

**DESAIN KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KEDISIPLINAN
ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Oleh:

**RISMAUL HUSNA
NIM: 1062021032**

**Disusun untuk Memenuhi Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan
Islam Anak Usia Dini**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025 M / 1446 H**

PENGESAHAN PEMBIMBING

DESAIN KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KEDISIPLINAN ANAK USIA DINI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa Sebagai Salah
Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan
Strata 1 (S-1) pada Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Diajukan Oleh :

RISMAUL HUSNA
NIM: 1062021032

Disetujui Oleh :

Ace Sidang
7 Okt 2015

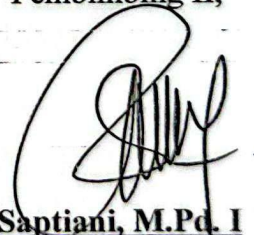
Pembimbing I,



Veryawan, M.Pd

NIP. 19841224 201903 1 005

Pembimbing II,



Saptiani, M.Pd. I

NIP. 19911214 202012 2 016

PENGESAHAN PENGUJI
DESAIN KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KEDISIPLINAN
ANAK USIA DINI

SKRIPSI

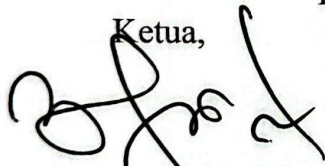
Telah Diuji oleh Dewan Penguji Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan Strata 1 (S-1) pada Program Studi Pendidikan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal

Rabu **19 November 2025 M**
28 Jumadil Awal 1447 H

Dewan Penguji :

Ketua,



Vervawan, M. Pd

NIP. 198412242019031005

Sekretaris,



Saptiani, M. Pd.I

NIP. 199112142020122016

Anggota,



Dr. Sabaruddin, M.Si

NIP. 198108172003121007

Anggota,



Rita Mahriza, MS

NIP. 198401172011012008

Mengetahui :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa,



Dr. Sabaruddin, M.Si

NIP. 198108172003121007

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rismaul Husna
Nim : 1062021032
Fakultas/Program Studi : FTIK/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang ditulis dengan judul **“Desain Komik Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini”** untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa adalah benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima segala sanksi yang diberikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Langsa, 06 Oktober 2025




Rismaul Husna

KATA PENGANTAR



Segala puji penulis haturkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas limpahan karunia, rahmat, serta petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “*Desain Komik Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini*”. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad Shallallahu ‘alaihi wa sallam, beserta keluarga dan para sahabat beliau yang menjadi suri teladan bagi seluruh umat. Penulisan skripsi ini merupakan bagian dari pemenuhan persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa. Dalam hal ini, penulis tidak akan pernah berhenti mengucapkan dan berterima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA, selaku Rektor IAIN Langsa
2. Bapak Dr. Sabaruddin, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa
3. Bapak Veryawan, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa sekaligus sebagai pembimbing I yang membimbing isi penelitian saya.
4. Ibuk Saptiani, M. Pd. I. selaku pembimbing II yang membimbing metodologi dari penelitian saya. Tanpa beliau, dapat dipastikan bahwa penelitian saya hanya sebuah tulisan dan coretan biasa.

5. Ibuk Meutia Rahmah, M.A., selaku dosen Penasehat Akademik.
6. Bapak dan Ibuk Dosen yang sudah memberikan ilmu, waktu, dan membantu saya dalam membenahi isi dari penelitian saya.
7. Staf dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa yang telah membimbing, membantu, dan mengarahkan peneliti dalam mengurus administrasi yang diperlukan untuk penelitian ini.
8. Pihak Staff dan Guru serta seluruh pihak di TK Negeri Pembina, Kecamatan Julok, Kabupaten Aceh Timur yang sudah mengizinkan penulis untuk meneliti permasalahan utama yang menjadi inti pada topik penelitian ini.
9. Cinta pertama saya, M. Yusuf selaku ayahanda tercinta yang senantiasa mendukung secara materil maupun moril, mendorong, menyemangati, mendo'akan dan memberikan kasih sayangnya kepada penulis hingga dapat mencapai titik ini.
10. Wanita Tercantikku, Ibunda Syukriati. Wanita hebat yang sudah membesarkan dan mendidik anak-anaknya. Terima kasih saya ucapkan yang tiada hentinya, yang telah memberikan do'a dan dukungan sampai titik ini. Sehat selalu ya mak, mamak harus ada di setiap pencapaian dan perjalanan saya. I love you more, more, more, and more.
11. Abangku Ismul dan seluruh anggota keluarga, yang bersedia untuk direpotkan oleh penulis sepanjang perjalanan baik dalam keadaan duka maupun suka.

12. Kepada Rahmadhani dan Putri Nur Iza. Sahabat penulis yang senantiasa menemani dalam keadaan sulit dan senang, memberikan dukungan serta motivasi, dan memberikan do'a setiap langkah yang penulis lalui sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.

13. Kepada Diri Saya Sendiri, yang tidak menyerah apapun yang terjadi dalam proses penyelesaian tugas akhir ini. Terima kasih.

Penulis meyakini bahwa penelitian ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran agar penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semuanya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Langsa, 25 Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Definisi Operasional	7
BAB II TINJAUAN TEORITIS	10
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian Yang Relevan.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Model Pengembangan.....	32
B. Prosedur Pengembangan.....	33
C. Desain Uji Coba Produk	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEGEMBANGAN	53
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	53
B. Hasil Uji Coba Produk	67
C. Kajian Produk Akhir	72
D. Keterbatasan Penelitian.....	73
BAB V PEMBAHASAN	74
A. Proses Pengembangan Media Komik Kedisiplinan	74
B. Media Komik dan Kedisiplinan Anak Usia Dini	75
C. Implikasi Hasil Penelitian terhadap Pembelajaran PAUD.....	77
BAB VI PENUTUP	78
A. Simpulan Tentang Produk.....	78
B. Saran Pemanfaatan Produk	79
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	90
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	116

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Tabel Observasi.....	41
Tabel 3. 2. Tabel Angket Tanggapan Guru.....	45
Tabel 3. 3. Tabel Angket Validasi Ahli Media	48
Tabel 3. 4. Tabel Angket Validasi Ahli Materi.....	49
Tabel 3. 5. Tabel Angket Validasi Ahli Bahasa.....	50
Tabel 3. 6. Kriteria Kelayakan Dan Keberhasilan Media Pembelajaran	52
Tabel 4. 1. Catatan Perbaikan Dari Ahli Materi.....	62
Tabel 4. 2. Perbaikan Pada Materi	62
Tabel 4. 3. Catatan Perbaikan Dari Ahli Media	64
Tabel 4. 4. Perbaikan Pada Media.....	64
Tabel 4. 5. Catatan Perbaikan Dari Ahli Bahasa.....	66
Tabel 4. 6. Perbaikan Pada Bahasa	66
Tabel 4. 7. Hasil Angket Keterbacaan (Readability)	69
Tabel 4. 8. Rekap Hasil Observasi Anak Sebelum Penggunaan Produk	109
Tabel 4. 9. Rekap Hasil Observasi Anak Setelah Penggunaan Produk	111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	90
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	91
Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian	92
Lampiran 4. Pedoman Observasi	93
Lampiran 5. Hasil Angket Tanggapan Guru	97
Lampiran 6. Lembar Validasi Media Tahap I.....	99
Lampiran 7. Lembar Validasi Media Tahap II.....	101
Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Materi Tahap I	103
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Materi Tahap II	105
Lampiran 10. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	107
Lampiran 11. Tabel Hasil Observasi Anak	109
Lampiran 12. Foto Kegiatan Observasi Pada Anak.....	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Desain Penelitian Model ADDIE	32
Gambar 4. 1. Cover Media Komik.....	56
Gambar 4. 2. Komik Halaman 1-6.....	57
Gambar 4. 3. Komik Halaman 7-12.....	58
Gambar 4. 4. Komik Halaman 13-18.....	59
Gambar 4. 5. Platform yang Digunakan Untuk Mendesain Komik.....	60
Gambar 4. 6. Rekapitan Hasil Validasi Dari Para Ahli.....	67
Gambar 4. 7. Grafik Peningkatan Hasil Observasi Anak.....	68

ABSTRAK

Rismaul Husna NIM. 1062021032, Desain Komik Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini

Pembimbing 1. Veryawan, M. Pd. 2. Saptiani, M. Pd. I.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik kedisiplinan bagi anak usia dini guna meningkatkan perilaku disiplin mereka. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, serta evaluasi. Adapun subjek penelitian terdiri dari 15 anak berusia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina Kecamatan Julok, Aceh Timur. Data dikumpulkan melalui observasi capaian kedisiplinan, angket guru, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan capaian kedisiplinan anak dari 56% sebelum penerapan menjadi 77% setelah penerapan, yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik. Sementara itu, tanggapan guru memperoleh skor 37 dari 40 atau 92,5% dengan kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa komik kedisiplinan yang dikembangkan efektif, layak, dan bermanfaat sebagai media pembelajaran inovatif untuk menanamkan nilai kedisiplinan anak usia dini.

Kata Kunci: komik, kedisiplinan, anak usia dini, media pembelajaran, ADDIE

ABSTRACT

Rismaul Husna NIM. 1062021032, *Comic Design to Improve Early Childhood Discipline*

Supervisor 1. Veryawan, M. Pd. 2. Saptiani, M. Pd. I.

The purpose of this study is to create a learning medium in the form of a discipline comic for young children to help enhance their disciplinary behavior. The research adopts the Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, encompassing the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 15 children aged 5–6 years at TK Negeri Pembina, Julok Subdistrict, East Aceh. Data were collected through discipline achievement observations, teacher questionnaires, and interviews. The results showed a significant improvement in children's discipline achievement from 56% before implementation to 77% after implementation, which falls into the "Very Well Developed" category. Meanwhile, the teachers' responses gained a score of 37 out of 40 or 92.5%, categorized as "Very Good." This indicates that the developed discipline comic is effective, feasible, and useful as an innovative learning medium to instill discipline values in early childhood.

