
PENGEMBANGAN *E-COMIC* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KECAKAPAN HIDUP ANAK USIA DINI

Aini Indriasih¹, Sumaji², Badjuri³, dan Santoso⁴

^{1&3}Universitas Terbuka Semarang, ^{2&4}Universitas Muria Kudus

Email: aini@ecampus.ut.ac.id; sumaji@umk.ac.id; badjuri@ecampus.ut.ac.id; santoso@umk.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan 10 Desember 2019
Direvisi 28 Februari 2020
Direvisi 13 Mei 2020
Disetujui 22 Mei 2020

Keywords:

e-comic, *life skills*,
early childhood

Abstract

This study aims to develop e-comics as a learning medium to improve life skills of young children.

The approach used is research and development. This research method is a mixed methods design. The subjects in this study were kindergarten students group B, teachers and head master Batik Kindergarten Kudus. Data collection techniques were carried out using questionnaires, observations, interviews, and documentation. e-comic was developed referring to the stages of development carried out by Borg and Gall.

The results showed that e-comic learning media is feasible to be applied in learning to improve early life skills of children. Quantitatively, the assessment of material experts is (3.87) in either category. Expert assessments are based on curriculum appropriateness, correctness of content and ways of presenting the material included in both categories), and media expert assessments obtained scores (4.0) media expert assessments are based on production considerations, visual design, and technical quality, scores (4.0) in either category. While the assessment given by students in the field test stage (3.88), wider field test (3.99), and operational test (3.91), the acquisition of the score indicates that the e-comic learning media is categorized as good, which means that e-comic learning media are effectively used to improve early life skills. Qualitatively, e-comic media as a learning medium to improve life skills can attract students' attention to learning, facilitate student learning, and stimulate students to remember material more easily.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *e-comic* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecakapan hidup anak usia dini.

Pendekatan yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*R & D*). Metode penelitian ini adalah *mixed methods design*. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa Taman Kanak-kanak kelompok B, guru dan kepala sekolah dan guru TK Batik Kudus. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, observasi, wawancara, dan dokumentasi. *e-comic* dikembangkan mengacu tahap-tahap pengembangan oleh Borg dan Gall.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-comic* layak diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kecakapan hidup anak usia dini. Secara kuantitatif, penilaian dari ahli materi adalah (3,87) dalam kategori baik. Penilaian ahli didasarkan atas kesesuaian kurikulum, kebenaran isi dan cara penyajian materi termasuk dalam kategori baik), dan penilaian ahli media diperoleh skor (4,0) penilaian ahli media didasarkan pada pertimbangan produksi, desain visual, dan kualitas teknis, skor (4,0) dalam kategori baik. Sementara penilaian yang diberikan siswa pada tahap uji lapangan (3,88), uji lapangan lebih luas (3,99), dan uji operasional (3,91), perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-comic* berkategori baik, yang berarti bahwa media pembelajaran *e-comic* efektif digunakan untuk meningkatkan kecakapan hidup anak usia dini. Secara kualitatif, media *e-comic* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecakapan hidup mampu menarik perhatian siswa untuk belajar, memudahkan belajar siswa, serta merangsang siswa mengingat materi secara lebih mudah.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi perkembangan anak selanjutnya, sebab pendidikan anak usia dini merupakan fondasi dasar kepribadian anak. Hibana (2002) menyatakan anak usia dini dapat dijadikan sebagai cermin untuk melihat bagaimana keberhasilan anak dimasa mendatang. Anak yang mendapatkan layanan yang baik semenjak usia 0 hingga 8 tahun memiliki harapan besar untuk meraih keberhasilan di masa mendatang.

Seiring dengan berbagai perkembangannya, anak usia dini sebagai peserta didik menuntut guru untuk mengajar lebih kreatif dan inovatif agar dalam pembelajaran tidak membosankan, sehingga dapat membantu memotivasi perkembangan yang sedang terjadi. Hal tersebut menjadi suatu tuntutan bahwa guru harus mencari media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Guru juga memiliki peran penting dalam menyampaikan pembelajaran pada anak usia dini, dengan memperhatikan tahap-tahap perkembangan dan masa peka setiap anak.

