

Pengembangan Komik Subtema Binatang di Hutan terhadap Karakter Anak Usia Dini

Bestasa Ananda^{1✉}, Susun Nayati Nasution²⁾, Santa Idayana Sinaga³⁾

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang

¹email: bestasa82@gmail.com

²email: susunayatinasution@gmail.com

³email: paudsanta@gmail.com

DOI: [10.31849/paud-lectura.v4i02.8824](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.8824)

Received 25 December 2021, Accepted 25 March 2022, Published 13 April 2022

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana prosedur pengembangan komik subtema binatang di hutan sebagai media untuk menanamkan karakter bagi anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik subtema binatang di hutan terhadap karakter anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (RnD) berdasarkan prosedur model penelitian Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono terdiri dari 10 langkah, namun peneliti hanya menggunakan 7 langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba, dan revisi produk. Produk komik subtema binatang di hutan ini di validasi oleh 2 ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Dari kedua ahli mendapat nilai validasi yaitu 89,73% yang mendapat kategori sangat valid. Komik ini diuji coba lapangan ke delapan anak usia 5-6 tahun TK Negeri Pembina Desa Lubuk Seberuk. Uji coba dibagi menjadi 2 yaitu uji coba perseorangan dan uji coba kelompok. Dari hasil uji coba lapangan didapatkan skor kelayakan sebesar 91,7% dan 80,55% yang berada pada kategori layak.

Kata Kunci : *Komik, Binatang di Hutan, Karakter*

Abstract

The problem in this research is how the procedure for developing animal sub-theme connections is in the forest as a medium to instill character for children aged 5-6 years. This study aims to develop comics with sub-themes of animals in the forest for the characters of children aged 5-6 years. This study uses a Research and Development (RnD) type of research based on the Borg and Gall research model procedure modified by Sugiyono consisting of 10 steps, but the researcher only uses 7 steps, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, product revision, trials, and product revisions. The comic product sub-theme of animals in the forest was validated by 2 experts, namely material experts and media experts. From the two experts got a validation value of 89.73% which got a very valid category. This comic was field tested to eight children aged 5-6 years in the Pembina State Kindergarten of Lubuk Seberuk Village. The trial was divided into 2, namely individual trials and group trials. From the results of field trials, it was found that the feasibility score of 91.7% and 80.55% were in the feasible category.

Keywords: *Comics, Animals in the Forest, Character*

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran ialah suatu yang bisa dimanfaatkan untuk di bantu ketika proses pembelajaran agar lebih menyenangkan sehingga anak bias memahami pembelajaran dengan baik. Rasa ingin tahu anak akan timbul jika menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan saat pembelajaran yaitu media komik.

Komik ialah media yang berisi kotak-kotak cerita yang dilengkapi dengan balon-balon kata pada setiap gambar supaya pembaca dapat memahami alur dan isi cerita yang ingin disampaikan si pengarang. Isi cerita di dalam komik tidak hanya bersifat menghibur pembacanya, tetapi juga dapat bersifat edukasi (unsur pendidikan). Dengan media komik ini juga dapat menanamkan nilai-nilai moral dan karakter anak usia dini melalui alur cerita komik subtema binatang di hutan.

Setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda. Membentuk karakter atau akhlak yang baik pada anak tidaklah semudah membalik telapak tangan. Pendidikan karakter harus ditanamkan sedini mungkin. Mulai dari keluarga kemudian bisa dikembangkan oleh pendidik di lembaga pendidikan formal yang dimulai dari jenjang pendidikan anak usia dini lalu pendidikan dasar. Karakter adalah suatu sifat, sikap, kebaikan, tindakan seseorang yang berkaitan dengan moral. Baik dan buruknya karakter seseorang dapat dilihat dengan moralitas yang dimiliki. Suatu kebenaran tidak akan terbangun secara sendiri tanpa mengkaitkan karakter yang menegakkan suatu kebenaran. Perbuatan baik yang dilakukan seseorang akan mencerminkan moralitas dan kebenaran yang telah terbentuk dalam diri seseorang.

Dalam penelitian (Syarah et al.,

2018) yang berjudul "Pengembangan Media Komik Elektronik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Kelautan Anak Usia Dini" dari hasil uji coba lapangan, diketahui bahwa penggunaan media komik elektronik untuk meningkatkan pemahaman konservasi kelautan untuk anak usia 7-8 tahun. Temuan sesudah post-test bahwa ada peningkatan dalam pemahaman konservasi kelautan melalui presentasi peningkatan tertinggi yaitu 36.7%, skor nilai di pre-test ialah 60% kemudian post-test menjadi 96,7%.

Selanjutnya, penelitian dilaksanakan Ivonne Hafidlatil Kiromi dan Puji Yanti Fauziah (2016) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini" berdasarkan hasil analisis, menjelaskan bahwa *big book* yang dikembangkan dapat membentuk karakter anak usia dini. Pemanfaatan *big book* sangat positif terhadap pembentukan karakter anak, terlihat rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 43 yang semula 32,28 lalu kelas kontrol yaitu rata-rata 39,14 yang semula 31,64.