Keywords: *comics, discipline, early childhood, learning media, ADDIE*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan individu yang berada dalam rentang usia 0 sampai 6 tahun, yang sedang berada pada tahap perkembangan paling pesat dalam aspek kognitif, sosial, emosional, dan moral.¹ Pada masa inilah landasan kepribadian dan pola perilaku terbentuk, sehingga pendidikan pada anak usia dini memiliki peran strategis dalam membentuk arah kehidupan mereka kelak. Anak usia dini memiliki cara berpikir yang konkret, imajinatif, dan visual, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Salah satu tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah membentuk karakter yang baik sejak dini. Karakter adalah nilai-nilai yang terinternalisasi dan tercermin dalam sikap serta perilaku sehari-hari. Pembentukan karakter pada anak usia dini tidak hanya bertumpu pada pembelajaran formal di kelas, tetapi juga melalui pengalaman, peniruan, dan keterlibatan aktif anak dalam berbagai aktivitas yang bermakna.² Tanpa pembentukan karakter yang kuat di usia dini, anak akan kesulitan mengembangkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan norma sosial di masa yang akan datang.

¹ Jhoni Warmansyah et al., *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Bumi Aksara, 2023).

² Oksa Putri Unjunan and Emmy Budiartati, "Pelaksanaan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Di PAUD Sekar Nagari Unnes," *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)* 5, no. 2 (2020).

Perkembangan karakter anak usia dini merupakan fondasi penting bagi pembentukan kepribadian yang utuh di masa depan.³ Salah satu aspek karakter yang krusial untuk ditanamkan sejak dini adalah kedisiplinan. Kedisiplinan tidak hanya berkaitan dengan kepatuhan terhadap aturan, tetapi juga mencerminkan kemampuan anak dalam mengatur diri, menghargai waktu dan bertanggung jawab terhadap tindakan mereka.⁴ Oleh karena itu, pendidikan kedisiplinan harus dimulai sejak anak berada pada tahap usia emas, yakni usia 0–6 tahun.

Namun dalam praktiknya, pendidikan anak usia dini memerlukan media bantu yang efektif untuk mendukung proses penanaman kedisiplinan.⁵ Salah satu bentuk media visual yang menarik dan dekat dengan dunia anak adalah komik. Komik merupakan media cerita bergambar yang menggabungkan unsur teks dan ilustrasi dalam rangkaian panel tertentu, sehingga mampu menyajikan pesan secara sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami.⁶ Tokoh-tokoh dalam komik mampu merepresentasikan situasi sehari-hari anak dan menyampaikan pesan moral secara halus namun efektif. Dengan visualisasi yang kuat dan alur cerita yang sederhana, komik mampu menarik perhatian anak dan memudahkan mereka dalam memahami serta meniru perilaku yang dicontohkan dalam cerita.

³ Alivia Fitri Salsabila et al., “Urgensi Pendidikan Karakter Dalam Menciptakan Masyarakat Berkarakter,” *Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat* 1, no. 2 (2023): 1–20.

⁴ Himmatul Farihah, “Meningkatkan Disiplin Anak Usia Dini Melalui Pemberian Reward,” *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2020): 17–26.

⁵ Rupnidah Rupnidah and Dadan Suryana, “Media Pembelajaran Anak Usia Dini,” *Jurnal PAUD Agapedia* 6, no. 1 (2022): 49–58.

⁶ Muhamad Reizal Muhaimin, Nia Uzlifatun Niâ, and Danang Pratama Listryanto, “Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 1 (2023): 399–405.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa komik dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, bahkan membentuk perilaku sosial seperti kedisiplinan. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Kasmiasi dalam *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, yang meneliti penggunaan komik sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di era digital. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di TK Pinang Masak menunjukkan bahwa penggunaan media komik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Hasilnya, motivasi belajar anak meningkat secara signifikan—dari rata-rata 70% menjadi lebih dari 94% setelah intervensi. Anak-anak menjadi lebih aktif bertanya, menjawab, fokus terhadap materi, serta menunjukkan antusiasme dalam menyelesaikan tugas.⁷ Hal ini memperkuat anggapan bahwa media visual seperti komik tidak hanya mampu memfasilitasi pemahaman, tetapi juga mendorong aspek afektif seperti minat dan kedisiplinan dalam belajar sejak usia dini.

Observasi awal yang dilakukan di TK Negeri Pembina Kecamatan Julok, Aceh Timur menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mempraktikkan kedisiplinan, seperti belum konsisten hadir tepat waktu, duduk rapi, serta mematuhi aturan kelas dan arahan guru. Beberapa anak juga kurang bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas sederhana, belum terbiasa menjaga serta merapikan alat belajar atau mainan setelah digunakan, dan seringkali tidak sabar menunggu giliran saat bermain maupun berbicara.

⁷ Kasmiasi Kasmiasi, “Meningkatkan Motivasi Anak Usia Dini Di Era Digital Melalui Komik,” *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 4 (2023): 2734–42.

Selain itu, sikap sopan kepada guru dan teman belum ditunjukkan secara merata, anak masih mudah terganggu perhatiannya sehingga kurang fokus dalam kegiatan belajar, serta belum sepenuhnya antusias mengikuti pembelajaran. Dari aspek kebersihan dan kerapian diri, masih ada anak yang belum terbiasa menjaga penampilan dengan baik. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan menyenangkan untuk membantu anak memahami serta meneladani perilaku disiplin dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan komik sebagai media edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan kedisiplinan anak usia dini. Komik dirancang menggunakan platform Canva, dicetak pada kertas BC A5 untuk isinya, cover menggunakan kertas BW, dan disusun dalam format panel horizontal yang linier dari kiri ke kanan untuk memudahkan anak memahami isi cerita. Komik ini menyajikan ilustrasi menarik, bahasa sederhana, serta tokoh dan latar yang kontekstual dengan kehidupan anak usia 5–6 tahun. Dengan pendekatan visual dan naratif tersebut, media ini mampu menjadi solusi inovatif dalam mengatasi keterbatasan metode konvensional. Dengan demikian, komik dapat menjadi jembatan antara nilai-nilai disiplin yang ingin ditanamkan dengan dunia anak yang penuh imajinasi dan kesenangan belajar.

Maka berdasarkan uraian permasalahan yang terdapat di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Desain Komik Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini”**.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pembuatan komik cetak dengan cerita dan ilustrasi sederhana bertema kedisiplinan, yang difokuskan pada perilaku sehari-hari anak usia dini seperti ketertiban belajar, ketaatan aturan, dan merapikan mainan. Komik dibuat melalui aplikasi Canva, tanpa membahas aspek perkembangan lain, dan efektivitasnya dievaluasi hanya dalam jangka waktu tertentu selama penggunaan. Batasan ini dimaksudkan agar penelitian lebih fokus, mendalam, dan kontekstual.

C. Rumusan Masalah

Berikut adalah beberapa rumusan masalah yang menjadi dasar pembahasan penelitian ini:

1. Bagaimana proses pengembangan media komik untuk meningkatkan kedisiplinan anak usia dini berdasarkan tahapan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi?
2. Bagaimana tingkat efektivitas media komik yang dikembangkan melalui model ADDIE dalam meningkatkan kedisiplinan anak usia dini?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, berikut adalah beberapa tujuan dari pembuatan makalah ini:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media komik yang bertujuan menanamkan nilai kedisiplinan pada anak usia dini.
2. Untuk menguji efektivitas media komik dalam meningkatkan kedisiplinan anak usia dini.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berikut adalah spesifikasi produk yang dikembangkan:

- 1) Produk yang dikembangkan berupa komik edukatif bergambar untuk anak usia dini (5–6 tahun) yang bertujuan menanamkan nilai kedisiplinan dan karakter positif. Komik terdiri atas 4 halaman cerita utama dengan 4–5 panel horizontal per halaman, disusun linier dari kiri ke kanan agar mudah dipahami anak. Tokoh utama bernama Rara digambarkan dalam aktivitas keseharian seperti bangun pagi, membantu ibu, belajar di sekolah, bermain dengan teman secara bergiliran, hingga berpamitan saat pulang.
- 2) Cerita mengintegrasikan nilai-nilai karakter seperti kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, membantu orang tua, sabar, dan etika sosial. Komik dirancang menarik secara visual, komunikatif, dan kontekstual sesuai dengan dunia anak. Komik ini cocok digunakan sebagai media pembelajaran karakter di PAUD/TK, serta sebagai

lembar aktivitas anak melalui panel interaktif yang dapat diwarnai atau dilengkapi anak sendiri. Produk ini dikembangkan dengan pendekatan penelitian pengembangan sesuai ketentuan panduan skripsi FTIK IAIN Langsa.

F. Manfaat Penelitian

- 1) **Manfaat Teoritis:** Memberikan kontribusi pengetahuan tentang penggunaan media komik sebagai salah satu sarana efektif dalam meningkatkan kedisiplinan anak usia dini. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran kreatif dan inovatif di bidang pendidikan anak usia dini.
- 2) **Manfaat Praktis:** Bagi guru dan pendidik anak usia dini, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memilih atau merancang media pembelajaran yang menarik dan mampu membentuk kedisiplinan anak secara efektif. Bagi orang tua, komik yang dirancang dapat menjadi alat bantu dalam mengajarkan nilai kedisiplinan di rumah secara menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak.
- 3) **Manfaat Sosial:** Mendorong tumbuhnya kesadaran akan pentingnya kedisiplinan sejak usia dini sebagai bekal dasar dalam pembentukan karakter anak yang berakhlak dan bertanggung jawab di masyarakat.

G. Definisi Operasional

- a) **Desain Komik:** Proses pembuatan dan penyusunan gambar dan teks dalam bentuk panel yang berurutan, dengan tujuan menyampaikan pesan atau cerita secara visual dan menarik, khususnya yang disesuaikan untuk anak

usia dini.⁸ Komik dirancang dalam format strip naratif dengan 4–5 panel per halaman, disusun horizontal dan linier dari kiri ke kanan. Cerita menggambarkan keseharian tokoh Rara, yang menyampaikan nilai-nilai karakter seperti kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, dan etika sosial melalui ilustrasi sederhana dan mudah dipahami anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan teknik prosedural, mencakup tahapan: analisis kebutuhan, perancangan desain, pembuatan draf awal komik, validasi ahli, revisi, dan uji coba terbatas terhadap anak usia dini untuk menilai keterbacaan dan daya tarik media.