Peningkatan kecakapan hidup bagi anak usia dini perlu dilakukan agar anak dapat memenuhi kebutuhan dasar sehari-hari seperti makan, minum, mandi sendiri, memakai baju, sandal, sepatu tanpa bantuan orang lain. Pemenuhan kebutuhan dasar dapat diperoleh melalui proses pembelajaran dengan tujuan memberikan konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal.

Pada proses pembelajaran guru sering menggunakan media seadanya dengan banyak memberi ceramah dan tugas yang harus dikerjakan, sehingga menimbulkan kebosanan. Maka dalam setiap pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif, hal ini dimaksudkan agar anak termotivasi dalam belajar. Penggunaan *e-comic* diharapkan mampu memotivasi belajar anak. Kecakapan hidup dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari bagi anak usia dini, baik di rumah, di sekolah maupun di lingkungan sekitarnya. Maka dengan *e-comic* diharapkan memotivasi anak untuk belajar melalui contoh cerita yang ada dalam komik tersebut.

Komik merupakan media literasi yang memungkinkan guru untuk mendesain dan membuat sendiri serta mengaitkannya dengan tema pembelajaran (McVicker, 2003; Syarah., et al, 2018). Hal ini sesuai dengan pendapat Riska, Dwi dan Syaichudin (2010). Komik memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran: (1) kemampuan menciptakan minat, (2) membimbing minat baca yang menarik peserta didik, (3) dengan bimbingan guru berfungsi sebagai jembatan menumbuhkan minat baca, (4) mempermudah anak menangkap hal hal yang abstrak, (5) mengembangkan minat baca pada bidang lain, (6) seluruh jalannya cerita komik menuju kesatu arah yaitu kebaikan. Sejalan dengan pendapat diatas, Daryanto (2016), Sudarti (2017), dan Apriyani., et al (2018) menyatakan bahwa kelebihan komik antara lain dapat menambah kosa kata dan dapat meningkatkan minat baca anak.

Media komik merupakan salah satu media visual yang dapat menyajikan materi lebih menarik, meningkatkan motivasi, mampu menyajikan materi lebih konkrit sehingga anak lebih mudah menyerap materi. Hal ini sejalan dengan hasil kajian Levie dan Levie (Lysus Firdaus, 2006) yang menjelaskan bahwa komik dapat memberikan stimulus visual yang dapat membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dengan konsep gambar atau lambang yang menggugah emosi dan sikap peserta didik. Semenata itu riset Nugraheni (2017) menyatakan media komik dapat membantu dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar meskipun diimplementasikan dengan model pembelajaran yang berbeda-beda. Lebih lanjut Sukirman (2012) menyatakan komik mampu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingat kembali.

Aspek kecakapan hidup untuk kemandirian sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yaitu dapat mempergunakan serbet dan membersihkan sisa makanan, dapat menuangkan air dan minum sendiri, dapat makan sendiri, dapat memakai dan melepas pakaian sendiri, dapat memakai sepatu tanpa tali, dapat mencuci tangan sendiri, dapat ke

kamar kecil dan membersihkan dirinya saat buang air, membuka dan menutup keran air, menyikat gigi dengan dibimbing, dan menyimpan mainan atau peralatannya sendiri pada tempatnya. Salah satu faktor utama yang mendukung terjadinya proses belajar mandiri dalam diri anak adalah interaksi anak dengan lingkungan. Dengan demikian anak menjadi terampil, kreatif dan mandiri dalam mengerjakan tugas untuk memenuhi kebutuhan pribadinya.

Komik adalah merupakan salah satu media belajar usia dini dikarenakan mereka masih pada tahap bermain. Pembelajaran pada anak usia dini lebih mengutamakan pada prinsip belajar melalui bermain. Dearden dalam Moeslichatoen (2004) mengemukakan bermain merupakan kegiatan yang nonserius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kepuasan bagi anak. Sedangkan Hildebrand dalam Moeslichatoen (2004) bermain berarti berlatih, mengeksploitasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasikannya ke dalam pengetahuan.

