



# Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Komik Digital 'Kata Ajaib Si Ana'



Akhis Ilmaya Zakkiya<sup>1\*</sup>, Cicilia Ika Rahayunita<sup>1</sup>, Arnelia Dwi Yasa<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia  
\* corresponding author : [aciszakkiya@gmail.com](mailto:aciszakkiya@gmail.com)

## ARTICLE INFO

### Article history

Received: 02-Des-2025  
Revised: 05-Des-2025  
Accepted: 25-Des-2025

### Kata Kunci

Keterampilan Berbahasa, Media Komik Digital, Kata Ajaib, Anak Usia Dini, Penelitian Tindakan Kelas.

### Keywords

*Language Skills, Digital Comic Media, Magic words, Early Childhood, Classroom Action Research.*

## ABSTRACT

Rendahnya konsistensi penggunaan kata sopan pada anak kelompok B di RA KH Hasyim Asyari, dimana hanya 25% anak yang menggunakan secara spontan. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah dan peningkatan keterampilan berbahasa anak usia dini menggunakan media komik digital 'Kata Ajaib Si Ana', khususnya penggunaan kata sopan (permisi, tolong, maaf, terima kasih) pada anak usia dini. Penelitian menggunakan model Kemmis & McTaggart dengan dua siklus. Subjek penelitian adalah 20 anak kelompok B (usia 5-6 tahun). Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif, wawancara, dokumentasi, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dari 25% menjadi 95% dalam penggunaan kata sopan secara spontan dan konsisten. Media komik digital terbukti dapat meningkatkan keterampilan berbahasa anak usia dini karena kombinasi visual-naratif yang menarik, karakter yang relatable, dan format yang fleksibel. Penelitian ini juga memberikan dampak holistik pada aspek nilai moral, sosial-emosional, kognitif, dan literasi anak. Temuan ini merekomendasikan penggunaan media digital yang terintegrasi dengan strategi pembelajaran aktif dan keterlibatan orang tua.

*The background of this research is the low consistency in the use of polite words among Group B children at RA KH Hasyim Asyari, where only 25% of children use them spontaneously. This classroom action research aims to describe the steps and effectiveness of the digital comic media 'Kata Ajaib Si Ana' in improving language skills, particularly the use of polite words (\*permisi\* (excuse me), \*tolong\* (please), \*maaf\* (sorry), \*terima kasih\* (thank you)) in early childhood. The research uses the Kemmis & McTaggart model with two cycles. The research subjects are 20 children aged 5-6 years. Data collection techniques include participatory observation, interviews, documentation, and tests. The results of the study show a significant increase from 25% to 95% in the spontaneous and consistent use of polite words. Digital comic media has proven to be effective due to its attractive visual-narrative combination, relatable characters, and flexible format. This research also has a holistic impact on children's moral values, socio-emotional, cognitive, and literacy aspects. These findings recommend the use of digital media integrated with active learning strategies and parental involvement.*

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



## 1. Pendahuluan

Perkembangan Anak usia dini merupakan individu yang sedang berada pada tahap perkembangan bahasa yang sangat pesat. Masa usia dini sering disebut sebagai golden age atau masa keemasan. Menurut Hurlock (2019), perkembangan anak usia dini berlangsung secara menyeluruh (holistik), di mana satu aspek akan mempengaruhi aspek lainnya. Pembelajaran bahasa pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh Teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky (1978), yang menjelaskan bahwa pembelajaran optimal terjadi dalam zona antara kemampuan aktual anak saat ini dan kemampuan potensial yang dapat dicapai dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih kompeten. Namun, observasi awal di RA KH Hasyim Asy'ari menunjukkan tantangan nyata dalam pembiasaan penggunaan kata-kata sopan dalam komunikasi sehari-hari. Dari 20 anak kelompok B (usia 5-6 tahun), hanya 5 anak (25%) yang secara spontan menggunakan 1-2 kata sopan, sementara 12 anak (60%) mengenalnya tetapi tidak konsisten, dan 3 anak (15%) belum terbiasa sama sekali. Fenomena ini mengindikasikan kesenjangan antara pengetahuan prosedural (mengetahui kata) dan penerapan afektif (menggunakannya secara otomatis dan empatik) dalam konteks sosial. Rendahnya konsistensi penggunaan bahasa sopan ini diduga kuat dipengaruhi oleh minimnya media pembelajaran yang dirancang khusus untuk membangun kebiasaan komunikasi verbal yang positif. Dalam era digital atau modern ini media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses Pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, diperlukan media yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga secara pedagogis dirancang untuk memodelkan dan membiasakan perilaku verbal yang baik.