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK Negeri Pembina Desa Lubuk Seberuk menunjukkan bahwa sekolah belum memiliki banyak media pembelajaran. Terdapat karakter yang belum tertanam di dalam diri anak seperti mengucapkan terima kasih ketika di beri sesuatu atau di tolong oleh seseorang, menggunakan kata tolong jika membutuhkan bantuan, dan berbagi kepada sesama teman. Dengan menggunakan media komik subtema binatang di hutan, bisa menumbuhkan rasa ingin tahu anak agar anak akan tertarik dengan pembelajaran diberikan serta bisa menanamkan nilai-nilai moral dan karakter yang baik terhadap siswa.

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, tujuan yang diharapkan tercapai di

penelitian ini ialah agar bisa Mengembangkan Komik Subtema Binatang Dihutan Terhadap Karakter Anak Pada Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Desa Lubuk Seberuk Tahun 2021.

Komik menurut Toni Masdiono (Mediawati, 2011b) ialah susunan gambar bercerita dan terdapat pesan-pesan bagi pembaca. Kemudian seorang komikus nasional, Koen menjelaskan komik keseluruhan ialah imaji kisah yang utuh hasil persilangan gambar dan tulisan, dan parsial komik ialah penekanan karakteristik dari segala subjek yang bias memperluas *setting* cerita, baik aspek wujud, gestur, maupun unsure imaji suara". Komik ialah media yang unik. Komik menggabungkan teks dan gambar pada bentuk kreatif.

Menurut Rohani (Kustandi, C., & Darmawan, 2020) komik ialah suatu cerita dalam urutan yang erat yang dikaitkan pada gambar lalu dirancang dalam member hiburan terhadap pembaca. Media Komik Menurut Waluyanto (Widyawati, A., & Prodjosantoso, 2015) ialah bentuk media komunikasi visual yang memiliki kemampuan dalam menyampaikan informasi dengan populer serta lebih bisa dipahami dikarenakan terdiri atas gambar dan tulisan yang dirangkai dalam alur cerita, akan mampu di pahami.

Komik sangat berpengaruh ketika memberi pemahaman secara cepat pada pembaca mengenai hal-hal yang bermuatan edukasi. Hal itu karena bahasa gambar dan teks dalam komik bisa mentransfer pemahaman atau informasi sangat cepat terhadap suatu masalah dibandingkan hanya memakai tulisan saja. Dengan kemampuan pada komik tersebut, juga dapat menciptakan minat siswa saat belajar maka nyata komik diakui sebagai media yang berbobot bahkan komik mampu memberikan nilai saat perjalanan

pendidikan manusia menuju kecerdasan mental, nalar, dan spiritual.

Jadi, berdasarkan teori diatas bisa disimpulkan bahwa komik ialah suatu media pembelajaran unik yang berupa gambar bersusun dan ditambah dengan balon kata-kata yang dirancang untuk menyampaikan informasi, hiburan dan juga edukasi kepada para pembacanya. Melalui komik subtema binatang dihutan dengan alur cerita yang berisi pembelajaran tentang nilai-nilai moral, yang dapat menanamkan karakter yang baik bagi anak. Dengan menggunakan tokoh-tokoh binatang dalam cerita komik, dapat menambah rasa ingin tahun anak tentang sambungan cerita komik tersebut. Sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton.

Menurut Mustajab (Kustandi, C., & Darmawan, 2020) bentuk komik sangat beragam, baik dari gaya penggambaran, cara penyampaian cerita, hingga bentuk komik. Jenis-jenis komik, yaitu: Kartun yaitu sebuah komik berupa satu tampilan, komik ini tujuannya mengandung unsur kritikan, sindiran, dan humor. Komik potongan (*comic strip*) ialah penggalan-penggalan yang digabungkan menjadi satu bagian atau sebuah alur cerita pendek. Biasanya cerita di buat bersambung atau cerbung (cerita bersambung). Komik tahunan (*comic annual*), komik bias aterbit 1 bulan sekali, atau 1 tahun sekali. Komik *online* (*web comic*), dalam hal publikasi komik juga ada yang memanfaatkan internet. Dengan ada media internet jangkauan pembaca dapat lebih luas dibanding media cetak, dan biaya publikasi relative lebih murah. Komik Ringan (*comic simple*) adalah komik yang biasa dibentuk dari hasil karya sendiri di fotokopi dan di jilid dan jadi sebuah komik. Buku komik (*comic book*) ialah suatu cerita berisikan gambar-gambar, tulisan dan cerita yang dikemas pada sebuah buku.

Dalam buku komik ini terbagi beberapa jenis lagi (Ainissyifa, 2014), ialah : (1) Komik kertas tipis yaitu buku komik ini berukuran misalnya buku

biasa, tidak terlalu lebar dan besar. Walau terkesan tipis tetapi dapat juga dikemas dengan memakai kualitas kertas yang baik. (2) Komik majalah yaitu buku komik berukuran misalnya majalah, biasa memakai tipe kertas tebal dan keras untuk sampul memakai tipe kertas tebal dan keras. (3) Komik novel yaitu biasa isi ceritanya lebih panjang dan komplikasi serta membutuhkan tingkat berpikir yang lebih dewasa untuk pembaca.

