembangkan literasi emergen.

Dalam memilih bahan literasi emergen, banyak pengembang media digital memanfaatkan unsur kearifan lokal yang dimiliki Indonesia, yaitu cerita rakyat. Cerita rakyat sudah dijadikan sebagai sarana pengembangan literasi emergen pada anak dan terbukti memberikan dorongan kuat terhadap cepatnya pemerolehan literasi (Asip et al., 2019). Keuntungan lain dari penggunaan cerita rakyat adalah cerita rakyat mengandung nilai-nilai luhur yang dapat membentuk karakter anak (Hidayatullah, 2020; Himawan et al., 2021).

Namun, perlu ditinjau kesesuaian media digital dalam menyajikan cerita rakyat untuk kebutuhan pengembangan literasi emergen anak usia dini. Dalam kasus lain, penelitian menunjukkan bahwa buku cerita untuk keperluan literasi emergen banyak

yang kurang sesuai dengan kebutuhan literasi emergen karena terlalu mengedepankan pesan cerita dan tidak mengenalkan proses awal terhadap tulisan (Sidik, 2020). Fakta ini menarik dan juga menjadi stimulus awal penelitian ini penting dilakukan. Oleh karena itu penelitian ini akan menjawab pertanyaan penelitian terkait:

1. Bagaimana bentuk cerita rakyat pada media digital untuk anak usia sampai lima tahun?
2. Apakah media digital yang menyajikan cerita rakyat sudah sesuai dengan kebutuhan literasi emergen anak usia dini?

METODE

Media digital dalam penelitian ini merupakan aplikasi berbasis Android. Oleh karena itu sumber data penelitian ini adalah semua media digital yang terdapat di aplikasi Play Store.

Dalam melakukan pengambilan data, teknik yang digunakan adalah *purposive sampling*. Artinya penelitian ini mengambil data berdasarkan tujuan tertentu. Tujuan sampel yang ingin didapatkan adalah media digital yang berisi cerita rakyat dengan kategori usia hingga 5 tahun, tidak berbayar, buku kategori buku elektronik, diterbitkan atau diperbaharui 2016-2023. Selain itu, cerita rakyat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cerita rakyat yang berkembang di Nusantara. Oleh karena itu, cerita rakyat yang berkisah tentang nabi atau ajaran agama tertentu, tidak digolongkan ke dalam data penelitian ini. Dengan demikian media digital yang berkaitan dengan fiksi realisme dan fabel tidak termasuk ke dalam penelitian ini meskipun diperuntukkan untuk usia hingga 5 tahun. Berdasarkan hal tersebut, diperoleh data 25 dari 248 media digital berbasis cerita rakyat yang dicari berdasarkan kata kunci cerita rakyat.

Data tersebut kemudian diolah berdasarkan interaksi media, penyajian teks, penyajian cerita rakyat, dan bahasa. Untuk bagian interaksi media teridiri atas, visual, audio, dan audio visual. Penyajian teks terdiri atas, kompleks. sederhana, dan minimal. Penyajian cerita rakyat terdiri atas, daerah, pesan, dan kesesuaian usia pembaca. Bahasa terdiri atas bilingual dan monolingual.

Dalam mengolah data yang diperoleh, penelitian ini menggunakan pendekatan *mix method research* (MMR) dengan tipe *Exploratory* (Masrizal, 2011). Dengan pendekatan ini, data penelitian akan dioleh secara kualitatif dan kuantitatif. Artinya semua data yang diperoleh dikuantitatifkan terlebih dahulu untuk melihat kecenderungan bentuk penyajian media digital dalam menyampaikan cerita rakyat. Setelah itu data di deskripsikan dengan teknik analisis isi untuk dikaitkan dengan kebutuhan literasi emergen pada anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian cerita rakyat pada dasarnya dianggap penting oleh para pengembang. Pentingnya hal tersebut terlihat dari banyaknya jumlah media digital

berbasis cerita rakyat. Tak kurang dari 245 aplikasi ditemukan dengan kata kunci cerita rakyat dalam rentang waktu unggah atau pembaharuan 2016—2021. Dari semua cerita rakyat tersebut, tidak semua memuat cerita rakyat yang relevan dengan penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini melakukan pemilihan data yang detail dari setiap media digital berbasis android yang ada di google playstore. Dari hasil ini diperoleh 25 media digital yang dibuat dan diperuntukkan untuk anak usia prabaca atau usia hingga 5 tahun.

