

**PENGEMBANGAN E-COMIC UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER
KERJASAMA DI TAMAN KANAK-KANAK
NEGERI PEMBINA GUNUNG TUJUH**

Tesis

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh :

DHIA RAHMADANI
NIM : 23330002

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

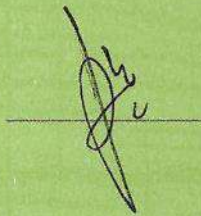
Nama Mahasiswa : Dhia Rahmadani
NIM. : 23330002

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

Dr. Delfi Eliza, M.Pd
Pembimbing



2/6/2025

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



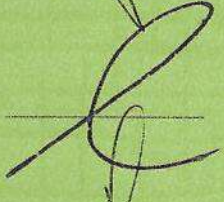
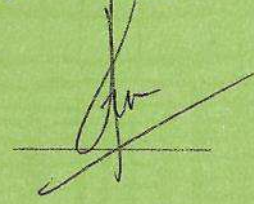
Prof. Dr. Afdal M. Pd, Kons.
NIP. 19850505 200812 1 002

Ketua Program Studi



Dr. Yaswinda, M.Pd.
NIP. 19740903 201012 2 001

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	Dr. Delfi Eliza, M.Pd (Ketua)	
2.	Prof. Dr. Rakimahwati, M.Pd. (Anggota)	
3.	Prof. Dr. Farida Mayar, M.Pd (Anggota)	

Mahasiswa :

Nama : Dhia Rahmadani

NIM : 23330002

Tanggal Ujian : 7 - 5 - 2025

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini Saya Menyatakan Bahwa Tesis Saya Yang Berjudul :

**PENGEMBANGAN E-COMIC UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER
KERJASAMA DI TAMAN KANAK-KANAK
NEGERI PEMBINA GUNUNG TUJUH**

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila dikemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh Universitas batal saya terima.

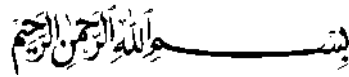
Padang, 2 Juni 2025

Yang memberi pernyataan



Dhia Rahmadani

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti persembahkan kehadiran allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua sehingga peneliti diberikan kesehatan dan kesempatan untuk menyelesaikan tesis ini. Selanjutnya sholawat beriringan salam tak lupa kita curahkan kepada nabi besar Muhammad SAW. Tesis ini mengambil judul **“Pengembangan E Comic Untuk Meningkatkan Karakter kerjasama Di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Gunung Tujuh”**.

Peneliti menyadari tanpa adanya bantuan, dorongan dan bimbingan dari Bapak/ibu maka tesis ini tidak akan terwujud karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Afdal M. Pd, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
2. Ibu Dr. Yaswinda, M. Pd selaku Kepala Prodi Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang
3. Ibu Dr. Delfi Eliza, M. Pd selaku Pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, motivasi, dan saran sehingga peneliliti dapat menyelesaikan tesis ini.
4. Ibu Prof. Dr. Rakimahwati, M. Pd dan ibu Prof. Dr. Farida Mayar, M. Pd selaku Penguji I dan II yang telah memberikan kritikan dan saran demi kesempurnaan Tesis ini
5. Bapak dan Ibu Dosen serta Tata Usaha Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
6. Ibu Kepala Sekolah beserta Pendidik di Tamak Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Gunung Tujuh
7. Kedua Orang Tua yang saya, Ibu Asmarti dan bapak Annudin yang sangat berperan penting dalam menyelesaikan pendidikan peneliti serta sujud dan

do'a yang beliau kirimkan untuk kesuksesan anaknya.

8. Uni, Abang, Kakak ipar serta Anak dan Ponakan ku yang selalu memberikan dukungan serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis dengan lancar.
9. Calon Suami ku semoga kita dipertemukan dalam ikatan suci, bisa saling menjaga, mengayomi, dan saling menyempurnakan satu sama lain, Aamiin.
10. Sahabat ku geng EsTeh Manis dan Geng Queen Barbar terimakasih sudah menjadi rumah untuk berkeluh kesah dalam suka maupun duka.
11. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini Angkatan 2023.

Semoga bimbingan dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti akan menjadi amal shaleh dan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa tesis ini belum sempurna. Untuk itu, peneliti menerima kritik dan masukan yang bermanfaat demi kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis penelitian ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan dari pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, 2 Juni 2025
Yang memberi pernyataan