Maharsi (Kustandi, C., & Darmawan, 2020) membagi komik berdasarkan bentuk dan berdasarkan jenis cerita. Komik Berdasarkan Bentuk dan Komik Berdasarkan Jenis Cerita. Komik mempunyai beberapa komponen (Mediawati, 2011a), antara lain : Panel, Sudut Pandang dan Ukuran Gambar pada Panel, Sudut Pandang, Ukuran Gambar dalam Pane, Parit, Balon Kata, Bunyi Huruf (*Sound Lettering*), Ilustrasi

Dalam komik pembelajaran, keseluruhan komponen yang telah di jelaskan di atas sangat berhargamanfaatnya menciptakan sebuah komik pembelajaran yang baik dari segi visual dan verbal dibuat semenarik mungkin yang dapat menggambarkan isi dari materi sehingga pembaca tertarik untuk membaca isi komik secara keseluruhan, dan materi yang disajikan bisa mudah dipahami oleh pembaca (siswa).

Masih menurut Muharsi (Tafonao, 2018) dalam pengembangan komik ada 11 langkah, yaitu: membuat Sinopsis Cerita, Ilustrasi Sinopsis, Membuat *Storyline*, Membuat Karakter Tokoh Verbal, Membuat Karakter Tokoh Visual, Tahap Sketsa *Layout* Panel, Ilustrasi, dan Balon Teks (*Storyboard*), Tahap Penintaan, Tahap Pewarnaan, Tahap Pembuatan Balon Teks Beserta Isinya, Pembuatan *Cover*, *Layout* Buku Komik, *Finishing*.

Karakter menurut (Rihlah,

Jauharotur, Ulufiyatul Kamilah, 2020) ialah istilah diperoleh dari bahasa Yunani artinya “*to mark*” (menandai), ialah menandai tindakan atau tingkah laku seseorang. Di kamus besar Bahasa Indonesia, karakter ialah sebagai sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang.

Menurut Winnie (dalam Ainissyifa, 2019: 2) ialah karakter mempunyai dua pengertian. Pertama, ia menyatakan bagaimana seseorang bertingkah laku. apabila seseorang berperilaku kejam, rakus, atau tidak jujur, maka orang tersebut memanifestasikan perilaku buruk dan, apabila seseorang berperilaku suka menolong, jujur, tentu orang tersebut memanifestasikan karakter mulia. Kedua, ialah karakter erat hubungannya pada personality, dan seseorang baru dapat dinamakan orang berkarakter (*a person of character*) jika tingkah laku sejalan kaidah moral

Menurut Harman (Julaeha, 2019) Karakter ialah ciri khas yang punyai oleh suatu benda atau individu. Ciri khas ini adalah ciri asli dan mengakar pada kepribadian individu tersebut, yang bisa mendorong agar bersikap, bertindak, berujar, dan merespon sesuatu. Karakter menurut (Kurnia et al., 2021) juga ciri khas setiap individu berkenaan dengan jati dirinya yang ialah saripati kualitas batiniah atau rohaniah, cara berfikir, cara berperilaku hidup seseorang dan bekerja sama baik dalam keluarga, masyarakat bangsa maupun negara.

Secara terminologi, Menurut D. Yahya Khan (Helmawati, 2016) bahwa karakter ialah sikap pribadi stabil hasil proses konsolidasi dengan progresif dan dinamis, integrasi antara pernyataan dan tindakan. Maka pendidikan karakter ialah usaha membantu mengembangkan potensi manusia sehingga terbentuk akhlak, watak, dan kepribadian sebagai manusia.

Dalam kamus Poerwadarminta

(Warsinah, 2011), karakter maksudnya sebagai tabiat, sifat-sifat kejiwaan, watak, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Nama dari jumlah seluruh ciri pribadi dalam hal-hal misalnya perilaku, kebiasaan, kesukaan, ketidaksukaan, kemampuan, kecenderungan, potensi, nilai-nilai, dan pola-pola pikir.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, karakter ialah ciri khas yang dimiliki seorang individu yang menyatakan bagaimana seseorang bertingkah laku kejam, rakus, tidakjujur dan jujur, atau suka menolong yang dapat mendorong seseorang untuk bertindak dan bersikap sebagai hasil proses dengan progresif dan dinamis antara pernyataan dan tindakan yang membedakan seseorang pada yang lain. Dengan menanamkan karakter seseorang sejak dini dapat membentuk akhlak yang baik pada seseorang. Menanamkan karakter dapat dimulai dari lingkungan keluarga dan juga membantu mengembangkan pendidik di lembaga pendidikan formal.

