



## Pengaruh Komik Digital Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak di TKIT Wihdatul Ummah Makassar

Nuralia Safitri<sup>1\*</sup>, Sitti Nurhidayah Ilyas<sup>2</sup>, Fitriani Dzulfadhilah<sup>3</sup>,  
Usman<sup>4</sup>, Surya<sup>5</sup>, Norma Sulistiyani<sup>6</sup>

<sup>1</sup>PGPAUD/FIP/Mahasiswa PPS/Universitas Negeri Makassar, Indonesia  
Email: [nuraliasafitri.arsyad@gmail.com](mailto:nuraliasafitri.arsyad@gmail.com)

<sup>2</sup>PGPAUD/FIP/Dosen PPS/Universitas Negeri Makassar, Indonesia  
Email: [nurhidayah.ilyas@unm.ac.id](mailto:nurhidayah.ilyas@unm.ac.id)

<sup>3</sup>PGPAUD/FIP/Dosen/Universitas Negeri Makassar, Indonesia  
Email: [fitriani.dzulfadhilah@unm.ac.id](mailto:fitriani.dzulfadhilah@unm.ac.id)

<sup>4</sup>PGPAUD/FIP/Dosen PPS/Universitas Negeri Makassar, Indonesia  
Email: [usman6609@unm.ac.id](mailto:usman6609@unm.ac.id)

<sup>5</sup>PGPAUD/FIP/Mahasiswa PPS/Universitas Negeri Makassar, Indonesia  
Email: [suryamahsyar99@gmail.com](mailto:suryamahsyar99@gmail.com)

<sup>6</sup>PGPAUD/FIP/Mahasiswa PPS/Universitas Negeri Makassar, Indonesia  
Email: [normasulistiyani@gmail.com](mailto:normasulistiyani@gmail.com)

---

**Abstract.** *This study aims to find out the impact of the use of digital comic learning media on the development of expressive language of children at Wihdatul Ummah Makassar. The research approach used is a quantitative approach to the type of pre-experimental research. The population in this study is 5-6 years old children at Wihdatul Ummah Makassar TKIT as 52 children. The technique used in the sampling here is Systematic Sampling, a sample in this study consisting of 15 children. Data collection techniques in research are interviews, observations and documentation/archive reports. Verification of validity of findings in research is descriptive statistical analysis and non-parametric statistical analyses. The analysis of data obtained from the pre-test results received an average score of 9.47, whereas from the posttest results a mean score of 17, this suggests that there is a significant change in the development of the expressive language of the child before and after the given digital comic learning media. Based on the Wilcoxon Sign Rank Test obtained Asymp Sig. (2- tailed)  $0.001 < 0.05$  then it can be concluded there is an influence of the use of digital comic learning media on the development of expressive language of children in Wihdatul Ummah Makassar.*

**Keywords:** *Digital Comics; Early Childhood; Expressive Language.*

**Abstrak.** *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak di TKIT Wihdatul Ummah Makassar. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TKIT Wihdatul Ummah Makassar sebanyak 52 anak. Teknik yang digunakan dalam penentuan sampel di sini adalah Systematic Sampling, sampel dalam penelitian ini terdiri dari 15 orang anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi/arsip laporan. Pengecekan keabsahan temuan dalam penelitian yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik non-parametrik. Hasil analisis diperoleh data dari hasil pretest mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 9,47, sedangkan dari hasil posttest mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 17, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan pada perkembangan bahasa ekspresif anak sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran komik digital. Berdasarkan uji Wilcoxon Sign Rank Test diperoleh nilai Asymp Sig. (2- tailed)  $0,001 < 0,05$  maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak di TKIT Wihdatul Ummah Makassar.*