Dhia Rahmadani
NIM. 23330002

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN AKHIR TESIS.....	I
PERSETUJUAN KOMISI.	II
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	III
KATA PENGANTAR.....	IV
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR TABEL	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR LAMPIRAN	X
ABSTRACT	XI
ABSTRAK	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Pertanyaan Penelitian.....	8
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	9
H. Spesifikasi Produk Penelitian	10
I. Kebaharuan dan Orisinalitas (<i>novelty and originality</i>).....	10
J. Definisi Operasional	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Teori	13
1. Konsep Anak Usia Dini.....	13
a. Hakikat Anak Usia Dini	13
b. Karakteristik Anak Usia Dini	14
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	15
a. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini	15
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	16
3. Karakter.....	18
a. Hakikat Karakter	18
b. Karakter Pada Anak Usia Dini	19
4. Kerjasama.....	20
a. Hakikat Kerjasama	20
b. Aspek-Aspek Kerjasama	22
c. Faktro Yang Mempengaruhi Kerjasama	29
5. Media Pembelajaran.....	30
a. Pengertian Media.....	30
b. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	31
c. Kriteria Media Pembelajaran.....	34
6. Media <i>E-Comic</i>	37

a. Pengertian <i>E-Comic</i>	37
b. Kelebihan <i>E-Comic</i>	39
c. Perbedaan <i>E-Comic</i> Dengan Buku Cerita	42
B. Penelitian Relevan.....	44
C. Produk yang akan dikembangkan	47
D. Kerangka Konseptual	48
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Prosedur Penelitian	49
C. Subjek Penelitian.....	53
D. Instrumen Penelitian	54
E. Teknik Pengumpulan Data.....	60
F. Teknik Analisis Data.....	62
G. Tempat dan Waktu Penelitian	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	67
1. Tahap Analisis.....	67
2. Tahap Desain.....	77
3. Tahap Pengembangan	85
4. Tahap Implementasi	95
5. Tahap Evaluation	105
B. Pembahasan.....	107
C. Keterbatasan Pengembangan	112
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	113
A. Kesimpulan	113
B. Implikasi.....	114
C. Saran.....	114
REFERENSI.....	116
LAMPIRAN.....	123

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Nama Validator	54
Tabel 3.2 Kisi Kisi Instrumen Ahli Materi.....	55
Tabel 3.3 Instrumen Ahli Media	56
Tabel 3.4 Instrumen Praktikalitas	57
Tabel 3.5 Instrumen Kisi-kisi kerjasama.....	59
Tabel 3.6 Kategori Validitas E-Comic.....	63
Tabel 3.7 Kriteria Pemberian Skor.....	63
Tabel 3.8 Kriteria Persentase Responden.....	64
Tabel 3.9 Kriteria Efektifitas E Comic	65
Tabel 3.10 Jadwal Penelitian	66
Tabel 4.1 Persentase jawaban Agket Terbuka google forms	69
Tabel 4.2 Analisis kebutuhan.....	71
Tabel 4.3 Analisis kurikulum.....	73
Tabel 4.4 Dimensi Elemen Karakter Kerjasama.....	76
Tabel 4.5 Kerangka Berfikir E-Komik.....	79
Tabel 4.6 Hasil Pengolahan Data Validitas Materi.....	88
Tabel 4.7 Hasil Pengolahan Data Validitas Media	89
Tabel 4.8 Hasil Pengolahan Data Validitas Instrumen	90
Tabel 4.9 Perbaikan E-Modul Sebelum Dan Sesudah Revisi	91
Tabel 4.10 Persentase Hasil Uji coba Respon Guru	92
Tabel 4.11 Uji Praktikalitas E-Comic Di Kegiatan FGD.....	92
Tabel 4.12 Hasil Persentase Penilaian Uji Coba Efektivitas Anak.....	93
Tabel 4.13 Uji Praktikalitas E-Komik Oleh Guru.....	96
Tabel 4.14 Observasi Awal Karakter Kerjasama Anak	98
Tabel 4.15 Uji Efektivitas E-Comic Untuk Perkembangan	101
Tabel 4.16 Hasil Uji Paired Sample Test	104

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Kerangka Konseptual	48
Gambar 3.1. Tahapan ADIIE	50
Gambar 3.2. Gambar Prosedur Pengembangan	50
Gambar 4.1 Aplikasi yang di gunakan.....	80
Gambar 4.2.Desain Karakter Tokoh	81
Gambar 4.3 Memulai aplikasi Adhobe Photoshop	82
Gambar 4.4 Proses desain Artboard.....	82
Gambar 4.5 Mewarnai Desain E-Comic	83
Gambar 4.6 Penyimpanan E-Comic.....	83
Gambar 4.7 Mengimpor E-Comik ke Canva	84
Gambar 4.8 Proses Animasi E-comic	84
Gambar 4.9. Proses Mengisi Audio	85
Gambar 4.10 Penyimpanan Video E-Comic.....	85
Gambar 4.11 Tampilan Awal E-Comic	86
Gambar 4.12 Tampilan Isi E-Comik.....	87
Gambar 4.13 Diagram Validasi Materi	88
Gambar 4.14 Diagram Validasi Media.....	89
Gambar 4.15 Diagram Validasi Karakter Kerjasama	90
Gambar 4.16 Diagram Uji Coba Praktikalitas Guru	92
Gambar 4.17 Diagram Uji Coba Praktikalitas FGD	93
Gambar 4.18 Diagram Pretest Posttest.....	105
Gambar 4.19 Peta Konsep Komponen Inti	145

