

Media E-Komik Menggunakan Teknik Bercerita untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa

Ni Luh Komang Ermi Anantha Putri^{1*}, Didith Pramunditya Ambara Penulis², Ni Wayan Suniasih³ 

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 28, 2024

Accepted April 10, 2024

Available online April 25, 2024

Kata Kunci:

E-Komik, Teknik Bercerita, Kemampuan Berbahasa

Keywords:

E-Comics, Storytelling Techniques, Language Skills



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Guru mengalami kendala dalam mengembangkan media pembelajaran karena terbatasnya pengetahuan dan kemampuan menggunakan teknologi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun, kelayakan, dan efektivitas e-komik menggunakan teknik bercerita untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan metode observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen penelitian menggunakan angket atau kuesioner dan lembar observasi. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan teknik (uji-t) sample dependent. Subjek pada penelitian ini sebanyak 20 orang anak kelompok B. Penelitian ini menunjukkan hasil uji validasi ahli rancang bangun 90% (sangat baik), ahli isi mata pelajaran 91.66% (sangat baik), ahli desain instruksional 94,42% (sangat baik), ahli media pembelajaran 96,66% (sangat baik), uji coba perorangan 93,33% (sangat baik), dan uji coba kelompok kecil 93,89% (sangat baik). Uji efektivitas menunjukkan $t_{hitung} = 7,61 > t_{tabel} = 2,093$. Disimpulkan bahwa dengan menggunakan e-komik menggunakan teknik bercerita untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B.

ABSTRACT

Teachers face challenges in developing learning media due to limited knowledge and ability to use digital technology. This study aims to describe the design, feasibility, and effectiveness of e-comics using storytelling techniques to enhance the language skills of Group B children. This research is a type of development research. The development model used is the ADDIE model. Data collection methods used include observation, interviews, and questionnaires. The research instruments include questionnaires and observation sheets. Data analysis employs quantitative analysis and dependent sample t-test techniques. The subjects of this study consisted of 20 children in Group B. The study shows that the expert validation results are as follows: design experts 90% (excellent), subject matter experts 91.66% (excellent), instructional design experts 94.42% (excellent), learning media experts 96.66% (excellent), individual trials 93.33% (excellent), and small group trials 93.89% (excellent). The effectiveness test shows $t\text{-value} = 7.61 > t\text{-table} = 2.093$. It is concluded that using e-comics with storytelling techniques improves the language skills of Group B children.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini dijelaskan di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada Bab I pasal 1 butir 10 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Elan et al., 2022; Hardiyana, 2016). Tujuan dari program Studi Pendidikan Anak Usia Dini adalah dapat memberikan fasilitas yang memadai dalam proses pembelajaran termaksud kualitas mutu dari Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini melalui pelaksanaan Sistem Penjaminan Mutu Internal (Musiman & Kristiawan, 2021; Selian et al., 2021).

Sistem pendidikan Nasional NO 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana besar dalam proses pembelajaran agar peserta didik

*Corresponding author

E-mail addresses: ermi.anantha@undiksha.ac.id (Ni Luh Komang Ermi Anantha Putri)

secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara sebagai bekalnya nanti (Abdullah, 2022; Wartoyo, 2022). Belajar merupakan suatu kegiatan yang memerlukan usaha manusia. Pembelajaran dapat melibatkan peran serta dua pihak, yaitu anak sebagai subjek serta objek pembelajaran dan guru sebagai pembimbing (Astuti & Harun, 2020; Widiatmoko & Dirgantoro, 2022). Guru harus mampu menggunakan berbagai sumber atau alat belajar untuk motivasi yang lebih baik anak dalam proses pembelajaran. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan akademik. Media pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan memikat peserta didik (Yuliasari & Permata, 2021; Zahra et al., 2023). Keberhasilan penggunaan media tidak lepas dari perencanaan media. Media dapat mengubah perilaku anak, meningkatkan motivasi dan keberhasilan pembelajaran (Muawanah & Muhid, 2021; Restiaji et al., 2020). Analisis media pembelajaran diperlukan dicapai dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi minat atau motivasi belajar siswa, guna mencapai hasil belajar yang optimal dilakukan sesuai keinginan.