Kajian literatur menunjukkan potensi besar media komik digital dalam pembelajaran bahasa anak usia dini. Teori Dual Coding Paivio (2021) menyatakan bahwa informasi diproses melalui dua jalur independent, sistem verbal untuk memproses kata-kata dan sistem visual untuk memproses gambar. Komik digital mengaktifkan kedua sistem ini secara bersamaan melalui kombinasi teks dialog dan ilustrasi visual, sehingga meningkatkan retensi dan pemahaman informasi. Hal ini sejalan dengan Visual Learning Theory Burmark (2002) yang menekankan bahwa otak manusia memproses informasi visual 60.000 kali lebih cepat daripada teks. Dalam konteks pemilihan media pembelajaran yang tepat, Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale (1946) memberikan landasan yang kuat tentang tingkatan pengalaman belajar dari konkret ke abstrak. Komik digital berada pada tingkatan pictorial representation yang lebih konkret dibandingkan dengan verbal symbols, namun lebih efisien daripada direct experience. Penelitian oleh Ruiyat, Yufiarti, & Karnadi (2019) membuktikan bahwa komik elektronik tematik dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak dari 62% menjadi 89%. Demikian pula, Wulandari & Purwanta (2020) menemukan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan komik digital menunjukkan peningkatan kemampuan komunikasi verbal 35% lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Lebih lanjut, Fitriani & Adhe (2021) menyoroti bahwa komik digital dapat meningkatkan keterlibatan (engagement) dan motivasi belajar anak. Karakter dalam komik dapat berfungsi sebagai model sosial (social model) yang memfasilitasi pembelajaran observasional (observational learning) sebagaimana dikemukakan Bandura (1977) dalam *Social Learning Theory*. Anak belajar nilai dan perilaku dengan mengamati dan meniru karakter yang dianggap nyata dan dekat dengan dunianya (Maulidya & Dhieni, 2023). Ini sejalan dengan temuan Sitepu dkk. (2022) bahwa media *cartoon pocket book* efektif meningkatkan perilaku santun anak.

Namun, penelitian terdahulu seperti yang dilakukan Safitri & Fauziah (2022) dan Ruiyat dkk. (2019) lebih banyak berfokus pada peningkatan kemampuan bahasa reseptif atau ekspresif secara umum, seperti kosakata dan bercerita. Sementara itu, penelitian oleh Pratiwi & Jannah (2021) dan Natanti, Pratiwi, & Fardani (2023) mengkaji pembiasaan kata sopan, tetapi lebih menekankan pada pendekatan konvensional dan peran lingkungan keluarga. Terdapat gap atau celah penelitian dalam mengembangkan media digital yang secara spesifik dirancang untuk membiasakan penggunaan kata sopan (*magic words*) dengan pendekatan yang holistik dan terintegrasi di setting PAUD.

Gap lain yang teridentifikasi adalah kurangnya integrasi antara pembelajaran di sekolah dan pembiasaan di rumah. Penelitian Nurjanah & Hapidin (2022) menekankan pentingnya keterlibatan orang tua dalam literasi digital, namun implementasinya sering terbatas pada pemberian informasi. Selain itu, strategi peer support atau dukungan sebaya dalam konteks pembelajaran bahasa sopan juga belum banyak dieksplorasi secara sistematis dalam penelitian serupa (Budiarti, 2024). Padahal, interaksi sosial dengan teman sebaya adalah konteks yang paling natural bagi anak untuk mempraktikkan bahasa.

Berdasarkan gap tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mendeskripsikan Langkah-langkah pembelajaran dan peningkatan keterampilan berbahasa anak usia dini melalui media komik digital 'Kata Ajaib Si Ana' yang dirancang khusus untuk membiasakan empat kata sopan inti. Kebaruan penelitian ini tidak hanya terletak pada medianya, tetapi juga pada desain pembelajaran dua siklus yang mengintegrasikan observational learning (Siklus I) dan experiential learning (Siklus II) dengan strategi pendukung yang kuat. Strategi tersebut mencakup sistem peer support yang terstruktur dan mekanisme keterlibatan orang tua melalui "kartu misi" untuk memastikan transfer learning dari sekolah ke rumah.

Penelitian ini juga mengadopsi pendekatan holistik dengan mengukur dampak tidak hanya pada keterampilan bahasa, tetapi juga pada aspek perkembangan lain seperti nilai moral, sosial-emosional, dan kognitif, selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka PAUD (Widiastuti & Pramudyani, 2024). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis berupa model pembelajaran inovatif dan kontribusi teoritis dengan menguji integrasi antara teori Multimedia Learning (Mayer), *Dual Coding Theory* (Paivio), dan *Social Learning Theory* (Bandura) dalam konteks pendidikan karakter verbal anak usia dini. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana langkah-langkah pembelajaran menggunakan media komik digital 'Kata Ajaib Si Ana' dan bagaimana peningkatan keterampilan berbahasa menggunakan media tersebut, khususnya konsistensi penggunaan kata sopan, pada anak kelompok B di RA KH Hasyim Asyari. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan menganalisis peningkatan hasil belajar anak setelah menggunakan media dan strategi pembelajaran yang dirancang.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan model siklus reflektif Kemmis & McTaggart. Model ini dipilih karena sesuai untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara kolaboratif dan iteratif melalui tahapan *planning, acting, observing, dan reflecting* dalam setiap siklus (Handayani & Subakti, 2020). Pendekatan penelitian bersifat kualitatif dengan dukungan data kuantitatif deskriptif untuk mengukur peningkatan keterampilan anak.

Lokasi penelitian adalah RA KH Hasyim Asyari di Kabupaten Malang. Subjek penelitian terdiri dari 20 anak kelompok B (usia 5-6 tahun) yang terdiri dari 13 laki-laki

dan 7 perempuan. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive karena kelompok ini menunjukkan permasalahan rendahnya konsistensi penggunaan kata sopan berdasarkan observasi awal. Penelitian dilaksanakan selama dua bulan (Oktober-November 2025) yang terbagi menjadi dua siklus. Setiap siklus mencakup dua pertemuan dengan durasi 110 menit per pertemuan.

