

## ***Pengembangan Komik Digital untuk Memfasilitasi Pemahaman Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini***

**Nisrina Nur Khaliza<sup>1</sup>, Taopik Rahman<sup>2</sup>, Anggi Maulana Rizqi<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya  
Jl. Dadaha No.18, Kec. Tawang, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat

e-mail : [nisrinaank11@upi.edu](mailto:nisrinaank11@upi.edu)

**Abstrak:** Artikel ini melaporkan sebuah penelitian pengembangan komik digital untuk memfasilitasi pemahaman kosakata bahasa Sunda anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian adalah model pengembangan (*Educational Design Research*) yaitu model generic karya McKenney & Reeves (2012). Data diperoleh dengan menggunakan instrumen dan angket. Subjek penelitian melibatkan anak kelompok B TK Sejahtera 4. Validasi dilakukan oleh 3 validator yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil dari uji coba terbatas dan luas diperoleh skor rata-rata sebesar 96,67% dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa komik digital untuk memfasilitasi pemahaman kosakata bahasa Sunda layak digunakan untuk media pembelajaran anak usia 5-6 tahun.

**Kata Kunci:** Komik digital, Pemahaman kosakata, Bahasa sunda

**Abstract:** This article reports a research on the development of digital comics to facilitate the understanding of Sundanese vocabulary in children aged 5-6 years. The type of research is a development model (*Educational Design Research*), namely the generic model by McKenney & Reeves (2012). Data were obtained using instruments and questionnaires. The research subjects involved children in group B of Sejahtera 4 Kindergarten. Validation was carried out by 3 validators, namely media experts, language experts, and material experts. The results of limited and extensive trials obtained an average score of 96.67% with a very high category. Based on the description above, it can be concluded that digital comics to facilitate the understanding of Sundanese vocabulary are suitable for use as learning media for children aged 5-6 years.

**Keywords:** Digital comics, Vocabulary comprehension, Sundanese language

### **PENDAHULUAN**

Bahasa merupakan identitas budaya dan jati diri suatu bangsa, karena melalui bahasa berbagai nilai, tradisi, dan pengetahuan lainnya diwariskan kepada generasi berikutnya. Negara Indonesia merupakan negara yang multibahasa, maka bahasa daerah menjadi salah satu kedudukan penting sebagai simbol kebhinekaan sekaligus pembentukan karakter masyarakat lokal. Menurut Wahyudi et al. (2025), selain menjadi sarana komunikasi, bahasa daerah juga mencerminkan cara berpikir, norma kesopanan, dan pandangan hidup suatu komunitas budaya. Sejalan dengan pernyataan tersebut, implementasi bahasa daerah melalui pendidikan dan media kreatif menjadi salah satu strategi penting untuk memperkuat pelestarian warisan lokal.

Indonesia dikenal sebagai negara multibahasa yang memiliki ribuan bahasa daerah sebagai bagian dari kekayaan budaya nasional. Salah satu bahasa daerah yang memiliki peran penting dalam identitas budaya masyarakat adalah bahasa Sunda yang digunakan secara luas di wilayah Provinsi Jawa Barat dan Banten (Fuji Anisa & Aprianti, 2023). Oleh karena itu, upaya pelestarian bahasa Sunda perlu terus dilakukan guna menjaga keberlangsungan warisan budaya daerah. Hal tersebut sejalan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 14 tahun 2014 tentang Pelestarian Aksara dan Bahasa Daerah, sekolah diharuskan untuk mengenalkan peserta didik mengenal bahasa daerahnya masing-masing. Upaya pelestarian dan pen jagaan warisan budaya di sekolah yaitu pelaksanaan kegiatan Kamis Nyunda di kota Tasikmalaya, di mana seluruh siswa dianjurkan menggunakan pakaian adat Sunda dan berkomunikasi menggunakan bahasa Sunda.

Namun, penggunaan bahasa Sunda di kalangan generasi muda menunjukkan adanya penurunan akibat pengaruh globalisasi, urbanisasi, serta dominasi penggunaan bahasa Indonesia di lingkungan keluarga dan sekolah. Didukung oleh data Badan Pusat Statistik (BPS), penggunaan bahasa Sunda di Jawa Barat tercatat mengalami penurunan 63,99%, khususnya pada generasi Post Gen Z. Kondisi tersebut menyebabkan meningkatnya fenomena campur kode pada anak dalam komunikasi sehari-hari. Penggunaan campur kode yang berlangsung secara intensif berpotensi menghambat pemahaman kosakata bahasa ibu dan mengurangi ketertarikan anak terhadap bahasa daerah.