**Kata Kunci:** *Komik Digital; Anak Usia Dini; Bahasa Ekspresif.*

## **PENDAHULUAN**

---

Indonesia salah satu yang menjadi tujuan dalam Pendidikan anak usia dini adalah untuk memberikan peningkatan yang tepat untuk membantu perkembangan fisik, pengetahuan, sosio-emosional dan bahasa anak-anak, serta pengembangan dan peningkatan yang mendalam sesuai dengan tahap formatif yang mereka alami. Hal ini diyakini bahwa tahap formatif dari perkembangan anak usia dini sangat penting dalam meletakkan pondasi untuk tahap-tahap selanjutnya dari perkembangan manusia (Priyoambodo & Suminar, 2021). Berbagai aspek dari perkembangan pesat bagi anak dapat tumbuh dengan cepat, apabila anak dipersiapkan atau dilatih, sehingga aspek perkembangan yang dimiliki anak-anak dapat tumbuh dengan baik. (Herman & Rusmayadi, 2018). Oleh karena itu, berbagai upaya dilakukan untuk membantu perkembangan anak selama masa pertumbuhannya. Memberikan pendidikan dan stimulasi anak yang sesuai dengan usia, persyaratan, dan minat mereka adalah salah satu strategi yang efektif. Pendidik berusaha sebaik-baiknya untuk mengikuti setiap aspek pertumbuhan anak, termasuk perkembangan bahasa.

Bahasa adalah metode penting untuk saling berkomunikasi atau bergaul satu sama lain, seperti berbagi pengalaman dan belajar dari orang lain, serta mampu meningkatkan kapasitas intelektual anak (Kaptiningrum, 2020), salah satu aspek yang harus di stimulasi dalam perkembangan bahasa adalah bahasa ekspresif. Aspek perkembangan Bahasa ekspresif anak dilatih untuk mampu mengungkapkan bahasa dalam bentuk kalimat sederhana yang dapat dimengerti oleh lawan bicara si anak (Widiana et al., 2023). Keterampilan bahasa dibagi menjadi tiga tingkat: 1) Keterampilan berbahasa, Kemampuan anak untuk tumbuh dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya sangat dibantu oleh perkembangan bahasa. (2) Kemampuan untuk berkomunikasi; pada usia ini, anak mulai membuat keputusan untuk berbicara dengan cara yang teratur dan terstruktur. 3) Kemampuan untuk berbicara ini adalah kemampuan yang dibutuhkan seorang anak untuk mengekspresikan keinginan mereka. Memiliki keterampilan komunikasi lisan yang efektif dengan orang lain membutuhkan kemampuan ini (Sukrin, 2021). Kemampuan membaca dan menulis, yang merupakan pencapaian kehidupan yang sangat signifikan bagi anak-anak, diikuti oleh kemampuan untuk memahami dan mengucapkan bahasa, yang dikembangkan dengan memperhatikan contoh bahasa yang didengar dalam kehidupan sehari-hari. Kedua aspek perkembangan bahasa anak ini juga dapat dilihat (Ilyas & Asti, 2021).

Berdasarkan Kurikulum Merdeka Capaian Pembelajaran Fase Pondasi (Kemendikbud, 2022), Fase yang sesuai dalam mempelajari dasar-dasar ilmu pengetahuan, teknologi, teknik, seni, dan sastra, serta dapat membantu anak beradaptasi dengan lingkungannya dan meningkatkan keterampilan komunikasi mereka serta membantu mereka memahami ide-ide utama subjek. Ini mencakup (1) kemampuan mengenali dan memahami berbagai informasi, mulai dari yang sederhana hingga kompleks, serta meresponnya dengan tepat. (2) Anak-anak diajak untuk aktif dalam proses belajar, baik melalui mendengarkan, bertanya, atau menyampaikan tanggapan. (3) Berpartisipasi dalam interaksi sosial, di mana mereka dapat menyampaikan pendapat, ekspresi, dan ide-ide mereka dengan berbagai tingkat kompleksitas. Hal ini tidak hanya memperluas kosakata dan pemahaman mereka, tetapi juga membantu dalam pengembangan keterampilan komunikasi yang efektif, serta pemahaman tentang konteks sosial yang lebih luas. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga pada kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka secara lebih efektif dan bermakna.

