



Analisis Stimulasi Perkembangan Bahasa Melalui Komik Digital “Kenali Anggota Dan Fungsi Tubuh” Untuk Anak Usia Dini

Syifa Salsabila Mudrika, Asep Kurnia Jayadinata

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Pendidikan Indonesia

Received: 02 Juli 2026
Revised: 10 Juli 2026
Accepted: 13 Juli 2026

Abstrak

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini yang perlu distimulasi secara optimal pada masa golden age. Salah satu tantangan dalam pembelajaran bahasa di PAUD adalah keterbatasan media yang mampu menarik perhatian anak sekaligus memperkaya kosakata secara bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses implementasi, efektivitas, serta faktor pendukung dan penghambat penggunaan komik digital “Kenali Anggota dan Fungsi Tubuh” dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif analitik melalui desain studi kasus tunggal. Subjek penelitian adalah 17 anak kelompok B usia 5–6 tahun di KB Daarul Uluum. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, serta tes perkembangan bahasa sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital mampu meningkatkan penguasaan kosakata, keberanian berbicara, serta kemampuan anak dalam menceritakan kembali isi cerita secara sederhana. Selain itu, media komik digital terbukti meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Dengan demikian, komik digital dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini.

Kata Kunci: Perkembangan Bahasa; Anak Usia Dini; Komik Digital; Kosakata; Media Pembelajaran.

(*) Corresponding Author: syifasalsabi@upi.edu, asep_jayadinata@upi.edu

How to Cite: Salsabila Mudrika, S., & Kurnia Jayadinata, A. (2026). ANALISIS STIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA MELALUI KOMIK DIGITAL “KENALI ANGGOTA DAN FUNGSI TUBUH” UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(7.B), 91-102. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13538>

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan periode yang sangat menentukan dalam perjalanan perkembangan manusia. Pada rentang usia 0–6 tahun dikenal sebagai masa emas (golden age), yaitu fase dimana perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa berlangsung secara pesat dan saling berkaitan. Pada masa ini, anak memiliki tingkat plastisitas otak yang tinggi, sehingga sangat peka terhadap berbagai stimulasi yang diberikan oleh lingkungan sekitarnya. Setiap pengalaman belajar yang diperoleh anak pada periode ini akan menjadi fondasi penting bagi perkembangan dan keberhasilan belajar pada tahap pendidikan selanjutnya (Santrock, 2019).

Salah satu aspek perkembangan yang memiliki peran sentral dalam kehidupan anak adalah perkembangan bahasa. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk berpikir, membangun konsep, mengatur emosi, serta membentuk identitas diri dan hubungan sosial anak. Vygotsky menegaskan bahwa bahasa memiliki fungsi kognitif dan sosial yang sangat kuat, karena melalui bahasa anak belajar memahami dunia, mengekspresikan ide, dan berinteraksi dengan lingkungannya (Vygotsky dalam Bodrova & Leong, 2020). Dengan demikian, kemampuan bahasa yang berkembang secara optimal sejak dini akan berkontribusi pada kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kesiapan anak memasuki jenjang pendidikan formal.

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2021), anak usia 5–6 tahun diharapkan telah mampu menyimak cerita dengan baik, mengungkapkan pendapat dan pengalaman secara lisan, menjawab pertanyaan sederhana, serta memahami dan menggunakan kosakata dalam berbagai konteks. Penguasaan kosakata menjadi komponen penting dalam perkembangan bahasa, karena kosakata merupakan dasar bagi keterampilan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis pada tahap selanjutnya.

Namun demikian, kondisi ideal yang diharapkan dalam standar perkembangan tersebut belum sepenuhnya tercapai di lapangan. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa masih terdapat anak usia dini yang mengalami keterbatasan dalam kemampuan bahasa, khususnya pada aspek kosakata reseptif dan ekspresif. Penelitian Hasanah dan Pratiwi (2020) yang dilakukan di beberapa taman kanak-kanak di wilayah Jawa Barat menemukan bahwa sekitar 35% anak kelompok B masih mengalami hambatan dalam penguasaan kosakata, terutama kosakata yang jarang digunakan dalam komunikasi sehari-hari.