Penelitian yang relevan ditemukan pada penelitian yang dilaksanakan oleh (Ropipah, 2019) dengan judul "Pengembangan Media Buku Cerita Komik Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Usia Dini Di PAUD Bandar Lampung Tahun 2018/2019" hasil dari penilaian ahli materi memperoleh persentase 92,85% kategori sangat layak, penilaian ahli media memperoleh persentase 81% kategori sangat layak, penilaian ahli bahasa memperoleh persentase 75% kategori layak dan penilaian guru PAUD Mutiara Miftahul Jannah memperoleh persentase 85,91% kategori sangat layak, lalu respon peserta didik saat uji coba skala kecil memperoleh persentase 81,39% kategori sangat layak, uji coba lapangan memperoleh persentase 86,00% kategori sangat

layak.

Penelitian yang relevan ditemukan pada penelitian yang dilaksanakan oleh Virna Fitria Rohmah dengan judul "Media Komik Untuk Pengembangan Akhlaqul Karimah (Pengembangan Karya Inovatif untuk Anak Usia 5-6 Tahun)" dari hasil analisis, penilaian dari keseluruhan oleh para ahli nilai rata-rata yang di dapat ialah penilaian materi 3.43, penilaian bahasa 3.35, penilaian media 3.46, dan penilaian isi cerita dan nilai-nilai akhlaqul karimah 3,66. Rata-rata penilaian para ahli dari seluruhnya 3.46. dari acuan skala penilaian sudah ditentukan, agar kategori penilaian komik seluruhnya didapat baik. Dari penilaian para ahli, komik layak pada anak usia 5-6 tahun.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ada 3 yaitu: metode deskriptif, evaluasi dan eksperimen. Metode deskriptif digunakan untuk menjabarkan keadaan, metode evaluasi digunakan untuk mengevaluasi uji coba pengembangan suatu produk, produk dikembangkan melalui serangkaian uji coba kemudian dievaluasi baik hasil maupun proses. Metode eksperimen digunakan untuk mengukur kemampuan/kelayakan produk yang dihasilkan.

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian pengembangan dan dapat disebut *Research and Development*. (Sugiyono, 2019) metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan dengan kegiatan penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi 4P (penelitian, perancangan, produksi dan pengujian).

Model pengembangan yang digunakan di dalam penelitian ini

menggunakan model pengembangan menurut *Borg and Gall*. Dalam (Sugiono & Kuntjojo, 2016) menurut *Borg and Gall* model pengembangan memuat panduan sistematika langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti agar produk yang dikembangkan mempunyai standar kelayakan. Dengan demikian, yang diperlukan dalam pengembangan ini adalah rujukan tentang prosedur produk yang akan dikembangkan.

Subjek validasi terdiri dari beberapa validator ahli yang telah berpengalaman. Validator dapat dilakukan oleh dosen dari PG PAUD dan validator dari dosen berbeda program studi di Universitas PGRI Palembang. Adapun jumlah sampel anak usia 5-6 tahun yaitu 6 anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada anak usia 5-6 tahun TK Negeri Pembina tahun ajaran 2020/2021 di semester genap. Jumlah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina ialah 21 anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

Adapun penelitian dan pengembangan produk mengacu melalui langkah-langkah penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2019), yang dibatasi menjadi tujuh langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk.

Berikut tahapan dipakai dalam menguji kelayakan pada media ajar komik subtema binatang di hutan berdasarkan prosedur pengembangan model Borg and Gall yaitu:

1. Potensi dan Masalah

Dalam penelitian ini potensi dan masalah diperoleh di lapangan melalui observasi serta wawancara. Pada kegiatan observasi dan wawancara dilaksanakan agar mengetahui potensi dan masalah ada di TK Negeri Pembina

Desa Lubuk Seberuk Kecamatan Lempuing Jaya Kabupaten Ogan Komering Ilir.

Berdasarkan pengamatan langsung, diperoleh data dan informasi bahwa peneliti di TK Negeri Pembina Desa Lubuk Seberuk menunjukkan bahwa sekolah belum memiliki banyak media pembelajaran. Terdapat karakter yang belum tertanam di dalam diri anak seperti mengucapkan terima kasih ketika di beri sesuatu atau di tolong oleh seseorang, menggunakan kata tolong jika membutuhkan bantuan, dan berbagi kepada sesama teman. Dengan menggunakan media komik subtema binatang di hutan, bisa menumbuhkan rasa ingin tahu anak tentunya anak tertarik dengan pembelajaran yang diberikan serta bisa menanamkan nilai-nilai moral dan karakter yang baik pada anak. Dari potensi dan masalah yang ada, peneliti mau mengembangkan sebuah media yaitu komik subtema binatang di hutan sebagai media ajar untuk menanamkan karakter anak.

2. Pengumpulan Data

Sesudah potensi dan masalah, langkah berikutnya ialah mengumpulkan data atau informasi. Peneliti mengumpulkan data dengan observasi, kuesioner dan dokumentasi ketika mengumpulkan teori tentang komik subtema binatang di hutan sebagai media pembelajar bagi anak usia 5-6 tahun. Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan observasi di TK Negeri Pembina.

Selanjutnya peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber misalnya buku dan jurnal untuk di jadikan sebagai referensi untuk mendukung penelitian dan pengembangan komik subtema binatang di hutan untuk menanamkan karakter anak.