Berdasarkan pendapat di atas dikemukakan pembelajaran di TK lebih bersifat sebagai pembimbing, motivator, dan fasilitator. Guru perlu menyiapkan lingkungan, media dalam proses belajar mengajar. Terlaksananya pembelajaran yang kreatif, efektif, dan menyenangkan secara optimal tentu tidak terlepas dari karakteristik perkembangan anak, prinsip belajar dan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan anak. Seorang guru harus mengetahui dan memahami seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini yang meliputi: aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral, perkembangan fisik-motorik, perkembangan sosial-emosional dan kemandirian, perkembangan bahasa, serta perkembangan kognitif.

Kecakapan hidup adalah kecakapan yang dimiliki seseorang untuk berani menghadapi problema hidup dan kehidupan yang wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga akhirnya mampu mengatasinya (Depdiknas, 2003). Kecakapan hidup merupakan sebuah bentuk kecakapan atau keterampilan yang dapat menunjang kehidupan seorang manusia agar tetap *survive* dalam kondisi apapun, bahkan dapat selalu meningkatkan kualitas hidupnya.

Kecakapan hidup bagi anak usia dini hendaknya dilakukan terintegrasi antara lembaga pendidikan dan di rumah. Terintegrasinya pendidikan ini akan memberikan dasar yang semakin kuat bagi anak untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan karakter dan kepribadiannya yang unggul serta memegang nilai-nilai yang ada di masyarakat. Kecakapan hidup seorang individu merupakan hasil sosialisasi yang didapatkan sejak dini di keluarga, lingkungan sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Sesuai dengan luasnya dan beragamnya lingkungan perkembangan anak, maka semakin banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian kecakapan hidup seorang anak.

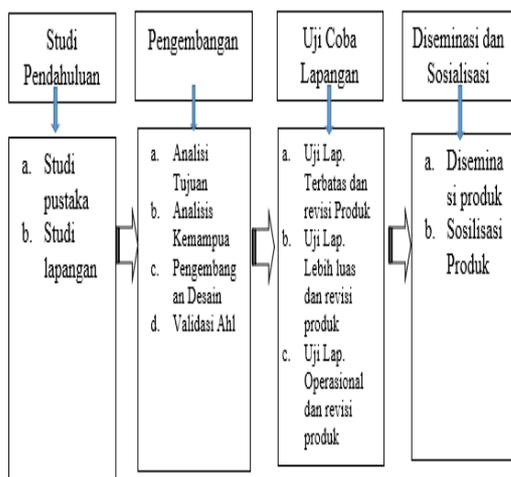
Melalui kecakapan hidup kelak anak dapat memecahkan segala permasalahan tanpa frustrasi tetapi dengan lebih arif dan bijaksana. Kenyataannya di lapangan terdapat perbedaan antara anak yang telah tersentuh konsep kecakapan hidup dengan anak yang belum pernah mendapatkan kecakapan hidup. Pada anak usia pembelajaran kecakapan hidup harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan otaknya. Pembelajaran pada anak usia dini disesuaikan dengan pendekatan-pendekatan: (1) berorientasi pada kebutuhan anak, (2) belajar melalui bermain, (3) kreatif dan inovatif, (4) lingkungan yang kondusif, (5) menggunakan pembelajaran yang terpadu, (6) mengembangkan keterampilan hidup, (7) menggunakan media dan sumber belajar, dan (8) berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak (Depdiknas, 2005; Widayati, 2013).

Pentingnya sebuah media pembelajaran sebagai salah satu solusi perkembangan teknologi pada bidang pendidikan, banyak yang percaya teknologi adalah jawaban dari segala masalah pendidikan (Darmawan, 2012). Teknologi yang digunakan pada penelitian ini yaitu media *e-comic* atau komik digital. Seiring dengan perkembangan zaman, komik tidak hanya dalam bentuk cetak saja. Teknologi yang berkembang begitu pesat menjadikan media digital sebagai media baru untuk menghasilkan komik. *E-comic* yang dikembangkan ini menggunakan media internet dalam penggunaannya maupun dalam publikasinya. Penggunaan situs web maka komik jenis yang dikembangkan ini relatif lebih murah jika dibandingkan komik versi cetak (Maharsi, 2011).

