



Pengembangan Aplikasi KITA (Karakter Interaktif Teman Anak) untuk Meningkatkan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun

Kriftia Elsa Yufiani, Endang Puspitasari

Received: 12 04 2026 / Accepted: 11 06 2026 / Published online: 30 06 2026
© 2026 Association of Indonesian Islamic Early Childhood Education Study Program

Abstrak Penelitian ini bertujuan mengembangkan Aplikasi KITA (Karakter Interaktif Teman Anak) sebagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun di RA Falakhiyah I Jampet Bojonegoro. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan bahasa ekspresif anak, yang ditunjukkan oleh 68% peserta didik masih mengalami kesulitan berbicara dengan lancar, memiliki kosakata terbatas, serta kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapat sehingga diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi berbasis Android yang dilengkapi cerita interaktif, permainan edukatif, latihan berbicara, dan fitur perekam suara untuk menstimulasi kemampuan bahasa ekspresif anak. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 94% dari ahli media dan 92% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba juga menunjukkan peningkatan rata-rata kemampuan bahasa ekspresif anak dari 57 menjadi 85 pada kelompok kecil dan dari 57,3 menjadi 85,5 pada kelompok besar. Dengan demikian, Aplikasi KITA layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: Aplikasi KITA, bahasa ekspresif, media pembelajaran digital, anak usia dini.

Abstract This study aimed to develop the KITA Application (Interactive Character for Children's Companion) as a digital learning medium to improve the expressive language skills of children aged 5–6 years at RA Falakhiyah I Jampet, Bojonegoro. The study was motivated by the low level of children's expressive language skills, as indicated by 68% of the students experiencing difficulties in speaking fluently, having limited vocabulary, and lacking confidence in expressing their ideas. Therefore, an interactive learning medium suitable for early childhood characteristics was needed. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The resulting product was an Android-based application equipped with interactive storytelling, educational games, speaking exercises, and a voice recording feature to stimulate children's expressive language skills. The validation results showed that the application achieved a feasibility score of 94% from the media expert and 92% from the material expert, both categorized as very feasible. The field trial results also demonstrated an improvement in children's expressive language skills, with the average score increasing from 57 to 85 in the small-group trial and from 57.3 to 85.5 in the large-group trial. Therefore, the KITA Application is considered feasible and effective as a digital learning medium for improving the expressive language skills of children aged 5–6 years.

Keywords: KITA Application, expressive language, digital learning media, early childhood.

Pendahuluan

Kemampuan bahasa ekspresif merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini karena berperan sebagai sarana anak untuk menyampaikan ide, perasaan, kebutuhan, dan pengalaman kepada orang lain. Perkembangan bahasa ekspresif yang optimal akan mendukung kemampuan komunikasi, interaksi sosial, serta kesiapan anak dalam mengikuti pembelajaran pada jenjang pendidikan berikutnya. Sebaliknya, rendahnya kemampuan bahasa ekspresif dapat menyebabkan anak kurang percaya diri dalam berbicara, memiliki kosakata yang terbatas, serta mengalami kesulitan dalam mengemukakan pendapat maupun menjawab pertanyaan (Luthfiah & Khasanah, 2023).

Pentingnya stimulasi bahasa ekspresif juga ditegaskan dalam Al-Qur'an Surah Ar-Rahman ayat 3-4 yang menjelaskan bahwa Allah Swt. menciptakan manusia dan mengajarkannya pandai berbicara. Ayat tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa merupakan potensi dasar yang perlu dikembangkan melalui pendidikan sejak usia dini (RI, 2019). Selain itu, Vygotsky menyatakan bahwa perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan belajar yang mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif berkomunikasi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan interaksi dua arah sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Perkembangan teknologi memberikan peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media digital, seperti *digital storytelling*, cerita interaktif, dan aplikasi edukasi, mampu meningkatkan keterlibatan anak, memperkaya kosakata, serta mendorong anak lebih aktif dalam berkomunikasi. Namun, tidak semua aplikasi pembelajaran memenuhi aspek pedagogis yang mampu menstimulasi kemampuan bahasa ekspresif secara optimal. Oleh karena itu, pengembangan media digital perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak serta memberikan kesempatan kepada anak untuk berdialog, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat.