Siklus I berfokus pada tahap pengenalan (*observational learning*). Tahap perencanaan meliputi penyiapan media komik digital 'Kata Ajaib Si Ana' (episode 1-4), kartu kata, RPPH, dan instrumen observasi. Tahap tindakan meliputi aktivitas: (1) menonton komik digital, (2) diskusi dan tanya jawab kontekstual, (3) pengenalan kartu kata disertai gerakan tubuh, (4) role play mini skenario sederhana, dan (5) ekspresi kreatif menggambar kata ajaib. Siklus II berfokus pada pembiasaan (*experiential learning*). Perencanaan pada siklus ini menyempurnakan strategi dengan menambahkan *peer support system*, *gamifikasi*, dan keterlibatan orang tua. Tahap tindakan mencakup aktivitas yang lebih interaktif seperti game hunting kata ajaib, pembelajaran berbasis stasiun (*learning stations*), permainan "detektif kata ajaib", teater pendek, serta ritual pemberian sertifikat.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah triangulasi untuk meningkatkan keabsahan data. Teknik-teknik tersebut meliputi: (1) Observasi partisipatif menggunakan lembar checklist yang berisi indikator perilaku verbal dan nonverbal terkait penggunaan kata sopan, baik pada Siklus I (5 aspek) maupun Siklus II (5 aspek berbeda yang lebih kompleks). (2) Wawancara mendalam semi-terstruktur yang dilakukan kepada sampel anak, guru kelas, dan beberapa orang tua untuk menggali persepsi dan perubahan perilaku di rumah. (3) Dokumentasi berupa foto, video aktivitas, hasil karya anak, dan catatan lapangan (field notes) peneliti. (4) Tes kemampuan berbahasa sederhana berbentuk pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman dan pengucapan kata.

Analisis data mengikuti model interaktif Miles & Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dari observasi dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase anak yang mencapai kriteria "Sudah Muncul" (SM: 70-100%) dan "Belum Muncul" (BM: 0-69%). Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber (anak, guru, orang tua) dan triangulasi teknik (observasi, wawancara, dokumentasi), serta diskusi dengan rekan sejawat (*peer debriefing*) dan pemeriksaan anggota (*member checking*) kepada guru.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

Hasil penelitian ini menggambarkan secara komprehensif dampak penerapan media komik digital *Kata Ajaib Si Ana* terhadap peningkatan keterampilan berbahasa anak, khususnya dalam penggunaan kata sopan (permisi, tolong, maaf, dan terima kasih). Data hasil penelitian disajikan melalui tiga bagian utama, yaitu peningkatan kuantitatif keterampilan berbahasa secara klasikal, capaian per indikator pada akhir Siklus II, serta transformasi individual anak. Penyajian ini bertujuan untuk menunjukkan tidak hanya keberhasilan secara angka, tetapi juga kualitas perubahan perilaku berbahasa anak secara mendalam.

#### A. Peningkatan Kuantitatif Keterampilan Berbahasa Anak

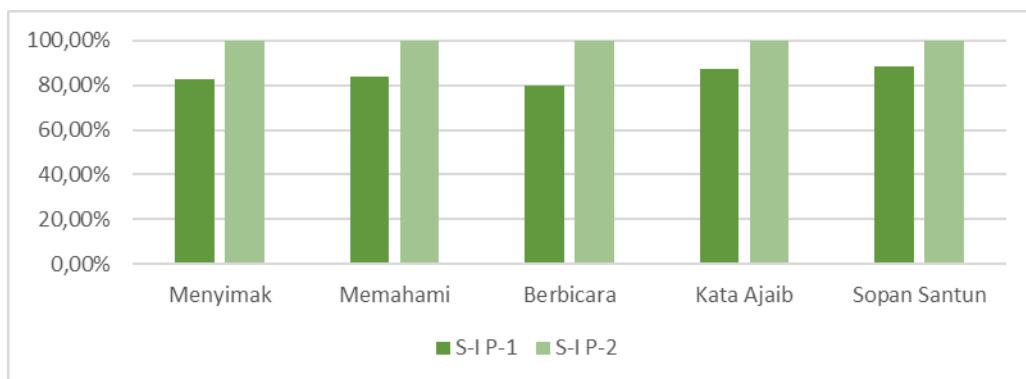
Peningkatan keterampilan berbahasa anak secara kuantitatif dianalisis melalui perbandingan jumlah dan persentase anak yang mencapai kategori Sudah Muncul (SM)

dan Belum Muncul (BM) pada setiap tahap tindakan. Rekapitulasi hasil tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Peningkatan Kuantitatif Keterampilan Berbahasa Anak**

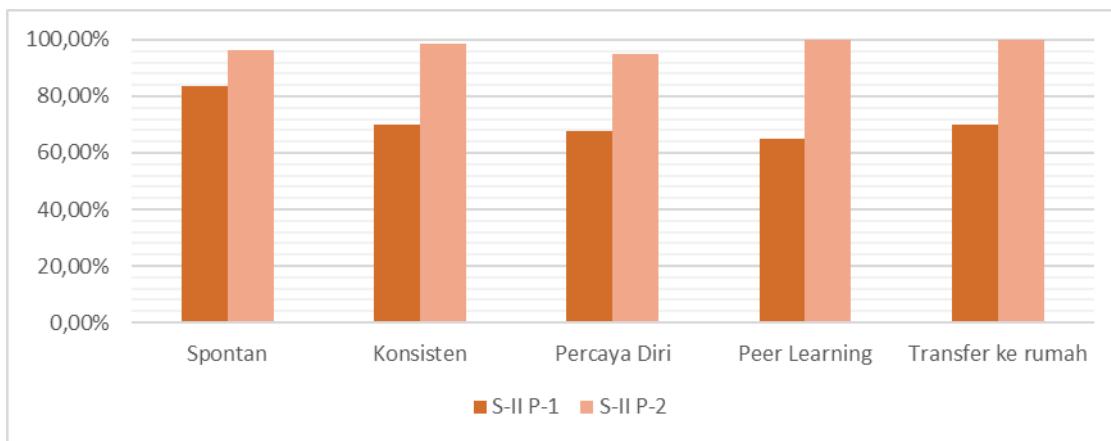
Tahap	Jumlah Anak SM	Persentase SM	Jumlah Anak BM	Persentase BM
Asesmen Awal	5 anak	25%	15 anak	75%
Siklus I Pertemuan 1	14 anak	70%	6 anak	30%
Siklus I Pertemuan 2	15 anak	75%	5 anak	25%
Siklus II Pertemuan 1	16 anak	80%	4 anak	20%
Siklus II Pertemuan 2	19 anak	95%	1 anak	5%