Berdasarkan uraian masalah di atas maka tujuan penelitian ini yaitu: 1) mendeskripsikan penggunaan *e-comik* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pendidikan kecakapan hidup (*life skills*) anak usia dini. 2) mendeskripsikan respon siswa terhadap *e comic* yang untuk meningkatkan kecakapan hidup (*life skills*) anak usia dini. 3) Mendeskripsikan efektivitas *e-comic* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kecakapan hidup (*life skills*) anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Adapun luaran yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu produk media pembelajaran berupa *e-comic* untuk materi kecakapan hidup (*life skills*) anak usia dini. Pengembangan media *e-comic* dilakukan menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall yang terdiri dari sepuluh langkah penelitian, yang dikenal dengan “The R & D Cycle” (Borg dan Gall, 2007). Menyesuaikan dengan kebutuhan peneliti, maka dari sepuluh langkah prosedur pengembangan produk dikelompokkan menjadi empat tahap pengembangan yang terdiri dari tahap 1) pendahuluan, 2) pengembangan, 3) uji lapangan, serta 4) diseminasi dan sosialisasi produk ditunjukkan Gambar 1.



Gambar 1 Langkah Pengembangan Media *E-comic*

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu. 1) angket atau kuesioner, digunakan untuk mengumpulkan data respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *e-comic* dengan menggunakan skala Likert 2) Observasi nonpartisipan berdasarkan proses pelaksanaan pengumpulan datanya karena peneliti tidak terlibat langsung dalam aktivitas responden. 3) Wawancara bebas tanpa menggunakan pedoman yang tersusun secara lengkap dan sistematis. Pedoman wawancara yang digunakan hanya garis besar permasalahan pada produk media pembelajaran *e-comic*. 4) Dokumentasi merupakan langkah awal penelitian dalam tahapan studi pendahuluan sebelum mengembangkan desain produk.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh selama proses penelitian dicatat kemudian dijabarkan secara deskriptif dan ditarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan *e-comic* yang berisi kecakapan hidup untuk anak usia dini disajikan dalam tayangan yang menarik. Penyajian yang menarik tersebut diharapkan dapat menimbulkan rasa senang anak untuk belajar sambil bermain dan memotivasi anak untuk lebih kreatif. Kline dalam Angkowo dan Kosasih (2011) menyatakan bahwa belajar akan efektif apabila dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, apabila anak memiliki minat belajar yang tinggi, tentu materi yang disampaikan mudah diserap oleh anak. *E-comic* atau komik digital adalah media pembelajaran yang baru bagi anak, sehingga anak akan menyukai media ini dengan demikian anak termotivasi untuk belajar.

Penerapan media *e-comic* dalam pembelajaran kecakapan hidup bagi anak usia diharapkan dapat mengembangkan berbagai aspek pengembangan yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek kognitif anak mampu berpikir rasional dari cerita yang ada pada *e-comic*. Aspek afektif dengan cerita yang ada pada *e-comic* yang berisi kecakapan hidup sekali gus karakter yang dapat membentuk karakter anak secara tidak langsung dari bermain *e-comic*. Aspek psikomotor, anak bermain *e-comic* dengan laptop atau komputer berarti mengembangkan keterampilan jari, keterampilan

tangan, dan keterampilan baik motorik kasar maupun motorik halus.

Pengembangan *e-comic* ini dilakukan dengan melakukan analisis tujuan dalam pengembangannya, analisis kemampuan, melaksanakan prosedur pengembangan serta melakukan validasi ahli. Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan media *e-comic* adalah menghasilkan media *e-comic* yang layak untuk materi pembelajaran kecakapan hidup. Media *e-comic* ini dikembangkan dengan harapan mampu meningkatkan motivasi dan membantu anak belajar. Media *e-comic* yang dikembangkan sebagai multi media dalam penelitian ini digunakan untuk menyajikan visualisasi kecakapan hidup anak usia dini untuk lebih konkrit dan menarik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rifai, dan Sujana. (2011), bahwa nilai multi media terletak pada kemampuan dalam menarik perhatian, minat dalam menyampaikan jenis informasi tertentu secara cepat. Penyajian materi dalam *e-comic* disusun dalam ilustrasi gambar yang dilengkapi teks narasi dan dialog.

