

Pemanfaatan Spotify Sebagai Media Dongeng dalam Upaya Digitalisasi Sastra Anak

Sumarni¹, Ari Ambarwati², Moh. Badrih³

^{1,2,3} Universitas Islam Malang, Indonesia

¹ 22202071036@unisma.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan Spotify sebagai media dongeng terhadap perkembangan literasi anak-anak. Metode studi literatur digunakan untuk mengeksplorasi sumber-sumber terkait sastra anak, media mendongeng, dan era digital. Spotify, sebagai platform streaming musik terkemuka, tidak hanya menyediakan musik tetapi juga menyajikan beragam dongeng anak-anak dalam format podcast. Pengalaman mendengarkan yang interaktif dengan musik latar, suara karakter, dan efek suara menciptakan keterlibatan mendalam bagi anak-anak. Meskipun memberikan manfaat positif, terdapat tantangan terkait ketergantungan teknologi, menekankan pentingnya peran orang tua dan pendidik dalam memastikan konten yang diakses sesuai dengan nilai dan standar pendidikan. Keselarasan konten dengan kurikulum pendidikan menjadi penting untuk memastikan pemilihan cerita yang mendukung perkembangan anak-anak. Dengan kemampuannya sebagai alat pendidikan, Spotify dapat mendukung pengembangan literasi digital, keterampilan menyimak, dan inovasi dalam pembelajaran sastra anak. Penekanan pada potensi dan tantangan penggunaan Spotify dalam pembelajaran anak-anak menggarisbawahi peran sentral orang tua dan pendidik dalam membimbing penggunaan platform ini guna mendukung perkembangan literasi dan pendidikan positif anak-anak di era digital.

Kata Kunci: *Dongeng, Menyimak, Sastra Anak, Spotify*

Pendahuluan

Sejalan dengan pertambahan tahun, perkembangan segala aspek dalam kehidupan juga turut bertambah, baik dari segi sosial, ekonomi, budaya, dan teknologi informasi. Yang terjadi saat ini perkembangan yang paling pesat yakni perkembangan dalam teknologi informasi dan komunikasi (Huda, 2020). Saat ini teknologi informasi dan komunikasi mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam hidup manusia. Hal ini terbukti dengan hubungan atau interaksi yang dilakukan oleh setiap individu sudah tidak dapat di batasi dengan waktu dan tempat. Manusia dapat bersosialisasi, memperoleh informasi, dan menyebarkannya pada orang lain kapanpun dan di manapun dengan perangkat teknologi (Anshori, 2020). Tidak hanya sebatas pada kegiatan sosial saja, namun berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi juga memiliki pengaruh besar terhadap segala aspek baik dalam bidang ekonomi, bahkan pendidikan atau pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap perkembangan keterampilan siswa. Melalui pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan berbagai keterampilan yang relevan dengan dunia digital. Beberapa keterampilan yang dapat diperoleh melalui pembelajaran berbasis teknologi informasi ini meliputi keterampilan teknologi, literasi digital, pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, dan berpikir kritis. (Wahyudi & Nurhadi, 2018). Literasi digital mencakup lebih dari sekadar keahlian dalam memanfaatkan perangkat teknologi. Hal ini juga melibatkan kecakapan untuk belajar melakukan sosialisasi, berpikir secara kritis, kreatif, dan inspiratif sebagai bagian dari keterampilan hidup digital.

Salah satu tujuan pokok dari pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yakni kemampuan dalam keterampilan berbahasa. Kemampuan berbahasa ini memiliki empat aspek di dalamnya yakni di antaranya: keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini mempunyai hubungan yang terikat. Seperti halnya keterampilan menyimak dan menulis. Kedua keterampilan ini memiliki hubungan yang erat sekali. Apabila seorang anak memiliki kemampuan menyimak yang baik, maka anak tersebut tidak akan mengalami kesulitan dalam keterampilan menulis. (Amanda, 2022). Mengembangkan kemampuan menyimak adalah aspek dasar yang sangat krusial dalam keterampilan berbahasa dan seharusnya menjadi kompetensi yang dikuasai oleh setiap individu. (Ernawati & Rasna, 2020)