LAMPIRAN

Lampiran	halaman
Lampiran 1. Validator Ahli Materi	124
Lampiran 2. Validator Ahli Instrumen.....	129
Lampiran 3. Validator Ahli Media.....	136
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	141
Lampiran 5. Surat Balasan Telah Melakukan Penelitian	142
Lampiran 6. Modul Ajar	143
Lampiran 7. Angket Google Form Analsis Kebutuhan	150
Lampiran 8. Lembar Observasi Karakter Kerjasama Awal	152
Lampiran 9. Observasi Karakter Kerjasama Implementasi E komik	154
Lampiran 10. Pengolahan Data Validasi.....	159
Lampiran 11. Hasil Uji Coba Praktikalitas E-Komik	162
Lampiran 12. Hasil Uji Coba Efektivitas E-Komik	165
Lampiran 13. Absen Peserta FGD	170
Lampiran 14..Dokumentasi	171

ABSTRACT

Dhia Rahmadani. 2025. *The Development of E-Comic to Enhance Cooperation Character in Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Gunung Tujuh*. Thesis. Early Childhood Education Master's Program, Faculty of Education, Universitas Negeri Padang.

The problem in this study is the application of cooperative characters, such as individualistic attitudes, lack of social awareness, and minimal involvement in group activities, learning methods that are still conventional and less use of digital media that are interesting for children. This study aims to develop and test the validity, practicality, effectiveness of digital-based learning media in the form of E-comic Mentari Ceria Kindergarten in improving the character of cooperation in early childhood.

The research method used in this study is research and development (Research and Development) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validation was carried out by 3 experts, the trial subjects were students at the TK Negeri Pembina Gunung Tujuh kindergarten. Data collection in this study was carried out with a product trial questionnaire. Data analysis was carried out through validity analysis, practicality analysis, and effectiveness test analysis.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa E-comik diantaranya;1) hasil penelitian dari ahli materi dengan rata-rata 88%, ahli instrument karakter kerjasama dengan rata-rata 81,6 %, ahli media dengan rata-rata 88,5% ,2) Hasil respon pendidik dan peserta didik sangat baik,3) hasil uji coba pada praktikalitas 90,6 % yang dikategorikan sangat praktis. Hasil uji efektivitas dengan rata-rata 91,5 % dinyatakan sangat efektif. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa E-comic Taman Kanak-kanak Mentari Ceria merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan karakter kerjasama layak digunakan di Taman Kanak-kanak.

Keywords: E-comic, Cooperation Character, Early Childhood Education.

ABSTRAK

Dhia Rahmadani. 2025. Pengembangan E-Comic Untuk Meningkatkan Karakter Kerjasama Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Gunung Tujuh. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah penerapan karakter kerjasama, seperti sikap individualistis, kurangnya kepedulian sosial, serta minimnya keterlibatan dalam aktivitas kelompok, metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang memanfaatkan media digital yang menarik bagi anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji validitas, praktikalitas, efektivitas media pembelajaran berbasis digital dalam bentuk E-comic *Taman Kanak-kanak Mentari Ceria* dalam meningkatkan karakter kerjasama anak usia dini.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli, subjek uji coba adalah peserta didik di Taman Kanak-kanak TK Negeri Pembina Gunung Tujuh. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan angket uji coba produk. Analisis data dilakukan analisis validitas, analisis praktikalitas, dan analisis uji efektifitas.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa E-comik diantaranya;1) hasil penelitian dari ahli materi dengan rata-rata 88%, ahli instrument karakter kerjasama dengan rata-rata 81,6%, ahli media dengan rata-rata 88,5% ,2) Hasil respon pendidik dan peserta didik sangat baik,3) hasil uji coba pada praktikalitas 90,6 % yang dikategorikan sangat praktis. Hasil uji efektivitas dengan rata-rata 91,5% dinyatakan sangat efektif. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa E-comic *Taman Kanak-kanak Mentari Ceria* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan karakter kerjasama layak digunakan di Taman Kanak-kanak.

Kata Kunci : E-Comic, Karakter Kerjasama, Anak Usia Dini.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini menurut para ahli adalah anak usia 0-8 tahun, sedangkan menurut undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional anak usia dini adalah anak yang memiliki rentang usia 0- 6 tahun (Arifudin et al., 2021). Anak usia dini merupakan periode pertumbuhan terbaik dalam mendapatkan kecerdasan dan kemampuan untuk menghargai, menerima dan sayang teman, meski belum sempurna (Hutasugur & Yaswinda, 2020). Kemampuan dasar dapat diberikan dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) (Nurzaman et al., 2017).

Pendidikan Anak Usia Dini sebagai upaya penstimulusan yang dilakukan dengan memberi rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar siap memasuki pendidikan selanjutnya (Husna & Eliza, 2021).). Masa usia dini merupakan masa yang sangat penting untuk pengembangan potensi anak (Sulastri & Ahmad Tarmizi, 2017). Hal tersebut dikarenakan pada usia tersebut adalah masa yang paling berpotensi sangat baik untuk berkembang dan belajar (Hikmah & Alam, 2022).

Pendidikan anak usia dini memiliki Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan menyebutkan bahwa difokuskan pada aspek perkembangan anak yang mencakup; 1) Nilai Agama dan Moral, 2) Nilai Pancasila, 3) Fisik Motorik, 4) Kognitif, 5) Bahasa, dan 6) Sosial Emosional. Untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan ini dilakukan bukan hanya pendidik di sekolah

yang berperan penting tetapi orang tua juga ikut andil dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak (Khairiah & Eliza, 2021). Dalam proses pembelajaran seluruh aspek perkembangan harus dikembangkan supaya aspek perkembangan anak berkembang sesuai dengan tahapan usianya, salah satu aspek perkembangan literasi sains anak.

Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan utama pendidikan anak usia dini, terutama dalam mengembangkan nilai-nilai moral dan sosial yang esensial untuk kehidupan anak di masa depan (Muhsin & Rachman, 2021). Menurut Ardiatyas & Rigianti, (2022) bahwa pendidikan karakter anak usia dini adalah pendidikan yang memfokuskan pada pengembangan potensi peserta didik secara keseluruhan. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Fadilah, 2017) penanaman karakter baik terhadap anak sejak kecil dari lingkungan akan mencerminkan karakter mereka dimasa yang akan datang.

Pendidikan karakter adalah usaha penanaman kebiasaan yang baik sehingga tercermin sikap dan perilaku sesuai nilai-nilai yang telah menjadi kepribadiannya (Nur Aidah, 2020). Pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk bangsa yang tangguh serta memiliki akhlak mulia, moral, toleransi, gotong royong, jiwa patriyotik, kompetitif, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang dijiwai oleh iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Shofa, 2017).

Menurut Eliza (2018) pendidikan karakter digambarkan sebagai pembelajaran yang dikembangkan buat mengajarkan sifat-sifat yang dibutuhkan buat menumbuhkan karakter yang baik. Dengan kata lain, peserta didik tak cuma menguasai pendidikan selaku wujud pengetahuan, tetapi juga membuatnya sebagai bagian dari hidup serta secara sadar hidup bersumber pada nilai

tersebut (Sari, & Eliza, 2021). Secara substansi tujuan pendidikan karakter adalah upaya membimbing peserta didik dengan berbagai fasilitas dan cara agar peserta didik memiliki karakter akhlak atau moral (Inswide, 2021).

Di antara berbagai karakter yang harus dikembangkan, karakter kerja sama merupakan aspek penting yang memungkinkan anak untuk berinteraksi secara positif dan efektif dengan orang lain. Menurut Darmansyah (2020), kerjasama adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara yang spesifik untuk mencapai tujuan bersama. Kemampuan kerjasama merupakan salah satu kemampuan pola perilaku sosial Hadaina & Astawan (2021).

Kemampuan kerjasama merupakan tujuan untuk meningkatkan sikap mau bergabung dalam bermain kelompok dengan teman sebayanya, mengajarkan anak untuk menghargai pendapat orang lain dan membantu anak untuk dapat mengontrol sifat egosentrisnya dengan kemampuan kerjasamanya (Azhima, 2019). Kerjasama memerlukan hubungan yang bersahabat antara siswa dengan tujuan melakukan kegiatan bersama dan saling mendukung dengan tugas-tugas tertentu (Wati, Maruti & Budiarti, 2020).

Kerjasama terjadi ketika dua individu atau lebih bekerja sama untuk memecahkan suatu masalah, melaksanakan tugas bersama, atau menciptakan suatu produk yang tidak dapat diciptakan oleh satu individu (Rabinowitch, T., & Meltzoff, A, 2017). Keterampilan kerjasama membantu anak-anak menerapkan pengetahuan yang diperoleh dan dengan mudah mencapai tujuan masa depan mereka (Karuk et al, 2022). Pada perilaku prososial memerlukan beberapa kemampuan yaitu membangun komunikasi, mengembangkan interaksi sosial dan kerjasama (Prima, 2018).

Pada anak prasekolah dapat mengenalkan kerjasama tim sesuai dengan kegiatan belajar dan bermain (Yén et al, 2022). Saat bermain, anak dapat belajar mengembangkan rasa pengendalian dan pengaturan diri (Broadhead et al., 2017). Di prasekolah, kerja sama tim dapat membantu anak berkomunikasi satu sama lain lainnya, belajar dan melibatkan pemecahan masalah, mendengarkan, kreativitas, dan harga diri (Small World, 2018).

Pada era digital saat ini, anak-anak sangat akrab dengan teknologi dan media digital, yang memberikan peluang baru bagi pengembangan media pembelajaran. Penelitian Widayanti (2022) menunjukkan bahwa penggunaan e-comic dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Pratiwi (2023) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karakter pada anak usia dini. Menurut Supriyanto (2021), 80% informasi yang diterima anak usia dini berasal dari stimulus visual. E-comic dengan tampilan yang menarik dan interaktif dapat membantu anak memahami konsep kerjasama melalui cerita dan ilustrasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Media komik merupakan sejenis cerita kartun yang mengekspresikan karakter tertentu, dan memainkan cerita dengan urutan tertentu yang dapat memberikan kesenangan kepada pembacanya (Susanto et al., 2021). Buku komik adalah cerita bergambar yang ilustrasinya lebih penting daripada teksnya. Komik, dimana anak mempelajari cerita-cerita yang terdapat dalam komik dan mengembangkan rasa dirinya sendiri (Solehhudin et al., 2023). Komik merupakan media sastra yang memungkinkan guru merancang dan berkreasi sendiri, serta menghubungkannya dengan materi pelajaran (Indriasih et al., 2020).