Studi pendahuluan proses pembelajaran kecakapan hidup anak usia dini dimulai dengan observasi awal terungkap bahwa kegiatan pembelajaran kecakapan hidup anak usia dini di TK Batik guru kurang kreatif dalam menggunakan media, media yang digunakan hanya gambar yang sudah lusuh dan sangat sederhana. Pembelajaran sangat konvensional melalui cerita atau ceramah dengan media yang sederhana tadi. Pembelajaran yang demikian kurang menarik minat anak mengikuti pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah mengungkapkan anak belum mampu mengikuti aturan sekolah dengan baik, seperti datang dengan melepas sepatunya sendiri menaruh tas di rak yang telah disiapkan, mengembalikan mainan yang selesai digunakan, berteriak teriak bila tidak bisa melakukan tugas yang diberikan guru. Cerita dengan gambar dan metode demonstrasi yang diterapkan guru membuat anak jenuh. Agar siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran di sekolah dan meningkatkan motivasi serta minat baca anak maka digunakan media yang menarik yaitu *e-comic* atau komik digital.

Tahap selanjutnya setelah dilakukan penyusunan media adalah validasi ahli materi dan ahli media. Penilaian dari segi materi mengacu pada aspek pertimbangan isi yang

terdiri dari kesesuaian dengan kurikulum, kelayakan isi dan cara penyajian. Aspek penilaian tersebut mengacu kesederhanaan keterpaduan keseimbangan, garis bentuk ruang tekstur dan warna.

Setyosari (Akbar dan Sriwiyono, 2011) menyatakan bahwa media harus memperhatikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran, pemilihan media harus memperhatikan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan karakteristik pembelajar, kesesuaian media dengan lingkungan belajar, kemudahan dan keterlaksanaan pemanfaatan media, dapat menjadi sumber belajar, efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu, tenaga dan biaya, keamanan bagi pembelajar, kemampuan media dalam mengaktifkan siswa, kemampuan media dalam mengembangkan suasana belajar yang menyenangkan, serta kualitas media.

Penilaian aspek kualitas teknis meliputi kemampuan media memotivasi siswa, mempermudah siswa mengingat materi, penyajian media membuat materi lebih menarik serta kemudahan media digunakan. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *e-comic* kecakapan hidup anak usia dini diuraikan berdasarkan langkah-langkah pengembangan Borg dan Gall (dalam Admaja, et al, 2018) yang dikelompokkan menjadi empat tahapan yaitu studi pendahuluan, pengembangan, uji lapangan dan desiminasi serta sosialisasi produk akhir.

Ahli materi dalam validitas produk media *e-comic* adalah kepala sekolah dan guru TK Batik Kudus (Masrupik, S.Pd. AUD dan ibu Noorjananah, S.Pd AUD). Validitas ahli materi dilakukan dengan memberikan produk media beserta lembar penilaiannya. Penilaian ahli materi tahap pertama media *e-comic* kecakapan hidup diperoleh skor (3,67). Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif menurut Lihayati dan Mardiana (2020) termasuk dalam kategori baik, meskipun termasuk kategori baik disarankan oleh ahli materi untuk direvisi.

Masih terdapat beberapa kesalahan dalam penyusunan media. Adapun komentar dan saran dari ahli materi: a) tata tulis kata kalimat pada narasi ada beberapa yang tidak sesuai dengan perkembangan anak di TK (pemberian PR), b) kalimat pada dialog disederhanakan supaya

mudah dipahami anak, dan c) Bagian isi komik masih kurang. Berdasarkan penilaian tersebut saran dari ahli materi ada beberapa revisi bahwa produk sebelum diujicobakan. Hasil penilaian ahli materi tahap kedua media *e-comic* kecakapan hidup diperoleh skor (4,06). Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif termasuk dalam kategori baik dan ada peningkatan skor.