Penyajian Cerita Rakyat pada Media Digital

Cerita rakyat pada media digital memungkinkan disajikan dengan gambar dan suara yang menarik bagi anak usia dini. Tokoh dan latar cerita dapat disajikan melalui gambar yang berwarna sehingga dapat menarik perhatian anak juga bisa membantu kemampuan anak dalam memahami cerita. Hal yang sama juga pada aspek audio. Melalui audio, anak dapat mendengar pembacaan cerita sekaligus aspek nonlinguistik lainnya yang dapat membangun suasana cerita, seperti suara burung, suara air mengalir, dan lainnya.

Tabel 1. Penyajian Cerita Rakyat pada Media Digital

Bentuk Penyajian Cerita	Data	Persentase (%)
Visual	6	24
Audio	0	0
Audio Visual	19	76

Dalam media digital yang diteliti, tampak bahwa para pengembang telah mengutamakan aspek ini. Hal ini terlihat pada tabel 1, dari jumlah media digital yang menggunakan audio visual lebih banyak, yaiu 76 persen. Sementara itu, yang menggunakan visual saja terdapat 24 persen. Dari sini, para pengembang media digital telah berupaya menyajikan cerita dengan audio visual.

Media audio visual memang memberikan dampak positif bagi perkembangan anak usia dini karena media audio visual mampu menarik perhatian anak (Darihastining et al., 2020). Selain itu, media audio visual juga dapat dijadikan sebagai sarana pendamping dalam kegiatan bercerita yang dapat membentuk karakter anak (Mahdalena & Handayani, 2020; Putri, 2019).

Namun bukan berarti media visual tidak memberikan dampak pada anak. Dalam penelitian lain mengungkapkan bahwa media visual juga dapat dijadikan sarana pembentukan kar0akter (Haryadi & Ihya'Ulumuddin, 2016; Rosada, 2016; Triaristina & Mukhlis, 2019).

Berdasarkan hal tersebut, penyajian media digital dengan media visual dan audio visual berdampak positif terhadap anak. Oleh karena itu bentuk penyajian cerita rakyat dengan pola visual dan audio visual sangat mempengaruhi minat anak untuk mendengarkan cerita. Sayangnya, dari segi proporsi visual antara gambar dan teks,

masih banyak pengembang media digital yang menyajikan teks sebagai aspek yang dominan. Pembahasan ini akan dijelaskan lebih lanjut pada Aspek Grafika.

Bentuk Teks Cerita Rakyat pada Media Digital

Bentuk teks dalam literasi emergen sangat memengaruhi kondisi pembacanya. Karena diperuntukkan untuk pembaca awal, maka idealnya pengenalan bahasa dilakukan dengan proporsi yang sesuai dengan tahap perkembangan literasinya. Dalam hal ini, anak usia dini merupakan anak yang berada pada kondisi prabaca. Untuk itu, jumlah teks yang digunakan dalam menyajikan bahan bacaan literasi emergen juga harus menyesuaikan dengan kondisi tersebut.

Dalam penelitian ini, ditemukan pola penyajian teks yang beragam. Untuk itu, peneliti membagi dalam tiga bagian, yaitu teks kompleks, sederhana, dan mudah. Kategori kompleks diberikan untuk penyajian teks dengan jumlah 15 kata lebih per layar. Teks sederhana merujuk pada jumlah 5-14 kata dalam satu layar. Teks mudah merujuk pada jumlah 1-4 kata dalam satu layar.

