



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis e-Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini 5-6 Tahun

Lusiana Tapiyah A. Ma, Rikha Surtika Dewi, Maesaroh Lubis

ABSTRACT

The use of learning media in early childhood should be varied and follow the various developments, one of them is the development of technology so that children are happy to follow learning activities. This research aims to produce a product in the form of e – comics-based learning media to enhance the children's interest in reading an early age 5-6 years. This research is a type of R & D (Research and Development) research with a four D development model that is 1) Define 2) Design 3) Develop and 4) Disseminate. Test subject were children in group B Play group Al Kahfi Tasikmalaya city, with a two-stage implementation of the trial that field, namely, field trials early or limited by 2 the subject and the field trial implementation with 7 subject. Data collection techniques in this study using observation, interviews, documentation and questionnaires. Data analysis using quantitative descriptive. The result showed the assessment of material experts to get the average score 4,58 (very good), the assessment of media experts to get the average score 4,63 (very good), the assessment of teacher earn a percentage of 94,11 % (decent), and based on the response of the child B group through the sheet assessment of the field trials beginning with the percentage of 97,22%(decent) and the results of the field test the implementation with the percentage of 92,3% (decent). Based on the results of the research can be concluded that overall media-based learning e-comics worth is used as the learning media to increase interest in reading at an early age 5-6 years

Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Indonesia

ARTICLE HISTORY

Submitted 14 Maret 2022

Revised 16 Maret 2022

Accepted 17 Maret 2022

KEYWORDS

development, learning media, e-comic, reading interest

CITATION (APA 6th Edition)

Lusiana Tapiyah A. Ma, Rikha Surtika Dewi, Maesaroh Lubis. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis e-Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*. Volume 1 (1), page. 34-39

*CORRESPONDANCE AUTHOR

lusianatapiyah19@gmail.com

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang mengalami tahap pertumbuhan dan perkembangan sangat penting dalam kehidupan, sehingga pada masa ini disebut dengan masa golden age atau masa keemasan anak, yaitu masa atau periode yang sangat berpengaruh dan menentukan periode – periode perkembangan selanjutnya. Hal ini mencakup fisik, kognitif maupun sosial emosionalnya (Sujiono, 2009:6). Salah satu tahap perkembangan pada anak usia dini atau usia 5-6 tahun adalah kemampuan membaca dan menulis (literacy), di mana



kemampuan ini harus dibangun sejak dini sebelum anak mengenal dunia pendidikan formal agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Pada fase anak usia dini inilah hal pertama yang harus dilakukan adalah mengembangkan minat baca agar anak terbiasa dengan budaya membaca.

Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf yang telah membentuk kata, kalimat, paragraf dan wacana saja, tetapi lebih dari itu bahwa membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang, tanda, tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca (Dalman, 2014:5). Selain itu, membaca juga merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis (Tarigan, 2008:07).

Saat ini rendahnya minat baca masih menjadi pekerjaan rumah yang belum terselesaikan. Berbagai program telah dilakukan untuk mengembangkan minat baca. Hal ini disebabkan karena minat baca tidak selalu berada pada level yang tinggi. Berbagai situasi turut memberi pengaruh, misalnya memberikan buku yang tidak sesuai dengan usia anak atau memaksakan anak untuk membaca buku yang tidak diminati maka secara langsung berpengaruh terhadap situasi hati anak. Pemerintah berupaya mencari solusi terbaik untuk mengembangkan minat dan kebiasaan membaca, salah satunya tentang pentingnya pembiasaan membaca buku non pelajaran secara rutin selama 15 menit sebelum pelajaran dimulai. Gerakan ini disebut dengan Gerakan Literasi Sekolah atau GLS. Hal ini diharapkan dapat membuat siswa terbiasa membaca buku setiap hari sehingga terbentuklah budaya membaca (Permendikbud, No. 23 Tahun 2015).