Berdasarkan Tabel 1, kondisi awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori Belum Muncul (75%), yang berarti anak belum mampu menggunakan kata sopan secara konsisten dan spontan. Temuan ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara pengetahuan anak tentang kata sopan dan penerapannya dalam interaksi sehari-hari.



**Gambar 3. Hasil Observasi Siklus I-Pertemuan 1&2**

Pada Siklus I Pertemuan 1, terjadi peningkatan yang sangat signifikan, yaitu persentase, dari 25% menjadi 70%. Lonjakan ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital mampu menarik perhatian anak secara cepat dan efektif, sekaligus memberikan pemodelan perilaku berbahasa yang konkret melalui visual dan narasi cerita. Anak mulai meniru penggunaan kata ajaib yang ditampilkan oleh tokoh dalam komik. Pada Siklus I Pertemuan 2, peningkatan Kesimpulan dari data yang tersaji, terlihat bahwa mayoritas siswa menunjukkan pencapaian yang luar biasa dengan peningkatan drastic dari 75% menjadi 100% siswa kategori SM (Sudah Mampu), berhasil mengeliminasi kategori BM (Belum Mampu) dari 25% menjadi 0% sehingga semua target tercapai dengan memuaskan. Tahap ini menunjukkan bahwa anak mulai memasuki fase konsistensi, dimana penggunaan kata sopan tidak hanya muncul karena stimulus langsung, tetapi mulai terbentuk sebagai kebiasaan awal melalui pengulangan dan penguatan.

**Gambar 2.** Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 1 & 2

Memasuki Siklus II, peningkatan kembali terlihat secara bertahap dikarenakan beberapa faktor yakni dengan variasi strategi pembelajaran, tidak hanya mengandalkan satu metode tapi mengkombinasikan berbagai strategi dengan menonton komik, diskusi, role play, game, creative expression (menggambar, teater) dan literacy integration (melengkapi huruf). Pada Pertemuan 1, persentase anak kategori SM meningkat menjadi 80%, menandakan bahwa sebagian besar anak telah mampu menggunakan kata ajaib secara lebih mandiri. Pada akhir Siklus II Pertemuan 2, capaian meningkat tajam menjadi 95%, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Total peningkatan sebesar 70 poin persentase menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan efektif dan berkelanjutan. Tren peningkatan tersebut diperjelas melalui grafik peningkatan yang menunjukkan pola kenaikan tajam pada tahap awal intervensi, kemudian diikuti peningkatan gradual hingga mencapai titik optimal pada akhir tindakan.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih rinci mengenai kualitas peningkatan keterampilan berbahasa anak, dilakukan analisis capaian berdasarkan masing-masing indikator pada akhir Siklus II. Hasil capaian per indikator disajikan pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Capaian Per Indikator Keterampilan Berbahasa Anak**

Indikator	Persentase	Keterangan
Menyebutkan 4 kata ajaib dengan benar	90% (18/20)	2 anak mampu 3 kata
Memahami makna minimal 3 kata ajaib	100% (20/20)	Semua anak paham konteks
Menggunakan kata ajaib sesuai konteks	85% (17/20)	3 anak perlu pendampingan
Menggunakan spontan (minimal 3 situasi)	85% (17/20)	Peningkatan dari 25%
Sikap tubuh sopan saat berkomunikasi	85% (17/20)	Kontak mata, membungkuk
Menyelesaikan role play dengan kata ajaib	80% (16/20)	Beberapa improvisasi excellent
Bekerjasama dalam kelompok	100% (20/20)	Semua berpartisipasi
Mengingatkan teman	35% (7/20)	Leader natural muncul
Menceritakan pengalaman	50% (10/20)	Berbagi cerita di rumah
Percaya diri berkomunikasi	90% (18/20)	Transformasi signifikan
Melengkapi kata dan menghias mandiri	55% (11/20)	Variasi literasi awal
Menggunakan di rumah	60% (12/20)	Transfer learning cukup berhasil

Berdasarkan Tabel 2, indikator pemahaman makna kata ajaib mencapai hasil sempurna (100%), yang menunjukkan bahwa seluruh anak mampu memahami konteks penggunaan kata sopan dengan baik. Capaian ini menjadi fondasi penting bagi indikator penggunaan secara spontan. Indikator penggunaan kata ajaib sesuai konteks dan

penggunaan spontan masing-masing mencapai 85%, menunjukkan bahwa mayoritas anak telah berpindah dari tahap mengetahui ke tahap membiasakan. Aspek sikap tubuh sopan yang juga mencapai 85% mengindikasikan bahwa pembelajaran tidak hanya berdampak pada aspek verbal, tetapi juga nonverbal.