Tabel 2. Bentuk Teks Cerita Rakyat pada Media Digital

Bentuk Teks	**Data**	**Persentase (%)**
Kompleks	13	52
Sederhana	12	48
Mudah	0	0

Idealnya, penyajian untuk literasi emergen adalah dengan jenis teks mudah (Sidik, 2020). Namun dalam penelitian ini, media digital yang menyajikan cerita rakyat untuk literasi emergen masih belum ditemukan atau 0 persen sebagaimana terlihat pada tabel 2. Sebaliknya, mayoritas para pengembang media digital menyajikan teks cerita rakyat dalam bentuk kompleks, yaitu 52 persen dan dalam bentuk sederhana sebanyak 48 persen. Hal ini tentu membuat media digital tersebut tidak sesuai dengan pembaca sasarannya.



Gambar 1. Contoh Bentuk Teks Cerita Kompleks pada Media Digital



Gambar 2. Contoh Bentuk Teks Cerita Sederhana pada Media Digital

Dalam gambar 1 dan gambar 2 terlihat media digital menyajikan cerita rakyat dengan jumlah kata yang tidak sesuai dengan literasi emergen. Lebih lagi dalam gambar 1 yang menunjukkan gambar hanya diberikan di awal cerita, sementara teks yang disajikan sangat panjang dan membutuhkan usaha pengguna untuk melakukan *scroll* teks ke bawah agar dapat membaca cerita sampai akhir cerita. Dengan bentuk teks seperti itu, membuat media digital tidak cocok diberikan kepada anak usia dini.

Penggolongan Cerita Rakyat Dalam Media Digital

Indonesia memiliki latar budaya yang beragam. Latar budaya ini membuat kekayaan cerita rakyat di Indonesia juga sangat banyak. Dari segi bentuk, Indonesia memiliki prosa dan puisi lama yang jenisnya beragam, antara lain legenda, mite, fabel, cerita rakyat, pantun, dan gurindam (Chaer, 2012; Danandjaja, 2002). Dengan banyaknya cerita rakyat dimiliki Indonesia, penyajian cerita rakyat dalam media digital dapat digolongkan menjadi berbagai bentuk. Dalam hasil penelitian ini sebagaimana terlihat pada tabel 3, ditemukan mayoritas penggolongan cerita rakyat berdasarkan asal daerah, yaitu 52 persen. Penggolongan cerita rakyat berdasarkan asal daerah ini sebenarnya bukan dalam bentuk kumpulan cerita rakyat daerah tertentu, melainkan penulisan judul media digital dengan asal cerita rakyat. Dalam kata lain, media digital tersebut hanya berisi satu cerita saja sebagaimana terlihat pada gambar 3.



Gambar 3. Media Digital yang Menyajikan Satu Cerita Rakyat

Media digital lainnya menyajikan cerita rakyat berdasarkan genrenya, jumlahnya 28 persen dan yang menyajikan cerita rakyat secara acak berjumlah 20 persen. Pada kategori ini, media digital dalam bentuk kumpulan cerita rakyat. Kumpulan cerita rakyat ini kemudian dibagi berdasarkan genrenya, misalnya legenda dan cerita rakyat sebagaimana terlihat pada gambar 4. Namun pembagian tersebut juga belum optimal karena masih banyak kekeliruan dalam penggolongan genre cerita. Misalnya cerita anak Indonesia bukanlah sebuah pembagian yang menurut genre, melainkan sasaran pembaca. Sementara itu, media digital yang menyajikan cerita rakyat secara acak tidak mengkategorisasikan cerita rakyat berdasarkan genrenya. Artinya cerita realisme dan cerita rakyat disajikan dalam menu yang sama sebagaimana terlihat pada gambar 5.

