



PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS *CTL* UNTUK MENGENALKAN BUDAYA DALAM RANGKA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI

Fanis Mislannafsiah¹, Baik Nilawati Astini², Nurhasanah³
Universitas Mataram, Kota Mataram, Indonesia

*e-mail: Fnimislannafsiah@gmail.com¹, nilawati@unram.ac.id², nurhasanah@unram.ac.id³

Riwayat Artikel

Diterima: 5 Oktober 2024

Direvisi: 7 November 2024

Publikasi: 15 Agustus 2025

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan bahasa anak melalui penggunaan media komik berbasis *contextual teaching and learning (CTL)* tema budaya *rimpu Mbojo* pada anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *R&D* pada model *ADDIE* dengan jumlah subjek uji coba sebanyak 13 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Didapatkan skor rata-rata hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi dengan persentase 84% dan ahli media dengan persentase 84,3% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya hasil uji coba pengembangan tahap I didapatkan skor rata-rata persentase 78,4 dan pada uji coba pengembangan tahap II memperoleh skor rata-rata persentase 84,5 dengan kategori berkembang sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik berbasis *CTL* dengan tema budaya *rimpu Mbojo* mampu meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci:

Media komik, berbasis *CTL*, pengembangan bahasa

1. PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa merupakan salah satu dari aspek perkembangan pada anak usia dini yang penting untuk dikembangkan. Sesuai dengan pendapat Neuman & Dickinson (2019) bahwa kemampuan berbahasa anak usia dini (AUD) merupakan salah satu aspek perkembangan yang paling krusial, karena menjadi fondasi bagi kemampuan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Pada anak kelompok B di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), anak-anak berada dalam tahap perkembangan bahasa yang pesat. Selanjutnya Dhieni (2017) Pada manusia bahasa merupakan suatu sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain, meliputi daya cipta dan sistem aturan. Dengan daya cipta tersebut manusia dapat menciptakan berbagai macam kalimat yang bermakna dengan menggunakan seperangkat kata dan aturan yang terbatas. Dengan demikian, bahasa pada manusia merupakan upaya kreatif yang tidak pernah berhenti.

Dari hasil penelitian Etnawati (2021) diperoleh data bahwa 5% anak-anak belajar membaca tanpa instruksi formal, dan 35% mengalami sedikit kesulitan belajar membaca di sekolah. 40% anak-anak belajar membaca hanya dengan upaya yang cukup besar, dan 20% menganggap belajar membaca sebagai tugas tersulit yang pernah mereka hadapi. Berdasarkan pada observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada TK Gandaria Tawali Wera didapati masih ada anak yang kemampuan bicaranya kurang lancar dan belum mengenal huruf. Kemudian ditemukan beberapa permasalahan lainnya mulai dari proses pembelajaran yang lebih banyak terpaku pada lembar LKPD beserta buku



siswa saja dan kurangnya penyediaan media pembelajaran. Selain itu peneliti menemukan bahwa pembelajaran menggunakan media komik belum pernah digunakan pada sekolah tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memiliki solusi yaitu dengan penggunaan media komik berbasis *CTL* dengan tema budaya *rimpu Mbojo* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun. Hal ini sejalan dengan penelitian Puspitorini, dkk. (2014) menyatakan bahwa Penggunaan komik dalam kegiatan pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga membangkitkan ketertarikan dan minat anak. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penggunaan media komik berbasis *CTL* dengan tema budaya *rimpu Mbojo* mampu meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun dengan memperhatikan pembuatan *design* komik yang menarik dan disukai oleh anak-anak dan materi ataupun isi komik yang mudah dipahami oleh anak usia 5-6 tahun serta kemampuan ataupun keterampilan guru dalam penyampaian materi dengan menggunakan pendekatan *CTL*.

Seperti yang dikemukakan oleh Blanchard (2018) menyatakan bahwa *CTL* merupakan suatu konsepsi yang membantu pendidik untuk menghubungkan konten materi ajar dengan situasi-situasi dunia nyata dan memotivasi peserta didik untuk membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya ke dalam kehidupan. Selain itu Keneth (2018) mendefinisikan *CTL* sebagai: “*Contextual teaching is teaching that enables learning in wich student aploy their academic understanding and abilities in a variety of in and out of school context to solve simulated or real world problems, both alone and with others*” (*CTL* adalah pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses belajar di mana siswa menggunakan pemahaman dan kemampuan akademiknya dalam berbagai konteks dalam dan luar sekolah untuk memecahkan masalah yang bersifat simulatif ataupun nyata, baik sendiri-sendiri maupun bersama-sama).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development. R&D adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Kemudian Sugiyono, (2017) Model pengembangan yang peneliti gunakan adalah mengacu pada model penelitian pengembangan model *ADDIE* yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode *Research Design Development (R&D)*. Penelitian ini dilaksanakan di TK Gandaria Tawali Bima, Kecamatan Wera, Kabupaten Bima. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan mulai pada tgl 15 – 27 Juli tahun 2024 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 13 orang siswa di kelompok B.