Indikator lanjutan seperti mengingatkan teman (35%) dan menceritakan pengalaman (50%) menunjukkan capaian yang lebih rendah, namun justru menandakan munculnya kemampuan sosial yang lebih kompleks, seperti kepemimpinan dan refleksi pengalaman. Sementara itu, indikator penggunaan di rumah sebesar 60% menunjukkan bahwa proses transfer pembelajaran dari sekolah ke lingkungan keluarga telah berjalan cukup baik, meskipun masih memerlukan penguatan.

## B. Transformasi Individual Anak

Selain peningkatan secara signifikan, penelitian ini juga menunjukkan adanya transformasi individual yang bermakna pada beberapa anak. Data transformasi tersebut disajikan pada deskripsi transformasi individual perkembangan keterampilan berbahasa anak. Penelitian ini melibatkan 20 anak yang mengalami perjalanan transformasi berbeda-beda melalui media komik digital 'Kata Ajaib Si Ana'.

Perkembangan setiap anak dipantau dari kondisi awal (pra-siklus), Siklus I (Pertemuan 1-2), hingga Siklus II (Pertemuan 1-2). Kelompok Pencapaian Excellent (4 Anak), Empat anak menunjukkan pencapaian luar biasa dengan nilai sempurna atau hampir sempurna. Andi berkembang dari kondisi awal yang aktif bertanya (80%) menjadi role model yang sangat konsisten (97,5%). Mira yang sejak awal antusias (80%) berhasil mencapai kesempurnaan (100%) dengan kemampuan improvisasi yang excellent. Citra yang aktif dan responsif sejak awal (80%) juga mencapai nilai sempurna (100%). Demikian pula Gita yang aktif dan antusias (80%) berhasil mencapai kesempurnaan (100%) dengan konsistensi tinggi. Kelompok Outstanding Leadership (3 Anak), Tiga anak tidak hanya berkembang secara individual tetapi juga menjadi pemimpin yang membantu teman-temannya. Riko yang sejak awal percaya diri dan vokal aktif (90%) berkembang menjadi leader yang membantu teman (97,5%). Farhan dengan energi dan vokal yang kuat (85%) menjadi leader alami (97,5%). Lala yang awalnya menggunakan 2 kata (80%) berkembang menjadi agent of change yang membantu teman (100%).

Kelompok Most Improved (2 Anak), Dua anak mengalami transformasi paling dramatis dari kategori Belum Muncul (BM) ke Sudah Muncul (SM). Nina yang awalnya sangat malu dengan suara tidak terdengar (55%) mengalami perkembangan dramatis menjadi percaya diri dengan suara jelas (77,5%). Sari yang pemalu dan butuh dorongan (75%) berkembang menjadi sangat berani dan konsisten (97,5%), menjadikannya anak dengan peningkatan paling mengesankan. Kelompok Significant Progress (11 Anak) Sebelas anak menunjukkan kemajuan konsisten meskipun dengan kecepatan berbeda. Dewi yang tenang dan mengikuti instruksi (80%) berkembang menjadi sangat percaya diri dengan pencapaian sempurna (100%). Bayu yang awalnya tidak konsisten (60% - BM) berhasil mencapai konsistensi 3 kata (72,5% - SM). Tono yang awalnya sulit fokus (45% - BM) menunjukkan progress bertahap positif dengan pendampingan (62,5% - SM). Adit yang tenang (75%) berkembang steady menjadi sangat baik (87,5%). Bima yang pendiam dan butuh waktu (70%) menunjukkan pertumbuhan konsisten menjadi baik sekali (82,5%). Dina yang pemalu dan ragu (55% - BM) mengalami progress positif menjadi cukup percaya diri (70% - SM). Eka yang konsisten sejak awal (80%) berkembang menjadi luar biasa (92,5%). Fajar yang pemalu dan kurang percaya diri (55% - BM) mengalami perubahan positif menjadi berani bicara (65% - SM). Hana yang tenang dan sopan (75%) menunjukkan peningkatan steady menjadi sangat baik (85%). Joko yang tenang dan stabil

(75%) berkembang konsisten menjadi baik sekali (82,5%). Kelompok Need Intensive Support (1 Anak), Iwan adalah satu-satunya anak yang masih memerlukan dukungan intensif. Sangat pemalu dengan minimal verbal (50% - BM), ia menunjukkan sedikit kemajuan menjadi 52,5% namun masih dalam kategori BM. Kasus Iwan menunjukkan bahwa meskipun media komik digital efektif untuk mayoritas anak, pendekatan individual dan dukungan khusus tetap diperlukan untuk anak dengan kebutuhan tertentu.

Kesimpulan Transformasi dari 20 anak yang terlibat, 19 anak (95%) berhasil mencapai kategori Sudah Muncul (SM) di akhir Siklus II. Transformasi yang terjadi sangat bervariasi, mulai dari anak yang sudah baik menjadi excellent (seperti Andi, Mira, Citra, Gita), anak yang menjadi leader dan membantu teman (Riko, Farhan, Lala), hingga anak yang mengalami perubahan dramatis dari sangat pemalu menjadi percaya diri (Nina, Sari).