Fenomena serupa juga ditemukan dalam pembelajaran dengan tema “Anggota Tubuh dan Fungsinya”. Meskipun tema ini merupakan salah satu materi dasar dalam kurikulum PAUD, pada praktiknya anak sering kali hanya mengenal bagian tubuh yang bersifat umum seperti mata, hidung, tangan, dan kaki. Sementara itu, penyebutan bagian tubuh yang lebih spesifik seperti pundak, pergelangan tangan, paha, atau dahi, serta pemahaman mengenai fungsi masing-masing bagian tubuh, masih belum dikuasai secara optimal oleh sebagian anak. Kondisi ini menunjukkan bahwa stimulasi bahasa yang diberikan belum sepenuhnya mampu memperkaya kosakata dan pemahaman konseptual anak secara mendalam.

Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam praktik pembelajaran di PAUD, guru masih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah sederhana, tanya jawab singkat, atau penggunaan buku bergambar statis. Meskipun metode tersebut memiliki nilai edukatif, namun sering kali kurang mampu mempertahankan perhatian anak dalam waktu yang lama, terutama pada anak yang memiliki karakteristik aktif dan mudah bosan. Arsyad (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran yang kurang variatif dapat menurunkan motivasi belajar anak dan berdampak pada rendahnya keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Di sisi lain, karakteristik anak masa kini mengalami perubahan seiring dengan perkembangan teknologi. Plowman dan Stephen (2022) mengemukakan bahwa paparan teknologi telah memengaruhi cara anak belajar, memproses informasi, dan berkomunikasi. Anak cenderung lebih tertarik pada media yang bersifat visual, bergerak, dan interaktif dibandingkan dengan media pembelajaran yang statis. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki muatan edukatif yang mampu menstimulasi perkembangan bahasa anak secara optimal.

Salah satu media yang berpotensi dikembangkan untuk tujuan tersebut adalah komik digital. Komik merupakan media yang menggabungkan teks dan gambar dalam alur cerita yang terstruktur, sehingga mampu menyampaikan informasi secara lebih kontekstual dan mudah dipahami. McCloud (2021) menyatakan bahwa komik memiliki kekuatan naratif visual yang

dapat membantu pembaca, termasuk anak-anak, dalam memahami makna cerita melalui rangkaian gambar dan dialog. Ketika komik dikembangkan dalam bentuk digital, media ini memiliki keunggulan tambahan dibandingkan komik cetak. Komik digital dapat dirancang dengan tampilan visual yang lebih menarik, warna yang dinamis, serta potensi untuk dikombinasikan dengan unsur audio. Frey dan Fisher (2021) menjelaskan bahwa media digital yang dirancang secara tepat dapat meningkatkan fokus, keterlibatan, dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran. Selain itu, hasil meta-analisis yang dilakukan oleh Chen dan Wang (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa anak usia dini memiliki tingkat efektivitas yang cukup tinggi.

Pemilihan tema "Anggota Tubuh dan Fungsinya" dalam penelitian ini didasarkan pada relevansinya dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Berk (2022) menyatakan bahwa pengenalan konsep tubuh membantu anak membangun kesadaran diri (body awareness), memahami fungsi tubuh, serta mendukung perkembangan kognitif dan bahasa. Kosakata yang berkaitan dengan anggota tubuh termasuk ke dalam kategori kosakata konkret, yaitu kosakata yang dapat diamati dan dialami secara langsung oleh anak (Clark, 2021). Oleh karena itu, tema ini sangat potensial untuk dikembangkan melalui media visual seperti komik digital agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan hasil observasi awal di KB Daarul Uluum, ditemukan bahwa anak-anak menunjukkan minat yang tinggi terhadap media visual dan digital, namun pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa masih sangat terbatas. Pembelajaran mengenai anggota tubuh dan fungsinya masih didominasi oleh metode verbal dan lagu sederhana, sehingga belum sepenuhnya mengoptimalkan potensi anak dalam memperkaya kosakata dan kemampuan bercerita. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran inovatif yang mampu menjembatani antara karakteristik belajar anak masa kini dengan tujuan pembelajaran bahasa yang diharapkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif analitik. Pendekatan kualitatif dipilih atas dasar kesesuaiannya dengan tujuan penelitian, yakni untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai proses stimulasi perkembangan bahasa anak usia dini melalui komik digital dalam konteks yang alami dan nyata (natural setting). Karakteristik penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk menjelajahi fenomena secara holistik, menangkap makna, serta menafsirkan interaksi yang terjadi antara anak, guru, dan media pembelajaran (Imanina, 2021). Oleh karena itu, peneliti berperan sebagai instrumen kunci (human instrument) yang memiliki kemampuan untuk beradaptasi dan mengumpulkan data kualitatif berupa observasi perilaku, transkrip wawancara, dan analisis dokumen (Sugiyono, 2019).