Kemampuan bahasa ekspresif menjadi bagian penting dari aspek perkembangan bahasa pada anak. Ini mencakup kemampuan anak untuk menggunakan kalimat sederhana untuk mengungkapkan ide tentang dirinya, mampu mengerti orang lain, serta mengenal kosakata baru yang mampu digunakan dalam berkomunikasi. Kemampuan bahasa ekspresif ini memungkinkan anak untuk berkomunikasi dengan orang lain dan menyampaikan pikiran, perasaan, dan kebutuhan mereka, dimana terdapat beberapa indikator bahasa ekspresif yaitu kemampuan bertanya dan/atau menjawab pertanyaan,

kemampuan menceritakan kembali dan kemampuan mengungkapkan ide/gagasan kepada orang lain saat berkomunikasi sebagai bentuk partisipasi dalam interaksi sosial.

Faktor lingkungan, termasuk penggunaan gadget, mempengaruhi stimulus anak dalam perkembangan bahasa ekspresif. Di Indonesia, *gadget* menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Meskipun *gadget* dapat memberikan stimulus tambahan, orang tua harus mengelola penggunaannya dan memastikan bahwa anak-anak tetap memiliki komunikasi sosial yang kuat untuk membantu peningkatan bahasa ekspresif mereka, penggunaan *gadget* telah merambah ke seluruh tahapan usia termasuk anak usia dini. *Gadget* dapat berdampak buruk terhadap perkembangan dan kemajuan anak. Dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah dapat membantu anak dalam menunjang perkembangan pengetahuan anak dan membantu anak dalam beradaptasi dengan kemajuan teknologi (Dzulfadhilah, 2023). Salah satu efek negatif teknologi pada anak-anak adalah kecanduan; dengan kata lain, semakin tergantung seorang anak pada teknologi di tahun-tahun awal perkembangan mereka, semakin sedikit pengaruh pada peningkatan perkembangan bahasa anak tersebut. (Kamilah et al., 2020).

Ketertarikan anak dengan *gadget* merupakan salah satu faktor yang membuat anak tidak tertarik dengan media pembelajaran, termasuk media pembelajaran yang tidak berbau IT, seperti buku cerita. Berbagai cara yang dilakukan dalam mengatasi tantangan kurangnya stimulus bahasa ekspresif anak, seperti guru bisa mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran seperti bermain di lapangan terbuka, bernyanyi, dan bercerita menggunakan buku. Namun, Hasil yang diperoleh mungkin tidak terlalu besar karena kurangnya materi atau media yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak, menurut Zuels yang dikutip oleh Telaumbanua & Kurniawan (2022) Pengembangan keterampilan bahasa ekspresif anak tergantung pada aksesibilitas sumber daya dan media yang tepat. Sebagai hasilnya, guru harus menawarkan berbagai sumber daya dan media belajar, termasuk media digital interaktif, narator, dan panduan, yang sesuai dengan kebutuhan anak. Guru dapat meningkatkan peluang untuk pengembangan anak-anak dan menawarkan insentif untuk meningkatkan keterampilan ekspresif bahasa mereka dengan menawarkan sumber daya dan media yang tepat. Ini dapat membantu membuat lingkungan bermain dan belajar yang menarik bagi anak, mempersiapkan mereka lebih baik untuk maju dalam pengembangan bahasa.

Observasi yang dilakukan peneliti pada TKIT Wihdatul Ummah Makassar, dimana sekolah ini adalah salah satu lembaga PAUD yang menciptakan ruang literasi anak usia dini yang memiliki fungsi sebagai *playing corner*, *reading corner*, *art corner* serta *audio corner*. Situasi ini menuntut adanya inovasi untuk meningkatkan kemampuan anak di berbagai aspek, termasuk perkembangan bahasa ekspresif. Perkembangan kemampuan bahasa ekspresif anak kelompok B di TKIT Wihdatul Ummah Makassar berfluktuasi, namun pasca pandemi virus corona, terdapat dominasi anak dengan kemampuan berbahasa ekspresif yang lebih rendah. Salah satu yang menjadi penyebab adalah ketertarikan anak yang lebih besar pada *gadget* daripada buku. Peristiwa ini terlihat di kelas ketika guru memulai diskusi kelas setelah membaca dengan keras dari buku cerita anak-anak, yang merupakan salah satu kegiatan belajar. Namun, beberapa siswa terdiam saat ini. Akibatnya, aplikasi kreatif media pembelajaran diperlukan dalam keadaan ini.