Hasil wawancara dan observasi yang ditemukan beberapa masalah yaitu guru mengalami kendala dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran karena terbatasnya pengetahuan dan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi digital, didalam proses pembelajaran anak kurang antusias dalam mengikuti cerita yang diberikan oleh guru dan didalam proses pembelajaran masih kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti contohnya E-komik sebagai media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan dan penjelasan diatas, maka diupayakan pengembangan media berupa E-komik untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak. Komik merupakan kumpulan gambar yang tersusun dari urutan tertentu, terangkai dalam bingkai yang mengungkapkan suatu karakter serta alur cerita dalam meningkatkan daya imajinasi pembaca (Hamid & Ghazali, 2021; Kristianto & Sri Rahayu, 2020). Komik memiliki suatu keunikan yaitu dapat membantu mengembangkan imajinasi visual kepada pembacanya (Maryani, 2022; Novalia & Ramadan, 2023). Komik sangat efektif di manfaatkan sebagai media pembelajaran dikarenakan komik memuat bermacam warna, gambar dan kata-kata yang menarik serta penyampaian materi disajikan dalam bentuk percakapan sehari-hari (Devista & Kadafi, 2021; Narestuti et al., 2021). Media komik merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Rahimi & Yadollahi, 2017; Rahmawati, 2018). Kemampuan berfikir kritis ini didapatkan karena komik mampu menyampaikan pesan kepada pembaca melalui gambar dan tulisan yang memiliki alur cerita sehingga pembaca memiliki gambaran nyata tentang isi cerita yang ingin disampaikan (Bentri et al., 2023; Wulan, 2023).

E-komik adalah komik yang diterbitkan secara digital dengan komposisi tidak jauh berbeda dengan komik cetak, yakni memuat gambar-gambar menarik, memiliki alur cerita yang memikat pembaca, serta gaya penulisan yang mampu menyampaikan makna visual yang menarik (Angga et al., 2020; Kristianto & Sri Rahayu, 2020). E-komik sebagai media pembelajaran yang dipakai memakai laptop mendukung tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013. Isi cerita dalam e-komik ini hampir sama dengan komik hanya saja penyajiannya yang berbeda. cerita yang disajikan dalam e-komik pembelajarannya yakni cerita dalam konteks kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dalam materi dari subjek yang dipelajari. E-komik merupakan salah satu media digital yang dapat digunakan sebagai media edukasi untuk meningkatkan efektivitas penyampaian informasi (Ayu & Putra, 2022; Rahmita et al., 2021). Penggunaan e-komik sebagai media edukasi memiliki manfaat untuk peningkatan motivasi dan pengetahuan bagi siswa sekolah (Ayu & Putra, 2022; Kristianto & Sri Rahayu, 2020).

Teknik bercerita merupakan suatu cara penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara lisan berupa cerita dari guru kepada siswa (Awalia et al., 2021; Kalsum & Taufiq, 2023). Bercerita dilakukan dengan tujuan penyajian, informasi atau penjelasan perkembangan baru. Materi tersebut disajikan dalam bentuk cerita yang memiliki awal dan akhir yang saling berkaitan untuk membentuk satu kesatuan yang utuh. Melalui metode bercerita anak akan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dari cerita yang disampaikan pada anak secara lisan (Ambarani et al., 2015; Izzati & Yulsyofriend, 2020). Bercerita merupakan kegiatan yang sangat menarik dan menyenangkan bagi anak. Oleh karena itu bercerita sangat baik untuk diterapkan pada anak usia dini. Cerita akan menyenangkan anak-anak sebagai peminatnya. Anak akan tertawa lepas ketika mendengar hal-hal yang lucu dari cerita yang dibawakan guru. Selain itu banyak nasehat-nasehat yang akan dapat mengembangkan kecerdasan moral maupun sosial emosionalnya. Melalui cerita akan terbentuk pola perilaku yang baik tanpa menyakiti hati anak-anak atau bahkan memarahi anak (Apriliyana, 2020; Sulistyawati & Amelia, 2021).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pengenalan membaca pada anak usia dini perlu dikembangkan media pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis e-komik bagi anak-anak (Tapiyah, 2022). Hasil penelitian juga menunjukkan media komik elektronik juga dapat membangkitkan ketertarikan anak dalam bermain