Sementara itu, jenis penelitian deskriptif analitik bertujuan untuk menggambarkan secara rinci seluruh tahapan implementasi komik digital "Kenali Anggota dan Fungsi Tubuh," menganalisis data yang terkumpul, dan menginterpretasikan hasil temuan mengenai peningkatan kosakata reseptif dan ekspresif anak (Pudin, 2018).

Untuk mencapai kedalaman pemahaman yang optimal, penelitian ini dirancang menggunakan desain studi kasus tunggal (Single-Case Study). Keputusan menggunakan desain ini didasarkan pada fokus penelitian yang membutuhkan analisis intensif terhadap satu unit kasus spesifik, yaitu implementasi komik digital di satu satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tertentu. Desain studi kasus tunggal memungkinkan peneliti untuk menggali detail yang kaya dan kompleks mengenai mekanisme intervensi media terhadap perkembangan bahasa anak di lokasi tersebut (Yin, 2018). Penekanan dalam studi kasus ini bukan pada generalisasi temuan kepada populasi yang lebih luas, melainkan pada eksplorasi keunikan dan kekhasan konteks di

lokasi penelitian, termasuk peran guru, suasana kelas, dan respons individu anak, yang sangat krusial dalam kajian perkembangan anak usia dini (Siregar & Hazizah, 2019).

PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh melalui kegiatan observasi awal, observasi akhir, observasi, serta dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung.

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

KB Daarul Uluum merupakan satuan pendidikan anak usia dini yang menyelenggarakan layanan pendidikan untuk anak kelompok B. Pada tahun ajaran penelitian, KB Daarul Uluum memiliki dua rombongan belajar (rombel), yaitu Kelompok B1 dan B2, yang ditempatkan dalam satu ruang kelas karena keterbatasan jumlah peserta didik dan untuk menyesuaikan dengan ketentuan batas maksimal rombel dalam sistem Dapodik. Kedua rombel tersebut memiliki rentang usia yang relatif sama, yaitu sekitar 5–6 tahun, sehingga tidak terdapat perbedaan materi pembelajaran antara B1 dan B2. Jumlah keseluruhan peserta didik di kelompok B adalah 17 anak, yang kemudian dibagi ke dalam dua rombel agar sesuai dengan ketentuan administrasi. Pada tahun ajaran ini, tidak terdapat kelompok A, karena mayoritas anak berada pada usia persiapan masuk Sekolah Dasar.

Dari segi sumber daya manusia, KB Daarul Uluum memiliki dua orang guru, di mana salah satunya merangkap sebagai kepala sekolah. Selain itu, terdapat bantuan tidak tetap dari pihak keluarga dan mahasiswa yang sesekali membantu kegiatan sekolah, namun belum tercatat secara resmi dalam sistem Dapodik.

B. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama tiga hari berturut-turut. Setiap hari kegiatan pembelajaran disusun berdasarkan RPPH yang telah dirancang sebelumnya dengan tema anggota tubuh dan menggunakan media komik digital.

a. Pelaksanaan Penelitian Hari Pertama

Pada hari pertama, kegiatan diawali dengan pembukaan berupa doa, salam, dan apersepsi. Selanjutnya, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kemampuan awal bahasa anak, khususnya dalam menyebutkan nama dan fungsi anggota tubuh. Anak diberikan pertanyaan secara lisan dan peneliti mencatat jawaban anak pada lembar penilaian. Setelah itu, anak dikenalkan dengan media komik digital sebagai stimulus awal.