Kemampuan anak untuk mengekspresikan diri secara verbal dapat ditingkatkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penyediaan rangsangan yang tepat pada kegiatan belajar menarik dan menyenangkan, serta sesuai dengan usia. Menggunakan media pembelajaran digital adalah salah satu kemajuan yang dapat dilakukan. Rulyansah et al., (2023) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan media permainan digital mampu merangsang perkembangan bahasa anak usia dini. Salah satu manfaat atas kehadiran internet dan ponsel pintar, sebagai media digital dalam industri membaca yaitu menyederhanakan proses membaca konten dari berbagai sumber internasional, mengurangi harga barang cetak, dan mengubah cara orang membaca untuk membaca lebih cepat (Lestari, 2020). Oleh karena itu, penggunaan media digital mampu menjadi sebuah pendekatan pembelajaran interaktif yang dapat melatih kemampuan bahasa ekspresif anak, contohnya komik digital, media ini merupakan

salah satu inovasi buku bacaan yang disajikan dalam bentuk digital.

Definisi komik digital adalah komik yang didistribusikan dalam desain yang lebih maju, terdiri dari serangkaian gambar yang saling terkait, mempunyai alur cerita yang jelas atau diarahkan dalam rangkaian pengembangan yang dimulai dari satu gambar lalu ke gambar berikutnya, diberi garis besar, dan menggunakan kata-kata, balon percakapan dan teks untuk menyampaikan makna visualnya (Aggleton, 2019). Seperti halnya komik pada umumnya, komik digital mempunyai ciri-ciri umum yang dapat langsung dirasakan ketika melihat komik digital sebelum mulai membacanya, yaitu: gambar panel tunggal atau rangkaian gambar yang saling terkait, penggunaan tepi yang jelas, gambar seperti bintang di atas kepala karakter untuk menunjukkan rasa pusing, kata tiupan untuk menggambarkan suara, dan garis gerakan untuk menjelaskan Gerakan (Aggleton, 2019). Sehingga dalam konteks komik digital mengungkap gagasan luas tentang transisi linier menuju kebaruan dalam bentuk digital dan pengamatan empiris bahwa komik disajikan mengikuti arah kekinian (Baudry, 2018). Media komik digital juga bisa menjadi alat belajar yang digunakan siswa di rumah dan di sekolah untuk mendukung pendidikan mereka (Damopolii et al., 2021).

Selain itu, beberapa penelitian menunjukkan bahwa bercerita menggunakan komik digital dapat memfasilitasi pengajaran yang efektif. Dengan demikian, Komik digital dapat dimanfaatkan dalam pendidikan dan pengembangan kemampuan siswa dan membantu pendidik dalam memperkenalkan materi dengan cara yang menarik, serta memperluas literasi dan imajinasi anak (Habiddin et al., 2022). Sejalan dengan itu, sebuah penelitian lain tentang keefektifan Media Komik Digital, penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan dengan rata-rata perolehan skor berada dalam interval 3,4 hingga 4,2, yang termasuk dalam kriteria "baik". Terkait ketetapan bahwa suatu item media digital seharusnya masuk dalam kriteria "baik" jika hasil evaluasi setidaknya merupakan media yang layak untuk digunakan, komik merupakan inovasi media pengembangan terbaru yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran (Salahuddin et al., 2020).