Hasil observasi di RA Falakhiyah I Jampet Bojonegoro menunjukkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun masih tergolong rendah. Dari 22 peserta didik, sebanyak 15 anak (68%) mengalami kesulitan berbicara secara lancar, memiliki kosakata yang terbatas, dan belum percaya diri ketika menyampaikan pendapat di depan guru maupun teman. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih sederhana dan belum memanfaatkan media digital yang mampu mendorong interaksi aktif selama proses pembelajaran. Apabila kondisi tersebut tidak segera diatasi, perkembangan bahasa anak dapat terhambat dan berdampak pada kesiapan belajar pada jenjang berikutnya. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini. (Safitri, 2025) mengembangkan cerita bergambar berbasis digital untuk menstimulasi bahasa ekspresif anak, (Vinata et al., n.d.) menggunakan teknik *digital storytelling*, sedangkan (Oktaviani & Lotto, 2024) memanfaatkan media lotto untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif. Meskipun demikian, media tersebut masih berfokus pada penyampaian cerita atau permainan sehingga interaksi verbal anak belum berlangsung secara optimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan Aplikasi KITA (Karakter Interaktif Teman Anak) sebagai media pembelajaran berbasis Android yang menghadirkan karakter virtual sebagai teman belajar anak. Aplikasi ini dilengkapi dengan cerita interaktif, permainan edukatif, latihan berbicara, aktivitas menjawab pertanyaan, serta fitur perekam suara yang dirancang untuk memberikan kesempatan kepada anak mengekspresikan ide dan perasaannya secara aktif. Pengembangan aplikasi ini menjadi kebaruan penelitian karena mengintegrasikan media digital, pendidikan karakter, dan stimulasi bahasa ekspresif dalam satu aplikasi yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Aplikasi KITA sebagai media pembelajaran digital yang layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di RA Falakhiyah I Jampet Bojonegoro. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru serta menjadi referensi dalam pengembangan media digital yang mendukung perkembangan bahasa anak usia dini.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ini dipilih karena memberikan tahapan yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Penelitian dilaksanakan di RA Falakhiyah I Jampet Bojonegoro dengan subjek penelitian sebanyak 22 anak usia 5-6 tahun, yang terdiri atas 5 anak pada uji coba kelompok kecil dan 15 anak pada uji coba kelompok besar, serta melibatkan guru kelas sebagai pengguna media dan dua validator yang terdiri atas ahli media dan ahli materi.

Data penelitian dikumpulkan melalui lembar penilaian kelayakan media yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan guru, serta lembar observasi yang diisi oleh guru untuk menilai keterlibatan, antusiasme, dan kemampuan anak dalam menggunakan aplikasi KITA. Selain itu, dokumentasi kegiatan digunakan untuk mendukung data observasi, dan wawancara singkat dengan guru dilakukan untuk memperoleh informasi tambahan terkait penggunaan media. Instrumen penilaian menggunakan skala Likert dengan empat tingkat penilaian.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor rata-rata dan persentase kelayakan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor hasil penelitian} \times 100\%}{\text{Skor maksimal}}$$

Hasil persentase kemudian dikategorikan ke dalam kriteria kelayakan mulai dari “sangat tidak layak” hingga “sangat layak”. Data kualitatif berupa saran dan komentar dari validator dianalisis secara deskriptif untuk memberikan masukan dalam perbaikan media. Proses ini bertujuan memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan bahasa ekspresif pada anak usia 5-6 tahun.



Gambar 1. Aplikasi KITA

Hasil Penelitian dan Analisis (Result and Analysis)

Penelitian ini menghasilkan Aplikasi KITA (Karakter Interaktif Teman Anak) sebagai media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Aplikasi dirancang untuk menstimulasi kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun melalui fitur cerita interaktif, permainan edukatif, latihan menjawab pertanyaan, menu ekspresi perasaan, dan video cerita edukatif. Produk yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Hasil validasi menunjukkan bahwa Aplikasi KITA memperoleh persentase kelayakan 91,4% dari ahli media dan 93,3% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi memenuhi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, serta kelayakan sebagai media pembelajaran anak usia dini.

Tabel 1. Hasil Validitas Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
1.	Kesesuaian materi dengan usia anak (5-6 tahun), materi sesuai dengan tahap perkembangan bahasa ekspresif anak usia dini.				√
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, materi mendukung peningkatan bahasa ekspresif secara efektif.			√	
3	Kejelasan dan kebenaran isi materi, bahasa ekspresif yang digunakan benar, mudah dipahami, dan tidak membingungkan anak.			√	
4.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan konteks (gambar/suara), ga mbar dan suara mendukung pemahaman kata secara utuh dan konsisten.				√

5.	Sistematika penyajian materi, urutan huruf dan kata disusun secara logis, bertahap, dan mudah diikuti anak.				√
6.	Keterkaitan antara materi dengan aktivitas dalam aplikasi (<i>games</i>), permainan mendukung materi dan tidak menyimpang dari tujuan belajar.			√	
7.	Kesesuaian dengan prinsip pembelajaran anak usia dini, materi disajikan secara menyenangkan, bermain sambil belajar, dan tidak membebani anak.				√
8.	Relevansi tema (keluargaku) dengan dunia anak, tema yang digunakan dekat dengan kehidupan anak, sehingga mudah dikenali dan dipahami.				√
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengankemampuan anak usia dini, tidak menggunakan istilah rumit, bahasa ringan dan familiar untuk anak.				√
10.	Kemanfaatan media untuk pembelajaran Bahasa, media efektif membantu anak mengenal dan memahami karakter bahasa ekspresif dengan cara yang menyenangkan.				√
Jumlah skor		37			
Skor maksimal		40			
Rata-rata Persentase		92,5			
Kriteria		Sangat Layak			