sambil belajar, membuat anak semangat saat belajar, tidak membosankan dan menciptakan pembelajaran yang menarik bagi anak (Rahmita et al., 2021). Penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa pengembangan media komik elektronik yang layak digunakan mampu untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar tentang kecakapan hidup, membantu mengaktifkan siswa secara fisik dan emosi, serta mempermudah siswa dalam belajar (Amalia et al., 2021).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diatas adapun keunggulan dari beberapa kajian hasil penelitian yang relevan yang telah dipaparkan yaitu media pembelajaran e-komik dapat membantu menunjang proses pembelajaran. Maka dilakukan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media E-komik menggunakan pendekatan pengembangan model ADDIE. Dengan memanfaatkan teknologi e-komik dan pendekatan bercerita, penelitian ini membawa pendekatan yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak-anak kelompok B. Pemanfaatan media e-komik yang interaktif dan menarik bagi anak-anak akan memfasilitasi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif, sambil secara kreatif mengembangkan keterampilan berbahasa mereka. Pendekatan bercerita yang digunakan dalam penelitian ini memperkaya pengalaman pembelajaran anak-anak dengan membangkitkan imajinasi mereka dan merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreatif, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan mereka. Melalui penelitian ini, harapannya adalah bahwa pendekatan yang digunakan dapat menjadi model yang dapat diadopsi oleh institusi pendidikan lainnya, baik di tingkat TK maupun tingkat pendidikan lainnya. Kesenjangan digital dalam pendidikan anak usia dini dapat diatasi dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran seperti e-komik.

2. METODE

Penelitian merupakan penelitian pengembangan Pendidikan. Jenis metode pada penelitian ini adalah pengembangan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model penelitian ADDIE dipilih dalam penelitian ini berdasarkan atas pertimbangan bahwa model ini disusun secara sederhana dan terstruktur dengan sistematis membuat model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan sehingga dirasa akan lebih efektif, dinamis, dan mendukung penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti (Tegeh & Kirna, 2013). Langkah dalam model pengembangan ADDIE yaitu terdiri dari analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahapan analisis (*analysis*) dilakukan untuk mengetahui keperluan pengembangan media pembelajaran dan menganalisis kelayakan pada media pembelajaran. Tahap perancangan (*design*) dilakukan untuk merancang serta mengembangkan media pembelajaran yang diinginkan. Tahap pengembangan (*development*) yakni kegiatan pembuatan dan pengujian produk. Tahap implementasi (*implementation*) berupa uji coba produk bagi peserta didik dapat dilakukan setelah divalidasi oleh ahli media pembelajaran. Tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui efektifitas media E-komik terhadap kemampuan berbahsa anak.

Penelitian ini dilaksanakan di yaitu di TK Wija Kusuma V Perean dengan subjek penelitian yaitu peserta didik TK Wija Kusuma V Perean kelompok B. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data non tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dalam bentuk deskriptif presentase. Subjek dari penelitian ini yaitu 1 orang ahli rancang bangun, 1 orang ahli isi, 1 orang ahli desain pembelajaran, 1 orang ahli media pembelajaran untuk menilai validitas media dan 20 orang anak kelompok B TK Wija Kusuma V Perean. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian dapat dilihat pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, Tabel 4, Tabel 5, dan Tabel 6.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Rancang Bangun

No.	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Model Pengembangan yang Digunakan	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	1	2
2.	Tahapan-tahapan Pengembangan	Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan	2	2
		Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan.	3	
3.	Kejelasan,Kepraktisan,dan Keruntutan	Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan.	4	3
		Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan.	5	

No.	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
4.	Evaluasi Sumatif	Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan.	6	4
		Keruntutan langkah-langkah pengembangan.	7	
		Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan.	8	
		Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan.	9	
		Validitas dan reabilitas instrumen evaluasi yang digunakan.	10	
		Ketepatan subjek coba yang dilibatkan.	11	
Total				11

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Kurikulum	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	1	3
		Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	2	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	
2.	Materi	Ketepatan materi	4	8
		Kedalaman materi	5	
		Kelengkapan mater	6	
		Kemenarikan materi	7	
		Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	8	
		Materi didukung dengan media yang tepat	9	
		Materi mudah dipahami	10	
3.	Kebahasaan	Konsep yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas	11	2
		Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	12	
		Bahasa digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	13	
4.	Evaluasi	Kesesuain soal dengan tujuan pembelajaran	14	2
		Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator	15	
Total				15

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrument Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Tujuan	Tujuan pembelajaran yang jelas	1,2	3
		Kosistensi antara tujuan, materi dan evaluasi	3	
	Strategi	Kegiatan pembelajaran yang bisa memotivasi	4	5
		Memberikan kesempatan anak untuk belajar mandiri	5	
		Penyampaian materi menarik	6	
		Penyampaian materi langkah-langkah yang logis	7	
		Memberikan petunjuk belajar	8	
	Evaluasi	Kejelasan tujuan pembelajaran	9	2
		Evaluasi kegiatan yang sudah dilaksanakan	10	
Total				10