- b) **Kedisiplinan:** Sikap atau perilaku anak yang menunjukkan kemampuan untuk mematuhi aturan, tata tertib, dan norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari, seperti ketertiban saat belajar, menghargai waktu, dan menjaga kebersihan.⁹ Dalam penelitian ini, indikator kedisiplinan belajar anak usia dini yang dikembangkan meliputi berbagai aspek perilaku yang mencerminkan kepatuhan dan tanggung jawab anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Indikator tersebut antara lain: datang tepat waktu ke sekolah, duduk rapi saat mengikuti kegiatan belajar, mematuhi aturan kelas dan arahan guru, menyelesaikan tugas sederhana yang diberikan guru, menjaga dan merapikan alat belajar atau mainan setelah digunakan, menunggu giliran saat bermain atau berbicara, bersikap sopan kepada guru

⁸ Eka Rama Mahendra, Gigih Siantoro, and Made Pramono, "Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Education and Development* 9, no. 1 (2021): 279.

⁹ Imam Musbikin, *Pendidikan Karakter Disiplin* (Nusamedia, 2021).

dan teman, mengikuti kegiatan belajar tanpa mudah terganggu, menunjukkan antusiasme saat kegiatan belajar, serta menjaga kebersihan dan kerapian diri. Indikator-indikator ini dirancang untuk diamati melalui respons anak terhadap cerita dan tokoh dalam komik, sehingga nilai kedisiplinan dapat ditanamkan secara kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan dunia anak.

- c) **Anak Usia Dini:** Anak yang berada pada rentang usia 5 sampai 6 tahun, yang sedang dalam tahap perkembangan awal sebelum memasuki pendidikan formal tingkat dasar.¹⁰ Dalam penelitian ini, subjek yang menjadi sasaran adalah anak usia dini berusia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina, Kecamatan Julok, Kabupaten Aceh Timur.

¹⁰ Kurratul Aini and Supandi Supandi, "PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DALAM PERSPEKTIF AL-QUR'AN: Kajian Tematik Pendidikan Anak," *Journal of Education Partner* 2, no. 1 (2023): 79–98.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Produk awal yang dikembangkan berupa komik edukatif bergambar yang ditujukan untuk anak usia dini dengan tujuan menanamkan nilai kedisiplinan sesuai dengan kebutuhan observasi awal peneliti di lokasi penelitian. Produk ini dirancang melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, dan pengembangan sesuai model ADDIE. Berikut adalah tahapan dan hasil dari pengembangan produk awal pada penelitian ini:

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Sebelum produk komik kedisiplinan dikembangkan, peneliti melakukan tahap analisis sebagai bagian dari perencanaan pembuatan produk. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini, karakteristik materi, serta konteks pembelajaran di TK Negeri Pembina, Kecamatan Julok, Kabupaten Aceh Timur.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam menerapkan perilaku disiplin, seperti datang tidak tepat waktu, tidak merapikan mainan, dan kurang tertib dalam kegiatan kelas. Guru menyatakan perlunya media pembelajaran yang menarik, visual, dan dekat dengan dunia anak agar nilai-nilai kedisiplinan dapat lebih mudah dipahami dan dipraktikkan anak. Oleh karena itu, media komik ini dijadikan sebagai solusi inovatif karena mampu menggabungkan teks dan ilustrasi untuk menyampaikan pesan moral serta nilai karakter secara sederhana pada anak.

Berdasarkan kebutuhan, karakteristik anak, dan kondisi lingkungan, media komik dinilai layak untuk dikembangkan karena mampu menjawab permasalahan pembelajaran kedisiplinan anak usia dini. Tahap analisis ini menjadi dasar dalam merancang, mengembangkan, dan menyempurnakan produk komik yang relevan, menarik, dan efektif.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah melakukan tahap analisis kebutuhan, perancangan produk komik kedisiplinan dilakukan untuk menghasilkan rancangan awal yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan kedisiplinan anak usia dini. Proses perancangan ini meliputi beberapa aspek berikut:

1. **Desain Konsep Cerita:** Komik dirancang dengan tokoh utama bernama Rara, seorang anak usia dini yang digambarkan melakukan aktivitas sehari-hari baik di rumah maupun di sekolah. Alur cerita sederhana dan linier, terdiri dari situasi awal, konflik kecil, serta penyelesaian yang menekankan nilai kedisiplinan. Cerita menampilkan perilaku disiplin seperti bangun pagi tepat waktu, mengikuti aturan kelas, merapikan mainan, menunggu giliran, dan menjaga kebersihan diri.
2. **Desain Visual dan Ilustrasi:** Ilustrasi dibuat dengan gaya gambar sederhana, ekspresif, dan berwarna cerah sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Tata letak disusun dalam panel horizontal berurutan dari kiri ke kanan agar mudah dipahami. Setiap halaman terdiri dari 4–5 panel, dengan teks percakapan singkat yang ditempatkan dalam balon kata (*speech bubble*).

3. Desain Bahasa dan Teks: Bahasa yang digunakan bersifat sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun. Kalimat dibuat pendek dan langsung, dengan kosakata konkret yang mudah dipahami. Teks dipadukan dengan ilustrasi untuk memperjelas makna cerita, sehingga anak dapat memahami pesan meskipun kemampuan literasi mereka masih terbatas.
4. Format dan Media Cetak: Komik dicetak dengan ukuran A5 agar praktis digunakan oleh anak. Cover dibuat dengan kertas BW agar lebih kuat, sedangkan isi menggunakan kertas BC berwarna. Produk ini didesain tidak terlalu tebal (sekitar 4 halaman utama cerita) sehingga mudah dibaca dalam satu kali kegiatan belajar.
5. Integrasi Nilai Kedisiplinan: Setiap adegan dalam komik mengandung pesan moral kedisiplinan yang dikontekstualisasikan dengan kehidupan sehari-hari anak. Misalnya, Rara menunggu giliran bermain dengan temannya, atau membantu ibunya merapikan peralatan belajar. Dengan pendekatan ini, anak dapat meniru langsung perilaku tokoh dalam komik.
6. Rancangan Produk Awal: Hasil perancangan dituangkan dalam draft komik yang siap untuk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebelum diuji coba pada anak. Draft ini menjadi produk awal yang menggambarkan integrasi antara aspek visual, cerita, bahasa, dan nilai kedisiplinan yang ingin ditanamkan.

3) Tahap Pengembangan Produk Awal (*Development*)

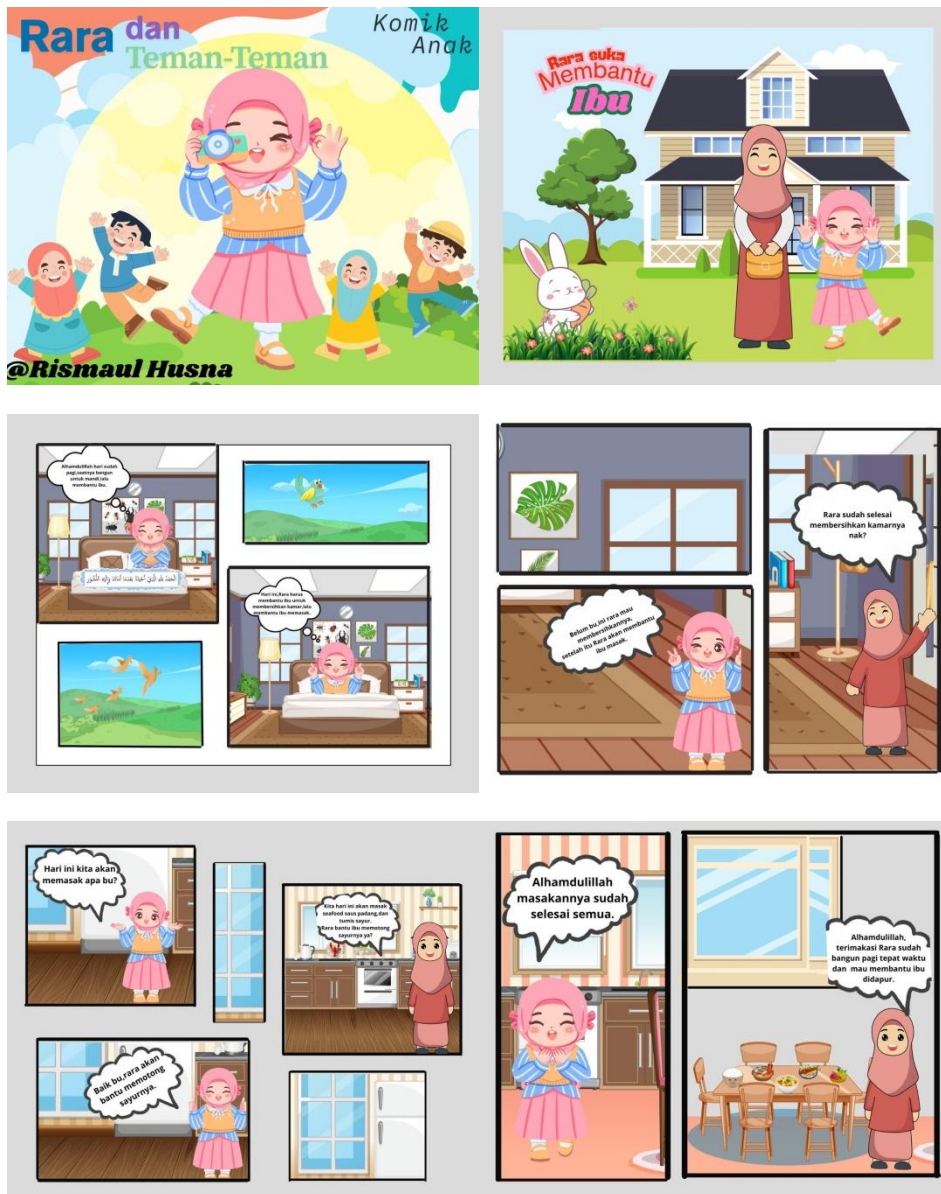
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan perancangan, tahap selanjutnya adalah pengembangan produk awal berupa komik kedisiplinan. Produk ini dibuat untuk membantu menanamkan nilai disiplin pada anak usia dini melalui media visual yang menarik, sederhana, dan komunikatif. Berikut adalah tahapan pengembangan dari media ini:

1. Membuat Desain Media Komik: Komik dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan ukuran A5. Cover didesain berwarna penuh dengan judul yang menarik perhatian anak, sedangkan isi komik terdiri dari 4 halaman utama berisi cerita dengan 4–5 panel per halaman. Setiap panel memuat kombinasi ilustrasi tokoh dengan teks sederhana. Tokoh utama bernama Rara digambarkan dalam aktivitas keseharian seperti bangun pagi, belajar di sekolah, bermain bersama teman, serta berpamitan pulang. Adapun berikut adalah komik yang peneliti kembangkan:

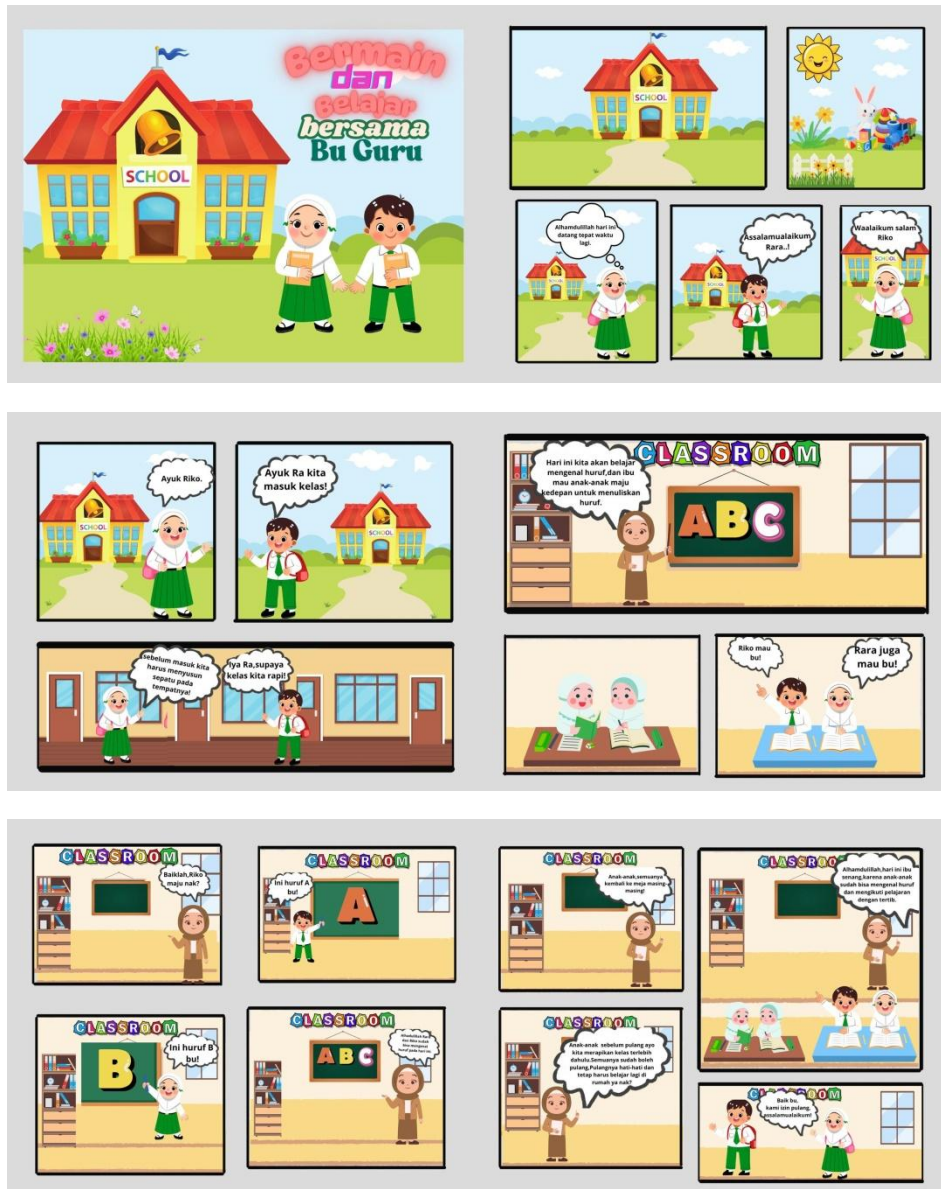
Gambar 4. 1. Cover Media Komik



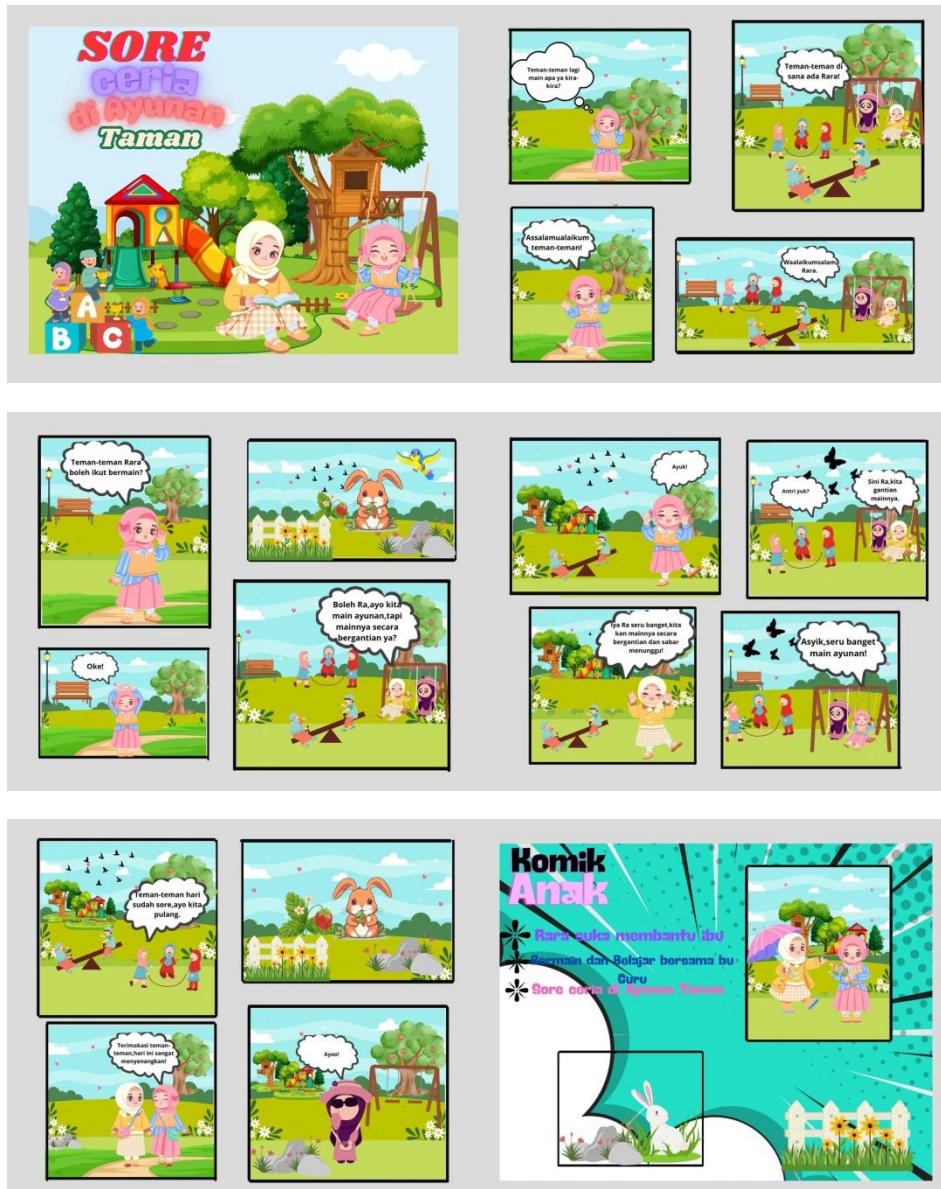
Gambar 4. 2. Komik Halaman 1-6



Gambar 4. 3. Komik Halaman 7-12



Gambar 4. 4. Komik Halaman 13-18



Sedangkan untuk membuat komik ini, peneliti menggunakan platform canva untuk membuat komik yang dimulai dari menentukan latar belakang, pemilihan warna, serta penempatan karakter dan juga balon teks yang terdapat pada komik.

Gambar 4. 5. Platform yang Digunakan Untuk Mendesain Komik



2. Spesifikasi Produk Awal:
 - a. Judul Komik: “Rara dan Teman-Teman”
 - b. Format: Komik cetak ukuran A5
 - c. Isi: 4 halaman cerita utama, masing-masing dengan 4–5 panel horizontal
 - d. Ilustrasi: Full color, gaya sederhana dan ekspresif
 - e. Teks: Kalimat pendek, mudah dipahami anak usia 5–6 tahun
 - f. Bahan Cetak: Cover kertas BW, isi kertas BC
3. Integrasi Nilai Kedisiplinan: Setiap cerita dalam komik menyajikan perilaku disiplin anak dalam kehidupan sehari-hari, seperti:
 - a. Hadir tepat waktu di sekolah
 - b. Duduk rapi dan mendengarkan guru
 - c. Menunggu giliran saat bermain

Nilai-nilai tersebut dihadirkan secara kontekstual dan dekat dengan pengalaman anak, sehingga lebih mudah ditiru dan dipraktikkan.


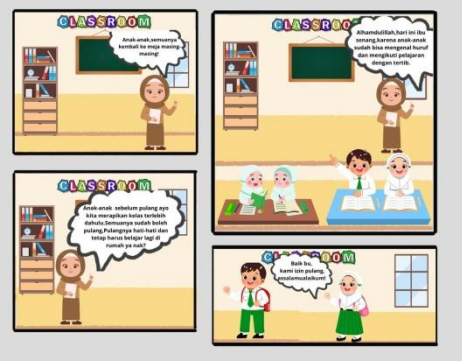
4. Validasi Produk Awal oleh Ahli: Sebelum diuji coba kepada anak, produk awal divalidasi oleh tiga ahli, yaitu:
 - a. Hasil Validasi Ahli Materi: Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen bidang PAUD, yaitu Ibu Rita Mahriza, M.S, untuk menilai kesesuaian isi komik dengan materi kedisiplinan dan karakter anak usia dini. Penilaian mencakup tujuh aspek, masing-masing dengan skor 1–4 (1 = Tidak Layak, 2 = Cukup Layak, 3 = Layak, 4 = Sangat Layak). Hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek kesesuaian nilai kedisiplinan dalam komik dengan indikator perkembangan anak usia 5–6 tahun memperoleh skor 2 (cukup layak). Aspek kesesuaian cerita dengan situasi nyata anak (kontekstual) memperoleh skor 3 (layak). Aspek konsistensi isi cerita dalam menyampaikan nilai karakter positif, kesesuaian alur dengan pesan moral, serta pemanfaatan isi komik sebagai bahan ajar pendidikan karakter di PAUD masing-masing memperoleh skor 3. Selain itu, aspek kemampuan komik membantu anak memahami dan meniru perilaku disiplin memperoleh skor 2, sedangkan aspek kesesuaian isi dengan nilai sosial dan budaya memperoleh skor 3. Dengan demikian, total skor yang diperoleh adalah 19 dari skor maksimal 28, sehingga komik masuk kategori *layak*, namun dengan beberapa perbaikan (terlampir pada Lembar Validasi Ahli Materi Tahap I). Berikut adalah beberapa catatan perbaikan dari ahli materi pada validasi pertama:

Tabel 4. 1. Catatan Perbaikan Dari Ahli Materi

Catatan Perbaikan Dari Ahli Materi
Perbaikan yang perlu dilakukan meliputi penyusunan materi secara lebih lengkap dan runtut, perbaikan bahasa agar lebih jelas dan baku, pengaitan contoh dengan nilai pembelajaran, serta penambahan sikap positif seperti antri dan kerja sama. Selain itu, catatan perlu diformat lebih sistematis agar dapat digunakan langsung sebagai panduan mengajar.