Berdasarkan hasil penelitian Hartono (2013) dalam jurnal Euis Imas Daeni yang berjudul *Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Di Kelompok B2 TK Darussalam*, menyatakan bahwa pada saat ini anak usia dini masih memiliki minat yang rendah dalam membaca. Hal tersebut dapat dilihat ketika anak sulit tertarik untuk membaca dan menyimak bacaan, jika anak tertarikpun hanya bertahan sebentar, padahal ketika bermain handphone anak bisa bertahan hingga beberapa jam maka hal itu menjadi tugas atau tanggungjawab besar untuk orangtua, sekolah dan masyarakat agar minat baca tumbuh dalam diri anak. Selain hasil riset peneliti juga melakukan kegiatan observasi disalah satu lembaga PAUD di Kota Tasikmalaya, ternyata minat baca anak-anak masih kurang anak cenderung acuh untuk menyimak atau mengenal bacaan. Setelah diamati ternyata media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan bacaan kepada anak hanya terpaku pada buku yang mengandung banyak teks tanpa gambar yang bisa menarik minat anak. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang sangat terbatas dan metode yang digunakan guru dalam mengajarkan membaca kurang variatif sehingga anak-anak kurang termotivasi. Tentunya hal tersebut harus segera diatasi dan mencari solusi mengenai media pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengembangkan minat baca agar anak senantiasa tertarik dan terbiasa dengan kegiatan membaca sejak dini. Maka judul penelitian ini yakni : Pengembangan Media “Pembelajaran Berbasis E-Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini 5 – 6 Tahun.”

PEMBAHASAN**A. Tahap Pendefinisian**

Penelitian dan pengumpulan informasi awal dalam penelitian, peneliti melakukan pengumpulan informasi dengan menganalisis kebutuhan pembelajaran anak dengan cara mengobservasi dan melakukan wawancara dengan guru kelas dan anak kelompok B. Dalam penelitian dan pengumpulan informasi awal ditemukan beberapa masalah, yaitu : Dalam pembelajaran media pembelajaran masih terbatas dan kurang beragam serta pada kegiatan pengenalan bacaan pada anak guru cenderung menggunakan Bacalah dan LKA.

B. Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengumpulan informasi awal, dapat diambil kesimpulan bahwa dibutuhkan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca pada anak di Kelompok Bermain Kelompok B. Maka peneliti membuat sebuah inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran berupa e – komik untuk meningkatkan minat baca pada anak.

C. Tahap Pengembangan**1. Desain Produk Awal**

Desain produk awal media pembelajaran e-komik ini dikembangkan dengan tujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat baca pada anak Kelompok Bermain Kelompok B. setelah melakukan analisis pembelajaran, peneliti menganalisis media yang akan dikembangkan. Langkah – Langkahnya sebagai berikut :

- a. Membuat desain media pembelajaran e – komik dengan menggunakan aplikasi *canva* dan *cup cut* yang disesuaikan dengan fungsi dan tujuan pembelajaran
- b. Mengumpulkan bahan dan alat yang diperlukan, serta
- c. Melakukan validasi media pembelajaran e – komik kepada ahli materi dan ahli media

2. Hasil Penilaian Ahli Materi

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara memberikan angket yang mencakup penilaian terhadap aspek ketepatan materi, isi materi, bahasa, kejelasan informasi dan motivasi. Ahli materi dalam pengembangan media pembelajaran e – komik ini adalah dosen dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini yaitu Bunda Yulyawati, M. Pd dengan melakukan dua kali tahap validasi. Data Hasil Penilaian oleh Ahli Materi terhadap media e-komik pada tahap akhir adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Indikator	Skor
1	Ketepatan Materi	5
2	Isi Materi	4,83
3	Bahasa	4,6
4	Kejelasan Informasi	4,5
5	Motivasi	4
	Jumlah Skor	22, 93
	Rata- Rata Skor	4,58
	Kriteria	Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi materi oleh ahli materi tahap II, media pembelajaran e - komik dinyatakan “Sangat Baik” untuk diujicobakan tanpa revisi.