b. Pelaksanaan Penelitian Hari Kedua

Pada hari kedua, kegiatan pembelajaran difokuskan pada penggunaan komik digital secara lebih intensif. Anak diajak mengamati isi komik digital, mendengarkan cerita, dan menjawab pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan tokoh dan anggota tubuh yang terdapat dalam komik. Kegiatan dilengkapi dengan permainan sederhana untuk memperkuat pemahaman kosakata anak.

c. Pelaksanaan Penelitian Hari Ketiga

Pada hari ketiga, kegiatan diawali dengan penguatan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Selanjutnya, peneliti melaksanakan observasi akhir untuk mengetahui perkembangan kemampuan bahasa anak setelah diberikan perlakuan menggunakan komik digital. Anak diminta menyebutkan kembali nama dan fungsi anggota tubuh serta menceritakan isi komik secara singkat.

C. Hasil Penelitian

a. Hasil Observasi Awal Perkembangan Bahasa Anak

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak sebelum diberikan perlakuan masih berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan mulai berkembang. Sebagian anak belum mampu menyebutkan nama dan fungsi anggota tubuh secara lengkap dan masih memerlukan stimulus dari guru.

b. Hasil Observasi Akhir Perkembangan Bahasa Anak

Hasil observasi akhir menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bahasa anak setelah diberikan perlakuan. Sebagian besar anak mampu menyebutkan nama anggota tubuh dengan lebih tepat serta menjelaskan fungsi anggota tubuh secara sederhana. Anak juga terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat secara lisan. Terdapat peningkatan kemampuan bahasa anak setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media komik digital. Peningkatan tersebut terlihat pada beberapa aspek perkembangan bahasa, antara lain penguasaan kosakata, kemampuan menjawab pertanyaan secara lisan, serta kemampuan anak dalam menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.

Pada tahap observasi awal, sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan nama dan fungsi anggota tubuh secara lengkap. Anak juga cenderung memberikan jawaban singkat dan membutuhkan stimulus atau pertanyaan lanjutan dari guru. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak sebelum perlakuan masih memerlukan penguatan melalui media dan metode pembelajaran yang lebih menarik.

Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan komik digital, hasil observasi akhir menunjukkan perubahan yang cukup signifikan. Anak menjadi lebih berani berbicara, mampu menyebutkan kosakata dengan lebih jelas, serta dapat menjawab pertanyaan dengan kalimat yang lebih terstruktur. Selain itu, anak juga mulai mampu menceritakan kembali isi komik meskipun dengan bahasa yang sederhana. Peningkatan ini menunjukkan bahwa komik digital memberikan pengaruh positif terhadap keberanian dan kemampuan berbahasa anak.

Peningkatan kemampuan bahasa tersebut tidak terlepas dari karakteristik media komik digital yang menyajikan informasi secara visual dan kontekstual. Gambar dan alur cerita dalam komik membantu anak memahami isi pembelajaran secara lebih utuh, sehingga anak tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga memahami maknanya. Hal ini mendukung proses internalisasi bahasa yang lebih baik pada anak usia dini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan bahasa anak usia dini. Media ini dapat membantu anak mengembangkan kosakata, meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara lisan, serta melatih kemampuan bercerita. Oleh karena itu, komik digital dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran bahasa yang efektif dan relevan dengan karakteristik belajar anak usia dini.

d. Hasil Observasi Selama Penelitian

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak lebih antusias dan fokus selama pembelajaran menggunakan komik digital. Anak aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam kegiatan bermain sambil belajar. Media komik digital membantu anak memahami materi secara visual dan verbal

TABEL CATATAN OBSERVASI PENELITIAN

No	Aspek diamati	Indikator	Hasil Pengamatan	Kategori (SB/B/C/K)	Catatan Peneliti
1	Minat dan perhatian	Anak fokus menonton komik	17 dari 17 anak terlihat fokus memperhatikan tayangan komik digital dari awal hingga akhir kegiatan. Sebagian besar anak menatap layar dan mengikuti	SB	Media komik digital mampu menarik perhatian anak dan membuat anak lebih fokus selama pembelajaran berlangsung.