Menurut sugiyono (2015) deskriptif kualitatif adalah metode pelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi (gabungan), analisis data dan bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Peneliti deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, merangka, menjelaskan, dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dan dikembangkan pada penelitian ini adalah media komik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan prosedur penelitian yang mengacu pada model pendekatan ADDIE (*analysis, design, development, implementation dan evaluation*). Hasil data yang diperoleh pada 5 tahapan prosedur penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah tahap analisis, tahap ini bertujuan untuk digunakan sebagai bahan penyusunan media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan peneliti di TK Gandaria Tawali Bima ditemukan bahwa pembelajaran dalam kelas hanya terpaku pada LKPD saja tanpa adanya penggunaan media pembelajaran yang beragam sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang diminati oleh peserta didik yang berimbas pada kurang maksimalnya stimulus perkembangan anak. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan analisis materi guna mengetahui apakah produk yang akan dikembangkan sesuai dengan materi. Analisis materi dilihat dengan cara penyesuaian tema dengan kurikulum yang berlaku dan digunakan disekolah serta kesesuaian dengan indikator capaian pembelajaran agar produk yang dihasilkan mampu membantu guru dan peserta didik dalam mencapai hasil yang diinginkan. Selain itu analisis karakteristik peserta didik juga diperlukan untuk melakukan penyesuaian penyusunan media yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak, pada usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan bahasa anak mulai belajar menyampaikan perasaan serta pendapatnya menggunakan bahasa yang lebih kompleks dan belajar membaca permulaan. Dengan demikian dalam pengembangan media komik dibuat sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun.

Tahap kedua yaitu *design* (perancangan) peneliti merancang *design* komik ini menggunakan aplikasi *ibis paint* dengan pembuatan ilustrasi 2 tokoh yang disesuaikan dengan pemilihan tema budaya *rimpu* dengan *background* pemandangan pada bagian isi dan *background* rumah *lengge* (rumah adat Bima) pada bagian *cover*, halaman kata pengantar, daftar isi, dan halaman *francis* agar menambah nuansa budaya yang sesuai dengan tujuan pengembangan komik ini yaitu pengenalan budaya *rimpu mbojo* (Bima). Selanjutnya pemilihan warna yang digunakan dalam media komik ini menggunakan warna yang beragam agar menarik minat siswa terhadap media komik. Selain itu penggunaan ukuran huruf yang dipilih adalah ukuran huruf bebas yang disesuaikan dengan desain alur cerita dalam isi komik dengan penggunaan kalimat dan kata-kata sederhana serta mudah dipahami oleh anak. Kemudian *soft file* yang sudah selesai di desain di aplikasi *ibis paint* dijadikan sebagai PDF lalu di print menggunakan kertas A4 dan dijilid spiral lalu dilaminating dan di pres agar tampilan media komik menjadi lebih kuat dan tidak mudah rusak serta bisa digunakan dalam jangka waktu yang lama.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan terdiri atas pembuatan media dan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya menurut Hidayat & Muhammad (2021) bahwa tahap *development* dilakukan untuk memvalidasi produk media pembelajaran yang telah dibuat pada langkah *design*. Pada tahap validasi dilakukan oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media. Validasi media komik dilakukan oleh dosen Universitas Negeri Mataram dan Guru TK Gandaria Tawali Bima, validasi ahli materi berisikan isi, konstruksi dan bahasa, kemudian validasi ahli media berikan tampilan tulisan, tampilan gambar dan fungsi media. Tujuan dilakukan validasi ahli materi dan ahli



media adalah untuk menilai kelayakan produk media komik dengan harapan dihasilkan media komik yang layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli pada media komik didapatkan persentase rata-rata kelayakan ahli materi 84% dan ahli media 84,3% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya pada tahap implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan media komik yang telah dikembangkan dalam proses belajar mengajar di kelas. Berdasarkan hasil uji coba tahap 1 mendapat skor 78,4% dan hasil uji coba tahap 2 mendapatkan skor 85,4%.