Tabel 3. Penggolongan Cerita Rakyat dalam Media Digital

Bentuk Teks	Data	Persentase (%)
Asal Daerah	13	52
Pesan yang Disampaikan	0	0
Usia Pembaca	0	0
Level Pembaca	0	0
Genre	7	28
Acak	5	20

Dalam banyak penelitian, cerita rakyat sering dijadikan sarana pembentukan karakter karena memiliki nilai adiluhung yang dapat dipetik oleh pembacanya (Dewita & Nasution, 2020; Himawan et al., 2021; Syuhada et al., 2018). Namun dalam media digital yang diteliti, tidak ada pengembang yang memperhatikan aspek ini sehingga tidak ada cerita rakyat yang disajikan berdasarkan pesan yang disampaikan.

Sejalan dengan hal tersebut, pengembang media digital juga tidak memperhatikan kesesuaian usia pembaca. Usia pembaca merupakan bagian penting dalam pemilihan teks karena usia mencerminkan perkembangan intelektual, sosial, emosional, personal, dan bahasa (Nurgiyantoro, 2018).

Aspek level membaca juga penting menjadi menu dalam media digital. Hal ini dapat memberikan kesempatan kepada pengguna media digital untuk memberikan bahan bacaan yang sesuai dengan level membaca. Konsep literasi emergen merupakan konsep yang bersifat level membaca, bukan sekadar umur (Baker et al., 2019). Oleh karena itu, selain umur, penting juga menyampaikan bahan literasi emergen untuk usia dewasa.



Gambar 4. Penggolongan Ceria Rakyat Berdasarkan Genre



Gambar 5. Penggolongan Cerita Rakyat Secara Acak

Bahasa yang Digunakan dalam Media Digital

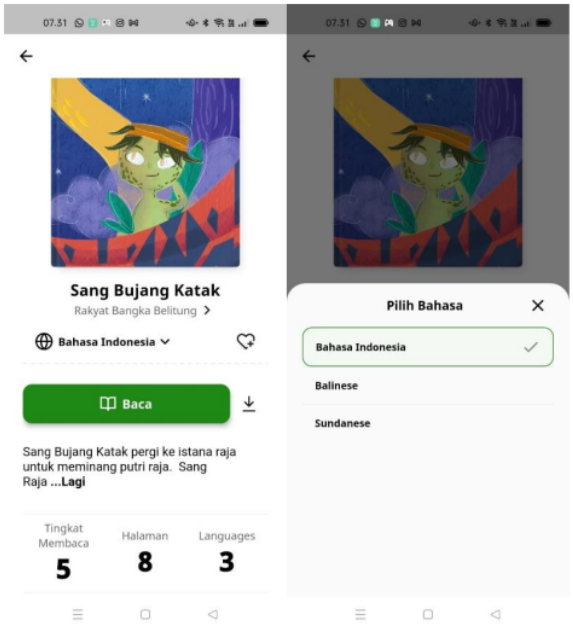
Bahasa merupakan bagian penting dalam pengembangan media digital. Hal ini karena bahasa merupakan salah satu alasan penting suatu media digital dipilih oleh pengguna. Kemudahan pemahaman informasi sangat dipengaruhi oleh bahasa yang digunakan (Chaer, 2003). Di Indonesia, anak usia dini tidak hanya menggunakan bahasa Indonesia. Di daerah tertentu, anak masih menggunakan bahasa daerah sebagai alat komunikasinya, meskipun muncul pula kekhawatiran penggunaan bahasa daerah yang semakin ditinggalkan (Dewi & Apriliani, 2019). Oleh karena itu, aplikasi dengan menggunakan bahasa daerah akan memberikan manfaat lebih, yaitu dalam rangka revitalisasi bahasa daerah.

Tabel 4. Bahasa yang Digunakan dalam Media Digital

Pola Penyajian Bahasa	**Data**	**Persentase (%)**
Monolingual	24	96
Bilingual	0	0
Multilingual	1	4

Namun, dari data penelitian yang dapat dilihat pada tabel 4. Diketahui bahwa cerita rakyat disajikan dalam satu bahasa atau monolingual, yaitu bahasa Indonesia. Terdapat 96 persen dari media digital tidak memberikan pilihan bahasa selain bahasa Indonesia dan tidak menyertakan bahasa Indonesia dan bahasa lainnya (daerah atau asing) dalam satu teks. Artinya, pengembang berfokus pada menyajikan cerita rakyat dengan bahasa nasional atau bahasa pengantar resmi dalam dunia Pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut, dari segi penyiapan anak usia dini dalam belajar di sekolah pada jenjang usia dini, tentu penggunaan bahasa Indonesia akan memberikan dampak positif untuk perkembangan literasi emergen.