			cerita tanpa terdistraksi.		
2	Kosakata	Menyebutkan nama anggota tubuh	17 dari 17 anak mampu menyebutkan beberapa nama anggota tubuh seperti mata, tangan, kaki dengan pelafalan yang cukup jelas.	B	Anak sudah mengenal kosakata anggota tubuh, meskipun beberapa anak masih perlu dibimbing dalam pengucapan kata.
3	Fungsi Tubuh	Mengatakan “mata untuk melihat”	17 dari 17 anak dapat menyebutkan fungsi anggota tubuh sederhana, misalnya “mata untuk melihat” dan “kaki untuk berjalan”	B	Pemahaman anak terhadap fungsi anggota tubuh cukup baik setelah melihat contoh dalam komik digital.
4	Kemampuan Bercerita	Menceritakan kembali isi komik	17 dari 17 anak mampu menceritakan kembali isi komik secara sederhana dengan bantuan pertanyaan dari guru.	C	Anak masih memerlukan stimulus berupa pertanyaan pancingan untuk dapat menceritakan kembali isi komik.
5	Respons Interaksi	Menjawab pertanyaan guru	17 dari 17 anak menjawab pertanyaan guru terkait isi komik dengan antusias, meskipun belum semua anak berani menjawab tanpa ditunjuk	B	Interaksi anak meningkat ketika guru memberikan pertanyaan langsung dan menunjuk anak secara bergantian.
6	Perilaku Non-verbal	Ekspresi senang, menunjuk layar, meniru gerak	17 dari 17 anak memnunjukkan ekspresi senang, menunjuk layar, dan menirukan	SB	Respons non-verbal anak menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan aktif selama penggunaan

			gerakan tokoh dalam komik.		media komik digital
7	Hambatan	Mudah terdistraksi, bingung pada kosakata baru	17 dari 17 anak sempat terdistraksi oleh teman dan belum memahami beberapa kosakata baru.	C	Anak kembali fokus setelah diingatkan oleh guru
8	Catatan Khusus	Contoh ucapan anak	Anak mengucapkan “Ini mata buat lihat, Bu” “Ini hidung buat cium makanan, Bu”	B	Ucapan anak menunjukkan pemahaman terhadap materi anggota tubuh.

Kategori:

SB = Sangat Baik | B = Baik | C = Cukup | K = Kurang

E. Hasil Wawancara Guru

1. Hasil Wawancara Awal Guru

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru kelas sekaligus kepala sekolah KB Daarul Uluum, diperoleh informasi bahwa KB Daarul Uluum memiliki dua rombongan belajar, yaitu kelompok B1 dan B2, yang diselenggarakan dalam satu ruang kelas. Pembagian rombongan belajar tersebut dilakukan bukan berdasarkan perbedaan usia, melainkan untuk menyesuaikan dengan ketentuan jumlah maksimal peserta didik dalam satu rombel. Seluruh anak berada pada rentang usia 5–6 tahun sehingga karakteristik pembelajaran pada kedua rombel relatif sama. Jumlah pendidik di KB Daarul Uluum sebanyak dua orang, dengan kepala sekolah merangkap sebagai guru kelas, serta dibantu secara informal oleh pihak lain dalam kegiatan tertentu.

Dari segi fasilitas pembelajaran, KB Daarul Uluum memiliki sarana pendukung media digital seperti speaker, mikrofon, dan proyektor yang diperoleh dari bantuan pemerintah. Namun, penggunaan media digital dalam pembelajaran sehari-hari masih bersifat terbatas dan tidak dilakukan secara rutin. Guru menyampaikan bahwa pembelajaran lebih sering dilakukan secara manual atau konvensional, sementara media digital digunakan pada waktu-waktu tertentu, misalnya untuk menampilkan video edukasi yang relevan dengan tema pembelajaran.

Terkait karakteristik anak kelompok B, guru menjelaskan bahwa anak-anak memiliki karakter yang relatif homogen, baik dari segi usia maupun perilaku. Secara umum, anak sudah mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, meskipun terdapat satu anak yang menunjukkan kesulitan dalam aspek bahasa, khususnya pada kejelasan pelafalan dan kemampuan bercerita. Meskipun demikian, anak tersebut mampu mengikuti kegiatan nonverbal seperti menulis, mewarnai, menggunting, dan menempel dengan baik.