Tahap terakhir pada penelitian pengembangan ini adalah tahap evaluasi, pada tahap ini berisi hasil penelitian terhadap produk yang dikembangkan. Tahap evaluasi pada pengembangan media komik ini menggunakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang telah dihasilkan yang nantinya akan dilakukan revisi atau perbaikan.

A. Hasil

Hasil uji validitas oleh dua ahli materi mendapatkan skor rata-rata 84% dan ahli media mendapatkan skor rata-rata 84,3% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya pengembangan tahap 1 memperoleh skor 78,4%, selanjutnya pada pengembangan tahap II memperoleh skor 85,4 dengan kategori berkembang sangat baik. Berikut dapat dilihat pada data di bawah ini :

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Validator	Skor Maksimal	Skor	Persentase	Keterangan
1.	Ahli I	76	64	84%	Sangat layak
2.	Ahli II	76	76	100%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 1.1 tentang hasil validasi dari ahli materi, diperoleh hasil yaitu: dari ahli I mendapatkan persentase 84%, dan dari ahli II mendapatkan persentase 100% dengan skor rata-rata 84%. Artinya materi yang terdapat pada pembelajaran media komik dikategorikan sangat layak, dan bisa digunakan sebagai materi pembelajaran dalam penelitian.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Validator	Skor Maksimal	Skor	Persentase	Keterangan
1.	Ahli I	64	54	84,3%	Sangat layak
2.	Ahli II	64	64	100%	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas tentang hasil validasi dari ahli media, diperoleh hasil yaitu: dari ahli I mendapatkan persentase 84,3%, dan dari ahli II mendapatkan 100% dengan skor rata-rata 84,3%. Artinya media komik dikategorikan sangat layak, dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran dalam penelitian.

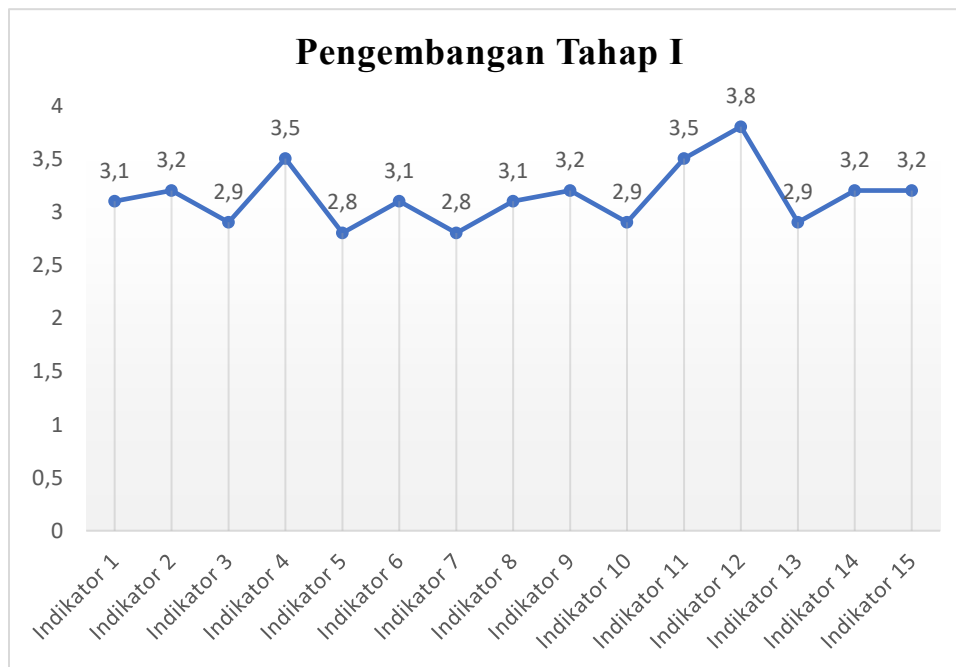
Tabel 3. Pemerolehan Data Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

No	Nama	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Nilai
1	Adinda	48	60	80,0%
2	Agam	47	60	78,3%
3	Amar	46	60	76,6%
4	Arkhan	45	60	75,0%
5	Candra	49	60	81,6%
6	Gibran	46	60	76,6%
7	Maulana	49	60	81,6%
8	Naura	50	60	83,3%