Berdasarkan ketentuan penelitian produk media yang dikembangkan, media dikatakan layak apabila minimal dalam kategori baik. Produk dikatakan layak dari segi materi. Hal tersebut diperkuat pernyataan ahli materi bahwa produk layak diujicobakan.

Ahli media dalam validitas produk media *e-comic* adalah dari unsur dosen bapak yaitu (Dr. Wasis Djoko Dwi Yogo, M.Pd), dosen Universitas Negeri Malang. Validitas ahli media dilakukan dengan memberikan produk media beserta lembar penilaiannya. Berdasarkan hasil penilaian di atas, produk media memperoleh nilai rata rata 3,8. Nilai tersebut apa bila dikonversikan berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif Adapun komentar dan saran ahli media adalah sebagai berikut a) Narasi hendaknya disesuaikan bahasa anak usia dini (TK), b) Warna kurang tajam, pilihan wana cenderung *soft*, c) Sebaiknya ada gambar suasana di kelas.

Hasil penilaian media pada tahap pertama ini selanjutnya dianalisis dan dipertimbangkan untuk melakukan revisi agar produk menjadi lebih baik, yaitu dilakukan penilaian tahap kedua. Pada Penilaian ahli media tahap kedua, rata rata skor yang diperoleh meningkat menjadi 4,2. Berdasarkan pedoman konversi, maka media *e-comic* yang telah direvisi menjadi kategori sangat baik dan layak untuk diujicobakan.

Uji lapangan terhadap media *e-comic* dilakukan pada anak kelompok B TK Batik di kabupaten Kudus. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji lapangan terbatas dan uji operasional.

a. Uji lapangan terbatas

Pertama, dengan mengambil sampel lima anak TK Batik kelompok B sebagai responden. Siswa dipilih sebagai sampel memiliki tingkat kecerdasan tinggi sedang dan kurang. Penentuan responden berdasarkan pertimbangan guru dan kepala TK Batik Kudus. Uji coba dilakukan pada hari Sabtu tanggal 28 September 2018. Responden didampingi guru

kelas diberikan *e-comic* yang sudah ada di laptop dengan bantuan LCD proyektor. Responden mengoperasikan *e-comic* dengan bantuan guru dan peneliti. Berdasarkan hasil kuesioner diperoleh rata rata skor (3,88), maka media *e-comic* yang dikembangkan termasuk kategori baik. Selain observasi selama uji terbatas observasi juga dilakukan pada uji operasional.

Kedua, Uji Coba Kelompok Kecil dengan mengambil sampel sepuluh anak TK Batik kelompok B sebagai responden. Siswa dipilih sebagai sampel memiliki tingkat kecerdasan tinggi sedang dan kurang. Penentuan responden berdasarkan pertimbangan guru dan kepala TK Batik Uji coba dilakukan pada hari Sabtu tanggal 19 dan 20 Oktober 2018. Responden didampingi guru kelas diberikan *e-comic* yang sudah ada di laptop dengan bantuan LCD proyektor. Responden mengoperasikan *e-comic* dengan bantuan guru dan peneliti. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata rata (3,99) maka media *e-comic* yang dikembangkan termasuk kategori baik.

b. Uji coba operasional (Uji klasikal)

Pada tahap uji coba produk secara operasional (klasikal) dengan melibatkan anak TK Batik kelompok B yang dilakukan pada hari Sabtu tanggal 01 sampai 3 November 2018. Responden dalam kelas ini terdiri dari 15 anak. Seperti tahap sebelumnya pada uji operasional ini siswa menghadapi komputer atau laptop dipandu oleh guru dan peneliti untuk belajar *e-comic*. Kemudian anak diminta memberikan penilaian terhadap produk *e-comic* dibantu oleh guru.