Berikut adalah perbaikan yang dilakukan peneliti sesuai rekomendasi:

Tabel 4. 2. Perbaikan Pada Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Media yang dibuat sebelum direvisi masih memiliki beberapa kekurangan, seperti judul materi yang belum ditulis sehingga membuat isi kurang terarah, penggunaan bahasa yang tidak baku seperti “book pagi”, “Alhamdulillah”, “dgn”, dan “tambahin” yang mengurangi kerapian, serta contoh isi yang belum dikaitkan dengan nilai akhlak, misalnya “membantu ibu di dapur” tanpa penjelasan makna tanggung jawab.	Setelah direvisi, media menjadi lebih lengkap dengan adanya judul materi, bahasa diperbaiki menjadi baku dan mudah dipahami, isi dikaitkan dengan nilai karakter sehingga lebih bermakna, dan instruksi kegiatan disusun lebih sistematis serta formal, misalnya mengajak peserta didik merapikan kelas lalu berbaris atau antri dengan tertib sebelum pulang.

Setelah direvisi, ahli materi memberikan validasi bahwa materi pada media ini memiliki kategori sangat layak dengan skor 26 (92,85%) dari skor 28 sebagai skor tertinggi. Dengan demikian, materi pada media ini sangat layak untuk di uji coba (terlampir pada Lembar Validasi Ahli Materi Tahap II).

- b. Hasil Validasi Ahli Media: Validasi ahli media dilakukan oleh dosen Ibu Syarfina, M.Pd. selaku ahli dalam bidang pengembangan media. Penilaian difokuskan pada aspek visual dan teknis komik dengan menggunakan skala 1–4 (1 = Tidak Layak, 2 = Cukup Layak, 3 = Layak dengan catatan perbaikan, 4 = Sangat Layak). Hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek tata letak panel komik memperoleh skor 2, dengan catatan bahwa susunan panel belum sepenuhnya menyerupai format komik melainkan lebih mirip picture book, sehingga perlu dilakukan perbaikan tata letak. Aspek ilustrasi sesuai dunia anak usia dini memperoleh skor 4 (sangat layak), karena gambar sudah menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun. Aspek penggunaan warna memperoleh skor 4 (sangat layak), dinilai menarik serta sesuai dengan tema cerita yang diangkat. Aspek ukuran dan jenis huruf memperoleh skor 3, dengan catatan beberapa teks masih kurang terbaca dan perlu penyesuaian ukuran agar lebih jelas untuk anak usia dini. Sedangkan aspek kemudahan dicetak dan digunakan guru memperoleh skor 4, menunjukkan bahwa media ini praktis dan mudah diaplikasikan dalam kegiatan belajar. Secara keseluruhan, skor yang diperoleh adalah 26 dari total skor maksimal 32, sehingga komik ini termasuk kategori sangat layak, namun perlu sedikit perbaikan. Berdasarkan hasil validasi ini, komik kedisiplinan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media

pembelajaran dengan beberapa perbaikan (terlampir pada Lembar Validasi Ahli Media Tahap I). Berikut adalah catatan perbaikan dari ahli media:

Tabel 4. 3. Catatan Perbaikan Dari Ahli Media

Catatan Perbaikan Dari Ahli Media
Catatan perbaikan utama terletak pada tiga aspek, yaitu: (1) tata letak panel agar benar-benar menyerupai komik, (2) penyesuaian ukuran huruf supaya lebih terbaca oleh anak usia dini, dan (3) perbaikan teks agar sesuai kaidah EYD serta seimbang dengan gambar.

Tabel 4. 4. Perbaikan Pada Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
<p>Sebelum direvisi, media yang dibuat masih menyerupai <i>picture book</i> karena susunan gambar dan teks tidak ditata dalam panel-panel khas komik sehingga alur cerita terlihat kurang jelas. Selain itu, beberapa tulisan berukuran kecil sehingga sulit terbaca oleh anak usia dini, ditambah lagi penggunaan bahasa belum sesuai dengan kaidah EYD, misalnya kesalahan pada huruf kapital di judul maupun nama tokoh. Proporsi teks dan gambar juga belum seimbang karena ada bagian teks yang terlalu panjang sehingga mengurangi daya tarik tampilan.</p>	<p>Sesudah direvisi, media komik menjadi lebih rapi dan sesuai format yang seharusnya, dengan panel-panel berurutan, balon percakapan, dan narasi sederhana yang memudahkan anak mengikuti cerita. Ukuran huruf sudah diperbesar menggunakan font yang ramah anak dan mudah terbaca, sementara teks diperbaiki sesuai kaidah EYD, termasuk penulisan huruf kapital pada judul dan nama tokoh. Proporsi teks dan gambar juga lebih seimbang, sehingga tampilan menjadi menarik, mudah dipahami, dan efektif dalam menyampaikan pesan moral.</p>

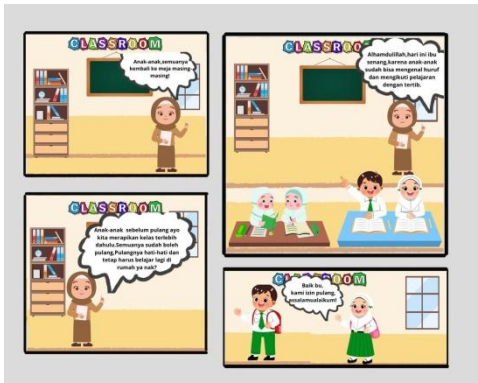
Berdasarkan data dari validasi kedua ahli media, skor yang diperoleh adalah 30 (93,75%) dari 32 skor maksimum yang didapatkan. Hal ini menunjukkan, bahwa media sudah sangat layak untuk digunakan dan di uji coba dalam meningkatkan kedisiplinan anak usia dini (terlampir pada Lembar Validasi Ahli Media Tahap II).

- c. Hasil Validasi Ahli Bahasa: Validasi ahli bahasa dilakukan hanya satu kali oleh Khairul Amri, M.Pd, yang menilai aspek kelayakan penggunaan bahasa dalam komik untuk anak usia dini. Penilaian dilakukan pada enam aspek dengan skala 1–4 (1 = Tidak Layak, 2 = Cukup Layak, 3 = Layak, 4 = Sangat Layak). Hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan anak memperoleh skor 4, aspek penggunaan kalimat pendek, sederhana, dan mudah dipahami memperoleh skor 4, aspek pemilihan kata yang tepat, sopan, dan mencerminkan nilai karakter juga memperoleh skor 4. Selain itu, aspek dialog antar tokoh yang mendukung penyampaian pesan moral mendapat skor 4, sedangkan aspek ketiadaan istilah asing atau istilah sulit memperoleh skor 3, dengan catatan adanya perbaikan dalam penggunaan kata sambung atau konjungsi. Aspek terakhir, yaitu bahasa mendukung unsur edukatif dalam komik, memperoleh skor 4. Secara keseluruhan, komik memperoleh skor total 23 dari skor maksimal 24, sehingga masuk kategori sangat layak, namun perlu sedikit perbaikan sebelum di uji coba (terlampir pada Lembar Validasi Ahli Bahasa). Hasil validasi ini menyatakan komik sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran kedisiplinan anak usia dini pada aspek penggunaan bahasa. Berikut adalah perbaikan dari saran ahli bahasa:

Tabel 4. 5. Catatan Perbaikan Dari Ahli Bahasa

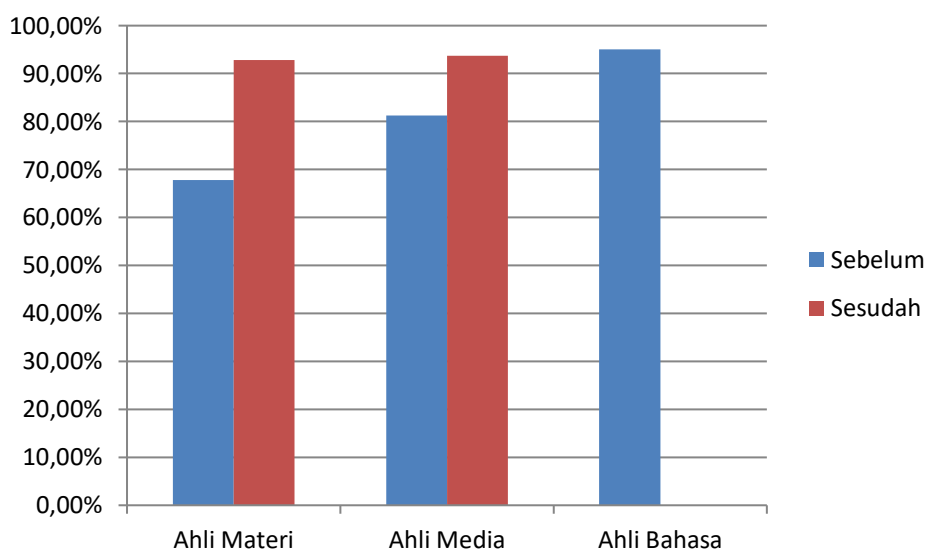
Catatan Perbaikan Dari Ahli Bahasa
Perbaiki penggunaan kata sambung/konjungsi, yang artinya bahasa komik secara umum sudah sangat layak. Hanya saja, perlu diperhatikan pemakaian konjungsi agar kalimat lebih runtut, bervariasi, dan sesuai dengan kaidah bahasa untuk anak usia dini.