Media komik digital 'Kata Ajaib Si Ana' terbukti efektif sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berbahasa dan perilaku sopan santun pada anak usia dini. Namun, hasil penelitian juga menunjukkan pentingnya pendekatan individual dan pendampingan khusus untuk anak-anak dengan kebutuhan tertentu seperti Iwan, yang memerlukan strategi pembelajaran yang lebih personal dan intensif. Deskripsi ini memberikan gambaran komprehensif tentang perjalanan transformasi setiap anak tanpa kehilangan esensi data individual yang penting, sambil tetap menyajikan informasi secara naratif dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik digital Kata Ajaib Si Ana memberikan dampak yang sangat positif terhadap peningkatan keterampilan berbahasa anak, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Peningkatan yang signifikan dari asesmen awal hingga akhir Siklus II, capaian indikator yang sebagian besar berada pada kategori Sudah Muncul, serta adanya transformasi individual pada anak menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu membentuk kebiasaan berbahasa yang lebih santun dan bermakna.

## Pembahasan

Temuan peningkatan keterampilan berbahasa sebesar 70 poin persentase dari baseline 25% ke 95% mengkonfirmasi efektivitas yang tinggi dari media komik digital 'Kata Ajaib Si Ana' yang diintegrasikan dengan desain pembelajaran dua siklus. Peningkatan ini lebih tinggi dibandingkan penelitian serupa oleh Ruiyat dkk. (2019) yang mencapai peningkatan 27% dan Wulandari & Purwanta (2020) dengan selisih 35% dari kelompok kontrol. Keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor kunci. Pertama, media komik digital berhasil memanfaatkan prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer) dengan optimal. Kombinasi narasi audio, teks sederhana, dan visual animasi yang selaras memudahkan anak memilih, mengorganisasikan, dan mengintegrasikan informasi verbal dan visual ke dalam memori jangka panjang (Sari & Setiawan, 2023).

Kedua, karakter "Ana" dalam komik berfungsi sebagai model sosial yang efektif sesuai Social Learning Theory Bandura. Ana digambarkan sebagai anak seusia mereka yang menghadapi situasi sehari-hari, sehingga sangat relatable. Anak-anak tidak hanya belajar dari instruksi, tetapi melalui proses observational learning dimana mereka mengamati konsekuensi positif (senyuman, terima kasih) yang diterima Ana setelah menggunakan kata ajaib (Maulidya & Dhieni, 2023). Hal ini memicu motivasi intrinsik untuk meniru perilaku tersebut, seperti yang terlihat pada antusiasme 100% anak saat menonton.

Ketiga, desain pembelajaran dua siklus (pengenalan dan pembiasaan) menyediakan scaffolding yang tepat sesuai Zona Perkembangan Proksimal Vygotsky. Siklus I memberikan dukungan penuh melalui tayangan komik, diskusi terbimbing, dan role play terstruktur. Siklus II kemudian secara bertahap mengurangi dukungan dengan memperkenalkan aktivitas yang lebih mandiri dan kompleks seperti stasiun pembelajaran dan permainan detektif. Tahapan ini memastikan anak tidak hanya memahami (understanding) tetapi juga mencapai tingkat pembiasaan (habituation) dan otomatisasi dalam penggunaan kata sopan.

Strategi *peer support system* yang diterapkan pada Siklus II terbukti menjadi katalisator penting, khususnya untuk anak-anak seperti Nina yang pemalu. Temuan ini sejalan dengan penelitian Budiarti (2024) yang menyatakan bahwa interaksi dengan teman sebaya dalam permainan peran dapat mempercepat internalisasi nilai. Dukungan dari Lala sebagai peer model yang lebih kompeten memberikan rasa aman dan contoh langsung yang dapat diikuti Nina, mengatasi kecemasannya dalam berkomunikasi. Fenomena ini menunjukkan bahwa pembelajaran sosial tidak hanya terjadi dari guru atau media, tetapi juga dari dinamika horizontal di antara anak-anak itu sendiri.

Keterlibatan orang tua melalui "kartu misi" juga berkontribusi pada keberhasilan transfer learning ke lingkungan rumah. Meskipun hanya 60% orang tua yang melaporkan konsistensi penggunaan di rumah, angka ini menunjukkan awal yang positif. Hasil ini memperkuat temuan Nurjanah & Hapidin (2022) tentang pentingnya membangun kemitraan sekolah-keluarga dalam literasi digital. Kartu misi berfungsi sebagai alat komunikasi sederhana yang menjembatani praktik di sekolah dan penguatan di rumah, menciptakan ekosistem pembelajaran yang koheren bagi anak.

Dari perspektif perkembangan anak, pencapaian 100% pada indikator pemahaman konteks dan 85% pada penggunaan spontan mengindikasikan bahwa intervensi ini berhasil menjembatani kesenjangan antara pengetahuan deklaratif dan prosedural yang diidentifikasi di pendahuluan. Anak tidak hanya hafal kata, tetapi memahami kapan dan mengapa kata itu digunakan, yang merupakan fondasi dari kompetensi komunikasi yang sesungguhnya (Zulaikha & Nurminti, 2024). Kemampuan 35% anak untuk mengingatkan temannya menggunakan kata sopan adalah indikator lanjutan yang menunjukkan internalisasi nilai hingga mereka menjadi *agent of change*.

Keberhasilan media ini juga dapat dikaitkan dengan prinsip embodied cognition, dimana aktivitas fisik seperti gerakan tubuh yang menyertai pengucapan kata (contoh: membungkuk saat bilang "permisi") membantu memperkuat memori semantik anak. Pendekatan multisensorik ini, yang mengintegrasikan pendengaran, penglihatan, dan kinestetik, sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang konkret (Nurlaili & Rozalena, 2020).