Hasil penilaian responden terhadap uji operasional adalah berikut 1) Diperoleh nilai rata-rata penilaian responden (3,91). Berdasarkan tabel konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka media *e-comic* yang dikembangkan termasuk kategori baik. Selain angket, juga dilakukan observasi selama uji lapangan berlangsung. 2) Hasil observasi pada uji coba operasional menunjukkan bahwa siswa tertarik belajar menggunakan *e-comic*. 3) Berdasarkan hasil wawancara selama proses uji coba beberapa anak dan guru pendamping menyatakan senang. Hal ini dikarenakan selain belajar dengan materi kecakapan hidup dan pembentukan karakter juga anak mengembangkan motorik kasar maupun motorik halus. Anak mengenal komputer (laptop) dan belajar memainkan *key board* dengan jari jarinya. Sama pada saat anak uji coba terbatas

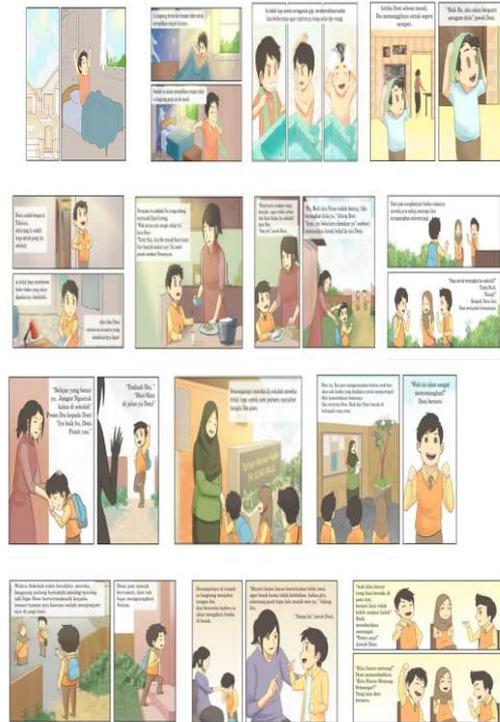
anak menyatakan menyukai bermain *e-comic* ini dan menunjukkan tanggapan yang positif.

Hasil penelitian yang dilakukan memiliki persamaan dan perbedaan dengan riset Lestari (2014), penelitian Ratnasari dan Santoso (2015), penelitian Masfuah (2015), riset Rakhma, Widyaningsih dan Mawartiningsih (2016), penelitian Widyatmoko (2019), dan riset Vivianti dan Ratnawati (2019). Adapun persamaannya yaitu pada metode penelitian yang digunakan. Sementara itu perbedaannya terdapat pada fokus dan hasil penelitiannya.

Penelitian Lestari (2014) menunjukkan bahwa media bimbingan dan konseling berbasis Islami yang dikembangkan dapat merangsang dan meningkatkan kemandirian siswa dalam suasana bermain yang menyenangkan. Sementara itu riset Ratnasari dan Santoso (2015) menunjukkan bahwa pembelajaran sangat efektif dengan media pembelajaran tematik integratif berbasis budaya lokal masyarakat kabupaten Pati melalui pendekatan *scientific*. Penelitian Masfuah (2015) menemukan bahwa berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dengan uji regresi, didapatkan persamaan $\hat{Y} = 1,006 X - 10,17$ dan didapatkan hasil koefisien korelasi antara kecakapan personal dengan literasi sains siswa (r_{XY}) sebesar 0,56 yang berarti terdapat hubungan positif antara kecakapan personal dengan kemampuan literasi sains siswa. Selain itu, berdasarkan analisis data, diperoleh nilai koefisien determinasi (r^2) sebesar 0,314 yang berarti bahwa 31% kemampuan literasi sains dipengaruhi oleh kecakapan personal, sedangkan 69% dipengaruhi oleh faktor lain

Lebih lanjut penelitian Rakhma, Widyaningsih dan Mawartiningsih (2016) menyatakan bahwa berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh 2 validator, media *magic crossword puzzle* termasuk dalam kategori valid. Penerapan metode demonstrasi dengan media *magic crossword puzzle* efektif digunakan untuk pembelajaran materi peristiwa alam, dapat dilihat dari ketuntasan klasikal pada nilai pretes yaitu sebesar 55,56% kemudian pada setelah menerapkan *magic crossword puzzle* naik menjadi 94,4%, dan riset Widyatmoko (2019) menyebut bahwa berdasarkan uji *t* tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media *game puzzle* di kelas III efektif dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu riset Vivianti dan Ratnawati (2019) menyatakan kit permainan edukasi rumah boneka yang

terintegrasi dengan *Arduino nano* dan *Reed switch* dapat menghasilkan suara doa sehari-hari dan berbagai *sound effect* yang mendukung peningkatan kompetensi anak dalam hafalan doa sehari-hari dan pendidikan keterampilan hidup.