Penjelasan ini mengarah pada kesimpulan bahwa penciptaan bahan pembelajaran buku komik digital adalah terobosan di bidang pendidikan. Guru melakukan upaya untuk mempromosikan kreativitas dan keterampilan teknologi siswa. Salah satu jenis media yang menyampaikan informasi dalam gaya buku gambar adalah komik digital, yang menawarkan manfaat baik untuk kemudahan pemahaman dan pentingnya pengajaran yang berkualitas, positif. Diperkirakan bahwa penggunaan komik digital akan mempromosikan literasi dini dan meningkatkan kemampuan bahasa anak-anak, terutama dalam bahasa ekspresif. Menurut penjelasan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu untuk menggambarkan bagaimana anak usia 5 hingga 6 dengan menggunakan media komik digital; mampu untuk menggambarkannya bagaimana menggunakan komik Digital meningkatkan bahasa ekspresif kanak-kanak; dan mampu untuk menentukan dampak penggunaan komik elektronik pada perkembangan bahasa anak di TKIT Wihdatul Makassar.

## METODE

Metode yang digunakan menekankan penerapan teknik kuantitatif dan rencana penelitian "*one group pretest-posttest design*", tes ini memeriksa pengaruh penggunaan media pembelajaran komik digital pada kemampuan bahasa ekspresif siswa berusia 5-6 tahun di Wihdatul Ummah Makassar. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk memberikan bukti konkret tentang dampak materi pembelajaran komik digital pada kemampuan bahasa ekspresif (Sugiyono, 2017) yaitu:

**Gambar 1.** Desain Penelitian.



Keterangan:

O<sub>1</sub> = *Pre-Test* (Pengukuran kemampuan anak usia 5-6 tahun di TKIT Wihdatul Ummah

- X = dalam bahasa ekspresif sebelum diberikan media Komik Digital)
- X = *Treatment* (Perlakuan terhadap penggunaan media Komik Digital terhadap anak didik)
- O<sub>2</sub> = *Post-Test* (Pengukuran kemampuan anak usia 5-6 tahun di TKIT Wihdatul Ummah dalam bahasa ekspresif setelah diberikan media Komik Digital)

Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari seluruh anak kelompok B di TKIT Wihdatul Ummah Makassar, yang berjumlah 52 orang pada 4 kelas Kelompok B (Kelompok B1 sebanyak 12 anak, kelompok B2 sebanyak 12 anak, kelompok B3 sebanyak 13 anak dan kelompok B4 sebanyak 15 anak). *Systematic Sampling* adalah teknik yang digunakan dalam menentukan sampel, penyampelan dengan cara ini dilakukan dengan mengurutkan terlebih dahulu semua anggota, kemudian dipilih urutan tertentu untuk dijadikan anggota sampel, dari 4 kelas, kelompok B4 merupakan kelas yang memiliki siswa yaitu 15 anak. Sehingga pada penelitian ini sebanyak 15 anak dipilih sebagai sampel karena dianggap jumlah tersebut cukup untuk mewakili populasi dan memperhatikan keaktifan mereka dalam proses belajar.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, termasuk pengamatan, tes, dan dokumentasi. Setelah pengumpulan data, analisis dilakukan dua teknik: (1) Analisis deskriptif: Data akan diuraikan dan diinterpretasikan secara ilustratif untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai sampel serta hasil pengukuran, (2) Analisis statistic pada *non parametrik* karena sering kali lebih tangguh terhadap ukuran sampel yang kecil daripada metode parametrik. Ini bermanfaat saat data terbatas atau sulit diperoleh dalam jumlah besar, kemudian menggunakan *Wilcoxon Sign-Rank Test*: Metode ini membandingkan dan menilai signifikansi perbedaan antara dua pengukuran yang dilakukan pada sampel yang sama (before and after the intervention). Untuk data ordinal atau tidak normal, ini adalah teknik yang tepat. Selain itu, studi ini akan memberikan wawasan lebih lanjut tentang bagaimana menggunakan komik digital membantu anak-anak di TKIT Wihdatul Ummah Makassar, usia 5 hingga 6, mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif mereka.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berikut adalah uraian data hasil penelitian tentang perkembangan bahasa ekspresif anak dengan menggunakan komik digital pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Sebelum diberi Perlakuan.