Penelitian ini memiliki keunggulan komparatif dengan penelitian terdahulu. Dibandingkan studi Safitri dkk. (2024) yang fokus pada bahasa ekspresif secara umum, penelitian ini spesifik pada nilai karakter verbal. Berbeda dengan penelitian Pratiwi & Jannah (2021) yang menggunakan pendekatan pembiasaan konvensional, penelitian ini memanfaatkan daya tarik dan interaktivitas format digital. Kontribusi uniknya terletak pada dokumentasi transformasi individu yang detail dan integrasi strategi peer support serta keterlibatan orang tua ke dalam desain PTK, yang jarang ditemukan dalam penelitian serupa.

Namun, temuan bahwa hanya 55% anak dapat melengkapi huruf dalam kata dan 60% konsisten menggunakan di rumah mengindikasikan area untuk perbaikan. Aspek literasi awal mungkin membutuhkan porsi dan strategi yang lebih khusus di luar fokus utama pembiasaan verbal. Sementara itu, tingkat keterlibatan orang tua yang belum maksimal

(60%) menunjukkan perlunya strategi komunikasi yang lebih intensif dan berkelanjutan, mungkin melalui platform digital seperti grup pesan orang tua yang lebih interaktif (Kasmiati, 2023).

Implikasi praktis dari penelitian ini sangat jelas bagi guru PAUD. Guru dapat mengadopsi media komik digital serupa dengan durasi pendek (5-7 menit) sebagai "pemicu" (trigger) pembelajaran nilai karakter. Namun, keefektifan media harus didukung oleh strategi pedagogis aktif seperti yang diujicobakan dalam penelitian ini: diskusi kontekstual, permainan peran, dan pembelajaran berbasis proyek atau stasiun. Guru juga perlu secara sengaja merancang peluang untuk interaksi peer learning dan membangun komunikasi rutin dengan orang tua. Dari sisi kebijakan, temuan ini mendorong sekolah dan dinas pendidikan untuk berinvestasi pada infrastruktur teknologi sederhana (seperti proyektor dan speaker) serta pelatihan guru dalam mengembangkan atau memanfaatkan konten digital edukatif. Pengembangan digital repository berisi media pembelajaran karakter berbasis komik atau animasi untuk PAUD dapat menjadi solusi berkelanjutan (Welsa Agustin dkk., 2024).

Penelitian ini juga membuka peluang penelitian lanjutan. Pertama, diperlukan studi longitudinal untuk menguji sustainability penggunaan kata sopan ini setelah 3 atau 6 bulan pasca-intervensi. Kedua, eksperimen dengan desain *control group* dapat lebih memastikan efek kausal murni dari media komik digital dibandingkan variabel lain. Ketiga, pengembangan seri komik digital dapat diperluas untuk nilai karakter lain seperti kejujuran, kerjasama, atau tanggung jawab. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya bukti empiris tentang aplikasi terintegrasi dari teori Mayer, Paivio, dan Bandura dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia. Ia menunjukkan bahwa teknologi digital, ketika didesain secara pedagogis, bukan sekadar alat hiburan, melainkan katalis yang powerful untuk pembentukan karakter, asalkan disertai dengan interaksi sosial yang bermakna dan scaffolding yang tepat.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media komik digital 'Kata Ajaib Si Ana' yang diimplementasikan melalui desain Penelitian Tindakan Kelas dua siklus terbukti dapat meningkatkan keterampilan berbahasa anak usia dini, khususnya konsistensi dan spontanitas penggunaan kata sopan (permisi, tolong, maaf, terima kasih). Peningkatan signifikan dari kondisi awal 25% menjadi 95% di akhir intervensi dicapai melalui langkah-langkah sistematis yang mengintegrasikan observational learning (Siklus I) untuk pengenalan dan pemahaman konteks, serta experiential learning (Siklus II) untuk pembiasaan melalui aktivitas bermain yang intensif seperti stasiun pembelajaran dan *peer support system*. Peneliti menyadari beberapa keterbatasan dalam penelitian ini terbatas pada empat kata ajaib belum mengeksplorasi aspek keterampilan berbahasa yang lebih luas. Meski demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan media pembelajaran inovatif untuk anak usia dini dan memperkaya khazanah penelitian tentang integrasi teknologi digital dalam pendidikan karakter di PAUD. Penelitian ini membuktikan bahwa dengan desain yang tepat, teknologi digital dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk pembelajaran nilai yang bermakna, menyenangkan, dan berdampak holistik pada perkembangan anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, S. A., Gandana, G. G., & Rahman, T. (2023a). Media Flip Book Digital Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *JECIE (Journal Of Early Childhood And Inclusive Education)*, 7(1), 116–121. <Https://Doi.Org/10.31537/Jecie.V7i1.1255>
- Adawiah, S. A., Gandana, G. G., & Rahman, T. (2023b). Media Flip Book Digital Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *JECIE (Journal Of Early Childhood And Inclusive Education)*, 7(1), 116–121. <Https://Doi.Org/10.31537/Jecie.V7i1.1255>
- Banndura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Burmark, L. (2002). *Visual Literacy: Learn to See, See to Learn*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Budiarti, E. (2024). Bagaimana “Melalui” Permainan Peran Membentuk Karakter Anak Usia Dini Untuk Mempelajari Keterampilan Berbahasa? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3). <Https://Doi.Org/10.61650/Jptk.V1i3.311>
- Dale, E. (1946). *Audio-Visual Methods in Teaching*. New York: The Dryden Press.
- Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138. <Https://Doi.Org/10.52850/Jpn.V22i2.3824>
- Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*. New York: Basic Books.
- Hurlock, E. B. (2019). *Perkembangan Anak* (Edisi Keenam). Jakarta: Erlangga.
- Irnawati, I., Uswatun, D. A., & Nurmeta, I. K. (2024). Penerapan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemula Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3960–3971. <Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V8i5.8699>
- Kajian Pendidikan Dan Cakrawala Pembelajaran Volume, J., Sakilah, O., Syamsi, A., & Atikoh, N. (N.D.). *Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Di MI Al-Washliyah Perbutulan*.
- Kasmiati. (2023). *Meningkatkan Motivasi Anak Usia Dini Di Era Digital Melalui Komik* (Vol. 6, Number 4). <Http://Jiip.Stkipyapisdompu.Ac.Id>
- Khairani, P., & Nisa, S. (2024). Systematic Literature Review (SLR): Peran Lingkungan Dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa Berbahasa Indonesia. *MASALIQ*, 4(3), 742–749. <Https://Doi.Org/10.58578/Masaliq.V4i3.3064>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner* (3rd ed.). Victoria: Deakin University Press.
- Maharani, A., Kasmiati, K., & Sofyan, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina I Kota Jambi. *JECIE (Journal Of Early Childhood And Inclusive Education)*, 8(1), 106–114. <Https://Doi.Org/10.31537/Jecie.V8i1.1589>
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2021). Introduction To Multimedia Learning. In *The Cambridge Handbook Of Multimedia Learning* (Pp. 3–16). Cambridge University Press. <Https://Doi.Org/10.1017/9781108894333.003>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UI Press.
- Morgan, H. (N.D.). *Celebrating Giants And Trailblazers In Creativity Research And Related Fields Howard Gardner's Multiple Intelligences Theory And His Ideas On Promoting Creativity*.