3. Desain Produk

Sesudah pengumpulan data, langkah berikutnya ialah desain produk. Tahap

ini peneliti mendesain komik yang akan dibuat khusus anak usia dini. Produk yang dikembangkan penelitian ini yaitu komik menanamkan karakter yang baik anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina. Dalam media komik ini terdapat gambar, tulisan dan balon kata, komik berukuran A4, dan mempunyai warna yang menarik bagi anak. Komik ini memakai subtema binatang di hutan maka tokoh yang diperankan di dalam cerita komik ini menggunakan tokoh-tokoh binatang (fabel) dengan berbagai karakter. Komik subtema binatang di hutan ini tentunya bias mengembangkan karakter secara optimal dengan anak.

Kegiatan tahap desain ada beberapa langkah yang dilaksanakan peneliti ialah:

a. Tahap pembuatan komik

Tahap awal pembuatan komik, peneliti merancang desain komik dengan menggambar sketsa cerita seperti cover, tokoh-tokoh binatang, alur tempat, dan balon-balon kata menggunakan pensil dikertas HVS lalu di tebalkan menggunakan pena gambar (*Drawing Pen*). Setelah sketsa gambar selesaid ibuat, sketsa gambar tersebut kemudian di pindai menggunakan aplikasi CamScanner lalu kemudian tahap pewarnaan sketsa gambar menggunakan aplikasi Autosketch.



Gambar 1 Desain Awal Produk

b. Penyusunan draft komik

- 1) Cover komik yang memuat judul komik yaitu "Buku Komik Binatang Di Hutan"



Gambar 2 Cover Komik

- 2) Kata pengantar dan daftar isi. Kata pengantar berisikan mengenai pengantar dari peneliti mengenai komik. Daftar isi memuat nomor halaman yang akan memudahkan pembaca dalam mencari halaman dengan cepat.
- 3) Isi komik yang memuat gambar dengan menggunakan tokoh binatang di hutan dan alur cerita yang memiliki pembelajaran tentang karakter-karakter yang baik.



Gambar 3 Isi Komik Subtema Binatang Di Hutan

4. Validasi Desain

Setelah selesai pembuatan produk awal media komik sebagai bahan ajar saat penanaman karakter anak usia 5-6 tahun, lalu produk divalidasi oleh beberapa ahli ialah ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi dilaksanakan dengan Bapak Arizona, M.Pd selaku dosen Bimbingan Dan Konseling di Universitas PGRI Palembang. Validasi ahli media dilakukan dengan Ibu Mardiana Sari, M.Pd selaku dosen

Pendidikan Guru PAUD di Universitas PGRI Palembang.

Penilaian validasi ahli materi di atas diketahui pada aspek penilaian mengenai isi media memperoleh persentase jumlah skor total untuk penilaian ahli materi 29 dengan 7 kriteria penilaian, rata-rata penilaian validator ahli materi 4,14 dengan persentase validitas 82,80%.

Penilaian validasi ahli media terdapat 3 aspek yaitu cover, Judul, dan Tampilan. Pada aspek 1 tentang cover terdapat 4 indikator yaitu cover sesuai dengan isi cerita, warna cover yang dipakai menarik, gambar cover sesuai dengan isi cerita, dan huruf pada cover sesuai pada kemampuan siswa. Pada penilaian validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa aspek 1 mengenai cover mendapat persentase sebesar 100,00%.

Kemudian aspek 2 mengenai judul terdapat 2 indikator yaitu judul komik sesuai dengan isi cerita dan judul komik menarik minat siswa. Pada penilaian validasi oleh ahli media di atas menunjukkan bahwa aspek 2 mengenai judul mendapat persentase sebesar 100,00%.

Selanjutnya pada aspek 3 tentang tampilan terdapat 6 indikator yaitu mudah digunakan, ukuran komik sesuai dengan kebutuhan siswa, ketepatan teks dengan cerita, gambar dan teks sesuai pada perkembangan karakter anak, ukuran huruf yang dimanfaatkan sesuai kebutuhan siswa, dan tokoh pada komik menarik. Pada penilaian validasi oleh ahli media di atas menunjukkan pada aspek 3 mengenai tampilan mendapat persentase sebesar 90,00%.

Dari hasil tabel maka diperoleh nilai rata-rata untuk menyimpulkan interpretasi kelayakan produk yang meliputi seluruh aspek. Dalam hal ini peneliti rangkum pada table rekapitulasi ialah:

Dari data dari tabel disimpulkan produk komik subtema binatang di hutan dinyatakan sangat layak berdasarkan nilai rata-rata yang di peroleh sebesar 89,73%. Ditinjau dari kategori rentang criteria nilai kelayakan produk 81-100 termasuk dalam kategori “Sangat Layak”

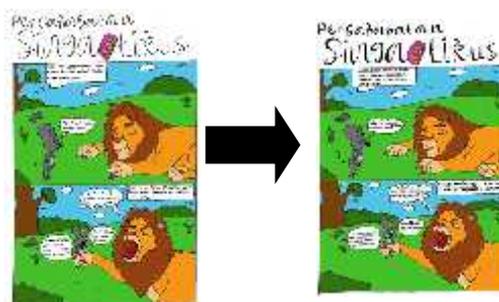
5. Revisi Desain

Sesudah melaksanakan validasi oleh validator ahli materi dan media, lalu produk diperbaiki sesuai pada komentar/saran yang dikasih oleh validator. Adapun saran dan komentar yang di berikan validator yaitu:

Tabel 1 Hasil Revisi Validator

No.	Validasi	Komentar/Saran	Perbaikan
1.	Materi	Komik sudah sangat baik, bahasa yang di gunakan mohon bahasa baku dan singkat-singkat saja	Sudah diperbaiki sesuai saran
2.	Media	Perbaiki penggunaan kalimat dan kosa kata yang sesuai dengan karakter anak yaitu mudah dimengerti	Sudah diperbaiki sesuai saran

Dari revisi produk uji coba yang dilakukan dengan para ahli, produk layak di uji coba lapangan namun ada revisi sesuai saran. Berikut ini desain komik yang telah di revisi sesuai saran validator :



Gambar 4 Desain Komik Sebelum Dan Sesudah Direvisi Validator

6. Uji Coba Produk

Pada tahap ini, produk sudah di revisi sesuai saran dan komentar validator selanjutnya di uji cobakan anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina. Tahap uji coba produk dilakukan dengan 2 tahapan ialah tahap uji coba perseorangan dengan 2 orang anak dan uji coba kelompok kecil 6 orang anak.

a) Uji Coba Perseorangan

Pada tahap uji cobaini melibatkan 2 orang anak usia 5-6 tahun TK Negeri Pembina. Pengisian lembar di bantu pengisiannya oleh peneliti melalui cara pengamatan dan wawancara, penilaian anak didik hasil uji coba perseorangan menggunakan Komik Subtema Binatang Di Hutan terhadap karakter anak mendapat hasil sebesar 91,7% dan mendapat kategori “Layak” sesuai dengan kriteria kelayakan yang ada di bab 3.

b) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil menggunakan komik subtema binatang di hutan terhadap karakter anak melibatkan 6 orang anak usia 5-6 tahun TK Negeri Pembina. Penilaian anak didik hasil uji coba kelompok kecil menggunakan komik subtema binatang di hutan terhadap penanaman karakter anak mendapat hasil sebesar 80,55% dan mendapat kategori “Layak” sesuai dengan kriteria kelayakan yang ada di bab 3.

7. Revisi Produk

Melihat hasil uji coba pelaksanaan di lakukan bisa dikatakan bahwa komik subtema binatang di hutan terhadap karakter anak sudah layak dan sangat baik di gunakan untuk pembelajaran anak usia 5-6 tahun TK Negeri Pembina. Tahap uji coba kepada anak tidak mengalami hambatan atau kesulitan dalam menggunakan komik subtema binatang di hutan sehingga komik tidak mengalami proses perbaikan atau revisi.

Penelitian ini dikembangkan memakai model penelitian Borg and Gall di modifikasi (Sugiyono, 2019) menjadi 10 langkah menggunakan metode *Research and Davelopment* (RnD). Adapun tahapan atau langkah saat mengembangkan produk komik subtema binatang di hutan ini hanya dilakukan sampai tahap ke tujuh ialah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Pada tahap potensi dan masalah, peneliti melakukan observasi langsung ke sekolah untuk mengamati keadaan dan karakteristik anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina. Hasil pengamatan di temukan jika anak-anak usia 5-6 tahun TK Negeri Pembina Desa Lubuk Seberuk menunjukkan bahwa terdapat karakter yang belum tertanam di dalam diri anak seperti mengucapkan terima kasih ketika di beri sesuatu atau di tolong oleh seseorang, menggunakan kata tolong jika membutuhkan bantuan, dan berbagi kepada sesama teman.

Pada tahap selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data untuk mengembangkan bahan ajar berupa komik subtema binatang di hutan terhadap penanaman karakter anak. Pengumpulan data ini di lakukan dengan observasi dan mengumpulkan data dari berbagai sumber misalnya buku dan jurnal. Kemudian peneliti merancang desain produk dengan menggambar sketsa terlebih dahulu lalu kemudian dipindai menggunakan aplikasi CamScanner dan di warnai menggunakan aplikasi Autosketch. Setelah itu, desain produk di validasi dengan validator yang meliputi aspek materi dan media. Setelah produk di validasi, produk dikatakan layak untuk di uji coba kepada anak dengan revisi. Adapun desain produk yang telah di perbaiki dari hasil saran dan komentar validator sebagai berikut:



Gambar 5 Desain Cover Komik Subtema Binatang Di hutan



Gambar 6 Desain Komik Subtema Binatang Di Hutan

Setelah desain di perbaiki, berikutnya produk di uji cobakan ke anak usia 5-6 tahun TK Negeri Pembina. Uji coba di lakukan dengan dua tahap ialah uji coba perseorangan dan uji coba kelompok kecil. Kemudian produk hasil uji coba di lapangan direvisi kembali jika terdapat revisi.