Guru juga menyampaikan bahwa anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika menggunakan media visual atau digital, terutama karena media tersebut jarang digunakan dalam pembelajaran sehari-hari. Dalam menstimulasi perkembangan bahasa, guru biasanya menggunakan metode bernyanyi, tanya jawab, unjuk kemampuan di depan kelas, serta percakapan langsung dengan anak. Media yang sering digunakan untuk mengenalkan anggota tubuh antara lain lagu dan alat peraga sederhana buatan tangan. Guru menilai bahwa penggunaan komik digital berpotensi cocok diterapkan di kelas, selama isi materi bersifat edukatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

2. Hasil Wawancara Akhir Guru

Berdasarkan hasil wawancara akhir yang dilakukan setelah seluruh rangkaian penelitian selesai, guru menyampaikan bahwa anak-anak menunjukkan respon yang sangat antusias selama kegiatan pembelajaran menggunakan media komik digital. Guru menilai bahwa media digital yang bersifat visual dan jarang digunakan di kelas mampu menarik perhatian anak dan membuat anak lebih siap mengikuti pembelajaran.

Guru juga menjelaskan bahwa perubahan perilaku bahasa anak tidak terjadi secara instan, melainkan melalui proses yang bertahap. Namun demikian, penggunaan komik digital dinilai mampu membantu anak dalam memahami materi pembelajaran karena informasi disajikan secara audiovisual, sehingga anak tidak hanya membayangkan materi, tetapi juga melihat secara langsung melalui gambar dan cerita. Terkait kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan, guru menyampaikan bahwa anak lebih mudah menjawab dan memahami pertanyaan setelah pembelajaran menggunakan komik digital. Media tersebut membantu menyamakan imajinasi anak terhadap materi yang dipelajari, khususnya dalam pengenalan anggota tubuh dan fungsinya. Guru menilai bahwa komik digital sangat membantu anak dalam memahami materi dan meningkatkan daya tangkap anak selama pembelajaran berlangsung.

Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan komik digital membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan metode konvensional, meskipun setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Selama pelaksanaan penelitian, tidak ditemukan kendala teknis yang berarti, kecuali perlunya dukungan suara yang memadai agar materi dapat diterima dengan jelas oleh anak.

F. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital memberikan kontribusi positif dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini di KB Daarul Uluum. Peningkatan kemampuan bahasa anak terlihat dari hasil perbandingan antara observasi awal dan observasi akhir, serta didukung oleh hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan menyebutkan kosakata, memahami makna dan fungsi anggota tubuh, serta mengungkapkan kembali informasi secara lisan dengan lebih percaya diri.

Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan bahasa anak usia dini yang menyatakan bahwa anak belajar bahasa secara optimal melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, serta stimulus yang menarik dan bermakna. Anak usia dini berada pada tahap perkembangan konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep bahasa apabila disajikan melalui media visual yang disertai cerita dan dialog sederhana. Komik digital sebagai media pembelajaran menyajikan unsur gambar, warna, alur cerita, dan teks sederhana yang saling terintegrasi, sehingga mampu menarik perhatian anak dan membantu proses pemahaman bahasa.

Selain itu, penggunaan komik digital dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Anak tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga diajak untuk menyimak, menjawab pertanyaan, menyebutkan kosakata, dan menceritakan kembali isi cerita yang disajikan. Aktivitas tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan berbicara, memperkaya kosakata, serta meningkatkan kemampuan anak dalam menyusun kalimat sederhana. Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa perkembangan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh intensitas stimulasi dan kesempatan anak untuk berkomunikasi secara lisan.

Hasil observasi selama penelitian juga menunjukkan bahwa media komik digital mampu meningkatkan minat dan perhatian anak dalam mengikuti pembelajaran. Anak terlihat lebih fokus dan antusias dibandingkan ketika pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional. Kondisi ini mendukung pendapat bahwa media pembelajaran yang menarik

secara visual dapat meningkatkan motivasi belajar anak, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar, khususnya dalam aspek bahasa.

Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru, yang menyatakan bahwa media komik digital membantu anak memahami materi dengan lebih cepat karena informasi disajikan secara visual dan kontekstual. Guru menilai bahwa komik digital sesuai dengan karakteristik anak usia dini saat ini yang akrab dengan teknologi digital. Meskipun demikian, guru juga menegaskan bahwa perkembangan bahasa anak merupakan proses bertahap yang memerlukan pembiasaan dan stimulasi berkelanjutan, sehingga penggunaan komik digital perlu dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain seperti tanya jawab, bermain peran, dan bernyanyi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini. Media ini tidak hanya membantu anak dalam memahami kosakata dan konsep bahasa, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

PENUTUP

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran mampu menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini di KB Daarul Uluum. Media komik digital memberikan stimulus visual yang menarik dan kontekstual sehingga membantu anak dalam memahami materi pembelajaran, khususnya pengenalan nama dan fungsi anggota tubuh.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bahasa anak setelah diberikan perlakuan menggunakan komik digital. Peningkatan tersebut terlihat pada beberapa aspek perkembangan bahasa, antara lain penguasaan kosakata, kemampuan menjawab pertanyaan secara lisan, serta kemampuan anak dalam menyampaikan kembali informasi atau bercerita secara sederhana. Anak terlihat lebih antusias, fokus, dan berani dalam mengungkapkan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, hasil observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa media komik digital dinilai efektif sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif. Guru menilai bahwa media ini mampu menarik perhatian anak, membantu anak memahami materi dengan lebih cepat, serta sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang menyukai tampilan visual dan media digital. Dengan demikian, penggunaan komik digital dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang mendukung perkembangan bahasa anak usia dini secara optimal.

Meskipun penelitian ini dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat, yaitu selama tiga hari, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran bahasa anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, I. K., & Renggali, K. M. (2022). Penggunaan Komik Digital di Instagram sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Anekdota. *SANDIBASA: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1–10.
- Anggraini, D. R., Astari, T. R., & Hardini, I. R. (2018). Peran Orang Tua dalam Mengenalkan Anggota Tubuh pada Anak Usia Prasekolah dengan Autistik. *Jurnal Cakrasana Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 11–17.
- Anggraini, W. (2021). Keikutsertaan Orang Tua dalam Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi (Contoh Jurnal)*.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2014). *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.

- Denzin, N. K. (2017). *The research act: A theoretical introduction to sociological methods*. Routledge.
- Fasaliva, A., Susilowati, E., & Hudaya, I. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Balita: Scoping Review. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 6(12), 2381-2389.
- Fitriani, Y., & Fauzi, A. H. (2021). Pentingnya Mengenal Kosakata Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(3), 2603-2611.
- Gunawan, I. (2021). Komik Digital: Revolusi Komik di Media Sosial. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 32-45.
- Gunawan, I., & Kholid, I. (2020). Konsep Belajar Melalui Bermain Pada Anak Sejak Usia Dini. *Al-Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 7(2), 173-182.
- Hafiz, S. D. (2019). Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran PPKn di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 70-82.
- Hasanah, U., & Pratiwi, Y. (2020). Pengaruh Stimulasi Bercerita terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1-10.
- Imanina, K. (2021). Penggunaan Metode Kualitatif dengan Pendekatan Deskriptif Analitis dalam PAUD. *Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 5(1), 45-48.
- Indriani. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bagian Anggota Tubuh Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Jalur Pintar Pada Anak Usia 4-5. *Etheses UIN Mataram*.
- Irawan, V. W. E. (2023). Pengenalan Mufradat Anggota Tubuh terhadap Anak Usia Dini. *Momentum*, 12(1), 121-133.
- Jati, K., Intaniasari, Y., Ningrum, R. S., Hafida, S. H. N., Utami, R. D., Ariyadi, M. Y., & Subekti, T. A. (2022). Analisis Hubungan Imunisasi Rutin Lengkap Terhadap Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia 36-59 Bulan Di Indonesia (Analisis Data Riskesdas Tahun 2018). *Skripsi. Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sriwijaya*.
- Kemendikbud. (2021). Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini. Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.
- Laili, R. A. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran SKI Kelas 3 di MIN 2 Kota Malang. (Skripsi). UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Mekalungi, N., Markhamah, Rachmawati, F. P., & Wulandari, M. D. (2025). Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 1215-1224.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.
- Moh. Shochib. (2010). *Pola Asuh Orang Tua dalam Membantu Anak Mengembangkan Kemampuan Bahasa*. Jakarta: Rineka Cipta (Contoh Buku).
- Mulyani, M. P. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia 4 Tahun. *Jurnal Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 11-19.
- Munawarah, H., & Hibana. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosa Kata Bahasa Arab Anggota Tubuh melalui Metode Bernyanyi Lagu Gubahan di Kelompok A1 di PPAUD IT Lukmanul Hakim Gorontalo. *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 54-67.
- Ningtias, E. K. (2017). Pemakaian Kosakata Dasar Bahasa Indonesia pada Anak Usia Dini (Studi Kasus pada PAUD Sekar Mawar Kota Banjar). *Diksatrasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 140-148.