- Natanti, S. E., Pratiwi, I. A., & Fardani, M. A. (2023). Nilai Karakter Sopan Santun Dalam Pembiasaan Berbahasa Jawa Anak Usia Sekolah Dasar Di Lingkungan Keluarga. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 554–559. <Https://Doi.Org/10.31949/Educatio.V9i2.4712>
- Paivio, A. (2021). *Mental Representations: A Dual Coding Approach* (2nd ed.). Oxford: Oxford University Press.
- Rahman. (2022). Upaya Peningkatan Keterampilan Berbahasa Melalui Pengenalan Membaca Komik Bergambar Pada Anak. *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rochmah, L. N., Widayati, P., & Sa'adah, D. A. (2025). Implementasi Pembiasaan Bahasa Jawa Dalam Membentuk Karakter Sopan Santun Pada Anak Usia Dini. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 39–50. <Https://Doi.Org/10.35719/Preschool.V6i1.157>
- Ruiyat, S. A., Yufiarti, Y., & Karnadi, K. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Bercerita Menggunakan Komik Elektronik Tematik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 518. <Https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V3i2.256>
- Safitri, N., Nurhidayah Ilyas, S., Dzulfadhilah, F., & Sulistiyan, N. (2024). *Pengaruh Komik Digital Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Di TKIT Wihdatul Ummah Makassar* (Vol. 7, Number 2).
- Saputri, L. S. D., Ningrum, M. A., Setyowati, S., Komalasari, D., Arrochma, A., & Fathiatuddini, L. (2025). Pengembangan Media KOMPI (Komik Mitigasi Perubahan Iklim) Untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak TK Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 8(3), 1515–1527. <Https://Doi.Org/10.31004/Aulad.V8i3.1450>
- Sari, P. (2019). MUDIR (Jurnal Manajemen Pendidikan) Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1). <Http://Ejournal.Insud.Ac.Id/Index.Php/Mpi/Index>
- Satriana, M., Haryani, W., Sutriany Jafar, F., Maghfirah, F., Dewi Nurliana Sagita, A., & Ananda Septiani, F. (2022). Media Pembelajaran Digital Dalam Menstimulasi Keterampilan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 408–414. <Https://Doi.Org/10.23887/Paud.V10i3.51579>
- Sitepu, J. M., Masitah, W., Nasution, M., & Ginting, N. (2022). Media Pembelajaran Islamic Cartoon Pocket Book Untuk Meningkatkan Perilaku Santun Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6137–6148. <Https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V6i6.3320>
- Syahralivia, F., Andina, A., & Salsabila, N. (2025). Dampak Penggunaan Media Digital Terhadap Perkembangan Kemampuan Berbahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal Of Science Education And Technology*, 5(2), 74–82. <Https://Doi.Org/10.54373/Ijset.V5i2.4696>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Edisi Ketiga). Bandung: Alfabeta.
- Uin, A. R., & Banjarmasin, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif* (Vol. 17, Number 33).
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press
- Welsa Agustin, F., Qonita, Q., Hendri Mulyana, E., & Guru Pendidikan Anak Usia Dini, P. (2024). Peran Media Digital Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Di Kober Al-Urwatul Wutsqa. In *Indonesian Journal Of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* (Vol. 6). <Http://Jurnal.Unw.Ac.Id/Index.Php/IJEC>

- Wulandari, L. P. M., & Suniasih, N. W. (2022). Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak Dan Kewajiban Muatan Ppkn Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 33–41. <Https://Doi.Org/10.23887/Jp2.V5i1.45286>
- Yusuf, S., & Darmasnyah, D. (2025). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 8(2), 1034–1040 <Https://Doi.Org/10.31004/Aulad.V8i2.1055>