Tabel 4. 6. Perbaikan Pada Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Kalimat dalam komik ada yang memakai konjungsi kurang tepat, misalnya penggunaan “dan” atau “lalu” yang berulang-ulang sehingga membuat kalimat terasa janggal atau kurang efektif.	Konjungsi diperbaiki dengan memilih kata sambung yang sesuai konteks, misalnya menggunakan “kemudian”, “setelah itu”, atau “karena” agar kalimat lebih bervariasi dan runtut. Dengan begitu, bahasa dalam komik menjadi lebih natural, mudah dipahami anak, serta sesuai kaidah EYD.

Dengan demikian, produk awal berupa komik cetak ini telah siap untuk diuji coba terbatas pada anak usia dini guna menilai efektivitasnya dalam menanamkan kedisiplinan serta memperoleh masukan lebih lanjut untuk penyempurnaan pada tahap berikutnya. Berikut adalah rekapan hasil validasi dari para ahli:

Gambar 4. 6. Rekapitan Hasil Validasi Dari Para Ahli



B. Hasil Uji Coba Produk

1) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi produk dilakukan secara terbatas selama 6 hari di salah satu lembaga PAUD dengan melibatkan 15 anak usia dini yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan dengan rentang usia 5–6 tahun. Anak-anak ini merupakan peserta didik aktif yang mengikuti kegiatan pembelajaran sehari-hari di kelas. Uji coba bertujuan untuk mengetahui sejauh mana komik yang dikembangkan dapat menanamkan nilai kedisiplinan pada anak usia dini serta bagaimana respon anak dan guru terhadap media yang digunakan.

Implementasi dilakukan selama 6 hari dalam kegiatan pembelajaran tematik yang mengintegrasikan komik sebagai media utama. Guru memfasilitasi kegiatan dengan memperlihatkan komik kepada anak-anak, membacakan cerita, serta mengajak mereka berdialog mengenai isi cerita dan perilaku tokoh. Anak-anak kemudian diminta menirukan perilaku disiplin yang

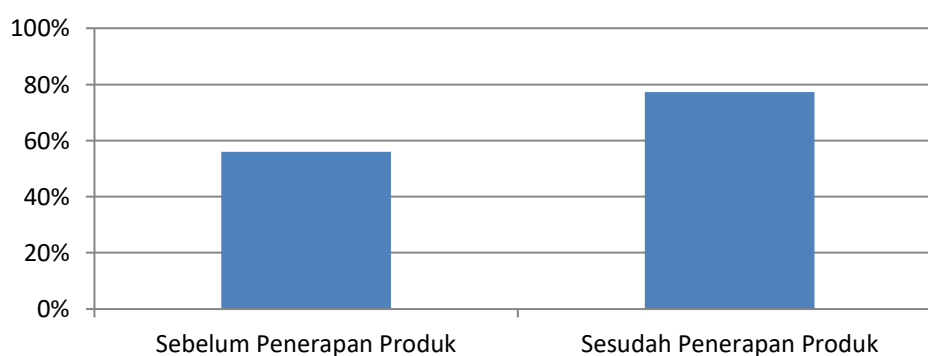
dicontohkan tokoh dalam komik, seperti duduk rapi, menunggu giliran, merapikan mainan, dan menjaga kebersihan diri.

Implementasi ini berlangsung selama beberapa kali pertemuan dengan durasi masing-masing sekitar 30–40 menit. Selama kegiatan, peneliti melakukan observasi terhadap indikator kedisiplinan anak menggunakan instrumen yang telah disusun, meliputi kedisiplinan belajar, kedisiplinan sosial, dan kedisiplinan pribadi. Selain itu, guru juga memberikan penilaian dan catatan mengenai keterpakaian media dalam kegiatan pembelajaran.

Observasi dilakukan terhadap 3 anak usia dini dengan menggunakan 10 indikator kedisiplinan yang mencakup aspek kedisiplinan belajar, kedisiplinan sosial, dan kedisiplinan pribadi. Rekap hasil observasi pada 15 anak sebelum dan sesudah penggunaan produk ini dapat dilihat pada Tabel 4. 11. Rekap Hasil Observasi Anak Sebelum Penggunaan Produk dan Tabel 4. 12. Rekap Hasil Observasi Anak Setelah Penggunaan Produk (Terlampir).

Berdasarkan hasil observasi tersebut, didapati grafik peningkatan hasil observasi sebelum dan sesudah penerapan produk sebagai berikut:

Gambar 4. 7. Grafik Peningkatan Hasil Observasi Anak



Berdasarkan grafik di atas, dapat dijelaskan bahwa terdapat peningkatan yang cukup signifikan setelah penerapan produk. Persentase capaian sebelum penerapan produk berada pada angka sekitar 56%, sedangkan setelah penerapan produk meningkat menjadi 77%.

Hal ini menunjukkan adanya kenaikan sebesar 21% dari kondisi awal. Peningkatan tersebut menggambarkan bahwa penerapan produk memberikan dampak positif terhadap capaian yang diukur. Sebelum penerapan, hasilnya masih berada pada kategori sedang, namun setelah penerapan produk, capaian meningkat mendekati kategori sangat baik.

Dengan demikian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penggunaan produk ini efektif dalam meningkatkan hasil capaian, terbukti dari adanya lonjakan persentase yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan.

Kemudian berdasarkan angket yang diberikan kepada guru terkait media komik kedisiplinan, diperoleh hasil bahwa secara umum guru memberikan tanggapan positif terhadap media yang dikembangkan sebagai berikut:

Tabel 4. 7. Hasil Angket Keterbacaan (*Readability*)

No.	Pernyataan	1 (Sangat Tidak Setuju)	2 (Tidak Setuju)	3 (Setuju)	4 (Sangat Setuju)
1	Komik memiliki tampilan visual yang menarik bagi anak.			√	
2	Isi cerita dalam komik				√

	sesuai dengan dunia anak usia dini.				
3	Bahasa dalam komik mudah dipahami oleh anak usia dini.				√
4	Komik membantu anak memahami nilai-nilai kedisiplinan.				√
5	Komik mendorong anak untuk mengikuti aturan kelas.				√
6	Anak terlihat antusias saat menggunakan media komik.			√	
7	Penggunaan komik mempermudah guru dalam mengajar nilai disiplin.				√
8	Komik dapat digunakan untuk pembelajaran karakter lainnya.			√	
9	Komik mendorong anak untuk menyelesaikan tugas dengan tertib.				√
10	Komik sesuai digunakan dalam kurikulum				√

	pembelajaran PAUD.				
Total Skor		37			
Kategori		$\frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% = \text{Kategori Kelayakan}$ $\frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\% \text{ (Sangat Baik)}$			

Berdasarkan hasil angket, media komik kedisiplinan memperoleh skor total 37 dari skor maksimal 40, dengan persentase 92,5%. Hasil ini termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, yang berarti media komik sangat layak digunakan dalam pembelajaran kedisiplinan anak usia dini.

Guru menilai bahwa komik memiliki tampilan visual yang menarik, isi cerita sesuai dengan dunia anak, serta bahasa yang mudah dipahami. Komik juga terbukti membantu anak dalam memahami nilai-nilai kedisiplinan dan mendorong mereka untuk mengikuti aturan di kelas. Anak terlihat antusias selama pembelajaran menggunakan media ini, sehingga guru merasa terbantu dalam menyampaikan nilai kedisiplinan.

Dengan demikian, hasil tanggapan guru semakin menguatkan bahwa komik kedisiplinan yang dikembangkan dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran karakter yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

2) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan hasil observasi anak dan angket guru, dapat disimpulkan bahwa media komik kedisiplinan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Produk ini terbukti efektif meningkatkan perilaku disiplin anak usia dini, dengan peningkatan capaian dari kategori *Mulai Berkembang* menjadi *Berkembang Sangat Baik*. Guru juga menilai produk ini bermanfaat, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, media komik kedisiplinan dapat dijadikan alternatif inovatif dalam menanamkan nilai kedisiplinan pada anak.

C. Kajian Produk Akhir

Produk akhir berupa media komik kedisiplinan anak usia dini telah melalui tahap uji coba dan evaluasi untuk menilai efektivitas serta kelayakannya. Berdasarkan hasil observasi terhadap anak, terlihat adanya peningkatan capaian indikator kedisiplinan yang cukup signifikan. Sebelum penerapan produk, persentase rata-rata capaian anak hanya sebesar 56%, yang masuk kategori *Mulai Berkembang (MB)* menuju *Berkembang Sesuai Harapan (BSH)*. Setelah penerapan media komik, capaian meningkat menjadi 77%, yang sudah masuk kategori *Berkembang Sangat Baik (BSB)*. Dengan demikian, terdapat kenaikan sebesar 21% yang menunjukkan efektivitas media dalam menanamkan nilai-nilai kedisiplinan.

Selain itu, hasil angket tanggapan guru juga memperkuat temuan tersebut. Dari sepuluh pernyataan yang dinilai, total skor yang diperoleh adalah 37 dari skor maksimum 40, sehingga persentase kelayakan mencapai 92,5%, termasuk

kategori *Sangat Baik*. Guru menilai bahwa komik memiliki tampilan visual yang menarik, isi cerita sesuai dengan dunia anak, bahasa mudah dipahami, serta efektif membantu anak memahami nilai kedisiplinan. Komik juga dinilai mempermudah guru dalam proses pembelajaran, membuat anak lebih antusias, serta relevan digunakan dalam kurikulum PAUD.

Dengan menggabungkan data observasi anak dan tanggapan guru, dapat disimpulkan bahwa media komik kedisiplinan efektif, layak, dan bermanfaat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif di PAUD. Produk ini tidak hanya meningkatkan kedisiplinan anak secara nyata melalui capaian indikator, tetapi juga mendapatkan apresiasi positif dari guru sebagai praktisi lapangan. Oleh karena itu, komik kedisiplinan ini dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran karakter anak usia dini, khususnya untuk menanamkan nilai kedisiplinan sejak dini.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, antara lain:

1. Lingkup subjek terbatas: Uji coba produk hanya dilakukan pada satu lembaga pendidikan anak usia dini dengan jumlah subjek yang relatif sedikit, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan ke seluruh PAUD.
2. Durasi penerapan yang singkat: Penerapan media komik kedisiplinan dilakukan dalam waktu terbatas, sehingga belum dapat melihat dampak jangka panjang terhadap pembentukan karakter disiplin anak.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Media Komik Kedisiplinan

Pengembangan media komik kedisiplinan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE dipilih karena memberikan alur pengembangan yang sistematis dan sesuai dengan kebutuhan penelitian pengembangan media pembelajaran, khususnya pada pendidikan anak usia dini yang menuntut kesesuaian dengan karakteristik perkembangan anak.