Menyimak adalah salah satu kegiatan penting yang harus dilakukan oleh seorang anak, karena dengan menyimak sebagian besar informasi yang berasal dari bunyi atau suara dapat dengan mudah diserap. Sebelum fokus pada keterampilan berbicara, membaca, dan menulis, keahlian dalam menyimak harus dipahami sebelumnya. Nurgiyantoro, sebagaimana dijelaskan dalam (Barliana, 2015), yang menyatakan bahwa dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, kegiatan menyimak sering kali kurang memperoleh perhatian yang memadai dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya. Sejalan dengan pandangan tersebut, (Sukma & Evitriana, 2019) mengemukakan pendapatnya dalam pembelajaran dan menilai kemampuan menyimak peserta didik dalam satu periode tidak semua guru bahasa melakukannya secara khusus, meskipun pengajaran tersebut sebenarnya penting agar siswa dapat mengikuti pembelajaran di berbagai mata pelajaran.

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki kemampuan untuk menyajikan momen hiburan atau rekreasi bagi peserta didik. Hiburan tersebut dapat berupa pembelajaran teks narasi atau cerita fiksi seperti halnya dongeng, dll. Ini terjadi karena dalam konteks teks tersebut, bahasa berperan sebagai alat imajinatif baik dalam proses penulisan maupun saat dibaca. Pada fase remaja, peserta didik cenderung menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap elemen-elemen yang bersifat fantastis, bahkan jika hal tersebut hanya bersifat imajinatif atau fiktif. (Hairul, 2020). Fenomena ini dapat dimaklumi karena seiring dengan pertambahan usia, aktivitas otak peserta didik menjadi lebih responsif terhadap setiap rangsangan yang diterima. Salah satu metode yang efektif untuk merangsang perkembangan imajinasi peserta didik adalah melalui kegiatan mendengarkan dongeng.

Sesuai dengan pendapat Saragih et al., (2021) yang menyebutkan bahwa imajinasi seseorang dapat muncul sesuai dengan hasil tayangan atau informasi yang didengar melalui pengaruh dongeng yang sering ditonton atau disimak. Tidak hanya meningkatkan kreativitas dan kemampuan penalaran anak-anak, dongeng atau cerita fantasi juga memiliki potensi untuk mengembangkan daya imajinasi mereka. Berimajinasi bukanlah tanda dari malas, melainkan merupakan kebutuhan alami yang harus dipenuhi. Ruhjana dalam (Niranjani et al., 2022) mengindikasikan bahwa meskipun mendongeng telah menjadi tren pada kehidupan masyarakat di abad ke-20, tetapi pada era saat ini, kegiatan ini sudah kurang populer atau jarang dilaksanakan. Perkembangan zaman saat ini membuat seorang anak meninggalkan momen mendengarkan dongeng sebelum tidur. Dengan demikian, kehilangan tradisi mendongeng sebelum tidur secara tidak langsung dapat menjadi faktor penyebab kurangnya daya imajinasi pada anak-anak, terutama dalam hal menciptakan ide-ide baru dan berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Selain itu perkembangan zaman dan teknologi yang semakin pesat ini, juga membuat seorang anak lebih suka memainkan gadget atau smartphone. Oleh sebab itu dengan perkembangan teknologi ini selalu menuntut untuk dapat lebih kreatif dalam segala bidang, sehingga penting untuk orang tua atau guru agar dapat memanfaatkannya dengan hal-hal yang positif, seperti halnya perkembangan literasi pembelajaran dengan media teknologi informasi. (Rohmiasih et al., 2022).

Adapun media teknologi informasi yang dapat digunakan sebagai alat mendongeng yakni dengan sinar atau podcast. Podcast merupakan bentuk media yang memungkinkan pengguna mendengarkan konten audio melalui perangkat seperti komputer, laptop, atau ponsel Android. Secara definisi, podcast adalah materi berupa audio atau video yang dapat diakses melalui Internet dan dapat diputar otomatis di komputer atau perangkat pemutar media portabel, baik secara gratis maupun dengan berlangganan. (Amanda, 2022). Salah satu platform yang memiliki fitur podcast di dalamnya yakni Spotify yang merupakan platform digital dengan jutaan layanan konten music, video, dan podcast.