Teknik pengumpulan data yang dipakai dipenelitian dan pengembangan menggunakan teknik observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Teknik observasi di pakai dalam mengumpulkan data awal, kuesioner untuk mendapat nilai validitas dari para ahli dan nilai kelayakan dari pengguna serta teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan foto-foto saat penelitian dan dokumen-dokumen penting. Setelah data di kumpulkan kemudian data tersebut di analisis memakai analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data kuantitatif didapat dari nilai validitas dan nilai kelayakan. Media ajar komik subtema binatang di hutan mendapat nilai validitas aspek materi sebesar 82,80% dan aspek media sebesar 96,66%. Berdasarkan nilai yang diperoleh dari kedua validator ini komik subtema binatang di hutan terhadap karakter anak mendapat rata-rata nilai validitas sebesar 89,73% yang berada pada kategori "Sangat Valid".

Kemudian, analisis data kelayakan dari pengguna di peroleh dari hasil uji coba produk di lapangan. Saat uji coba perseorangan media ajar komik subtema binatang di hutan mendapat nilai kelayakan sebesar 91,7% dan pada uji coba kelompok kecil sebesar 80,55% yang termasuk dalam kategori "Layak/Sangat Baik". Sedangkan data kualitatif dapatkan dari saran serta masukan validator. Validasi ahli materi mengatakan bahwa komik sudah sangat baik namun bahasa yang digunakan mohon bahasa baku dan singkat-singkat saja. Selanjutnya, ahli media mengatakan bahwa perbaiki penggunaan kalimat dan kosa kata yang sesuai dengan karakter anak yaitu mudah dimengerti. Dari hasil validasi dan hasil uji coba produk komik subtema binatang di hutan sudah valid dan layak ditinjau dari materi dan media.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori (Nana, 2020) menjelaskan bahwa walaupun teknologi semakin berkembang, peminat untuk menggunakan bahan ajar cetak tidak boleh berkurang karena memiliki keakuratan dalam setiap detilnya maka perlu pengembangan bahan ajar cetak dalam pendidikan. Komik subtema binatang di hutan sebagai media ajar cetak sangat membantu guru dalam proses pembelajaran karena di dalamnya terdapat cerita dengan tokoh binatang dan alur cerita yang dapat menanamkan karakter anak.

Dari hasil penelitian dan pengembangan maka peneliti mengetahui bahwa pengembangan komik subtema binatang di hutan dapat memberikan manfaat kepada anak usia 5-6 tahun TK Negeri Pembina. Bahan ajar menarik dan inovatif untuk menanamkan karakter anak ini sangat diperlukan dalam pembelajaran anak usia dini. Melalui komik subtema binatang di hutan ini anak-anak mendapatkan pendidikan dan pengetahuan tentang karakter dan perilaku yang baik seperti mengucapkan terima kasih ketika di beri sesuatu atau di tolong oleh seseorang, menggunakan kata tolong jika membutuhkan bantuan, berbagi kepada sesama teman dan lain sebagainya. Dengan mengembangkan komik subtema binatang di hutan, bisa menumbuhkan rasa ingin tahu anak maka anak akan tertarik dengan pembelajaran yang diberikan serta bisa menanamkan nilai-nilai moral dan karakter yang baik.

Sejalan dengan penelitian (Wahyuni & Purnama, 2020) menjelaskan hasil penelitian menunjukkan tahapan pelaksanaan, 1) tahap perencanaan, 2) penerapan, 3) evaluasi. Implikasi dari penerapan metode kisah Qur'ani telah memberi pengaruh pada karakter religiusitas anak. Nilai-nilai dari karakter

tersebut adalah mengenal agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati (toleransi).

Penelitian (Fitroh, 2015) menjelaskan dongeng sendiri merupakan sebuah cerita yang tidak benar-benar terjadi atau sebuah cerita khayalan, dan Penanaman karakter adalah pemberian suatu pendidikan yang membentuk akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Hasil dari penelitian yang didapat adalah dongeng sebagai media dalam penanaman karakter sangatlah efektif untuk diterapkan kepada anak usia dini dan perlunya pembiasaan serta contoh yang baik untuk menumbuhkan karakter dari anak.

Selanjutnya penelitian (Hasanah, 2018) yaitu Hasil penelitian ini, di antaranya melalui 3 bagian yaitu: 1) program pengembangan diri, 2) pengintegrasian dalam mata pelajaran; 3) budaya sekolah. Pertama, program pengembangan diri, terdapat empat kegiatan yaitu: kegiatan rutin, kegiatan spontan, keteladanan, pengkondisian. Kedua, pengintegrasian dalam mata pelajaran. Pendidik mengajarkan pendidikan multikultural yang ada dalam materi pembelajaran. Ketiga, budaya sekolah. Faktor penunjang pendidikan multikultural di antaranya yaitu: adanya kegiatan ekstra kurikuler.