Pada tahap analisis, hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian anak usia dini masih mengalami kesulitan dalam menerapkan perilaku disiplin, seperti datang tepat waktu, duduk rapi, mematuhi aturan kelas, dan merapikan mainan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Najibah dan Abdullah⁶¹ yang mengembangkan media e-comic berbasis ADDIE dan menemukan bahwa rendahnya kedisiplinan peserta didik berkaitan dengan keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa komik edukatif efektif digunakan sebagai media penanaman nilai disiplin karena menyajikan contoh konkret melalui cerita dan visual.

⁶¹ Fairuz Najibah and Kusmajid Abdullah, "Development of E-Comic Media to Improve Elementary School Students' Understanding of Discipline," *Jurnal Paedagogy* 12, no. 3 (2025): 915–25.

Pada tahap perancangan, media komik dirancang dengan alur cerita sederhana, tokoh yang dekat dengan kehidupan anak, ilustrasi berwarna, serta bahasa yang komunikatif. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian Melliyantri dan Suniasih⁶² yang menyatakan bahwa media komik kontekstual yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik terbukti layak dan efektif dalam pembelajaran. Penelitian tersebut menegaskan bahwa desain visual dan narasi yang sederhana memudahkan anak memahami pesan pembelajaran.

Tahap pengembangan menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan telah dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli. Temuan ini diperkuat oleh kajian sistematis Fitriyanti⁶³ yang menyimpulkan bahwa sebagian besar pengembangan media komik dalam pendidikan menggunakan model ADDIE dan menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi setelah melalui proses validasi ahli. Hal ini menunjukkan bahwa proses pengembangan media komik dalam penelitian ini telah sesuai dengan praktik penelitian pendidikan yang berlaku.

B. Media Komik dan Kedisiplinan Anak Usia Dini

Efektivitas media komik dalam penelitian ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan capaian perilaku kedisiplinan anak setelah penggunaan media. Anak yang sebelumnya berada pada kategori *Mulai Berkembang* mengalami

⁶² Ni Made Sanita Melliyantri and Ni Wayan Suniasih, "Kelayakan Dan Efektivitas Media Komik Berbasis Kontekstual Pada Muatan IPA Materi Sumber Daya Alam," *Mimbar Ilmu* 27, no. 1 (2022): 124–33.

⁶³ Noer Fitriyanti, Bachtiar Saiful Bahri, and Andi Kristanto, "Comics As Instructional Media in Education Journals Across Indonesia: A Systematic Literature Review," *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 8, no. 1 (2023): 84–93.

peningkatan ke kategori *Berkembang Sangat Baik*. Hal ini menunjukkan bahwa media komik mampu menjadi stimulus pembelajaran yang efektif dalam menanamkan perilaku disiplin pada anak usia dini.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Dessiane dan Hardjono⁶⁴ yang melakukan meta-analisis terhadap penggunaan media komik dan cerita bergambar di sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media komik secara signifikan meningkatkan respon dan perilaku positif peserta didik. Meskipun subjek penelitian berbeda, temuan tersebut mendukung bahwa komik merupakan media yang efektif dalam membentuk perilaku melalui pendekatan visual dan naratif.

Selain itu, penelitian Lestari⁶⁵ juga menunjukkan bahwa media komik edukatif mampu meningkatkan keterampilan dan perilaku belajar anak secara signifikan. Temuan ini menguatkan hasil penelitian bahwa komik tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembiasaan sikap dan perilaku, termasuk kedisiplinan.

Respon guru yang menunjukkan kategori *Sangat Baik* semakin memperkuat efektivitas media komik. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran visual yang menarik dapat memudahkan guru dalam menyampaikan nilai karakter dan meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

⁶⁴ Syera Trivena Dessiane and Nyoto Hardjono, "Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 2, no. 1 (2020): 42–46.

⁶⁵ Indah Lestari et al., "Penggunaan Media Komik Cerita Rakyat Kudus Untuk Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini," *GANESHA: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 1 (2024): 24–31.

C. Implikasi Hasil Penelitian terhadap Pembelajaran PAUD

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik memiliki implikasi positif dalam pembelajaran PAUD, khususnya dalam penanaman nilai kedisiplinan anak usia dini. Media komik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pembiasaan perilaku melalui cerita dan visual yang dapat ditiru oleh anak.

Implikasi ini sejalan dengan penelitian Indriasih⁶⁶ yang mengembangkan media komik digital untuk anak usia dini dan menemukan bahwa komik efektif dalam meningkatkan keterampilan hidup (*life skills*) dan perilaku positif anak. Penelitian tersebut menegaskan bahwa media komik dapat digunakan secara luas dalam pembelajaran karakter di PAUD.

Selain itu, media komik memiliki potensi untuk dikembangkan dalam menanamkan berbagai nilai karakter lain, seperti tanggung jawab, kerja sama, dan kejujuran. Dengan demikian, media komik kedisiplinan yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya relevan untuk konteks penelitian, tetapi juga berpotensi dikembangkan dan diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran karakter anak usia dini.

⁶⁶ Aini Indriasih, "Digital Comic Development to Improve Life Skills in Early Children," *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya* 19, no. 1 (2023): 152–60.

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media komik kedisiplinan anak usia dini, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

- 1. Pengembangan Media Komik:** Media komik dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil kajian menunjukkan bahwa media ini telah melalui revisi sesuai masukan ahli dan guru, baik dari segi bahasa, ilustrasi, maupun isi cerita sehingga produk akhir berupa komik cetak berwarna dengan tema perilaku disiplin sehari-hari. Produk ini dinyatakan layak digunakan berdasarkan penilaian guru dengan persentase rata-rata lebih dari 90% dalam kategori sangat baik.
- 2. Efektivitas Media Komik:** Hasil observasi menunjukkan bahwa media komik kedisiplinan efektif meningkatkan perilaku disiplin anak. Persentase capaian indikator kedisiplinan meningkat dari 53,33%–63,33% sebelum penerapan menjadi 68,33%–83,33% setelah penerapan. Peningkatan paling signifikan terlihat pada indikator datang tepat waktu ke sekolah dan duduk rapi saat mengikuti kegiatan belajar. Dengan demikian, media komik terbukti mampu membantu anak usia dini memahami dan mempraktikkan perilaku disiplin secara lebih konsisten.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media komik kedisiplinan anak usia dini layak digunakan dan efektif sebagai sarana pembelajaran untuk menanamkan nilai kedisiplinan sejak usia dini.

B. Saran Pemanfaatan Produk

1. **Bagi Guru PAUD:** Guru dapat memanfaatkan media komik kedisiplinan ini sebagai bahan ajar pendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Komik dapat digunakan sebagai pengantar pembelajaran nilai-nilai disiplin, misalnya saat anak diajak duduk rapi, datang tepat waktu, atau merapikan alat belajar. Guru disarankan membacakan komik dengan ekspresi yang menarik serta mengaitkannya dengan pengalaman nyata anak agar pesan lebih mudah dipahami.
2. **Bagi Anak Usia Dini:** Anak dapat menggunakan media komik ini sebagai bacaan bergambar yang menyenangkan sekaligus sarana pembiasaan perilaku disiplin. Melalui tokoh dan alur cerita dalam komik, anak akan lebih mudah meniru perilaku positif yang ditampilkan.
3. **Bagi Sekolah:** Sekolah dapat mengintegrasikan media komik kedisiplinan ke dalam program pembelajaran karakter di kelas. Produk ini juga dapat dijadikan salah satu koleksi bahan bacaan di pojok baca atau perpustakaan sekolah, sehingga anak memiliki akses yang lebih luas untuk membaca secara mandiri.
4. **Bagi Orang Tua:** Orang tua dapat menggunakan media komik ini di rumah untuk menanamkan nilai-nilai kedisiplinan secara konsisten. Dengan

mendampingi anak membaca komik, orang tua dapat memberikan penguatan melalui contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari.

5. **Bagi Peneliti Selanjutnya:** Penelitian berikutnya dapat mengembangkan media komik ini dalam versi digital atau interaktif, sehingga lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Selain itu, penelitian juga dapat memperluas cakupan aspek karakter lain seperti tanggung jawab, kerja sama, dan kejujuran.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk komik kedisiplinan yang telah dikembangkan melalui penelitian ini memiliki potensi untuk disebarluaskan dan dimanfaatkan secara lebih luas, tidak hanya terbatas pada lingkungan uji coba di TK Negeri Pembina Kecamatan Julok, tetapi juga di lembaga PAUD lain. Upaya diseminasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan komik sebagai media pembelajaran di kelas, sekaligus memperkenalkannya melalui workshop, seminar, dan pelatihan guru. Dengan demikian, guru dan calon guru dapat memperoleh pengalaman nyata dalam menggunakan media kreatif untuk menanamkan nilai kedisiplinan pada anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian ini juga berpeluang untuk dipublikasikan dalam bentuk artikel ilmiah pada jurnal atau dipresentasikan pada forum akademik, sehingga dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan literatur pendidikan anak usia dini.

Seiring dengan perkembangan teknologi, produk komik ini juga dapat dikembangkan dalam bentuk digital, seperti e-book atau komik daring, sehingga lebih mudah diakses oleh guru maupun orang tua melalui perangkat gawai.

Penggunaan media digital akan memberikan fleksibilitas serta memperluas jangkauan pemanfaatan produk. Lebih jauh, komik ini dapat diperkaya dengan aktivitas interaktif, seperti halaman mewarnai, permainan sederhana, atau integrasi kode QR yang menghubungkan pembaca dengan animasi singkat, sehingga anak semakin terlibat aktif dalam pembelajaran.