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Ridhaningtyas Wahyu Amanda dengan judul penelitian “Penggunaan Media Aplikasi Spotify Dalam Menulis Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023” (Amanda, 2022). Dalam penelitian ini dibahas terkait bagaimana pemanfaatan media aplikasi spotify dalam menulis cerita rakyat. Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yakni sama-sama meneliti terkait podcast dengan platform spotify. Selain itu terdapat beberapa perbedaan juga, baik dari segi metode yang digunakan maupun objek dari penelitian itu sendiri yakni mendongeng.

Berdasarkan uraian penjelasan sebelumnya, sangat jelas bahwa terdapat perbedaan antara peneliti sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan, sehingga dapat di pastikan bahwa penelitian yang akan dilakukan ini memiliki kebaharuan karena belum ditemukan adanya penelitian terkait pemanfaatan media spotify sebagai media mendongeng, oleh karena itu peneliti merumuskan penelitian ini dengan judul “Pemanfaatan Spotify Sebagai Media Dongeng Dalam Upaya Digitalisasi Sastra Anak”.

Metode

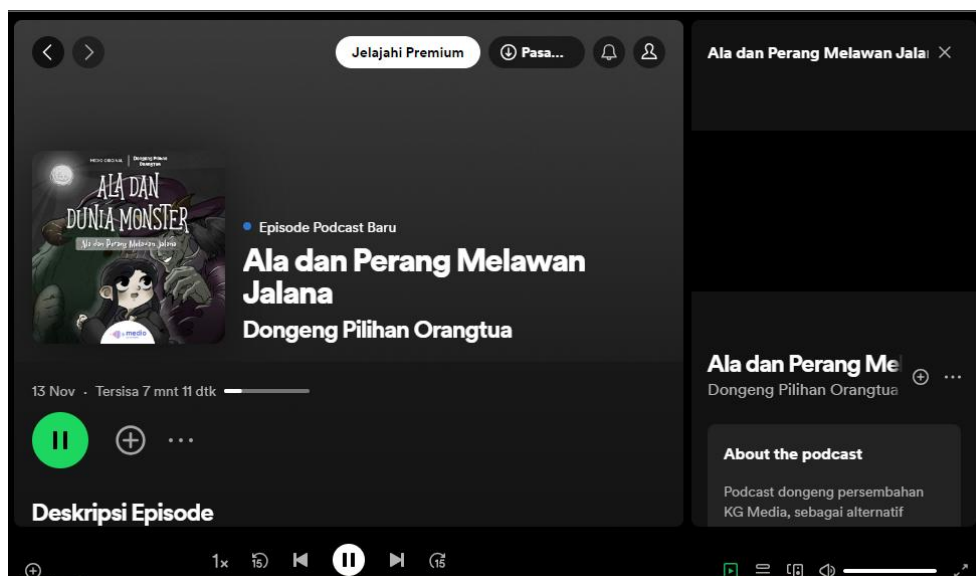
Penelitian ini menggunakan metode studi literature (kepustakaan). Menurut Habsy sebagaimana disajikan dalam penelitian (Cahyani et al., 2022), studi literatur merupakan suatu metode yang digunakan untuk menghimpun berbagai data atau sumber yang relevan dengan topik penelitian. Studi literatur atau tinjauan pustaka, memiliki peran sentral dalam berbagai jenis penelitian, berfungsi sebagai panduan untuk kebijakan dan implementasi, serta memberikan arahan khususnya dalam bidang tertentu. Synder sebagaimana dikutip oleh (Artha et al., 2022) menunjukkan bahwa jurnal, prosiding, artikel ilmiah, serta referensi lain yang memiliki relevansi dengan topik sastra anak, media mendongeng, dan era digital, digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini. Data yang berhasil dikumpulkan kemudian disusun secara terstruktur dan dianalisis secara sistematis untuk mencapai kesimpulan yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan.