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
10-20	BB	1	7 %
21-30	MB	13	86 %
31-40	BSH	1	7 %
41-50	BSB	0	0 %
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>100 %</b>

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian di Kelompok B TKIT Wihdatul Ummah Makassar.

Sehingga dapat diketahui bahwa pada tes awal yang diberikan untuk mengetahui kemampuan bahasa ekspresif anak dalam kategori Belum Berkembang (BB) terdapat 1 anak dengan presentase 7 % sebab dari 3 indikator yang diujikan yakni kemampuan bertanya dan/atau menjawab pertanyaan, kemampuan bertanya dan/atau menjawab pertanyaan dan kemampuan mengungkapkan ide/gagasan, anak belum mampu mencapai meskipun dengan bantuan guru.

Sedangkan kemampuan bahasa ekspresif anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB) terdapat 13 anak dengan persentase 86 % sebab dari 3 indikator yang diujikan yakni kemampuan bertanya dan/atau menjawab pertanyaan, kemampuan bertanya dan/atau menjawab pertanyaan dan kemampuan

mengungkapkan ide/gagasan, anak mampu mencapainya tetapi masih dengan bantuan guru. Sedangkan kemampuan bahasa ekspresif anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 1 anak dengan presentase 7% sebab dari 3 indikator yang diujikan yakni kemampuan bertanya dan/atau menjawab pertanyaan, kemampuan bertanya dan/atau menjawab pertanyaan dan kemampuan mengungkapkan ide/gagasan, anak mampu mencapainya tanpa bantuan guru. Selanjutnya tidak terdapat anak yang kemampuan literasinya dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

**Tabel 2.** Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Setelah diberi Perlakuan.

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
10-20	BB	0	0 %
21-30	MB	2	13 %
31-40	BSH	11	74 %
41-50	BSB	2	13 %
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>100 %</b>

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian di Kelompok B TKIT Wihdatul Ummah Makassar.

Pada tes akhir yang diberikan untuk mengetahui kemampuan bahasa ekspresif anak setelah diberikan perlakuan, menunjukkan tidak terdapat anak kemampuan bahasa ekspresif nya berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dengan persentase 0 % sebab dari 3 indikator yang diujikan yakni kemampuan bertanya dan/atau menjawab pertanyaan, kemampuan bertanya dan/atau menjawab pertanyaan dan kemampuan mengungkapkan ide/gagasan, anak belum mampu mencapai meskipun dengan bantuan guru. Sedangkan kemampuan bahasa ekspresif anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB) terdapat 2 anak dengan persentase 13% sebab dari 3 indikator yang diujikan yakni kemampuan bertanya dan/atau menjawab pertanyaan, kemampuan bertanya dan/atau menjawab pertanyaan dan kemampuan mengungkapkan ide/gagasan, anak mampu mencapainya tetapi masih dengan bantuan guru.

Terdapat 11 anak kemampuan bahasa ekspresif dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentasi 74% sebab dari 3 indikator yang diujikan yakni kemampuan bertanya dan/atau menjawab pertanyaan, kemampuan bertanya dan/atau menjawab pertanyaan dan kemampuan mengungkapkan ide/gagasan, anak mampu mencapainya tanpa bantuan guru. Keterampilan bahasa ekspresif anak-anak setelah menggunakan media komik digital terlihat perbedaan substansial pada perolehan hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*, menurut hasil *Wilcoxon Sign Rank Test*. Distribusi pengkategorian kategori kemampuan bahasa ekspresif yang diberikan perlakuan berupa media pembelajaran komik digital dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.** Deskriptif Statics.

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
Pretest	15	7	6	13	9.47	.487	1.885
Posttest	15	8	11	19	17.00	.586	2.268
Valid N (listwise)	15						

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Dimana nilai signifikansi yang dihasilkan lebih rendah dari 0,05, hal ini menunjukkan bahwa perbedaan itu bukan hasil dari kebetulan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa perkembangan bahasa ekspresif anak-anak TKIT Wihdatul Ummah Makassar sangat dipengaruhi oleh penggunaan komik digital.