Komik merupakan salah satu jenis cerita yang menggunakan gambar-gambar yang relatif diam dan kabur sehingga menimbulkan alur naratif (Rahmawati, 2019b). Penggunaan buku komik sebagai bahan ajar dapat membantu guru dalam mengajar siswanya dengan lebih baik (Handayani & Khairuna, 2022a). Ilustrasi buku komik didasarkan pada pengalaman dunia nyata, ilustrasi tersebut dapat menjadi sumber motivasi bagi pembaca muda. Menurut (Rahmita et al., 2021) gambar e comic di desain bermakna sehingga anak belajar dan mendapatkan informasi dari cerita e comic.

Komik adalah jenis cerita grafis yang menggunakan karakter kartun untuk menyampaikan karakter dan tema tertentu yang memberikan hiburan kepada pembacanya (Susanto et al., 2021). Pendekatan menjanjikan untuk menguji penalaran kritis adalah dengan menawarkan kesempatan kepada anak-anak untuk mengikuti pola berpikir yang mereka pilih sebagai respons terhadap tantangan tertentu (Artha et al., 2020). Cara paling efektif untuk mengatasi hukuman kritis adalah memberikan kesempatan kepada anak berpartisipasi dalam aktivitas apa pun sebagai respons terhadap situasi saat ini (Artha et al., 2020).

Berdasarkan obeservasi di TK Pembina Gunung Tujuh Kecamatan Gunung Tujuh Kabupaten Kerinci Propinsi Jambi pada hari sabtu tanggal 31 Juli 2024 sampai 24 Agustus 2024 yang terdiri dari 26 anak yaitu kelas B1 berjumlah 12 anak dan B2 berjumlah 14 anak. Sebagaian anak masih bersifat individual, anak yang cenderung acuh dan enggan untuk melakukan aktivitas bersama-sama dengan temannya seperti dalam kegiatan bermain balok, tidak peduli dengan teman ketika lagi jatuh naik seluncuran saat bermian di luar, sebagian anak tidak mau berbagi mainan dengan temannya dan masih banyak anak yang tidak mau saling tolong menolong saat merapikan alat main setelah digunakan seperti

bermain balok, lego, puzzle, bola kecil, buku cerita yang dimainkan di pojok baca, peralatan tulis dan lain-lainnya.

Masalah ini muncul karena beberapa faktor yaitu 1) Penerapan proses pembelajaran yang masih bersifat individual. guru selalu menggunakan media pembelajaran sederhana dan manual seperti LKPD, majalah anak, APE (Alat Permainan Edukatif), serta penggunaan metode ceramah dalam menstimulasi perilaku sosial kepada anak, dan masih minim menggunakan media dalam menunjang kegiatan belajar anak. 2). Tidak adanya rangsangan mengenai masalah sosial. Guru hanya fokus pada peningkatan kualitas di bidang akademik sehingga melupakan permasalahan di lingkungan sekitar yang dapat diadopsi sebagai bahan pembelajaran untuk mengembangkan aspek perkembangan lainnya. 3). Kurangnya inisiatif guru dalam persiapan pembelajaran. Guru belum menggunakan media pembelajaran Berbasis Digital yang baik dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru belum memahami dan tidak memiliki media yang relevan dalam pembelajaran terutama dalam perkembangan karakter kerjasama anak.

Oleh karena itu di perlukan pengembangan E Comic yang relevan, menarik dan mudah di gunakan oleh anak d Taman Kanak-kanak. Untuk itu peneliti perlu merancang pengembangan e comic sebagai upaya dalam meningkatkan perilaku prososial pada anak usia dini dengan judul “ **Pengembangan E Comic Untuk Meningkatkan Karakter kerjasama Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Gunung Tujuh** “.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas tersebut, maka dapat Identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Anak masih bersifat individual, cenderung acuh dan enggan untuk melakukan aktivitas bersama-sama dengan temannya
2. Anak masih ada yang tidak mau saling tolong menolong saat melakukan suatu kegiatan
3. Guru menggunakan media pembelajaran sederhana dan manual seperti LKPD, majalah anak, APE (Alat Permainan Edukatif).
4. Guru sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran
5. Guru belum menggunakan media pembelajaran Berbasis Digital yang baik dalam proses pembelajaran.
6. Guru belum memahami dan tidak memiliki media yang relevan dalam pembelajaran terutama dalam perkembangan karakter kerjasama anak.

C. Pembatasan Masalah

Masalah yang dijelaskan dalam identifikasi masalah di atas masih terlalu luas sehingga perlu dilakukan pembatasan masalah agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam diskusi. Dalam penelitian ini, batasan masalah yaitu, Pengembangan E- Comic sebagai media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan karakter kerjasama pada anak usia dini.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi dan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana Validitas Pengembangan E Comic Untuk Meningkatkan Karakter Kerjasama Di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Gunung Tujuh ?
2. Bagaimana Praktikalitas Pengembangan E Comic Untuk Meningkatkan Karakter Kerjasama Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Gunung Tujuh?
3. Bagaimana Efektivitas Pengembangan E Comic Untuk Meningkatkan Karakter Kerjasama Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Gunung Tujuh ?