Studi Literatur membatasi kegiatan penelitian hanya berfokus pada materi yang terdapat di koleksi perpustakaan, tanpa memerlukan kegiatan penelitian lapangan. Sumber-sumber pustaka yang relevan dengan topik penelitian digunakan sebagai data primer maupun sekunder. Data primer merujuk pada sumber-sumber langsung yang berhubungan dengan topik penelitian, Sementara itu, data sekunder merujuk pada penelitian atau studi sebelumnya yang telah dilakukan oleh peneliti lain. Keduanya menjadi dasar untuk melakukan analisis mendalam dan menyajikan temuan penelitian secara holistic (Zed, 2008). Selain itu, metode studi pustaka yang digunakan dalam penelitian ini juga melibatkan pengumpulan data sekunder yang diperoleh dari berbagai sumber informasi, seperti artikel, buku, dan jurnal ilmiah. Penelitian ini juga didukung oleh gagasan penulis yang mempengaruhi bagaimana pemanfaatan media spotify sebagai media dongeng dalam upaya digitalisasi sastra anak.

Hasil

Spotify Sebagai Media Dongeng

Dongeng adalah narasi rakyat yang umumnya disampaikan berdasarkan pemahaman manusia tentang peristiwa yang tidak dianggap sebagai kisah yang benar-benar terjadi oleh pencerita. Dongeng bersifat tidak terikat oleh batasan waktu atau kenyataan cerita. (Danandjaja, 1986) Terdapat banyak sekali kanal podcast di platform Spotify terkait dengan dongeng atau cerita fiksi seperti halnya “Dongeng Masa Kini” produksi Happy Kids Project yang dibawakan oleh Kak Ana, Kak Budi, dan Kak Mandy dengan puluhan episode menarik (Dewi et al., 2023). Selain itu juga terdapat Kanal “Dongeng Pilihan Orang Tua” yang di dalamnya juga terdapat beberapa episode menarik produksi Medio Podcast network by KG Media. Yang tersedia setiap hari Senin dan Jumat sebagai media alternative yang menarik dan seru bagi anak-anak serta hiburan dan pembelajaran yang dapat didengarkan kapan pun dan di mana pun.



Gambar 1. Tampilan Spotify

Spotify, dalam konteks pemanfaatannya sebagai media dongeng, menawarkan platform unik yang memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi dan menikmati berbagai cerita anak-anak dan konten naratif lainnya. Dalam hal ini, Spotify bukan hanya sekadar penyedia musik, tetapi juga menjadi wadah untuk menghadirkan dongeng digital. Beberapa poin penting terkait dengan Spotify sebagai media dongeng meliputi:

1. Diversifikasi Konten

Spotify menyajikan beragam dongeng anak-anak dengan berbagai genre dan tema, memberikan variasi yang kaya untuk pemirsa muda.

2. Aksesibilitas dan Kemudahan Penggunaan

Platform ini dapat diakses dengan mudah melalui perangkat seluler atau komputer, memberikan kenyamanan dalam mendengarkan dongeng kapan pun dan di mana pun.

3. Interaktivitas dan Keterlibatan

Spotify memungkinkan pengguna untuk terlibat secara interaktif dengan konten, memungkinkan mereka memilih cerita sesuai keinginan dan mengikuti pengalaman mendengar yang menarik.

4. Inovasi dalam Narasi
Seiring dengan perkembangan teknologi, Spotify terus berinovasi dalam cara cerita disampaikan, mungkin melalui teknik audio khusus, suara karakter, atau efek suara untuk meningkatkan pengalaman menyimak dengan baik.
5. Keterlibatan Orang tua dan Pendidik
Spotify juga dapat digunakan sebagai alat pendidikan, memungkinkan orang tua dan pendidik untuk memilih dongeng yang mendidik dan mendukung perkembangan anak-anak.
6. Ketersediaan Global
Dapat diunduh dari berbagai platform seperti Google Play Store, Windows Phone Store, dan Apple App Store, Spotify dapat diakses oleh pengguna di seluruh dunia.