Meskipun pola monolingual lebih banyak dikembangkan, menariknya dari hasil kajian ini, 4 persen dari media digital ini menyajikan cerita rakyat dalam pilihan bahasa yang beragam atau multilingual. Pengguna dapat memilih bahasa Indonesia dan bahasa daerah (pilihan bahasa daerah yang beragam). Hal ini terlihat pada gambar 6.



Gambar 6. Pilihan Bahasa untuk Penyajian Cerita Rakyat

Aspek Grafika Penyajian Cerita Rakyat

Cerita rakyat berisi kisah dengan deskripsi tokoh dan latar yang tidak begitu detail. Hal ini berbeda dengan cerita pendek atau novel kontemporer saat ini. Hal ini tentu memberikan kesulitan pada aspek grafika dalam menyajikan cerita rakyat. Namun, dari banyak cerita rakyat yang ada. Umumnya tokoh digambarkan dengan pakaian masyarakat nusantara pada zaman dahulu sebagaimana tergambarkan pula pada berbagai adaptasi cerita rakyat pada film.

Namun bagian wujud tokoh dan latar cerita rakyat ketika dimunculkan pada aspek grafika bukanlah hal yang subtantif. Bagian pentingnya adalah pada kemampuan gambar memberikan kemudahan kepada pembaca untuk menafsirkan isi cerita. Hal inilah yang ditekankan oleh Kemendikbud saat menentukan deskripsi perjenjangan buku nonteks pelajaran bahwa gambar harus disesuaikan (Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2018).

Dalam panduan tersebut, disebutkan bahwa aspek grafika pada buku nonteks menyangkut, (1) ukuran disesuaikan dengan materi, (2) proporsi gambar maksimal 90%, (3) gambar ditempatkan sesuai dengan teks, (3) Jenis huruf tak berkait (sansserif) dengan ukuran minimal 20 pt, (4) Ilustrasi berwarna atau hitam putih, (5) tebal buku 8-12 halaman, dan (6) Bahan dan jilid aman untuk anak. Mengacu pada hal ini, penelitian ini mengkaji bagian penyajian grafika yang disesuaikan dengan penyajian grafika pada media digital, yaitu gambar ditempatkan sesuai teks, ilustrasi proporsi gambar maksimal 90%, berwarna atau hitam putih, dan jenis huruf tak berkait (sansserif) dengan ukuran minimal 20 pt. Hasil penelitian ini dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Aspek Grafika Penyajian Cerita Rakyat

Grafika Penyajian Cerita Rakyat	Data	Persentase (%)
Gambar ditempatkan sesuai teks	17	68
Proporsi gambar maksimal 90%	24	96
Ilustrasi berwarna atau hitam putih	25	100
Jenis huruf tak berkait (sansserif) dengan ukuran minimal 20 pt	9	36

Berdasarkan data pada tabel 5, mayoritas gambar telah ditempatkan sesuai teks, yaitu 68 persen. Hal tersebut menunjukkan bahwa media digital telah mengupayakan penyampaian teks agar dapat dipahami anak usia dini dengan ilustrasi cerita rakyat yang menggambarkan isi cerita. Cara tersebut merupakan upaya penting mengingat anak dalam perkembangan kognitifnya masih berada pola pikir dari konkrit menuju abstrak (Piaget dalam Mueller, 2006). Jika anak mampu memahami cerita dengan gambar sebagai pendukungnya, anak dapat mengembangkan kemampuan kebahasaannya (Ratnasari & Zubaidah, 2019) dan meningkatkan karakternya (Munthe & Halim, 2019).