E. Pertanyaan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan, maka perincian rumusan masalah penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Validitas Pengembangan E Comic Untuk Meningkatkan Karakter Kerjasama Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Gunung Tujuh ?
2. Bagaimana Praktikalitas Pengembangan E Comic Untuk Meningkatkan Karakter Kerjasama Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Gunung Tujuh?
3. Bagaimana Efektivitas Pengembangan E Comic Untuk Meningkatkan Karakter Kerjasama Di Taman Kanak-Kanak Negero Pembina Gunung Tujuh ?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, tujuan penelitian pengembangan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas Pengembangan E Comic Untuk Meningkatkan Karakter Kerjasama Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Gunung Tuh.
2. Untuk mengetahui Praktikalitas Pengembangan E Comic Untuk Meningkatkan Karakter Kerjasama Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Gunung Tuh
3. Untuk mengetahui Efektivitas Pengembangan E Comic Untuk Meningkatkan Karakter Kerjasama Di Taman Kanak-Kanak Negero Pembina Gunung Tuh

G. Manfaat Penelitian

Dengan tercapai tujuan dari penelitian ini, adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian pengembangan ini bertujuan untuk pengetahuan dan informasi dalam pengembangan E Comic. Pengembangan E Comic ini diharapkan dapat meningkatkan Karakter Kerjasama pada anak di Taman Kaanak-kanak.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada :

- a. Bagi anak, dengan adanya E Comic ini dapat menjadi suatu media yang menarik dan menyenangkan.
- b. Bagi guru, melalui pengembangan E Comic ini dapat menjadi metode pembelajaran untuk meningkatkan Karakter Kerjasama anak di Taman Kanak-kanak.
- c. Bagi Peneliti, sebagai bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang berkaitan untuk meningkatkan Kemampuan Kerjasama anak usia dini.

H. Spesifikasi Produk Penelitian

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah E Comic yang digunakan oleh pendidik sebagai media di lembaga PAUD upaya dalam menstimulasi Karakter Kerjasama pada anak.

- 1. E Comic yang kembangkan berjudul “Warna-warni ceria Taman Kanak-kanak Mentari Ceria”
- 2. Karakter cerita di dalam E Comic yang dikembang berjumlah 6 orang yang terdiri dari 1 guru dan 5 anak
- 3. Pengembangan E Comic di sesuaikan dengan untuk anak usia dini.
- 4. E Comic di desain menggunakan shoftware dengan program aplikasi *adobe phothoshop*
- 5. E Comic yang akan kembangkan lebih kurang terdapat 10 halaman
- 6. E Comic dilengkapi dengan gambar dan sajian warna yang menarik.
- 7. E Comic disajikan mengeluarkan suara di setiap karater cerita didalamnya yang di buat menggunakan aplikasi *Canva*

I. Kebaharuan dan Orisinalitas

Pada penelitian-penelitian terdahulu, objek yang digunakan pada penelitian terdahulu lebih kepada implementasi untuk meningkatkan perilaku prososial dan meningkatkan bahasa dan komunikasi pada anak usia dini, maka penelitian yang penulis lakukan ini berbeda yaitu mengembangkan E Comic untuk sebagai media guru dalam meningkatkan karakter kerjasama anak usia dini.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Mahyuddin & Isratati, 2023) metode penelitian dan pengembangan (research and development), bahwa hasil instrument itu kemudian dianalisis untuk melihat apakah pembelajaran melalui E-Comic dapat membawa perubahan terhadap jati diri profil pelajar Pancasila atau tidak.. Selanjutnya pada penelitian Fitri & Pransiska, (2020) dengan menggunakan metode studi literature bahwa menggunakan metode sosiodrama menunjukkan bahwa keunggulan yaitu dapat mengembangkan keterampilan komunikasi pada anak usia dini, terbukti dengan tercapainya beberapa indikator keterampilan bahasa dan komunikasi. Kemudian penelitian (Tsamara Dhida, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran di PAUD selama masa pandemi Covid-19 dan penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap perkembangan aspek sosial emosional anak usia dini. Metode yang digunakan dalam tulisan ini adalah studi literatur. Dari beberapa artikel yang ditemukan kemudian dilakukan penelaahan dan didapatkan hasil bahwa aspek sosial emosional anak menjadi aspek yang mengalami penurunan pencapaian.

Berdasarkan uraian diatas, maka novelty dari penelitian ini adalah belum adanya pengembangan E Comic dalam meningkatkan karakter kerjasama Di Taman Kanak-Kanak. Hal ini terlihat ketika peneliti menselusuri di google scholar. Maka peneliti melakukan penelitian yang berbeda dengan penelitian sebelumnya

yaitu “Pengembangan E Comic Untuk Meningkatkan karakter kerjasama Di Taman Kanak-Kanak Pembina Gunung Tujuh “.