Pemanfaatan Spotify dalam Media Dongeng sebagai Digitalisasi Sastra Anak

Media podcast di akun Spotify, khususnya dalam bentuk dongeng, sejalan dengan fungsi sastra yang mengintegrasikan sifat manis (*dulce*) dan bermanfaat (*utile*). Kebermanfaatan terwujud melalui inovasi pembelajaran, khususnya dalam pengembangan keterampilan menyimak unsur intrinsik cerita. Keasyikan dan keceriaan dari dongeng memberikan kesan menarik dan menghibur peserta didik, menciptakan pengalaman belajar yang berharga. (Khairunnisa, 2022). Dengan media Spotify telah membawa sastra anak ke era digital dengan cara yang menarik dan inovatif. Sebagai media dongeng, Spotify tidak hanya menyajikan cerita-cerita klasik atau kontemporer dalam format audio, tetapi juga menciptakan pengalaman mendengar yang lebih hidup dan interaktif. Dengan fitur-fitur seperti musik latar, suara karakter, dan efek suara, anak-anak dapat terlibat dalam cerita secara langsung, membayangkan petualangan dan kisah yang mereka dengar. Aksesibilitas yang mudah dan beragamnya cerita dari berbagai budaya menjadikan Spotify sebagai jembatan untuk menjelajahi kekayaan sastra anak di seluruh dunia. Melalui pendekatan ini, sastra anak tetap menjadi bagian penting dalam perkembangan anak-anak, sambil mengikuti jejak teknologi modern. Pemanfaatan media podcast di Spotify untuk digitalisasi sastra anak mencerminkan adaptasi positif terhadap kemajuan teknologi, memberikan akses yang lebih mudah dan memperkaya cara anak-anak menjelajahi dunia sastra.

Kelebihan dan Keterbatasan Spotify Sebagai Media Dongeng

Spotify dapat menjadi salah satu platform terbaik sebagai teman baik anak-anak untuk mendengarkan dongeng. Anak-anak bisa mendengar cerita dari berbagai tempat, dan ini membuat mereka merasakan dunia yang beragam. Dongeng di Spotify juga bisa jadi lebih seru karena ada suara karakter, musik, dan efek suara yang membuat cerita lebih hidup. Selain itu, anak-anak bisa mendengarkan di mana saja, seperti di rumah, di mobil, atau bahkan saat berlibur. Anak-anak hanya perlu membuka aplikasi Spotify di ponsel atau tablet. Ada banyak cerita yang bisa dipilih, jadi pasti ada yang sesuai dengan selera mereka. Selain itu juga penggunaan audiobook di Spotify memberikan kelebihan karena anak-anak dapat mendengarkannya sambil melakukan kegiatan lain, seperti menulis atau mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Anak-anak dapat dengan efisien memanfaatkan waktu mereka, menggabungkan kegiatan belajar dengan kegiatan lainnya. Dengan demikian, Spotify bukan hanya sekadar aplikasi mendengarkan musik, tetapi juga menjadi teman yang mendukung perkembangan anak-anak melalui cerita-cerita yang menginspirasi dan mendidik. (Koniyo et al., 2023)

Meskipun Spotify menjadi teman setia anak-anak dalam menjelajahi dunia dongeng, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Ketergantungan yang berlebihan pada platform ini dapat menjadi risiko, di mana anak-anak mungkin menjadi terlalu terikat pada penggunaan teknologi audio ini. Terlebih lagi, dengan ketersediaan konten yang sangat beragam,

peran orang tua dan pendidik sangat penting untuk memastikan bahwa cerita yang diakses oleh anak sesuai dengan nilai dan standar pendidikan yang diinginkan. Selain itu, meskipun Spotify menawarkan berbagai efek suara dan musik latar yang membuat dongeng lebih hidup, terkadang hal ini dapat menjadi distraksi. Anak-anak mungkin terlalu terpujau oleh aspek audio yang dramatis sehingga mengalihkan perhatian dari pesan inti cerita atau pembelajaran yang seharusnya diambil.

Keterbatasan aksesibilitas juga merupakan pertimbangan, terutama jika tidak semua anak memiliki perangkat atau koneksi internet yang memadai. Hal ini dapat menciptakan kesenjangan dalam kesempatan anak-anak untuk menikmati dongeng melalui platform ini. Selain itu, perlu juga diingat bahwa dalam situasi tertentu, penggunaan media digital seperti Spotify dapat menyebabkan gangguan tidur pada anak-anak, mempengaruhi pola tidur dan kualitas istirahat mereka. (Setiawati & Fithriyah, 2020). Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengelola waktu penggunaan Spotify sebagai media dongeng agar tetap seimbang dan mendukung perkembangan anak-anak secara holistik.