Namun, dalam penelitian ini ditemukan 32 persen, cerita rakyat yang tidak mendapatkan penjelasan ilustrasi yang detail. Artinya, ilustrasi hanya diberikan pada awal cerita sebagaimana terlihat pada gambar 1. Bandingkan dengan gambar 2 yang menyajikan cerita rakyat dengan ilustrasi yang sesuai dengan isi cerita. Dalam penyajian cerita rakyat, maka gambar 2 lebih mudah dipahami anak dibandingkan dengan gambar 1. Itu artinya semakin besar proporsi gambar dalam mengilustrasikan cerita, semakin besar pemahaman anak. Oleh karena itu, tolok ukur maksimal gambar 90 persen yang menjadi acuan penelitian ini, menjadi tidak relevan. Idealnya, tolok ukurnya lebih pada minimal, bukan maksimal. Dengan tolok ukur tersebut, maka data penelitian menunjukkan 96 persen media digital telah sesuai dengan proporsi gambar maksimal 90 persen.



Gambar 7. Cerita Rakyat Disajikan Tanpa Teks

Dari data tersebut, ada 4 persen media digital yang tanpa teks seperti tampak pada gambar 7. Cerita rakyat disampaikan dengan cara diperdengarkan sehingga gambar hanya menjadi landasan dari dengaran yang disampaikan. Dalam konteks ini, maka tolok ukur 90 persen menjadi penting. Dengan tidak adanya teks dalam cerita, membuat media digital ini tidak memperkenalkan teks kepada penggunanya. Mengenalkan teks merupakan bagian penting dalam mengembangkan kemampuan litersi emergen anak usia dini. Oleh karena itu, jumlah gambar memang perlu dibatasi pada batas minimal dan maksimal.

Sejalan dengan hasil penelitian terkait proporsi gambar, pada aspek lain, yaitu ilustrasi berwarna dan hitam putih. Data penelitian menunjukkan bahwa 100 persen media digital yang menyajikan cerita rakyat telah ada ilustrasi berwarna maupun hitam putih, seperti tampak pada gambar 1 dan gambar 2 di atas. Dengan tahap perkembangan kognitif, maka peran gambar dalam cerita rakyat dalam proses memahami cerita sangat penting. Hal ini karena anak usia dini berada pada tahap perkembangan intelektual praoperasional yang membuat pilihan buku bergambar menjadi lebih tepat (Nurgiyantoro, 2018).

Aspek berikutnya merupakan jenis huruf dan ukuran yang digunakan. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan 36 persen media digital telah sesuai, sisanya 64 persen lainnya tidak sesuai. Ketidaksesuaian lebih diakibatkan pada ukuran huruf yang digunakan, karena mayoritas media digital telah menggunakan jenis huruf yang sesuai. Hal ini seperti tampak pada gambar 2. Selain itu, ada juga media digital yang tidak menggunakan teks untuk menyampaikan ceritanya seperti tampak pada gambar 7.

Teknik Menyampaikan Cerita Rakyat pada Media Digital

Media digital yang memuat cerita rakyat yang diperuntukkan untuk anak usia hingga lima tahun ini pada dasarnya dibuat bukan untuk aktivitas anak usia dini yang otonom. Dalam praktiknya, media digital tersebut digunakan untuk dibacakan kepada anak usia dini. Untuk itu, variasi teknik menyampaikan cerita rakyat menjadi sangat beragam. Dalam penelitian ini, ditemukan data tiga teknik penyajian cerita rakyat pada media digital, yaitu mode baca, mode dibacakan, dan mode pilihan (pengguna dapat memilih mode baca atau dibacakan) seperti tampak pada tabel 6.