Diperkuat juga oleh penelitian (Thadeo et al., 2017) Pengembangan produk dengan model ini dapat menghasilkan produk yang baik, karena pada setiap fase yang dilalui dapat melakukan evaluasi dan revisi. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan di dapatkan hasil berupa uji whitebox dengan seluruh algoritma yang digunakan berjalan dengan baik dan uji blackbox dengan dua kasus uji mendapat

hasil rerata sebesar 100%. Berdasarkan hasil tersebut aplikasi dapat dikatakan berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan dan fungsionalnya. Sehingga aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media bantuan untuk memperkenalkan jenis-jenis ikan dalam pembelajaran di TK (Taman Kanak Kanak) dengan tema pengenalan binatang di air subtema ikan.

Lalu penelitian (Eka Sapti Cahyaningrum, Sudaryanti, 2017) menerangkan pula dari hasil penelitian menunjukkan bahwa proses implementasi pendidikan karakter di lembaga PAUD se-Kecamatan Ngemplak dapat dilihat dari penekanan 4 karakter dalam proses pembelajaran. Empat karakter dalam pendidikan karakter meliputi karakter: religius, jujur, toleransi, dan disiplin. Setiap indikator pendidikan karakter ditunjukkan dengan strategi maupun metode pembelajaran yang mencerminkan nilai-nilai setiap karakter. Metode pembelajaran yang dimaksud dapat berupa wujud penugasan maupun praktik pembelajaran serta pembiasaan sehingga nilai-nilai pendidikan karakter dapat terimplementasikan.

Penelitian (Zubaida, 2016) menyatakan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Pelaksanaan pendidikan karakter diantaranya berupa Tujuan Pendidikan Karakter sudah sesuai dengan misi maupun tujuan yang ingin dicapai yaitu membangun karakter anak yang berakhlak mulia, serta mengembangkan berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran berbasis pendidikan budaya dan karakter bangsa untuk membentuk pribadi anak agar dapat bertindak, berperilaku, memiliki sopan santun, moral dan kebiasaan-kebiasaan yang baik.

4. KESIMPULAN

Melihat hasil penelitian dan pengembangan komik subtema binatang

di hutan terhadap karakter anak berusia 5-6 tahun maka mampu simpulkan bahwa Pengembangan komik subtema binatang di hutan menggunakan metode *Research and Davelopment* (RnD) prosedur pengembangan model Borg and Gall melalui serangkaian uji validitas dan uji coba lapangan dinyatakan layak dan valid untuk menanamkan karakter anak berusia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Desa Lubuk Seberuk dan pengembangan komik subtema binatang di hutan telah di uji coba lapangan kepada anak berusia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Desa Lubuk Seberuk lalu di nyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainissyifa, H. (2014). *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pendidikan Islam*. Jurnal Pendidikan Universitas Garut, 8, 1–10.
- Eka Sapti Cahyaningrum, Sudaryanti, N. A. P. (2017). *Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan Dan Keteladanan*. UNY, 6, 203–213.
- Fitroh, S. F. (2015). *Dongeng Sebagai Media Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini*. Universitas Trunojoyo Madura, 2, 76–149.
- Hasanah, U. (2018). *Implementasi Pendidikan Multikultural dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*. Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(1), 35–53.
- Helmawati. (2016). *Pendidikan Keluarga*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Julaeha. (2019). *Problematika Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Jurnal

- Penelitian Pendidikan Islam, 1, 168–175.
- Kurnia, D. S., Sastromiharjo, A., & ... (2021). *Model Pengembangan Cerita Untuk Penguatan Karakter Anak Usia Dini*. Jurnal Obor PENMAS Pendidikan Luar Sekolah, 4(2), 87–100. <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/OBORPENMAS/article/view/5965>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.
- Mediawati, E. (2011a). *Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 12.
- Mediawati, E. (2011b). *Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Untuk Pendidikan Karakter*. Jurnal Teknodik, 12, 63–70.
- Nana. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Lakeisha.
- Rihlah, Jauharotur, Ulufiyatul Kamilah, D. S. (2020). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19*. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(03), 53–61. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i03.248>
- Ropipah, F. (2019). *Pengembangan Media Buku Cerita Komik Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Usia Dini di PAUD Bandar Lampung Tahun 2018/2019*. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Vol. 3).
- Sugiono, & Kuntjojo. (2016). *Pengembangan Model Permainan Pra-Calistung Anak Usia Dini*. JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini, 10(2), 255–276. <https://doi.org/10.21009/jpud.102.04>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research ang Development*. Alfabeta.
- Syarah, E. S., Yetti, E., & Fridani, L. (2018). *Pengembangan Media Komik Elektronik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Kelautan Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 12(1), 311–320.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2.
- Thadeo, G., Kusuma, A., Wirawan, I. M. A., & Arthana, I. K. R. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Ikan Berbasis Virtual Reality*. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika | 295. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika, 6, 294–304.
- Wahyuni, S., & Purnama, S. (2020). *Pengembangan Religiusitas melalui Metode Kisah Qur'ani di Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 103. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.523>
- Warsinah, J. (2011). *Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Untuk pendidikan Karakter*. Jurnal Teknodik, 15, 170–178.

Widyawati, A., & Prodjosantoso, A. K. (2015). *Pengembangan Media Komik IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP*. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1, 34–40.

Zubaida. (2016). *Implementasi pendidikan karakter anak usia dini*. *Jurnal Madaniyah*, 1, 124–142.