Pembahasan

Kemajuan teknologi yang pesat memberikan akses kepada layanan streaming musik yang semakin komprehensif dan mudah dijangkau melalui berbagai platform. Salah satu representasi nyata dari evolusi ini adalah aplikasi Spotify. Saat ini, aplikasi ini menjadi tren dan memegang posisi sebagai aplikasi dengan jumlah pengguna terbanyak di Indonesia dibandingkan dengan aplikasi lainnya. Spotify menjadi favorit pengguna tidak hanya karena kemampuannya untuk memberikan layanan streaming musik, tetapi juga karena keunggulannya dalam menyediakan berbagai fitur dan kemudahan dalam mendengarkan konten audio digital. (Pusposari, 2022). Spotify adalah sebuah aplikasi yang menyajikan jutaan lagu, podcast, dan video komersial dari dalam dan luar negeri. Berasal dari Swedia, aplikasi ini menyediakan layanan manajemen hak digital yang melibatkan konten yang dilindungi hak cipta dari label rekaman dan perusahaan media. Pengguna Spotify memiliki kemampuan untuk mendengarkan lagu melalui metode streaming online. Dengan aplikasi Spotify yang dapat diunduh melalui Google Play Store, Windows Phone Store, dan Apple App Store, pengguna di seluruh dunia dapat mengakses layanan ini. Aplikasi ini dapat diakses secara gratis maupun opsi berbayar yang memberikan keleluasaan lebih. Keistimewaan Spotify, terutama dalam konteks podcast, menjadi nilai tambah yang signifikan. Pengguna mengapresiasi fungsionalitasnya yang memungkinkan audio dari podcast tetap terdengar ketika mereka menggunakan aplikasi lain, memberikan pengalaman mendengarkan yang lebih serba guna dan menyeluruh.

Pemanfaatan Spotify sebagai media dongeng menciptakan peluang baru dalam membentuk literasi anak-anak dan memperkaya pengalaman mereka dalam mendengarkan dan meresapi cerita. Dengan cakupan globalnya, Spotify memainkan peran penting dalam membawa dongeng ke era digital, menciptakan pengalaman yang interaktif dan dinamis untuk penggemar cerita anak-anak di seluruh dunia.

Sastra merupakan hasil dari daya imajinasi seorang pengarang yang memuat unsur keindahan. Menurut Lukens, sastra memiliki dua tujuan utama, yakni memberikan kesenangan dan pemahaman. Sastra mampu memberikan kesenangan dengan cara menghadirkan pengalaman emosional kepada pembaca, sehingga mereka terlibat sepenuhnya dalam alur cerita. Semua ini disampaikan melalui penggunaan bahasa yang menarik. Ditegaskan oleh Lukens bahwa tujuan untuk menyenangkan dan menghibur pembaca, baik itu pembaca dewasa atau anak-anak, merupakan hal yang sangat penting dalam sastra. (Nurgiantoro, 2018). Dalam karya sastra, penekanan pada nilai estetis lebih dominan, karena sastra, sebagai bentuk karya

seni, harus terkait dengan fungsi keindahan (*dulce*) dan manfaat (*utile*). (Wellek & Warren, 2016).