- Nurhayati, R., & Wulandari, S. P. (2024). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Berdasarkan Teori Piaget. *Al-Midad: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 32-41.
- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2021). *Experience Human Development* (14th ed.). McGraw-Hill Education.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods* (4th ed.). Sage Publications.
- Prasetya, B. E., Murti, W., & Kholiq, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 114–120.
- Pudin, O. C. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter Disiplin pada Anak Usia Dini: Studi Deskriptif Analitik di PAUD Bima Sakti Sumedang. (Tesis S2). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Putri, S. K., Ati, A. F. S. M. Z., & Zativalen, O. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Meningkatkan Pemahaman Materi IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 1042–1049.
- Rahmadmaulana, R., & Imania, E. (2024). Eksplorasi Ciri Khas dan Tugas Perkembangan Anak Usia Dini (2-6 Tahun): Implikasi Fisik. *Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 245–252.
- Rahmawati, I. N. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget pada Anak Usia Dini. *Al-Muttaqin: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 173–182.
- Resmi, W. S. S. (2021). Systematic Literature Review: Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Motivasi dalam Literasi Membaca Pemahaman. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 76–83.
- Riwanto, M. A., & Akhir, M. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*, 2(1), 14–18.
- Rizki Alfiana, Eko Kuntarto, Andry Wahyu Oktavianto, & Ella Putri Julianty. (2020). Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 150–165.
- Santrock, J. W. (2019). *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Sari, F. P., et al. (2020). Identifikasi Kegiatan Bermain Teori Piaget Anak Usia (3-4) Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 175-186.
- Setiawan, M. T. (2022). Strategi Perkembangan dan Indikator Pencapaian Bahasa Reseptif dan Bahasa Ekspresif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Family Education*, 1(2), 101–110.
- Setiawan, M. T. (2023). Perkembangan Fisik, Kognitif, Sosial dan Emosi pada Bayi Menurut Teori Jean Piaget Serta Penanaman Nilai Agamanya. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6524–6533.
- Siregar, A. O., & Hazizah, N. (2019). Studi Kasus Keterlambatan Bicara Anak Usia 6 Tahun di Taman Kanak-Kanak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 2(2), 22–27.
- Siregar, L. H. (2021). Revolusi Produksi Komik di Era Indonesia 4.0. *Jurnal Desain*, 8(2), 154–165.
- Sudarsana, M. (2022). *Buku Ajar Pengembangan Bahasa Usia Dini*. UMSurabaya Publishing.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukrin, S. (2021). Peran Stimulasi Bahasa dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 45–58.
- Suskie, L. (2018). *Assessing Student Learning: A Common Sense Guide* (3rd ed.). San Francisco: Jossey-Bass (Contoh Buku).
- Susanto, A. (2017). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

- Wahyuningtyas, R. (2022). Pemerolehan Bahasa Kedua Pada Anak Usia Dini Melalui Media Lagu Dua Mata Saya Karya Pak Kasur. *Prosiding Seminar Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya (Pedalitra II)*, 22–32.
- Widyanti, A. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Model Pembelajaran CIRC Untuk Kemampuan Literasi Siswa Kelas IV SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 1(1), 1450–1457.
- Willya, A. R., Luthfiyyah, A., Simbolon, P. C., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Komik Digital untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 449–454.
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods* (6th ed.). SAGE Publications.
- Yulia, Y., Suryana, E., & Zuhijrah, Z. (2025). Perkembangan Masa Anak Usia Dini dan Implikasinya dalam Pendidikan Islam. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 887–897.
- Yuliani, R., Nurjanah, & Dewi, N. I. K. (2021). Pentingnya Mengenalkan Anggota Tubuh pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(3), 2603-2611.