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Desain Pesan	Desain tampilan	1	8
		Gambar yang mendukung	2	
		Keterbacaan teks	3	
		Penggunaan jenis huruf, ukuran dan spasi tulisan	4	
		Komposisi dan kombinasi warna yang pas	5	
		Animasi yang pas	6	

No.	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
		<i>Sound effect</i> yang pas	7	
		<i>Dubbing</i> yang pas	8	
	Pengoprasian	Kemudahan penggunaan media	9	3
		Media yang dapat digunakan secara berulang	10	
		Terdapat petunjuk penggunaan	11	
	Ketepatan, Teknik, Kejelasan	Media dapat membantu pemahaman materi	12	4
		Konsistensi dengan tema	13	
		Keakuratan materi	14	
		Media dapat membantu anak dalam proses belajar	15	
Total				15

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No.	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Desain Pesan	Desain produk	1	4
		Keterbacaan teks	2	
		Kejelasan pada gambar	3	
		Kejelasan pada suara	4	
	Materi	Ketepatan isi materi	5	3
		Kemudahan memahami materi	6	
		Manfaat media pembelajaran	7	
	Pengoprasian	Kemudahan pengoperasian	8	2
		Diberikan petunjuk penggunaan	9	
	Motivasi	Media yang dapat membantu anak dalam proses belajar	10	1
Total				10

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Formulir Observasi Perkembangan Bahasa AUD Pre-test dan Posttest

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Mengerti dan melaksanakan perintah orang lain	Anak tidak mengerti dan tidak dapat melaksanakan perintah dari guru	1
		Anak memahami 1-2 perintah dari guru tetapi tidak dilaksanakan	2
		Anak memahami 1-2 perintah dari guru untuk melakukan sesuatu dan dilaksanakan	3
		Anak memahami lebih dari 3 perintah guru dan dilaksanakan dengan baik	4
2.	Menjawab dengan kalimat lengkap	Anak tidak mengetahui makna pertanyaan dan tidak mampu memberikan jawaban.	1
		Anak mengetahui makna pertanyaan dari guru, tetapi tidak dapat memberikan jawaban dengan benar	2
		Anak mengetahui makna pertanyaan guru dan berusaha menjawabnya walaupun salah	3
		Anak mengetahui makna pertanyaan guru dan mampu menjawabnya dengan benar	4
3.	Menyebutkan nama anggota keluarga	Anak tidak dapat menyebutkan nama anggota keluarga	1
		Anak mampu menyebutkan 1-2 nama anggota keluarga	2
		Anak mampu menyebutkan nama anggota keluarga 3-5 nama anggota keluarga	3
		Anak mampu menyebutkan lebih dari 5 nama anggota keluarga	4
4.	Mengenal keaksaraan awal serta mengeja kata	Anak tidak mengetahui huruf dan tidak dapat mengeja kata	1
		Anak mengetahui huruf namun tidak mau mengeja dalam sebuah kata	2
		Anak mengetahui huruf dan dapat mengeja sebuah kata walau salah	3
		Anak mengetahui huruf dan dapat mengeja kata dengan benar	4

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Model pengembangan pada produk ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Alasan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE karena memiliki tahapan-tahapan yang sistematis dan mudah dipelajari. Model pengembangan ADDIE melalui lima tahapan yang memiliki kaitan dalam suatu proses untuk menghasilkan sebuah produk yang valid dan layak, yakni dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi hingga tahap evaluasi. Tahap analisis adalah tahap pertama pembelajaran e-komik. Tahap analisis dilaksanakan melalui kegiatan observasi dan wawancara ditempat penelitian yaitu di TK Wija Kusuma V Peraan. Hasil analisis menunjukkan menggunakan media yang berupa digital dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dikelas agar tidak membosankan. Hasil analisis fasilitas pembelajaran menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran e-komik sangat cocok untuk dikembangkan. Hal ini karena pada proses observasi menunjukkan bahwa sekolah belum memiliki media digital sederhana yang dapat mendukung dan membangkitkan semangat anak dalam belajar. Hasil analisis kompetensi dan indikator dilakukan setelah materi ditentukan agar dapat diidentifikasi kompetensi dasar dan indikator pada aspek bahasa yang perlu untuk lebih dipahami oleh anak. Tahap selanjutnya setelah analisis adalah tahap perancangan.