Untuk pengembangan lebih lanjut, produk ini dapat diperluas dengan menambahkan tema karakter positif lainnya, seperti tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, dan sopan santun. Dengan demikian, komik ini dapat dikembangkan menjadi seri media pembelajaran karakter yang lebih komprehensif. Selain itu, perlu dilakukan uji coba pada skala yang lebih luas di berbagai lembaga PAUD dengan karakteristik peserta didik yang beragam, agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas produk. Kolaborasi dengan penerbit maupun pemerintah daerah juga dapat menjadi langkah strategis untuk menjadikan komik ini sebagai bagian dari bahan ajar resmi dalam kurikulum PAUD.

Melalui upaya diseminasi dan pengembangan yang berkelanjutan, diharapkan komik kedisiplinan yang dirancang ini tidak hanya bermanfaat pada lingkup terbatas, tetapi juga mampu memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat pendidikan karakter anak usia dini secara lebih luas dan berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Kurratul, and Supandi Supandi. "PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DALAM PERSPEKTIF AL-QUR'AN: Kajian Tematik Pendidikan Anak." *Journal of Education Partner* 2, no. 1 (2023): 79–98.
- AJI, Raden Kusuma Candra Gusti, Ahmad Khoirul Anwar, and Yudi Wibowo. "Desain Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Cerita" Ayam Dan Ikan Tongkol". Universitas Sahid Surakarta, 2024.
- Aksan, Hermawan. *Kamus Bahasa Indonesia: Kosakata Lengkap Disertai Pemaknaan Secara Tepat*. Nuansa Cendekia, 2023.
- Alfansyur, Andarusni, and Mariyani Mariyani. "Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial." *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah* 5, no. 2 (2020): 146–50.
- Aziz, Hafidz Al, A R Indonesia, F A Al Husaini, F Dipawijaya, I H Isnanto, and R S Siregar. "Internalisasi Nilai Hasthalaku Melalui Braille Comic Sebagai Strategi Pendidikan Karakter Siswa Tunanetra." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 6 (2023): 7503–14.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94.
- Dessiane, Syera Trivena, and Nyoto Hardjono. "Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 2, no. 1 (2020): 42–46.

- Devianti, Rika, Suci Lia Sari, and Indra Bangsawan. "Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini." *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 3, no. 02 (2020): 67–78.
- Dini, JPAU. "Upaya Pengembangan Sdm Guru Paud Berbasis Kompetensi Profesional." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (2022): 6478–91.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 1–17.
- Farihah, Himmatul. "Meningkatkan Disiplin Anak Usia Dini Melalui Pemberian Reward." *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2020): 17–26.
- Fitriyanti, Noer, Bachtiar Saiful Bahri, and Andi Kristanto. "Comics As Instructional Media in Education Journals Across Indonesia: A Systematic Literature Review." *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 8, no. 1 (2023): 84–93.
- Friantary, Heny. "Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini." *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2020): 127–36.
- Hamdi, Mohamad Mustafid, M Yusuf, and Abdul Jalil Jawhari. "Manajemen Pendidikan Karakter." *JURNAL PIKIR: Jurnal Studi Pendidikan Dan Hukum Islam* 9, no. 1 (2023): 1–14.
- Harjanty, Rokyal, and Samsul Mujtahidin. "Menanamkan Disiplin Pada Anak Usia Dini." *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2022): 89–

104.

Hasan, Muhammad, Milawati Milawati, Darodjat Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrir, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana Masdiana, and I Indra. "Media Pembelajaran." Tahta media group, 2021.

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, no. 1 (2021): 28–37.

Indriasih, Aini. "Digital Comic Development to Improve Life Skills in Early Children." *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya* 19, no. 1 (2023): 152–60.

Istiqomah, Novia, and Maemonah Maemonah. "Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget." *Khazanah Pendidikan* 15, no. 2 (2022): 151–58.

Jailani, M Syahran. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9.

Jailani, M Syahran, and Deassy Arestya Saksitha. "Tehnik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah." *Jurnal Genta Mulia* 15, no. 2 (2024): 79–91.

Jannah, Mifthahul. "Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Karakter Saling Menghargai Pada Anak Usia Dini." FITK, 2023.

- Kasmiati, Kasmiati. "Meningkatkan Motivasi Anak Usia Dini Di Era Digital Melalui Komik." *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 4 (2023): 2734–42.
- Kemendikbud-Ristek. "Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," 2003, 1–22. https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf.
- Kemendikbud. "Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah." *Permendikbud Ristek Nomor 12 Tahun 2024*, 2024, 1–26.
- Khadijah, M Ag, and Nurul Amelia. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*. Prenada media, 2020.
- Kusuma, Alfiandi Eka, and Adnan Setyoko. "Dinamika Komik Sebagai Media Komunikasi Visual." *ASKARA: Jurnal Seni Dan Desain* 2, no. 2 (2023): 170–85.
- Kusumawati, Amalia Anis. "Self Regulation Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Empati* 13, no. 3 (2024): 47–52.
- Latief, Suryawahyuni. "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Sebagai Pondasi Pembentukan Karakter Dalam Era Revolusi 4.0 Dan Society 5.0: Teknik Dan Keberlanjutan Pendidikan Karakter." *Jurnal Literasiologi* 3, no. 2 (2020).
- Lestari, Indah, Santoso Santoso, Sucipto Sucipto, Edris Zamroni, Diana Laily Fithri, and Paramitha Sylvia Dewi. "PENGUNAAN MEDIA KOMIK CERITA RAKYAT KUDUS UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER

ANAK USIA DINI.” *GANESHA: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 1 (2024): 24–31.

Little, Todd D, Rong Chang, Britt K Gorrall, Luke Waggenpack, Eriko Fukuda, Patricia J Allen, and Gil G Noam. “The Retrospective Pretest–Posttest Design Redux: On Its Validity as an Alternative to Traditional Pretest–Posttest Measurement.” *International Journal of Behavioral Development* 44, no. 2 (2020): 175–83.

Maghfirah, Siti. *Perkembangan Moral, Sosial, Dan Spiritual Anak Usia Dini*. Edu Publisher, 2021.

Mahendra, Eka Rama, Gigih Siantoro, and Made Pramono. “Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Education and Development* 9, no. 1 (2021): 279.

Melliyanti, Ni Made Sanita, and Ni Wayan Suniasih. “Kelayakan Dan Efektivitas Media Komik Berbasis Kontekstual Pada Muatan IPA Materi Sumber Daya Alam.” *Mimbar Ilmu* 27, no. 1 (2022): 124–33.

Muhaimin, Muhamad Reizal, Nia Uzlifatun Niâ, and Danang Pratama Listryanto. “Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 1 (2023): 399–405.

Musbikin, Imam. *Pendidikan Karakter Disiplin*. Nusamedia, 2021.

Nafala, Nur Mazidah. “Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan*

Sains 3, no. 1 (2022): 114–30.

Najibah, Fairuz, and Kusmajid Abdullah. “Development of E-Comic Media to Improve Elementary School Students’ Understanding of Discipline.” *Jurnal Paedagogy* 12, no. 3 (2025): 915–25.

Nurhasanah, Nurhasanah, Suci Lia Sari, and Nova Adi Kurniawan. “Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Usia Dini.” *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 02 (2021): 91–102.

Okpatrioka, Okpatrioka. “Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.

Payanti, DAKD. “Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif.” In *Sandibasa: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4:464–75, 2022.

Putri, Ayu Dahlia, and Dadan Suryana. “Teori-Teori Belajar Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 12486–94.

Rahmat, Pupu Saeful. *Perkembangan Peserta Didik*. Bumi Aksara, 2021.

Rayanto, Yudi Hari. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute, 2020.

Retnaningsih, Lina Eka, and Ummu Khairiyah. “Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Anak Usia Dini.” *SELING: Jurnal Program Studi PGRA* 8, no. 2 (2022): 143–58.

Risnita, Risnita. “Pendekatan Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Tahapan Penelitian.” *Jurnal Genta Mulia* 15, no. 1 (2024): 82–92.

- Rivaldi, Alvin, Fahrul Ulum Feriawan, and Mutaqqin Nur. "Metode Pengumpulan Data Melalui Wawancara." *Sebuah Tinjauan Pustaka*, 2023, 1–89.
- Romdona, Siti, Silvia Senja Junista, and Ahmad Gunawan. "TEKNIK PENGUMPULAN DATA: OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER." *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik* 3, no. 1 (2025): 39–47.
- Rosadi, Fitriani, and Naura Akhlakul Nurul Karimah. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1:87–96, 2022.
- Rozana, Salma, Dwi Septi Anjas Wulan, and Rini Hayati. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik)*. Edu Publisher, 2020.
- Rupnidah, Rupnidah, and Dadan Suryana. "Media Pembelajaran Anak Usia Dini." *Jurnal PAUD Agapedia* 6, no. 1 (2022): 49–58.
- Safira, Ajeng Rizki. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caremedia Communication, 2020.
- Saleh, M Sahib, Syahrudin Syahrudin, Muh Syahrul Saleh, Ilham Azis, and Sahabuddin Sahabuddin. "Media Pembelajaran," 2023.
- Salsabila, Alivia Fitri, Muhammad Atma Taher, Rehnaningtyas Rehnaningtyas, and Ratna Sari Dewi. "Urgensi Pendidikan Karakter Dalam Menciptakan Masyarakat Berkarakter." *Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat* 1, no. 2 (2023): 1–20.

- Saputri, Delma, Mellisa Mellisa, Nurkhairo Hidayati, and Nurul Fauziah. "Lembar Validasi: Instrumen Yang Digunakan Untuk Menilai Produk Yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan." *Biology and Education Journal* 3, no. 2 (2023): 133–51.
- Sudiyanto, Aris, and Rizki Mustikasari. "Pengembangan Instrumen Pengukuran Kemampuan Berkarya Seni Rupa Pada Aud." *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2021).
- Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep Dan Teori*. Bumi Aksara, 2021.
- Tapiah, Lusiana. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini 5–6 Tahun." *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2022): 20–25.
- Unjunan, Oksa Putri, and Emmy Budiartati. "Pelaksanaan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Di PAUD Sekar Nagari Unnes." *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)* 5, no. 2 (2020).
- Warmansyah, Jhoni, Tri Utami, Faizatul Faridy, Tria Marini, and Novita Ashari. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Bumi Aksara, 2023.
- Waty, Mega Oka. "Strategi Penanaman Kedisiplinan Pada Anak Usia Dini Di TK Islam Darunnajah Ulujami Jakarta Selatan." Jakarta: FITK IIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.
- Wibowo, Susetyo Andri, and Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5100–5111.