Temuan awal di TK Sejahtera 4 Tasikmalaya menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia 5-6 tahun masih memiliki pemahaman kosakata bahasa Sunda yang terbatas. Pembelajaran Bahasa Sunda juga belum dilaksanakan secara optimal karena hanya berupa pengenalan lewat nyanyian, sedangkan proses pembelajaran sehari-hari lebih sering menggunakan Bahasa Indonesia. Hal tersebut ditunjukkan dengan sikap anak yang takut dan tidak dapat menjawab saat peneliti bertanya dengan menggunakan bahasa Sunda. Permasalahan itu disebabkan oleh terbatasnya sumber belajar dan media pembelajaran bahasa Sunda yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Salah satu media yang berpotensi mendukung pembelajaran bahasa Sunda adalah komik digital. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa komik digital efektif meningkatkan motivasi belajar, keterampilan berbahasa, dan penguasaan kosakata anak (Lestari et al., 2025; Safitri et al., 2024; Yuniarti et al., 2025). Sejalan dengan Santrock (dalam Maulida, 2025) menjelaskan bahwa mendengar cerita secara rutin meningkatkan kemampuan anak untuk memahami narasi, memperluas kosakata, dan membangun pemikiran imajinatif. Namun, sumber cerita atau media pembelajaran berbasis bahasa Sunda yang dirancang secara khusus untuk pemahaman kosakata masih sangat terbatas. Inovasi dan pengembangan mengenai

media untuk memfasilitasi pemahaman kosakata bahasa Sunda anak perlu dilakukan.

Adapun dalam penelitian ini penulis bertujuan untuk mengembangkan media komik digital untuk memfasilitasi pemahaman kosakata bahasa Sunda anak usia 5-6 tahun. Media ini dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun dan diharapkan dapat membantu memfasilitasi pembelajaran bahasa Sunda sekaligus mendukung Upaya pelestarian Bahasa daerah melalui pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai perkembangan anak.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode EDR (*Educational Design Research*). Penelitian EDR ini berfokus pada memperbaiki masalah dalam dunia pendidikan dengan membuat sebuah produk atau media yang berkaitan dengan pengembangan intervensi atau tindakan yang dirancang.

Proses pengembangan media komik digital merujuk pada model pengembangan (*Educational Design Research*) yaitu model generic karya McKenney & Reeves (2012) dengan menggunakan model berikut:



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian Model Reeves

Pada metode penelitian ini terdapat empat tahapan yaitu identifikasi dan analisis masalah. Identifikasi awal dilaksanakan dengan menganalisis masalah penelitian yang terjadi di lapangan terkait pemahaman kosakata anak usia 5-6 tahun, dilanjutkan dengan analisis kebutuhan dan solusi. Selanjutnya, peneliti melakukan perancangan *prototype* media yang akan diujikan kelayakannya oleh ahli media, bahasa, dan materi. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan uji coba penggunaan media kepada siswa menggunakan penilaian observasi untuk melihat pemahaman kosakata bahasa Sunda anak dan dilakukan penilaian respons guru sebagai output dari pembuatan media tersebut. Tahapan terakhir yaitu refleksi, peneliti melakukan identifikasi temuan kekurangan dan kelebihan dari proses dan hasil penelitian.

## HASIL DAN DISKUSI

### 1.1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Komik Digital

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, analisis siswa, dan analisis materi. Analisis kebutuhan pada penelitian ini memperhatikan kondisi yang ada di lapangan. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di TK Sejahtera 4 Kota Tasikmalaya dan TK Pertiwi Kabupaten Kuningan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Sunda pada anak usia dini masih menghadapi beberapa kendala. Implementasi pembelajaran Bahasa Sunda dilakukan dengan adanya kegiatan Kamis Nyunda melalui nyanyian Sunda dan pengenalan beberapa ungkapan sederhana saja. Hal tersebut menyebabkan guru mengalami kesulitan dalam menggunakan bahasa Sunda secara konsisten, terutama terkait penggunaan *undak usuk basa*, sehingga bahasa Indonesia relatif lebih sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, diperoleh informasi bahwa kendala proses pembelajaran bahasa Sunda yaitu keterbatasan penyediaan sumber belajar atau media pembelajaran, khususnya pembelajaran berbasis teknologi digital. Kondisi tersebut menyebabkan paparan bahasa Sunda yang diterima anak sangat minim. Pembelajaran bahasa Sunda dilakukan melalui kegiatan Kamis Nyunda dan pengenalan beberapa ungkapan sederhana.