Tahap perancangan hal yang harus dilakukan yaitu menentukan perangkat lunak dan perangkat keras, menyusun rancang bangun dari e-komik (*storyboard dan flowchart*), mendesain komponen media pembelajaran e-komik dengan menggunakan software canva, Heyzine dan Adobe Illustrator pada e-komik, menyusun isi pada e-komik, membuat instrumen penilaian, serta penyusunan kegiatan pembelajaran. Tahap selanjutnya setelah perancangan adalah pengembangan. Tahap ketiga ini melakukan pengembangan. Tahap ini meliputi kegiatan produksi e-komik yang sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan serta hasil akhir produk dari tahap pengembangan ini dapat dinilai oleh validator dan siswa sebagai subjek uji coba. Tahap selanjutnya setelah pengembangan adalah implementasi media pembelajaran e-komik. Tahap implementasi atau penerapan media e-komik, kegiatan yang dilaksanakan adalah produk yang telah diselesaikan dan dinyatakan layak oleh validator akan diuji cobakan kepada anak. Hasil data validasi pengembangan media pembelajaran e-komik menurut uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain instruksional, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Persentase Hasil validitas Pengembangan Media Pembelajaran E-komik

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validasi	Kualifikasi
1.	Ahli Isi Rancang Bangun	90%	Sangat Baik
2.	Ahli Isi Mata Pelajaran	91,66%	Sangat Baik
3.	Ahli Isi Desain Instruksional	94,42%	Sangat Baik
4.	Ahli Media Pembelajaran	96,66%	Sangat Baik
5.	Uji Coba Perorangan	93,33%	Sangat Baik
6.	Uji Coba Kelompok Kecil	93,89%	Sangat Baik

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam pengembangan media pembelajaran e-komik. Tahap ini meliputi evaluasi dengan mengolah data yang telah terkumpul. Dalam penelitian ini evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi sumatif, yang digunakan untuk mengukur atau menilai produk melalui penilaian ahli isi pembelajaran, ahli desain instruksional, dan ahli media pembelajaran. Tahap ini juga untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran e-komik dengan menganalisis hasil dari pre-nontest dan post-nontest. Penilaian ahli isi pembelajaran, ahli desain instruksional, dan ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran e-komik layak digunakan dengan kategori sangat baik. Hasil uji efektivitas media diketahui terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan (5%) pemerolehan skor kemampuan berbahasa anak antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran e-komik menggunakan teknik bercerita untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B TK Wija Kusuma V Peraan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran e-komik efektif.

Pembahasan

Media e-komik menggunakan teknik bercerita sangat baik digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Kriteria ini ditunjukkan berdasarkan hasil uji validitas ahli dan uji efektivitas produk. Media e-komik menggunakan teknik bercerita pada aspek isi mata pelajaran sudah valid sehingga dapat dipergunakan untuk anak dalam proses pembelajaran. Kesesuaian isi mata pelajaran dalam media e-komik menggunakan teknik bercerita sangat penting karena memastikan bahwa materi yang disampaikan tidak hanya menarik dan menghibur, tetapi juga relevan dengan tujuan pembelajaran

yang ingin dicapai (Angga et al., 2020; N. L. P. A. S. Dewi et al., 2022). Memperhatikan kesesuaian isi, e-komik dapat menjadi alat yang efektif untuk memfasilitasi pemahaman konsep-konsep pelajaran yang kompleks, serta membangun keterlibatan dan minat belajar anak-anak.

Media pembelajaran e-komik dari segi desain instruksional mendapatkan kriteria sangat baik dikarenakan dari segi penilaian, media pembelajaran e-komik mampu memotivasi anak dalam kegiatan belajar dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Desain pembelajaran adalah alat bantu guru dalam menyampaikan isi dan maksud pesan dalam pembelajaran yang merupakan salah satu indikator dari kualitas pengajaran yang bertanggung jawab (Nurfadillah et al., 2021; Wandini et al., 2021). Desain pembelajaran dilakukan secara sistematis dan memiliki bentuk dan tujuan kegiatan yang jelas yang meliputi analisis kebutuhan, desain produk maka desain pembelajaran dapat dipandang sebagai suatu gambaran proses rancangan yang sistematis baik mengenai proses maupun bahan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran (Darllis et al., 2020; Magdalena et al., 2024).