3. Hasil Penilaian Ahli Media

Ahli media dalam pengembangan media pembelajaran e – komik ini adalah dosen dalam bidang Pendidikan Teknologi Informasi yaitu :

Bapak Taopik Muhammad, S. Pd., M. Kom, yang mencakup penilaian tampilan tulisan, tampilan gambar, audio atau suara dan fungsi media. **Data Hasil Penilaian oleh Ahli Materi dalam dua tahap validasi terhadap media e – komik menghasilkan data tahap akhir validasi sebagai berikut :**

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Indikator	Skor
1	Tampilan Tulisan	4,6
2	Tampilan Gambar	4,83
3	Audio/Suara	4,5
4	Fungsi Media	4,6
	Jumlah Skor	18,53
	Rata- Rata Skor	4,63
	Kriteria	Sangat Baik

D. Hasil Uji Coba Lapangan Awal atau Terbatas

Uji coba lapangan awal media pembelajaran berbasis e - komik melibatkan satu orang guru kelompok B, dan 2 orang anak kelompok B di Kelompok Bermain Al Kahfi Kota Tasikmalaya. Dua siswa ini dipilih oleh guru kelas berdasarkan tingkat kognisi dan kephahaman yang berbeda (sedang, dan tinggi). Hasil uji coba lapangan awal berdasarkan penilaian guru kelompok B dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis e - komik mendapatkan presentase 94,11%, dengan kategori layak untuk digunakan. Selanjutnya, hasil uji coba lapangan awal oleh dua anak berdasarkan lembar penilaian tersebut dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis e - komik mendapatkan presentase 97,22%, dengan kategori layak untuk digunakan.

E. Hasil Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan media pembelajaran berbasis e - komik melibatkan 8 anak kelas B Kelompok Bermain Al Kahfi. Berdasarkan penilaian uji coba lapangan media pembelajaran berbasis e - komik didapatkan hasil 92,3% dengan kategori “layak”.

F. Tahap Penyebarluasan

Tahap penyebarluasan merupakan tahap akhir dari tahap penelitian dan pengembangan ini. Pada tahap ini peneliti akan memasukkan media ke dalam DVD dan menyebarluaskan di Kelompok Bermain Al Kahfi dan menyerahkan ke perpustakaan Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya bahkan lebih luasnya dimasukan ke Aplikasi *Playstore* dengan mempertimbangkan kembali saran dan masukan dari para ahli. Berdasarkan hasil penelitian dan pengumpulan data dapat disimpulkan bahwa pada kegiatan pengenalan membaca pada anak usia dini perlu dikembangkan media pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis e – komik bagi anak-anak. Melalui media pembelajaran berbasis e - komik yang dikembangkan, diharapkan media ini dapat digunakan oleh guru sebagai bahan ajar mengenalkan bacaan kepada anak, ataupun dapat digunakan oleh anak secara mandiri dengan pendampingan orangtua atau orang dewasa.

SIMPULAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Sugiyono (2013: 407) menyatakan bahwa *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk suatu produk dalam penelitian ini produk yang

dihasilkan yakni media pembelajaran e - komik. Prosedur pengembangan pada penelitian *R&D* ini menggunakan model pengembangan *Four-D Model* (4D) yang terdiri dari empat tahap yaitu: (1) *Define* (pendefinisian); (2) *Design* (perancangan); *Develop* (pengembangan); dan (4) *Disseminate* (penyebaran).

Media pembelajaran e-komik yang dikembangkan sudah layak digunakan, hal ini ditunjukkan berdasarkan penilaian ahli materi dengan rata-rata skor 4,58 (sangat baik), penilaian ahli media memperoleh rata-rata skor 4,63 (sangat baik), penilaian dari guru memperoleh presentase 94,11% (layak), serta berdasarkan respon anak kelompok B melalui lembar penilaian anak didapatkan hasil pada uji coba lapangan awal dengan presentase 97,22% (layak), dan hasil uji coba lapangan pelaksanaan dengan presentase 92,3% (layak).