Temuan tersebut menunjukkan perlunya sumber belajar atau media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini untuk menunjang pembelajaran Bahasa Sunda, khususnya dalam aspek pemahaman kosakata Bahasa Sunda anak. Oleh karena itu, dikembangkan komik digital berbahasa Sunda sebagai alternatif media yang dapat membantu anak memahami kosakata sekaligus mengenalkan budaya lokal. Menurut Ramadhan dalam (Latifah & Sunanto, 2025) Penggunaan komik digital dalam pembelajaran memfasilitasi guru untuk menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari anak, sehingga meningkatkan kebermaknaan dan kualitas pengalaman belajar.

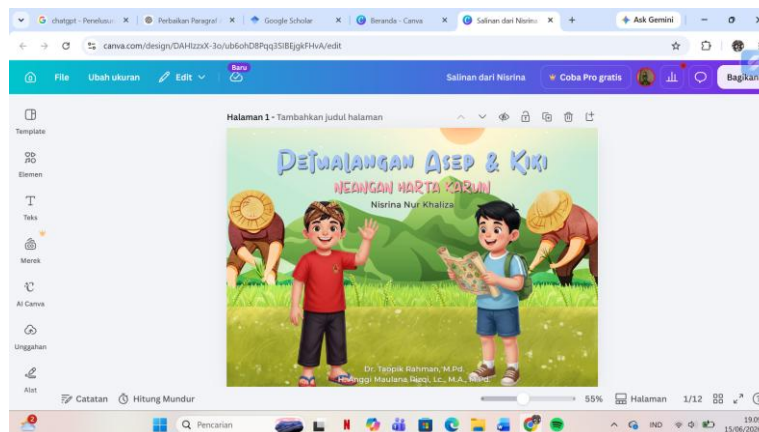
### 1.2. Pengembangan Produk Komik Digital

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dikembangkan komik digital berjudul *Petualangan Asep & Kiki: Neangan Harta Karun*. Cerita dirancang dengan tema lingkungan alam yang dekat dengan kehidupan anak dan memuat nilai-nilai positif seperti menjaga kebersihan lingkungan, sikap tolong-menolong, persahabatan, serta sopan santun. Komik menggunakan bahasa Sunda ragam loma yang sederhana dengan 20 kosakata target yang disajikan secara kontekstual melalui alur cerita dan dilengkapi dengan glosarium. Hal tersebut disesuaikan dengan standar isi tingkat capaian perkembangan anak usia 5-6 tahun mengenai pemahaman kosakata dan aspek bahasa berada pada elemen Dasar – Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni (STEAM). Adapun capaian pembelajaran yang disusun dalam pengembangan produk komik digital dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Pemetaan Capaian Pembelajaran

No	Elemen	Sub Elemen
1.	Nilsa Agama dan Budi Pekerti	a) Sub Elemen 1 : Anak menghargai alam dan seluruh makhluk hidup ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.
2.	Jati Diri	a) Sub Elemen 1 : Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri, serta membangun hubungan sosial secara sehat.
3.	Dasar – Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni	a) Sub Elemen 1 : Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan, menunjukkan minat, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca.

Setelah menentukan tema dan pemetaan capaian pembelajaran tersebut, selanjutnya yaitu perancangan naskah cerita dan pembuatan komik digital. Peneliti membuat desain komik digital menggunakan *Smartphone* dengan aplikasi Canva.



Gambar 2. Pembuatan Komik Aplikasi Canva

Setelah tahap pembuatan selesai, selanjutnya dilakukan tahap validasi produk. Validator dalam penelitian ini yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Proses pengembangan komik dilakukan dengan beberapa kali revisi dengan saran dan masukan dari validator. Hasil validasi menunjukkan bahwa komik digital memiliki tingkat kelayakan yang baik. Ahli media menyatakan 90% aspek berada pada kategori layak dan 10% layak dengan perbaikan. Saran yang diberikan meliputi penyesuaian ukuran huruf dan penambahan penanda warna pada kosakata yang

menjadi fokus pembelajaran. Ahli bahasa menilai sebagian besar aspek telah sesuai namun memerlukan perbaikan pada penggunaan kosakata, struktur kalimat, dan konsistensi ragam bahasa Sunda. Sementara itu, ahli materi memberikan penilaian 100% layak sehingga isi cerita dan materi kosakata dinilai sesuai dengan kebutuhan perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun.

Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa komik digital telah memenuhi aspek tampilan, kebahasaan, dan materi pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan masukan para ahli semakin meningkatkan kualitas produk sehingga layak digunakan pada tahap uji coba. Temuan ini menunjukkan pentingnya proses validasi dalam penelitian pengembangan untuk memastikan media yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

### **1.3. Hasil Uji Coba dan Respons Pengguna**

Komik digital kemudian diujicobakan kepada 18 anak dan satu orang guru kelompok B TK Sejahtera 4 Tasikmalaya. Penilaian difokuskan pada kemampuan anak dalam mengenal, mengingat, menyebutkan, menggunakan, dan memahami kosakata bahasa Sunda yang terdapat dalam cerita. Pada uji coba tahap I yang melibatkan enam anak diperoleh rata-rata persentase sebesar 94,17% dengan kategori sangat tinggi. Selanjutnya, pada uji coba tahap II yang melibatkan dua belas anak diperoleh rata-rata persentase sebesar 86% yang juga berada pada kategori sangat tinggi. Dari hasil angket respon siswa juga dapat dilihat bahwa siswa sangat tertarik terhadap media komik digital yang dibuat, yang berarti komik yang telah dikembangkan peneliti mampu menarik minat baca anak usia 5-6 tahun.

Selain respon siswa, peneliti juga membagikan angket kepada guru untuk melihat respon guru terhadap media yang dikembangkan. Berdasarkan uji respon guru kelompok B pada uji coba luas yang melibatkan satu responden, diperoleh hasil bawa produk komik digital yang dikembangkan menunjukkan hasil 100% dengan kategori sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan layak dan efektif dalam memfasilitasi pemahaman kosakata Bahasa Sunda anak usia 5-6 tahun.

Tingginya capaian tersebut diduga dipengaruhi oleh penggunaan ilustrasi visual yang menarik, alur cerita yang sederhana, serta penyajian kosakata dalam konteks yang dekat dengan kehidupan anak. Anak tidak hanya mendengar kosakata baru, tetapi juga melihat representasi visual dan penggunaannya dalam percakapan, sehingga makna kata menjadi lebih mudah dipahami. Sejalan dengan Wahid (dalam Maharani et al., 2024) media komik digital merupakan gambar-gambar diam maupun tulisan yang membentuk rangkaian cerita, sehingga mampu memberikan gambaran kongkrit dan menarik perhatian peserta.

#### 1.4. Refleksi

Berdasarkan hasil dari tahap uji coba yang dilakukan, komik digital ditemukan kekurangan dan kelebihan dalam proses dan hasil pengembangan. Beberapa kelebihan dari komik digital berbahasa Sunda yang berjudul “Petualangan Asep & Kiki; Neangan Harta Karun” Adalah komik ini mengandung nilai-nilai positif yang dikhususkan untuk memfasilitasi pemahaman kosakata bahasa Sunda anak usia 5-6 tahun serta membantu guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar membaca anak. Hal itu disebabkan oleh pemilihan desain yang menarik dan penggunaan warna-warna yang cerah. Namun, Adapun kekurangan dari komik digital ini disebabkan oleh keterbatasan peneliti dalam merancang naskah cerita berbahasa Sunda untuk anak usia dini.

#### SIMPULAN

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mengembangkan sebuah produk akhir berupa komik digital. Setelah media divalidasi oleh ketiga validator, didapatkan hasil 96.67% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun. Hasil uji coba I yang melibatkan enam anak diperoleh rata-rata persentase sebesar 94,17% dengan kategori sangat tinggi. Selanjutnya, pada uji coba tahap II yang melibatkan dua belas anak diperoleh rata-rata persentase sebesar 86% yang juga berada pada kategori sangat tinggi, dan hasil respon guru yang menunjukkan angka 100% dengan kategori sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dan dapat memfasilitasi pemahaman kosakata bahasa Sunda anak.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Fuji Anisa, I., & Aprianti, E. (2023). *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Implementasi Metode Bernyanyi Terhadap Pembelajaran Bahasa Sunda Pada Anak Kelompok B*. 6(1), 2614–4107.
- Latifah, S., & Sunanto, L. (2025). Sinergi : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 2025. <https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/sinergi>
- Lestari, T., Delfi Eliza, Farida Mayar, & Dadan Suryana. (2025). Improving Children’s Vocabulary Through E-Comic Media: A Development in Early Childhood Education. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 415–427. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v6i2.21430>

- 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>
- Maulida, S. (2025). *Implementasi Tahap Praoperasional dalam Pembelajaran Anak Usia 4-6 Tahun Berdasarkan Teori Jean Piaget*.
- Safitri, N., Nurhidayah Ilyas, S., Dzulfadhilah, F., & Sulistiyani, N. (2024). *Pengaruh Komik Digital Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak di TKIT Wihdatul Ummah Makassar* (Vol. 7, Number 2).
- Wahyudi, I., Annisa, A., Nst, S. A. E., & Manurung, A. S. (2025). The Role of Regional Languages as Markers of Cultural Identity. *HORIZON: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 3(1), 38–45. <https://doi.org/10.54373/hijm.v3i1.2427>
- Yuniarti, R., Rahman, T., & Sianturi, R. (2025). *Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Dalam Memfasilitasi Keterampilan Berbahasa Sunda*.