Pada aspek tampilannya dan penegasannya, produk media e-komik memuat gambar yang sederhana sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik anak. Media pembelajaran seperti e-komik ini lebih menarik digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, karena dapat dikemas dengan lebih menarik perhatian anak dari segi penyajian tampilannya (Risti, 2021; Yuza & Ningrum, 2021). Produk media pembelajaran e-komik juga dapat diakses melalui laptop atau komputer dan handphone. Media pembelajaran ini membuat anak lebih menikmati proses pembelajaran dengan menyenangkan, karena tampilan e-komik karena materi dapat dikemas dengan gambar, audio dan video yang relevan. E-komik menyajikan cerita dalam bentuk gambar atau ilustrasi, dan seringkali disertai dengan teks pendukung. Dengan adanya media e-komik pengenalan bahasa pada anak dengan tema indahny alamku sub tema binatang yang dikembangkan peneliti, memudahkan anak dalam memahami berbahasa, sehingga anak menjadi termotivasi untuk belajar dan anak dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa e-komik adalah media pembelajaran yang sangat efektif dalam membantu anak meningkatkan kemampuan berbahasa. Penelitian sebelumnya mendukung temuan ini dengan menegaskan bahwa e-komik dapat mengembangkan daya ingat dan melatih kemandirian anak (N. P. S. Dewi et al., 2022; Melliayanti & Suniasih, 2022). Selain itu, e-komik memiliki beberapa kelebihan yang signifikan dalam konteks pembelajaran. Materi yang disampaikan melalui e-komik lebih mudah dipahami oleh anak-anak karena media ini dilengkapi dengan gambar dan audio suara yang menarik. Penggunaan visual dan audio ini tidak hanya membuat materi lebih menarik tetapi juga membantu anak memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Lebih jauh lagi, e-komik dapat diakses kapan saja dan di mana saja, baik melalui laptop, komputer, maupun handphone, sehingga sangat praktis dan fleksibel untuk digunakan dalam berbagai situasi (Ruiyat, 2024; Sedana et al., 2022). Penelitian ini menegaskan bahwa e-komik merupakan alat yang efektif dan efisien dalam pendidikan anak, terutama dalam meningkatkan kemampuan berbahasa mereka. Dengan dukungan dari berbagai studi sebelumnya, e-komik terbukti menjadi inovasi penting dalam dunia pendidikan yang tidak hanya memudahkan proses belajar mengajar tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak.

Meskipun media pembelajaran e-komik menawarkan keunggulan dalam menggabungkan elemen naratif dengan visual yang menarik untuk memfasilitasi pemahaman konsep-konsep kompleks, kelemahan yang ditemukan adalah keterbatasan dalam mencari gambar yang relevan. Hal ini dapat menghambat kemampuan pengguna untuk menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan konteks atau topik yang sedang dipelajari, mengakibatkan potensi kehilangan kejelasan dalam penyampaian informasi atau konsep tertentu. Dengan demikian, perlu adanya upaya untuk meningkatkan aksesibilitas dan ketersediaan gambar yang berkualitas demi memperkuat efektivitas media pembelajaran e-komik sebagai alat bantu yang lebih efisien dalam proses pembelajaran.

Implikasi penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran e-komik dengan teknik bercerita secara signifikan meningkatkan mampu kemampuan berbahasa anak kelompok B di TK Wija Kusuma V Peraan. Penelitian ini menawarkan kontribusi yang berharga dalam inovasi pendidikan anak usia dini, namun terdapat beberapa keterbatasan perlu diakui. Pertama, penelitian ini memiliki batasan dalam generalisasi hasil karena fokus pada satu kelompok anak di satu lembaga pendidikan tertentu. Kondisi dan karakteristik anak-anak serta lingkungan pembelajaran di TK Wija Kusuma V mungkin tidak mewakili variasi yang ada di institusi pendidikan lainnya. Kedua, meskipun media e-komik dapat dianggap sebagai alat pembelajaran yang menarik, namun aspek aksesibilitas teknologi dan ketersediaan sumber daya untuk mengimplementasikan media ini mungkin menjadi keterbatasan bagi beberapa lembaga pendidikan, terutama yang berada di daerah dengan keterbatasan infrastruktur atau anggaran pendidikan yang terbatas. Oleh karena itu, hasil penelitian ini harus dipertimbangkan dengan memperhitungkan konteks dan ketersediaan sumber daya di lembaga pendidikan lainnya sebelum mengadopsi strategi yang diusulkan.