Tabel 6. Teknik Menyampaikan Cerita Rakyat pada Media Digital

Teknik Menyampaikan Cerita	**Data**	**Persentase (%)**
Baca Sendiri	8	32
Dibacakan	7	28
Pilihan (baca sendiri dan dibacakan)	10	40

Data penelitian pada tabel 6 mengungkapkan bahwa mayoritas media digital menyajikan dalam menu pilihan yaitu sebanyak 40 persen. Mode ini memberikan

pilihan dan kemungkinan agar anak dapat menggunakan aplikasi tersebut secara otonom atau dengan pendampingan orang tua. Jika media digital menggunakan mode dibacakan saja, maka anak sangat mungkin menggunakan aplikasi tersebut secara otonom. Hal ini seperti pada penggunaan aplikasi video seperti di YouTube yang dapat digunakan secara otonom oleh anak (Salehudin, 2020).

Sementara itu, jika menggunakan mode baca maka perlu pendampingan mutlak dari orang tua karena anak usia dini masih pada tahap prabaca. Pendampingan orang tua dalam membacakan cerita telah terbukti memberikan dampak positif bagi perkembangan bahasa anak (Karima & Kurniawati, 2020) maupun karakternya (Karima & Kurniawati, 2020; Kurniawaty, 2020). Dengan demikian, penggunaan mode baca dan dibacakan memberikan manfaat yang berbeda. Untuk itu, media digital dengan penggunaan mode pilihan akan lebih fleksibel dalam penggunaannya sehingga bisa mengakomodasi kebutuhan pengguna. Dalam data pada tabel 6, memang mode baca dan dibacakan lebih sedikit, yaitu 32 persen untuk mode baca dan 28 persen untuk mode dibacakan.

Aktivitas Literasi Emergen dalam Media Digital yang Menyajikan Cerita Rakyat

Pada subjudul sebelum ini, telah terlihat bahwa cerita rakyat telah disajikan dalam banyak versi. Hal ini membuat pengguna dapat memilih media digital sesuai dengan tujuan yang diharapkan pengguna. Namun, selain menyajikan teks cerita rakyat. Beberapa aplikasi telah menyajikan aktivitas literasi emergen seperti tampak pada gambar 8. Dalam gambar tersebut, pengguna dapat memilih aktivitas lain selain membaca/mendengar cerita rakyat. Namun, jumlah aktivitas literasi emergen yang sudah ada masih sedikit sebagaimana terlihat pada tabel 7. Bentuk aktivitas tersebut yaitu pengenalan konsep cetak gambar dalam bentuk kegiatan tebak kabar dan numerasi dalam bentuk hitung benda. Menariknya, aktivitas literasi emergen tersebut sudah sesuai dengan isi cerita rakyat. Artinya, media digital tersebut masih sangat mungkin untuk dikembangkan agar dapat mengakomodasi aktivitas literasi emergen secara menyeluruh. Misalnya pada aspek fonologi, anak dapat diperkenalkan permainan pelafalan huruf dari tokoh cerita rakyat, pelafalan latar cerita, dan juga warna pada ilustrasi.

Tabel 7. Aktivitas Literasi Emergen pada Media Digital

Aktivitas Literasi Emergen	Data	Persentase (%)
Pengenalan Konsep Cetak	9	36
Numerasi	4	16
Fonologi	0	0
Morfologi	0	0
Kata	0	0



Gambar 8. Aktivitas Literasi Emergen

Penyajian media digital yang memberikan aktivitas menyeluruh dapat membuat aktivitas membaca cerita rakyat bukan sekadar aktivitas hiburan bagi anak. Namun anak dapat banyak belajar dari cerita rakyat tersebut sehingga membantu anak untuk mempersiapkan kesuksesan belajarnya pada jenjang berikutnya. Aplikasi tersebut juga pada akhirnya sejalan tingkat pencapaian perkembangan anak pada lingkup perkembangan bahasa dan sosial-emosional anak yang terdapat pada (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 2014).