J. Definisi Operasional

Agar tidak menimbulkan perbedaan penafsiran, maka definisi istilah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kerjasama adalah kemampuan anak untuk bekerja sama dengan teman sebaya dalam menyelesaikan tugas atau aktivitas yang diberikan.
2. E-comic adalah cerita bergambar yang disajikan dalam bentuk elektronik yang dapat menyajikan materi lebih menarik, meningkatkan motivasi, mampu menyajikan materi lebih konkrit sehingga anak lebih mudah menyerap materi.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan E-comic Warna-warni Taman Kanak-kanak Mentari Ceria untuk meningkatkan karakter kerjasama anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Gunung Tujuh. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan E-Komik untuk meningkatkan karakter kerjasama anak usia dini sangat valid. Berdasarkan hasil uji validasi materi diperoleh nilai presentase sebesar 88% dengan berteriak kelayakan cukup valid, validasi media sebesar 88,5% dengan kriteria kelayakan sangat valid, validasi instrumen karakter kerjasama sebesar 81,6% dengan kriteria kelayakan sangat valid. Validasi instrumen efektivitas ekonomi untuk meningkatkan kata kerja sama sebesar 81,66% dengan kriteria kelayakan sangat valid dan validasi instrumen uji coba praktikalitas oleh guru 89,3% dengan kriteria kelayakan sangat valid, dan validasi uji coba praktikalitas di FGD sebesar 88,6% dengan kriteria sangat valid.
2. Pengembangan E-Komik untuk meningkatkan karakter kerjasama anak usia dini berdasarkan hasil uji praktikalitas 90,6% dengan kategori sangat praktis. Sehingga hasil uji praktikalitas menyatakan bahwa ekonomi untuk meningkatkan kerjasama anak usia dini yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis.
3. Pengembangan E-Komik untuk meningkatkan karakter kerjasama pada anak usia dini. Berdasarkan hasil uji efektivitas terlihat dari aktivitas kegiatan

belajar anak dengan presentasi 91,51% dengan kategori sangat efektif. Hasil analisis data ini mengidentifikasi bahwa hasil pengembangan E-Komik untuk meningkatkan karakter kerjasama anak usia dini secara signifikan

B. Implikasi

Penelitian ini telah menghasilkan E-comik Warna-warni Taman Kanak-kanak Mentari Ceria untuk meningkatkan karakter kerjasama anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Gunung Tujuh. E-comic Warna-warni Taman Kanak-kanak Mentari Ceria ini memberikan implikasi kepada guru dan anak usia dini. Dengan adanya E-comic Warna-warni Taman Kanak-kanak Mentari Ceria dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan karakter kerjasama pada anak usia dini.

E-comic Warna-warni Taman Kanak-kanak Mentari Ceria memiliki nilai kemenarikan dan memotivasi belajar anak sehingga dapat meningkatkan karakter kerjasama pada anak dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam cerita tersebut untuk dapat dikenalkan pada anak sejak usia dini. E-comic Warna-warni Taman Kanak-kanak Mentari Ceria yang telah dibuat oleh peneliti memiliki banyak kekurangan sehingga perlu dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari pengembangan E-comic Warna-warni Taman Kanak-kanak Mentari Ceria untuk meningkatkan karakter kerjasama anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Gunung Tujuh dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk membina guru dalam membuat e-comic yang menarik dan menyenangkan untuk anak usia dini
2. Bagi guru, hendaknya dapat merancang atau menggunakan e-comic yang menarik untuk meningkatkan karakter kerjasama pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak.
3. E-comic Warna-warni Taman Kanak-kanak Mentari Ceria untuk meningkatkan karakter kerjasama dapat dilaksanakan secara klasikal.
4. Bagi peneliti lanjutan, dapat mengembangkan E-comic Warna-warni Taman Kanak-kanak Mentari Ceria dengan cerita yang lain serta dapat mengembangkan e-comic yang lebih menarik lagi.