9	Nursila	47	60	78,3%
10	Pian	44	60	73,3%
11	Quenna	51	60	85,0%
12	Rania	47	60	78,3%
13	Sakinah	43	60	71,6%
Rata-rata		78%		
Kategori		Berkembang Sangat Baik		

Hasil rekap penilaian lembar observasi pengembangan bahasa anak pada tahap I diperoleh hasil pengamatan di dapatkan rata-rata hasil 78,4% dengan kategori berkembang sangat baik. Pada tahap pengembangan menunjukkan 1 anak memperoleh 85% dari 13 anak, terdapat 1 anak memperoleh nilai 83,3%, dan 2 anak memperoleh persentase 81,6%, kemudian 1 anak lagi memperoleh persentase 80%, dan 3 anak memperoleh persentase 78,5%, 2 anak memperoleh persentase 76,6%, dan 1 anak lagi memperoleh 75%. Kemudian 2 anak lagi memperoleh nilai 73,3%, dan 1 anak terakhir memperoleh 71,6%. Dari hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap indikator perkembangan bahasa pada anak berkembang sangat baik di kelompok B TK Gandaria Tawali Bima.



Grafik1. Data Hasil Pengembangan Tahap Satu

Hasil observasi pengembangan tahap II ditampilkan pada tabel di bawah ini.

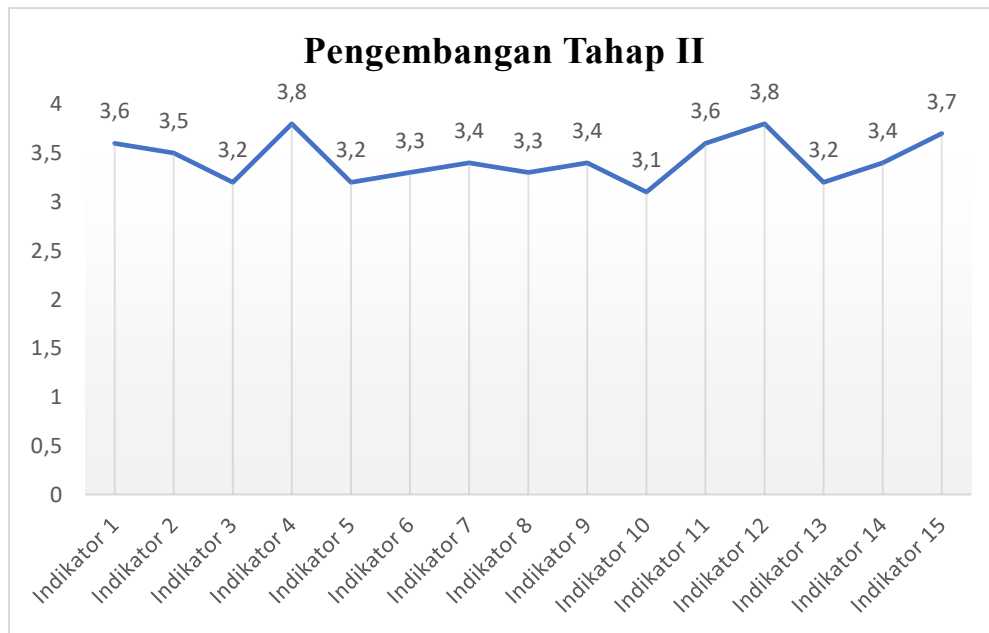
Tabel 4. Pemerolehan Data Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

No	Nama	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Nilai
1	Adinda	52	60	86,0%
2	Agam	52	60	86,0%
3	Amar	53	60	88,3%
4	Arkhan	50	60	83,3%



5	Candra	54	60	90,0%
6	Gibran	50	60	88,3%
7	Maulana	52	60	86,0%
8	Naura	51	60	85,0%
9	Nursila	50	60	88,3%
10	Pian	49	60	81,6%
11	Quenna	51	60	85,0%
12	Rania	53	60	88,3%
13	Sakinah	51	60	85,0%
Rata-rata		85,4%		
Kategori		Berkembang Sangat Baik		

Hasil rekap penilaian lembar observasi pengembangan bahasa anak pada tahap II diperoleh hasil pengamatan di dapatkan rata-rata hasil 85,4% dengan kategori berkembang sangat baik. Pada tahap II pengembangan menunjukkan 1 anak memperoleh 90% dari 13 anak, terdapat 2 anak memperoleh nilai 88,3%, dan 3 anak memperoleh persentase 86%, kemudian 3 anak lagi memperoleh persentase 85%, dan 3 anak memperoleh persentase 83,3%, dan 1 anak terakhir memperoleh persentase 81,6%,. Dari hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap indikator perkembangan bahasa pada anak berkembang sangat baik di kelompok B TK Gandaria Tawali Bima.