Simpulan

Media digital merupakan sarana alternatif dalam mengembangkan kebutuhan literasi emergen anak. Kesadaran tersebut dapat dibuktikan dengan banyaknya para pengembang menciptakan media digital untuk anak usia hingga lima tahun, yaitu sebanyak 248 media digital. Dari jumlah tersebut, 25 di antaranya merupakan media digital yang menjadikan cerita rakyat sebagai sarana pengembangan literasi emergen anak. Dalam media digital, cerita rakyat telah disajikan dalam berbagai bentuk menarik. Dari segi penyajian cerita rakyat terdapat 2 bentuk, yaitu visual dan audio visual. Dari segi bentuk teks cerita rakyat disajikan dalam 2 bentuk, yaitu kompleks dan sederhana. Dari segi penggolongan cerita rakyat terdapat 3 bentuk, yaitu asal daerah, genre, dan acak. Dari segi bahasa yang digunakan terdapat 2 bentuk yaitu monolingual dan multilingual. Dari segi grafika penyajian cerita Sebagian telah memenuhi kriteria, yaitu gambar ditempatkan sesuai teks, ilustrasi proporsi gambar maksimal 90%, berwarna atau hitam putih, dan jenis huruf tak berkait (sansserif) dengan ukuran minimal 20 pt. Dari segi teknik menyampaikan cerita rakyat terdapat tiga mode, yaitu baca, dibacakan, dan pilihan (baca atau dibacakan). Dari segi aktivitas literasi emergen terdapat dua aktivitas, yaitu pengenalan konsep cetak dan numerasi.

Media digital tersebut telah berupaya menyajikan cerita rakyat yang sesuai dengan kebutuhan literasi emergen. Namun, masih ditemukan kekurangan dalam media digital tersebut. Kekurangan tersebut meliputi ketidaksesuaian bentuk teks yang belum berisi teks mudah, penggolongan cerita rakyat belum berdasarkan pesan cerita, usia pembaca, dan level pembaca, aspek grafika penyajian cerita rakyat yang masih belum memadai karena masih ditemukan ukuran huruf yang tidak sesuai dan proporsi gambar yang tidak ideal, dan aktivitas literasi emergen yang belum memuat pengembangan aspek fonologi, morfologi, dan kata.

Implikasi dari hasil penelitian ini adalah pengembangan media digital untuk kebutuhan anak usia dini atau anak usia prabaca sangat dibutuhkan. Hal ini karena pengembangan media selama ini berfokus pada pesan yang disampaikan yang dibuktikan dengan sajian teks dan gambar. Perlu upaya serius dan penelitian lanjutan mengenai pengembangan media digital yang menyajikan cerita rakyat sebagai bahannya agar benar-benar dapat menjawab kebutuhan literasi emergen anak usia dini.

Daftar Pustaka

KESESUAIAN MEDIA CERITA RAKYAT DIGITAL DENGAN KEBUTUHAN LITERASI EMERGEN

ORIGINALITY REPORT

7%	7%	2%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	rully15.weebly.com Internet Source	1%
2	ernestynrvlsn.blogspot.com Internet Source	<1%
3	www.scribd.com Internet Source	<1%
4	adoc.pub Internet Source	<1%
5	journal.unj.ac.id Internet Source	<1%
6	repository.uhamka.ac.id Internet Source	<1%
7	Novi Hidayati, Heny Djoehaeni, Badru Zaman. "Pendampingan Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023 Publication	<1%

8	core.ac.uk Internet Source	<1 %
9	ece-ung.blogspot.com Internet Source	<1 %
10	123dok.com Internet Source	<1 %
11	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
12	id.123dok.com Internet Source	<1 %
13	id.scribd.com Internet Source	<1 %
14	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	<1 %
15	repository.stitradenwijaya.ac.id Internet Source	<1 %
16	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
17	chufsza.com Internet Source	<1 %
18	docplayer.info Internet Source	<1 %
19	fr.scribd.com Internet Source	<1 %

20	jurnal.unitri.ac.id Internet Source	<1 %
21	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
22	www.downloadsoftwaregratisan.com Internet Source	<1 %
23	www.incontecss.poltekindonusa.ac.id Internet Source	<1 %
24	Budi Iskandar, Ernawulan Syaodih, Rita Mariyana. "Pendampingan Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini dalam Menggunakan Media Digital", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	<1 %
25	repositori.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
26	repository.unikama.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes	Off	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	Off		