Sastra anak, merupakan suatu karya sastra yang diperuntukkan bagi anak-anak, tidak lepas dari dua fungsi yang dijelaskan oleh (Wellek & Warren, 2016) di atas. Bahkan, hakikat dari sastra anak dapat dianggap sebagai penjabaran dari kedua fungsi sastra tersebut. Dalam konteks ini, sastra anak didefinisikan sebagai karya sastra yang memiliki keindahan bahasa dan memuat nilai-nilai pendidikan moral yang dapat memberi pengalaman berharga bagi jiwa anak-anak. Sarumpaet, dalam karyanya, menambahkan bahwa inti dari sastra anak terletak pada penyampaian nilai-nilai pendidikan dan imbauan tertentu yang dianggap sebagai panduan perilaku dalam kehidupan anak-anak. (Efendi & Dkk, 2019). Terdapat beberapa karya sastra anak, termasuk buku cerita bergambar, dongeng anak-anak, puisi anak-anak, dan karya biografi anak-anak, serta sejenisnya. Sastra anak memiliki kemampuan untuk menceritakan berbagai cerita yang tepat dengan pemahaman dan tingkat perkembangan anak. Sastra anak bersifat menggambarkan imajinatif, bukan berdasarkan pada kisah nyata. Hakikat dari sastra anak harus mencerminkan dunia dan kehidupan yang khas bagi anak-anak, sesuai dengan pengalaman dan pemahaman mereka. (Farahiba, 2017).

Spotify menawarkan kelebihan signifikan sebagai media dongeng, memberikan anak-anak akses ke cerita dari seluruh dunia yang diperkaya dengan suara karakter, musik, dan efek suara yang menarik, membawa cerita menjadi lebih hidup dan interaktif. Platform ini memungkinkan fleksibilitas mendengarkan di berbagai situasi, baik di rumah, dalam perjalanan, maupun saat melakukan kegiatan lain, sehingga mendukung efisiensi penggunaan waktu anak-anak. Dengan koleksi cerita yang luas, Spotify tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan tetapi juga sebagai alat pendidikan yang mendukung perkembangan intelektual dan emosional anak-anak melalui dongeng-dongeng yang menginspirasi dan mendidik.

Di sisi lain, Spotify sebagai media dongeng juga memiliki keterbatasan. Ketergantungan berlebihan pada teknologi ini bisa menimbulkan risiko, termasuk kehilangan interaksi langsung dengan buku fisik dan potensi distraksi dari esensi cerita akibat efek audio yang dramatis. Masalah aksesibilitas menjadi tantangan tersendiri, membatasi kesempatan bagi anak-anak dengan keterbatasan akses ke perangkat atau internet untuk menikmati dongeng. Selain itu, penggunaan berlebihan dapat berpengaruh negatif terhadap kualitas tidur anak-anak. Oleh karena itu, peran aktif orang tua dan pendidik dalam memilih konten yang sesuai dan mengatur waktu penggunaan Spotify sangat penting untuk memastikan manfaat maksimal bagi perkembangan anak.

Kesimpulan

Dalam pengembangan literasi anak-anak di era digital, Spotify membuktikan diri sebagai Platform yang tidak hanya menghibur tetapi juga membawa dampak positif dalam pembelajaran. Dengan aksesibilitas globalnya, Spotify menawarkan beragam dongeng anak-anak dalam format podcast yang memungkinkan anak-anak merasakan keanekaragaman cerita dari berbagai penjuru dunia. Pengalaman mendengarkan yang interaktif, dengan musik latar, suara karakter, dan efek suara, menciptakan keterlibatan yang lebih mendalam. Namun, seperti teknologi pada umumnya, Spotify juga memiliki tantangan. Ketergantungan yang berlebihan dapat menjadi risiko, dan penting bagi orang tua dan pendidik untuk memastikan bahwa konten yang diakses oleh anak-anak sesuai dengan nilai dan standar pendidikan yang diinginkan. Meskipun memberikan kemudahan dalam mendengarkan dongeng di mana saja, perlu diingat bahwa keberagaman konten harus sejalan dengan pemilihan cerita yang mendukung perkembangan anak-anak. Dalam konteks pendidikan, Spotify dapat menjadi alat yang kuat untuk

pengembangan literasi digital, pembinaan keterampilan mendengar, dan inovasi dalam pembelajaran sastra anak. Melalui edukasi orangtua tentang pentingnya pemilihan konten yang tepat dan keterlibatan dalam penyusunan konten pendidikan, Spotify dapat menjadi sarana yang lebih terarah dalam mendukung pembelajaran anak-anak. Dengan menyelaraskan kontennya dengan kurikulum pendidikan, Spotify dapat menjadi platform pendidikan yang signifikan, membawa sastra anak ke era digital dengan cara yang inovatif dan mendidik.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Ibu Ari Ambarwati, Bapak Moh. Badrih selaku dosen pengampu mata kuliah di Unisma, Safir Ubaidillah yang selalu memotivasi, dan semua pihak yang telah membantu penyelesaian artikel ini dan tidak bisa disebutkan satu per satu. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat. Aamiin.