Grafik 2. Data Hasil Pengembangan Tahap II

B. Pembahasan

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar kurang variatif dan monoton dengan hanya menggunakan LKPD saja, sehingga peserta didik kurang aktif dan mudah bosan terhadap pembelajaran serta menyebabkan stimulus perkembangan anak menjadi kurang maksimal. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya Rusdiana (2019) menyatakan bahwa.



Bahasa sebagai salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia 5-6 tahun karena dengan bahasa mempermudah anak untuk mengeluarkan ide-ide dan pendapatnya sehingga terjalin komunikasi serta sosialisasi terhadap lingkungannya. Oleh karena itu peran guru dalam penyediaan media pembelajaran maupun metode pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran sangat penting agar mampu menstimulasi perkembangan peserta didik secara maksimal.

Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar peneliti membuat dan mengembangkan media komik berbasis CTL yang di dibuat dengan desain karakter tokoh yang sesuai tema *budaya rimpu* dan alur cerita yang menarik serta penggunaan warna yang beragam agar mampu menarik minat peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun. Menurut Isran Rasyid (2018) Bagi guru, media pembelajaran membantu mengkonkretkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Dengan demikian media dapat membantu tugas guru dan siswa untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini sesuai dengan prosedur tahap-tahapan ADDIE yaitu *analysis* (analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakter, analisis isi), *design* (desain produk), *development* (pengembangan produk), *implementation* (implementasi produk dengan uji coba tahapan 1 dan uji coba tahapan 2) dan *evaluation* (evaluasi). Alasan peneliti memilih model pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Setiap tahapan dilakukan evaluasi dan revisi sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid.

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah tahap analisis, tahap ini bertujuan untuk digunakan sebagai bahan penyusunan media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan peneliti di TK Gandaria Tawali Bima ditemukan bahwa pembelajaran dalam kelas hanya terpaku pada LKPD saja tanpa adanya penggunaan media pembelajaran yang beragam sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang diminati oleh peserta didik yang berimbas pada kurang maksimalnya stimulus perkembangan anak.

Pada tahap ini, peneliti juga melakukan analisis materi guna mengetahui apakah produk yang akan dikembangkan sesuai dengan materi. Analisis materi dilihat dengan cara penyesuaian tema dengan kurikulum yang berlaku dan digunakan disekolah serta kesesuaian dengan indikator capaian pembelajaran agar produk yang dihasilkan mampu membantu guru dan peserta didik dalam mencapai hasil yang di inginkan. Selain itu analisis karakteristik peserta didik juga diperlukan untuk melakukan penyesuaian penyusunan media yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak, pada usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan bahasa anak mulai belajar menyampaikan perasaan serta pendapatnya menggunakan bahasa yang lebih kompleks dan belajar membaca permulaan. Dengan demikian dalam pengembangan media komik dibuat sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun.

Selanjutnya tahap kedua yaitu *design* (perancangan) peneliti merancang *design* komik ini menggunakan aplikasi *ibis paint* dengan pembuatan ilustrasi 2 tokoh yang disesuaikan dengan pemilihan tema budaya rimpu dengan beground pemandangan pada bagian isi dan *background* rumah *lengge* (rumah adat Bima) pada bagian *cover*, halaman kata pengantar, daftar isi, dan