**Tabel 4.** Hasil Uji Statistik *Non-Parametrik*.

<i>Post-Test &amp; Pre-Test</i>	
Z	-3.426 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

Jumlah Z dari -3,426 dan Asymptotic sig. nilai dari 0,001 (<0,05) ditemukan untuk hasil kemampuan bahasa ekspresif anak-anak ketika menggunakan media pembelajaran komik digital, menurut statistik *non-parametrik* hasil tes *Wilcoxon Sign Rank* pada tabel 4. Ini menunjukkan perbedaan yang luar biasa antara kemampuan bahasa ekspresif anak-anak sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran komik digital.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan rencana penelitian *one group pretest-posttest design*, dimana peneliti fokus pada satu kelas yang diberikan *treatment* tanpa adanya kelas pembandingan. Sehingga meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak dilihat dari perbandingan hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*. Penilaian *Pre-Test* diberikan sebelum aktivitas mendengarkan media komik digital, dan *Post-Test* yang diberikan setelah diberikan perlakuan, dimasukkan ke dalam temuan penelitian. *Pre-test* dilakukan untuk menilai tingkat kemampuan awal subjek penelitian, sementara *Post-Test* digunakan untuk mengevaluasi kemampuan akhir dan melihat apakah kegiatan mendengarkan cerita dengan media komik digital memberikan pengaruh terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak-anak di TKIT Wihdatul Ummah Makassar. Mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran komik digital memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak. Data dari penelitian ini akan memberikan gambaran tentang perkembangan bahasa ekspresif anak sebelum dan setelah perlakuan (*Treatment*) di TKIT Wihdatul Ummah Makassar menggunakan media pembelajaran komik digital.

Kemampuan bahasa ekspresif anak menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak. Hal ini dilihat dari nilai yang diperoleh setelah pemberian *Treatment* (perlakuan) tampak lebih tinggi dibandingkan sebelum diberi perlakuan, yang terlebih dahulu dilihat dari hasil tes *Pre-Test*. Hasil tes *Pre-Test* sebelum diberikan perlakuan sebesar 9,47, sedangkan hasil tes *Post-Test* setelah diberikan perlakuan menunjukkan nilai rata-rata 17,00, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak setelah menggunakan media pembelajaran komik digital lebih tinggi dibanding sebelum menggunakan media pembelajaran komik digital. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TKIT Wihdatul Ummah Makassar.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati et al. (2023) menekankan nilai temuan penelitian ini menyoroti pentingnya penggunaan komik digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa, terutama di bidang responsif dan ekspresif, dalam pendidikan sains berbasis teknologi. Penelitian selanjutnya juga dilakukan oleh (Fani Nurfalah, Siti Wulan Darnia, Widi Syawali, 2023) penelitian ini menekankan bahwa pengaturan alat yang diperlukan bagi para guru untuk menggunakan media pembelajaran digital dapat menjadi daya tarik dalam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan membaca mereka lebih lanjut dari usia dini. Media pembelajaran ini tidak hanya mampu mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak, melainkan juga melatih daya Tarik dan minat anak terhadap literasi lewat ketertarikan anak mendengarkan cerita melalui buku yang berbentuk digital.

## SIMPULAN DAN SARAN

Keterampilan bahasa ekspresif siswa TKIT Wihdatul Ummah Makassar berusia 5-6 tahun telah