References

- Amanda, R. W. Penggunaan Media Aplikasi Spotify dalam Menulis Cerita Rakyat pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023 (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Anshori, S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKN Dan Sosial Budaya*, 4(1), 88–100. Retrieved from <http://194.59.165.171/index.php/CC/article/download/70/114>
- Artha, B. ... Az Zahra, K. (2022). Industrial Agglomeration: Suatu Studi Literatur. *Jurnal Rekayasa Industri (JRI)*, 4(1), 13–19. <https://doi.org/doi.org/10.36768/abdau.v2i1.41>
- Barliana, L. (2015). Pengembangan media pembelajaran audio cerita pendek yang bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(1), 1–7. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id>
- Cahyani, C. D., Suyitno, A., & Pujiastuti, E. (2022, February). Studi Literatur: Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Matematika. In Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika (Vol. 5, pp. 272-281).
- Danandjaja, J. (1986). *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti.
- Dewi, K. S. Y., Sriasih, S. A. P., & Wendra, I. W. (2023). Analisis Siniar “Dongeng Anak Masa Kini” Sebagai Media Ajar dalam Pembelajaran Cerita Fantasi di SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 13(2).
- Efendi, M. F., & Dkk. (2019). Analisis Cerita Rakyat Miaduka Ditinjau dari Kajian Sastra Anak. *Jurnal Ilmu Budaya*, 3(3), 248–249.
- Ernawati, & Rasna. (2020). *Menumbuhkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 9(2), 133–141.
- Farahiba, A. S. (2017). *Eksistensi Sastra Anak Dalam Pembentukan Karakter Pada Tingkat Pendidikan Dasar*. 1(1), 47–60.
- Hairul, M. (2020). Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berbasis Trikos (Trisula Kompetensi Literasi). *Prosiding Seminar Nasional 5: Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya Untuk Mempersiapkan Generasi Emas 2045*.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>
- Nurhamidah, D. Penggunaan Media Podcast Spotify Akun Dongeng Eyang Anniek dalam Pembelajaran Menyimak Unsur Intrinsik Fabel Pada Siswa Kelas VII MTSn 1 Kota

Serang, Banten Tahun Pelajaran 2021/2022 (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

- Koniyo, R., Juniarti, G., & Damity, F. (2023). Wujud Determinisme Teknologi dalam Audiobook untuk Meningkatkan Minat Baca. *Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 28-43.
- Niranjani, N. K. S., Wisudariani, N. M. R., & Nurjaya, I. G. Analisis Kanal “Dongeng Kita” sebagai Bahan Materi Teks Cerita Fabel pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP.
- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pusposari, D. (2022). Multihost Podcast Development as Teaching Materials in Digital Literature Court. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 11(1).
- Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2022, September). Penggunaan Berbagai Media untuk Mendongeng sebagai Upaya Penerapan Sastra Anak di Era Digital. In *SINASTRA: Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Seni, dan Sastra* (Vol. 1, pp. 427-435).
- Saragih, A. K., Manik, N. S., & Samosir, R. R. Y. B. (2021). Hubungan Imajinasi dengan Karya Sastra Novel. *Asas: Jurnal Sastra*, 10(2).
- Setiawati, Y., & Fithriyah, I. (2020). *Deteksi Dini dan Penanganan Kecanduan Gawai pada Anak*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Sukma, H. H., & Evitriana, N. (2019). Pengembangan Media Audio Visual Sebagai Media Pembelajaran Menyimak Komprehensif Berbasis Budaya Nusantara untuk Kelas III Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)*, 408-416.
- Wahyudi, I., & Nurhadi, Y. (2018). Implementasi pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 24(3), 179-185.
- Wellek, R., & Warren, A. (2016). *Teori Kesusastraan*, (keenam). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Zed, M. (2008). *Metodologi Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

---Halaman ini sengaja dikosongkan---