Gambar 2 Hasil *e-comic* yang dikembangkan

SIMPULAN

Penilaian ahli materi sebesar 3,87 dan penilaian ahli media sebesar 4,2 termasuk dalam kategori baik. Sementara penilaian siswa dalam tahap uji lapangan terbatas 3,8 dan uji lapangan lebih luas 3,99 serta uji operasional 3,91 dalam tahap uji lapangan tersebut termasuk dalam kategori baik. Dengan demikian media *e-comic* yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar kecakapan hidup, membantu mengaktifkan siswa secara fisik dan emosi, serta mempermudah siswa dalam belajar.

Adapun saran yang diberikan yaitu untuk meningkatkan kecakapan hidup anak usia dini maka dalam pembelajaran dapat menerapkan media *e-comic*, sebagai dasar pertimbangan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *e-comic* dapat meningkatkan kecakapan hidup anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Rivai dan Sujana, Nana. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Atmaja, N.M.K, dan Anggorowati, K.D. 2018. Pengembangan Model Permainan Sepaktakraw Sebagai Pembelajaran Pendidikan Jasmani Bagi Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 7 (2): 104-114.
- Borg and Gall. 2007. *Education Research*. New York: Allyn and Bacon.
- Darmawan D. 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2005. *Pedoman teknis penyelenggaraan POS PAUD*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Eko Putro, Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hibana, S Rahman. 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Pres.
- Lestari, Indah. 2014. Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Berbasis Islami Untuk Membentuk Karakter Mandiri Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4 (1).
- Lihayati, A.S dan Mardiana. 2019. Pengaruh Media Komik Terhadap Pengetahuan Tentang Sarapan Pada Siswa SDN Padangsari 02. *Sport and Nutrition Journal*, 1 (1): 12-18.
- Lyus Firdaus. 2006. Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Al-'Arabiyyah*, 3 (1): 5-17.
- Maharsi, Indira. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: KATA BARU.
- Masfuah, Siti. 2015. Pengaruh Kecakapan Personal Terhadap Literasi Sains Siswa. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5 (2):
- Nugraheni, Nursiwi. 2017 Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7 (2): 111-117.
- McVicker, C. J. 2003. For Learning to Read, 85-89.
- Moeslichatoen. 2004 *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ratnasari, Yuni., dan Santoso. 2015. Efektifitas Media Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Budaya Lokal Masyarakat Pati Melalui Pendekatan *Scientific*. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5 (2).
- Rakhma, Ifa Seftia, Widyaningsih, Unik dan Mawartiningsih, Lilik. 2016. Pengembangan Magic *Crossword Puzzle* Sebagai Media Pembelajaran IPA Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7 (1): 69-77.
- Riska Dwi N dan M Syaichudin. 2010. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1 (1): 1-10.
- Sa'dun Akbar dan Hadi Sriwiyana. 2011. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Sudarti. 2017. Pemanfaatan Media Komik Dan Metode Latihan Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis

- Cerpen Siswa Kelas X-1 SMA N I Cepiring Semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016. *Majalah Ilmiah Inspiratif*, 2 (3): 3.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Syarah, E.S, Yetti, E, Fridani, L. 2018. Pengembangan Media Komik Elektronik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Kelautan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12.
- Vivianti, dan Ratnawati, Dwi. 2019. Implementasi *Arduino Nano* dan *Reed Switch* Untuk Permainan Edukasi Hafalan Doa Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10 (1): 40-47.
- Widayati, T. 2013. Pengembangan Karakter Anak Usia Dini Melalui Simulasi Kecakapan Hidup. *Jurnal ilmiah Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Non Formal*. 8 (2): 85-93.
- Widyatmoko, Herwin. 2019. The Development Of educational Puzzle *Game* Based On The Local Wisdom Using *Flash* Media to Educate The Students' Characteristic Of Primary School. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9 (2): 192-198.