halaman *francis* agar menambah nuansa budaya yang sesuai dengan tujuan pengembangan komik ini yaitu pengenalan budaya *rimpu mbojo* (Bima). Selanjutnya pemilihan warna yang digunakan dalam media komik ini menggunakan warna yang beragam agar menarik minat siswa terhadap media komik. Selain itu penggunaan ukuran huruf yang dipilih adalah ukuran huruf bebas yang disesuaikan dengan desain alur cerita dalam isi komik dengan penggunaan kalimat dan kata-kata sederhana serta mudah dipahami oleh anak. Kemudian *soft file* yang sudah selesai di desain di aplikasi *ibis paint* dijadikan sebagai PDF lalu di print menggunakan kertas A4 dan dijilid spiral lalu dilaminating dan di pres agar tampilan media komik menjadi lebih kuat dan tidak mudah rusak serta bisa digunakan dalam jangka waktu yang lama.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan terdiri atas pembuatan media dan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya menurut Hidayat & Muhammad (2021) bahwa tahap *development* dilakukan untuk memvalidasi produk media pembelajaran yang telah dibuat pada langkah *design*. Pada tahap validasi dilakukan oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media. Validasi media komik dilakukan oleh dosen Universitas Negeri Mataram dan Guru TK Gandaria Tawali Bima, validasi ahli materi berisikan isi, konstruksi dan bahasa, kemudian validasi ahli media berikan tampilan tulisan, tampilan gambar dan fungsi media. Tujuan dilakukan validasi ahli materi dan ahli media adalah untuk menilai kelayakan produk media komik dengan harapan dihasilkan media komik yang layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Pada tahap ketiga yaitu *development* (pengembangan) tahap ini merupakan tahap untuk merealisasikan apa saja yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya (tahap *design*) sehingga mampu menghasilkan produk yang berkualitas. Adapun hasil dari tahap ini yaitu, proses validasi dan percetakan media komik.

Selanjutnya pada tahap implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan media komik yang telah dikembangkan dalam proses belajar mengajar di kelas. Berdasarkan hasil uji coba tahap 1 mendapat skor 78,4% dan hasil uji coba tahap 2 mendapatkan skor 85,4%.

Tahap terakhir pada penelitian pengembangan ini adalah tahap evaluasi, pada tahap ini berisi hasil penelitian terhadap produk yang dikembangkan. Tahap evaluasi pada pengembangan media komik ini menggunakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang telah dihasilkan yang nantinya akan dilakukan revisi atau perbaikan.

4. PENUTUP

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini sesuai dengan prosedur tahap-tahapan ADDIE yaitu *analysis* (analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakter, analisis isi), *design* (desain produk), *development* (pengembangan produk), *implementation* (implementasi produk dengan uji coba tahapan 1 dan uji coba tahapan 2) dan *evaluation* (evaluasi). Alasan peneliti memilih model pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Setiap tahapan dilakukan evaluasi dan revisi sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Hal ini sejalan dengan penelitian Adesfiana dkk (2022) menyatakan bahwa jenis penelitian R&D model ADDIE memiliki keunggulan, salah satunya setiap fase atau tahap dilakukan secara sistemik dan sistematis, model ini juga bersifat sederhana dan terstruktur sehingga lebih mudah dipahami.



Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat dibuat kesimpulan bahwa penggunaan media komik berbasis CTL dengan tema budaya *rimpu Mbojo* mampu meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu; 1) *analysis*, 2) *design*, 3) *development*, 4) *Implementation*, 5) *evaluation*. Media komik yang dikembangkan pada penelitian ini dibuat dalam bentuk komik buku yang dijilid spiral menggunakan kertas A4.

DAFTAR PUSTAKA

- Adesfiana, Zeny Novia, Indri Astuti, and Eny Enawaty. "Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie." *Jurnal Khatulistiwa Informatika* 10.2 (2022): 147-152.
- Dhieni, Nurbiana, Lara Fridani, and S. Psi M. Psych. "Hakikat Perkembangan Bahasa Anak." *Modul Paud diakses pada tanggal 26* (2017).
- Etnawati, Susanti. "Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan* 22.2 (2021): 130-138.
- Hidayat, Fitria, and Nizar Muhamad. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning." *J. Inov. Pendidik. Agama Islam* 1.1 (2021): 28-37.
- Puspitorini, Retno, et al. "Penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif dan afektif." *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 33.3 (2014).
- Rahmawati, Tutut. "Penerapan model pembelajaran ctl untuk Meningkatkan hasil belajar siswa sekolah Dasar pada mata pelajaran IPA." *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 2.1 (2018): 12-20.
- Rasyid, Isran. "Manfaat media dalam pembelajaran." *Jurnal Axiom* 7.1 (2018): 2580-0450.
- Rusdiana, Anisa. *Penggunaan Media Komik Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengungkapkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tarbiyatus Sholihin Dadapan Sumberejo Tanggamus*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Septiliana, Lilla And Andi Prastowo. "Penerapan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Konstruktivistik Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa Kelas Vi Di Madrasah Ibtidaiyah." *Mentari: Journal Of Islamic Primary School* 1.1 (2023): 9-21.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfa, Nasya, Gunawan Gunawan, and Baik Nilawati Astini. "Studi Pendahuluan Pengembangan Media Game Edukasi Spinnng Wheel Pada Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B." *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education* 5.1 (2024): 39-44.