ditingkatkan sebagai hasil dari penggunaan materi pembelajaran komik digital hingga empat kali selama sesi pengobatan. Komik digital yang dibuat dengan perangkat lunak Canva sesuai dengan rencana pelajaran secara efektif mendorong perkembangan bahasa ekspresif anak-anak. Setelah menggunakan media pembelajaran buku komik digital, kemampuan bahasa ekspresif anak-anak menunjukkan peningkatan yang menakjubkan, seperti yang ditunjukkan oleh perubahan yang signifikan dengan nilai rata-rata *Pre-Test* adalah 9,47 ke rata-ratanya setelah tes 17. Dampak yang signifikan dari komik digital pada keterampilan bahasa ekspresif anak-anak lebih lanjut dikonfirmasi oleh tes Wilcoxon Sign Rank. Diperkirakan bahwa pendidik masa kanak-kanak akan dapat menggunakan komik digital lebih baik sebagai alat pengajaran yang menyenangkan dan produktif. Selain itu, sangat penting bahwa pendidik menggunakan kreativitas ketika merancang ruang belajar untuk memungkinkan anak mampu berpartisipasi aktif dalam proses pendidikan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aggleton, J. (2019). Defining digital comics: a British Library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10(4), 393–409. <https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1503189>
- Baudry, J. (2018). Paradoxes of innovation in French digital comics. *Comics Grid*, 8(1), 1–24. <https://doi.org/10.16995/cg.108>
- Damopolii, I., Lumembang, T., & İlhan, G. O. (2021). Digital Comics in Online Learning During COVID-19: Its Effect on Student Cognitive Learning Outcomes. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(19), 33–47. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i19.23395>
- Dzulfadhilah, F. (2023). *Psikoedukasi Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Di Era Digital*. 01(01), 6–13.
- Fani Nurfalalah, Siti Wulan Darnia, Widi Syawali, S. U. P. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Digital dalam Menstimulus Kemampuan Literasi Anak Usia Dini*. 2(2).
- Habiddin, H., Ashar, M., Hamdan, A., & Nasir, K. R. (2022). Digital Comic Media for Teaching Secondary School Science. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(3), 159–166. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V16I03.28967>
- Herman, H., & Rusmayadi, R. (2018). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Kelompok B2 Tk Aisyiyah Maccini Tengah. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 35. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5430>
- Ida Rahmawati, Suci Utami Putri, F. D. (2023). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Komik Digital Interaktif pada Konsep Sains untuk Menstimulus Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun*. 2(1), 101–106.
- Ilyas, S. N., & Asti, A. S. W. (2021). Aplikasi Montessori Inspired Activity dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di TK Areta Amata School Makassar. *Universitas Negeri Makassar*, 1754–1766.
- Kamilah, U., Rihlah, J., Fitriyah, F. K., & Syaikhon, M. (2020). Pengaruh Perilaku Kecanduan Gawai terhadap Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini. *Child Education Journal*, 2(2), 61–67. <https://doi.org/10.33086/cej.v2i2.1685>
- Kaptiningrum, P. (2020). Analisis Tindak Tutur Lokusi, Ilokusi dan Perlokusi pada Whatsgroup Sivitas Akademika IBN Tegal. *Lingua*, 17(1), 95–127.
- Kemendikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Fase Fondasi*. 1–38.

- Lestari, A. F. (2020). Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6, 134–148.
- Priyoambodo, G. A. E., & Suminar, D. R. (2021). Hubungan Screen Time dan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini: A Literature Review. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(5), 327. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v2i5.119>
- Rulyansah, A., Hidayat, M. T., Rihlah, J., Shari, D., & Mariati, P. (2023). Digital Play for Enhancing Language Learning in Early Grades. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 13(2), 182–190. <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.02.22>
- Salahuddin, Erifa Syahnaz, Vanie Wijaya, & Sri Wahyuni. (2020). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Ips Siswa Sdn 02 Kelas Iii Kab. Sambas. *Journal of Scientech Research and Development*, 2(2), 061–070. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v2i2.15>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Sukrin, S. (2021). TAHAPAN KEMAMPUAN PENGEMBANGAN KOGNITIF BERBAHASA ANAK USIA DINI (4-5 TAHUN). *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 45–53. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v5i1.637>
- Telaumbanua, T. A., & Kurniawan, M. (2022). *Strategi Guru Dalam Pengembangan Keterampilan Berbahasa Ekspresif Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Trust Hiliduruwa*. 9–20.
- Widiana, Y. W., Fahmi, A. I., & Belakang, A. L. (2023). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK 4-5 TAHUN MELALUI PERMAINAN ULAR NAGA DI PAUD. 4(2), 156–171.