4. SIMPULAN

Media e-komik menggunakan teknik bercerita untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B yang dikembangkan memiliki kategori sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji validitas dan kepraktisan yang melibatkan ahli, dosen dan peserta didik kelompok B yang memberikan tanggapan yang baik serta beberapa saran untuk peningkatan kualitas medi e-komik ini.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, M. (2022). Lembaga Pendidikan Sebagai Suatu Sistem Sosial (Studi Tentang Peran Lembaga Pendidikan di Indonesia Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). *Mamba'ul 'Ulum*, 18(1), 38–48. <https://doi.org/10.54090/mu.56>.
- Amalia, R., Hendriana, B., & Vinayastri, A. (2021). Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Mengurangi Bullying pada Siswa Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2391–2401. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.869>.
- Ambarani, P. K. W., Pudjawan, K., & Tirtayani, L. A. (2015). Application of Storytelling Method Assisted by Serial Picture Media to Improve Children's Listening Skills. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/PAUD.V3I1.5906>.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>.
- Apriliyana, F. N. (2020). Mengoptimalkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 109–118. <https://doi.org/10.29407/pn.v6i1.14594>.
- Astuti, I. Y., & Harun, H. (2020). Tantangan Guru dan Orang Tua dalam Kegiatan Belajar Dari Rumah Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1454–1463. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.808>.
- Awalia, N., Hente, A., & Idris, M. (2021). Application of Listening Skills in Children Through Storytelling Method with Hand Puppets in Group B1 Tk Aisyiyah 1 Baolan. *ECEIJ (Early Childhood Education Indonesian Journal)*, 4(1), 23–30. <https://doi.org/10.31934/ECEIJ.V4I1.2091>.
- Ayu, W. N. M. P., & Putra, D. B. K. N. S. (2022). Pengemabangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme pada Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(8), 460–469. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.4220>.
- Bentri, S. A., Magh'firoh, R. H., & Arsyam, S. F. (2023). Perancangan Komik Digital untuk Mengedukasi Remaja tentang Isu Pembajakan Film. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2), 297–306. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i2.7130>.
- Darllis, N., F. F., & Miaz, Y. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Komik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 334–342. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.689>.
- Devista, J. R., & Kadafi, T. T. (2021). Pemanfaatan Laman Web Make Beliefs Comix dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Digital. *Jurnal Pendidikan*, 30(2), 153. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i2.1531>.
- Dewi, N. L. P. A. S., Rati, N. W. S., & Iliayuda, A. I. W. (2022). Media Pembelajaran E-KOMED Topik Siklus Hidup Makhhluk Hidup Kelas IV SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(3), 455–464. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.49243>.
- Dewi, N. P. S., Utari, & Sujana, I. W. (2022). E-Comic berbasis Problem Based Learning Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 253–261. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.47044>.
- Elan, E., Rahman, T., & Dewi, E. (2022). Bagaimana Kompetensi Profesional Guru RA Ditinjau dari Kualifikasi Sesuai Regulasi di Kota Tasikmalaya? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5180–5190. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2959>.
- Hamid, M. N. S., & Ghazali, M. N. S. (2021). E-comic of hikayat patani: Putera pewaris kerajaan (an analysis of its text, importance and challenges). *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 37(2), 171–194. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2021-3702-11>.
- Hardiyana, A. (2016). Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran PAUD. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.24235/awlad.v2i1>.
- Izzati & Yulsyofriend, Y. (2020). Pengaruh metode bercerita dengan boneka tangan terhadap

- perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 472–481. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i1.486>.
- Kalsum, U., & Taufiq, M. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Maharah Istima' melalui Metode Storytelling pada Siswa Kelas X. *Journal of Education Research*, 4(3), 1251–1258. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.314>.
- Kristianto, D., & Sri Rahayu, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 939–946. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.553>.
- Magdalena, I., Hermawati, L., Luthfiana, S., & Istiqomah, T. (2024). Asumsi Dasar Dan Definisi Desain Pembelajaran Sd. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 3(4), 101–112.
- Maryani, Y. (2022). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca pada Siswa Kelas X SMKN 3 Bandung. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(1), 45–49. <https://doi.org/10.23969/wistara.v3i1.2563>.
- Melliyanti, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Kelayakan dan Efektivitas Media Komik Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Materi Sumber Daya Alam. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 124–133. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.44587>.
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 90–98. <https://doi.org/10.23887/jjbk.v12i1.31311>.
- Musiman, M., & Kristiawan, M. (2021). Evaluasi Sistem Penjaminan Mutu Program Studi S1 Pendidikan Sekolah Dasar STKIP Muhammadiyah Oku Timur. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5070–5077. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1591>.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>.
- Novalia, S., & Ramadan, Z. H. (2023). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Riau Pada Materi Persatuan Dan Kesatuan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 6060–6072. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.9104>.
- Nurfadillah, S., Ramadhanty, S., Ajzahro, S., Yuniar, W., & Hilmiyah, Z. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point Di Sdn Sarakan Ii Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(2), 368–385. <https://doi.org/https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1269>.
- Rahimi, M., & Yadollahi, S. (2017). Effects of offline vs. online digital storytelling on the development of EFL learners' literacy skills. *Cogent Education*, 4(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2017.1285531>.
- Rahmawati, I. Y. (2018). Komik Sebagai Inovasi Dalam Pengenalan Keterampilan Menulis Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Audi*, 2(2). <https://doi.org/10.33061/ad.v2i2.1970>.
- Rahmita, Y., Solfiah, Y., & Chairilisyah, D. (2021). Pengembangan Media Komik Digital untuk Media Pelajaran Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Al-Azhar 54 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 10331–10338. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2621>.
- Restiaji, D., Hardian, M., Hidayah, Y., & Suryaningsih, A. (2020). Identifikasi Motivasi Belajar Anak Dalam Penerapan Media Pembelajaran Uno Stacko for Question Card (Studi Kasus Kelas Vi C Sdn Jagir I/393, Surabaya Tahun Ajaran 2019/2020). *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2), 254–264. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.756>.
- Risti, D. (2021). Pengembangan Komik Interaktif Soal Cerita Matematika Berbasis Tpack Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Sd. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 6(Volume 6), 204–220. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v6i2.4788>.
- Ruiyat, S. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik untuk Pengenalan Keselamatan Kepada Anak Usia Dini Suci Aprilyati Ruiyat. *Journal on Education*, 06(02), 13161–13171. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.5173>.
- Sedana, I. G. P. A. A., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Mengembangkan E-Komik sebagai Media Pembelajaran pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Muatan IPS untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 610–621. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4397>.
- Selian, N., Hudori, A., & Maisyah, M. (2021). Faktor Analisa Lingkungan Internal (Studi Kasus Berdirinya Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di STAIN Bengkalis). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 713–729. <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i2.631>.

- Sulistiyawati, R., & Amelia, Z. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Media Big Book. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(2), 67. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v2i2.582>.
- Tapiah, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis e-Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini 5 - 6 Tahun. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 20-25. <https://doi.org/10.57251/tem.v1i1.251>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Wandini, R. R., Maghfirah, S., & Hasibuan, A. T. (2021). Analisis Desain Pembelajaran Pkn Di Sd/Mi Kelas Tinggi. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 12(1), 59. <https://doi.org/10.31942/mgs.v12i1.4377>.
- Wartoyo, F. X. (2022). Menakar Korelatifitas Merdeka Belajar Dengan Sistem Pendidikan Nasional Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dan Pancasila. *Widya Pranata Hukum : Jurnal Kajian Dan Penelitian Hukum*, 4(2), 140-153. <https://doi.org/https://doi.org/10.37631/widyapranata.v4i2.682>.
- Widiatmoko, T. F., & Dirgantoro, K. P. S. (2022). Pentingnya Peran Guru Sebagai Pembimbing Dalam Mengatasi Perilaku Perundungan Di Kelas. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 6(2), 238. <https://doi.org/10.19166/johme.v6i2.2072>.
- Wulan, A. P. (2023). Komik Bergambar Timun Mas sebagai Media Pembelajaran Menulis di Era Metaverse. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 8(1), 42. <https://doi.org/10.26737/jp-bsi.v8i1.4123>.
- Yuliasari, U., & Permata, R. D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Kiddy Learning Binder Bagi Guru Paud. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 4(1), 7-12. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v4i1.915>.
- Yuza, A., & Ningrum, N. P. (2021). Validitas Pengembangan Media E-Komik Pembelajaran Matematika Pada Materi Pengukuran Kelas Iv Sd. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 9(2), 1-7. <https://doi.org/10.37301/cerdas.v9i2.82>.
- Zahra, A., Syachruroji, A., & Rokmanah, S. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22649-22657. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10180>.