REFERENSI

- Adibah. (2018). Peranan Perpustakaan Sekolah dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Sumbula : Volume 3, Nomor 2, Desember*
- Aeni, Wiwik Akhirul&Ade Yusupa. (2018). Model Media Pembelajaran e-Komik untuk SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan Vol: 06/01*
- Amini, Aisiyah. (2021). Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *JPGSD. Volume 9 Nomor 6 Tahun*
- Anjani, S., Dkk. (2019). Pengaruh Implementasi Gerakan Literasi Sekolah terhadap Minat Baca dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sd Gugus II Kuta Utara. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia Vol.3 No 2, Agustus*
- Ariyani, Dewi. (2018). Pendidikan Literasi Keuangan pada Anak Usia Dini di TK Khalifah Purwokerto. *Yin Yang. Vol. 13 No. 2*
- Elendiana, Magdalena. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling Volume 2 Nomor1*
- Farida, Tuti. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bermain Peran. *Jpp Paud Untirta: Vol. 5 No. 2 Nov*
- Hapsari, Agni Era. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* Berbantuan Media Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa. *Scholaria, Vol. 7 No 1, Januari.*
- Harahap, Sri Mahrani. (2019). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman melalui Metode Global pada Mahasiswa Semester II Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Institut Pendidikan Tapanuli Selatan. *Vol.7 No.3 Edisi Agustus.*
- Hartati, Umi. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Bedah Beruang (Belajar Mudah Berhitung Kurang)” untuk Mengenalkan Konsep Pengurangan pada Anak Taman Kanak-kanak Kelompok B. *Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Husen, Wan Ridwan., Arni Apriani dan Fajar Nugraha. (2020). Tahap Perencanaan Media Pembelajaran Komik Strip Abah Umis pada Materi Kausa Materialis Pancasila. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran, 5 (1)*
- Ismail (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Tata Cara Penggunaan Oil Pastel : *Universitas Negeri Makasar.*

- Rahmi, Mar'atush Sholichah Muntaha. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education. Volume 3*
- Rakimahwati. (2018). Pelatihan Pembuatan Boneka Jari Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di Kecamatan V Koto Kampung dalam Kabupaten Padang Pariaman. *Early Childhood Vol. 2 No. 2b, November.*
- Riyanti, Supini. (2019). Korelasi antara Minat Baca dengan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Kompleks pada Siswa Kelas VII SMP Negeri Sumber Rejo Kabupaten Musi Rawas . *Diksa : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.*
- Sugiyono, S. (2010). Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta.*
- Sujiono, Y. N. (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: *Indeks.*
- Syarifudin, Furqon. (2020). Pengaruh Minat Baca dan Membaca Pemahaman terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Margaasih Kabupaten Bandung. *Wistara, Vol. III, No. 2, September.*
- Ulya, Nanda Rifaatul. (2020). Strategi Pembelajaran Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca. *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa IV 2020 HMJ Sastra Arab, Fakultas Sastra, Universitas 444 Negeri Malang Vol. 5 No. 1*
- Wiratsiwi, Wendri. (2020). Penerapan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 10.*
- Wirahyun, Kadek (2017). Meningkatkan Minat Baca melalui Permainan Teka Teki Silang dan 'Balsem Plang'. *Acarya Pustaka, Vo.3, No.1, Juni*
- Wiratama, Novialita Angga., & Nourma Oktaviarini. (2019). Analisis Minat Baca Siswa Kelas III pada Subtema Perkembangan Teknologi Transportasi MI Modern Mutiara Iman Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. *Seminar Nasioanal PGSD UNIKAMA <https://conference.unikama.ac.id/artikel/> Vol. 3, November*
- Zein, Riwayati. (2020). Pengaruh Kartu Huruf Bergambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bhakti Bunda Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai, Volume 3 Nomor 3.*