Tabel 2. Hasil Validitas Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	ST
1.	Kesesuaian materi dengan usia anak (5-6 tahun), Materi sesuai dengan tahap perkembangan bahasa ekspresif anak usia dini.				√
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, materi mendukung peningkatan bahasa ekspresif secara efektif.				√
3.	Kejelasan dan kebenaran isi materi, Bahasa dan Ekspresif yang digunakan benar, mudah dipahami, dan tidak membingungkan anak.			√	
4.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan konteks (gambar/suara), Gambar dan suara mendukung pemahaman kata secara utuh dan konsisten.			√	
5.	Sistematika penyajian materi, Urutan huruf dan kata disusun secara logis, bertahap, dan mudah diikuti anak.				√
6.	Keterkaitan antara materi dengan aktivitas dalam aplikasi (<i>games</i>), Permainan mendukung materi dan tidak menyimpang dari tujuan belajar.				√
7.	Kesesuaian dengan prinsip pembelajaran anak usia dini, Materi disajikan secara menyenangkan, bermain sambil belajar, dan tidak membebani anak				√

8.	Relevansi tema (Keluargaku) dengan dunia anak, Tema yang digunakan dekat dengan kehidupan anak, sehingga mudah dikenali dan dipahami.				√
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan anak usia dini, Tidak menggunakan istilah rumit, bahasa ringan dan familiar untuk anak.				√
10.	Kemanfaatan media untuk pembelajaran Bahasa, Media efektif membantu anak mengenal dan memahami karakter, Bahasa ekspresif dengan cara yang menyenangkan.				√
Jumlah skor		34			
Skor maksimal		36			
Rata-rata Persentase		94%			
Kriteria		Sangat Layak			

Pembahasan

Penelitian ini berhasil mengembangkan Aplikasi KITA (Karakter Interaktif Teman Anak) sebagai media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk yang dihasilkan memuat berbagai fitur, seperti cerita interaktif, permainan edukatif, latihan menjawab pertanyaan, menu ekspresi perasaan, dan video cerita yang dirancang sesuai karakteristik belajar anak usia 5-6 tahun. Pengembangan aplikasi diawali dengan analisis kebutuhan berdasarkan hasil observasi yang menunjukkan masih rendahnya kemampuan bahasa ekspresif anak, kemudian dilanjutkan dengan perancangan, pengembangan, validasi, uji coba, hingga evaluasi produk. Tahapan tersebut menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru dalam menstimulasi kemampuan bahasa ekspresif. Temuan ini sejalan dengan model ADDIE yang menekankan bahwa pengembangan media pembelajaran dilakukan secara sistematis agar menghasilkan produk yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Hasil validasi menunjukkan bahwa Aplikasi KITA memperoleh persentase kelayakan sebesar 94% dari ahli media dan 92% dari ahli materi, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan validator, aplikasi diimplementasikan pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak, yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai dari 57 menjadi 85 pada kelompok kecil dan dari 57,3 menjadi 85,5 pada kelompok besar. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi KITA mampu membantu anak lebih aktif berbicara, menjawab pertanyaan, menceritakan pengalaman, serta mengungkapkan pendapat selama pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori Vygotsky yang menyatakan bahwa perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan belajar yang mendukung. Selain itu, hasil penelitian juga memperkuat penelitian terdahulu bahwa media pembelajaran digital yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan anak dan kemampuan komunikasi pada pendidikan anak usia dini.

Simpulan dan Saran

Kesimpulan Penelitian ini berhasil mengembangkan Aplikasi KITA (Karakter Interaktif Teman Anak) sebagai media pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di RA Falakhiyah I Jampet Bojonegoro. Pengembangan aplikasi menggunakan model ADDIE menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan kebutuhan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, Aplikasi KITA memperoleh kategori sangat layak dari ahli media dan ahli materi. Hasil implementasi juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi mampu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak, yang ditandai dengan meningkatnya keberanian berbicara, kemampuan menjawab pertanyaan, menceritakan kembali pengalaman, serta mengungkapkan pendapat selama proses pembelajaran. Dengan demikian, Aplikasi KITA layak digunakan sebagai media pembelajaran digital untuk mendukung perkembangan bahasa ekspresif anak usia dini.

Guru PAUD disarankan memanfaatkan Aplikasi KITA sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan. Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran digital dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan Aplikasi KITA dengan menambahkan materi, fitur interaktif, atau menerapkannya pada aspek perkembangan anak lainnya sehingga manfaatnya dapat semakin luas.

Daftar Rujukan

- Luthfiah, H., & Khasanah, I. (2023). *Perkembangan Pemerolehan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini Ditinjau Dengan Menggunakan Metode Bercerita*.
- Oktaviani, I., & Lotto, M. P. (2024). *UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Menurut Wahyudin dan Agustin (2012 : 37-38). 8(2), 470-480.*
- RI, K. A. (2019). *Al-Qur'an dan Terjemahnya (Q.S. Ar-Rahman [55]: 3-4).*
- Safitri, N. (2025). *Aulad : Journal on Early Childhood Pemanfaatan Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun. 8(1). <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1052>*
- Vinata, Y. E., Elok, U., & Rasmani, E. (n.d.). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI DIGITAL STORYTELLING. 13(1), 90-97.*