REFERENSI

- Abrianto, D. (2023). The Role of Children's Character in the Perspective of Educational Philosophy. *Proceeding International Seminar and Conference on Islamic Studies (ISCIS)*, 2(1), 783–795. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ISCIS/article/view/18470>
- Alimuddin, M. (2021). Pengaruh Media Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 145-156
- Ardiatyas, P., & Aditya Rigiarti, H. (2022). Pentingnya Upaya Menerapkan Pendidikan Karakter Cinta Damai Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan & Budaya*, 9344, 58.
- Amini, M. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 65. repository.ut.ac.id/4697/1/PAUD4107-M1.pdf
- Anderson, K. A. (2022). Moral distress in The Last of Us: Moral agency, character realism, and navigating fixed gaming narratives. *Computers in Human Behavior Reports*, 5(October 2021), 100163. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100163>
- Artha, R. S., Suryana, D., & Mayar, F. (2020). E-Comic: Media for Understanding Flood Disaster Mitigation in Early Childhood Education. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 14(2), 341–351. <https://doi.org/10.21009/jpud.142.12>
- Baron, R. A., & Byrne, D. E. (2004). *Social Psychologi* (Ten Editio). Pearson.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. PT Remaja Rosdakarya.
- Beaty, J. J. (2014). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. In Prenada Media.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2015). Vygotskian and Post-Vygotskian Views on Children's Play. *American Journal of Play*, 7(3), 371–388. <http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/7-3-article-vygotskian-and-post-vygotskian-views.pdf>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer New York Dordrecht Heidelberg London.
- Broadhead, P., Howard, J., & Wood, E. (2017). *Bermain dan Belajar Pada Usia Dini*. Indeks.
- Burton-Chellew, M. N., El Mouden, C., & West, S. A. (2017). Evidence for strategic cooperation in humans. *Proceedings of the Royal Society B: Biological Sciences*, 284(1856). <https://doi.org/10.1098/rspb.2017.0689>
- Castañer, X., & Oliveira, N. (2020). Collaboration, Coordination, and Cooperation Among Organizations: Establishing the Distinctive Meanings of These Terms Through a Systematic Literature Review. *Journal of Management*, 46(6), 965–1001. <https://doi.org/10.1177/0149206320901565>
- Chen, H. (2019). Preschoolers' knowledge of Chinese characters: From radical awareness to character recognition. *Journal of Early Childhood Literacy*, 21(3), 388-412. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1307418>
- Chophel, Y., & Norbu, L. (2021). Effect of Kagan cooperative learning structures on learning achievement: An experimental study. *International Journal of Multidisciplinary Research and Explorer*, 1(9), 124–132.
- Cohen, S. B. (1967). *The comic elements in the novels of Saul Bellow*. Northwestern University.
- Coplan, R. J., Ooi, L. L., & Rose-Krasnor, L. (2015). Naturalistic Observations of Schoolyard Social Participation: Marker Variables for Socio-Emotional

- Functioning in Early Adolescence. *Journal of Early Adolescence*, 35(5–6), 628–650. <https://doi.org/10.1177/0272431614523134>
- Darmansyah, A. (2020). *Pengembangan Karakter Anak Usia Dini: Teori dan Implementasi*. Penerbit Alfabeta
- Dewi, A. R. T., Mayasarokh, M., & Gustiana, E. (2020). Perilaku sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 04(1), 181–190. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i01.2233>
- Dewi, A. R. T., Mayasarokh, M., & Gustiana, E. (2020). Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 181–190. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2233>
- Dwiasih, A. A. I., & Agung, A. A. G. (2021). The Development of Fabel E-Comic in Bahasa Indonesia Lesson for Grade II of Elementary School . *Proceedings of the 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)*, 540(Ictes 2020), 499–508. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.284>
- Eliza. 2018. Wordless and Picture Books Model Development Based On Minangkabau Folklore to Build Early Childhood Character and Literacy. Atlantis Press. Volume 178
- Fadillah. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Kencana.
- Fauzi, F. (2018). Hakikat Pendidikan bagi Anak Usia Dini. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 15(3), 386–402. <https://doi.org/10.24090/insania.v15i3.1552>
- Fauziddin, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerja sama melalui kegiatan kerja kelompok. *Paud Tambusai Pgpau Stk*, 2 Nomor 1, 29–45.
- Firdaus, I. (2006). Komik Sebagai Media. *Al-Arabiyah*, 3(1), 61–85.
- Fitrah, A., Yantoro, Y., & Hayati, S. (2022). Strategi Guru dalam Pembelajaran Aktif Melalui Pendekatan Saintifik dalam Mewujudkan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2943–2952. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2511>
- Fitriani, R. (2019). Dampak Jangka Panjang Penggunaan Media Interaktif terhadap Karakter Anak. *Journal of Early Childhood Education*, 14(2), 33–41.
- Fitri, R., & Pransiska, R. (2020). Keunggulan Metode Sosiodrama untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1120–1131. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.575>
- García, J. L., & Heckman, J. J. (2021). Early Childhood Education and Life-Cycle Health. *Health Economics (United Kingdom)*, 30(S1), 119–141. <https://doi.org/10.1002/hec.4148>
- Gillies, R. M. (2016). Cooperative learning: Review of research and practice. *Australian Journal of Teacher Education*, 41(3), 39–54. <https://doi.org/10.14221/ajte.2016v41n3.3>
- Gunarti, W. (2014). Hakikat Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia 3 - 4 Tahun. *Modul 1*, 1–51.
- Gunawan, G. G., Mansoor, A. Z., & Haswanto, N. (2016). Kajian Gaya Visual Storytelling Tatang Suhenra. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 62–81. <https://doi.org/10.25124/demandia.v1i01.195>
- Handayani, M., & Khairuna, K. (2022a). The Effect of Argumentation Skills and

- Problem Based Learning on Science Literacy of High School Students. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 23(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.23960/jpmipa/v23i3.pp1286-1295>
- Handayani, M., & Khairuna, K. (2022b). The Effect of Argumentation Skills and Problem Based Learning on Science Literacy of High School Students. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 23(3), 1286–1295. <https://doi.org/10.23960/jpmipa/v23i3.pp1286-1295>
- Hurlock, Elizabeth B. "Psikologi perkembangan edisi 5." *Jakarta: Erlangga* (1990).
- Harun, A. Y., & Sukmanasa, E. (2015). Hubungan antara disiplin belajar dengan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. <http://repository.uin-suska.ac.id/12710>
- Hartati, S. (2019). Media Interaktif sebagai Alat Bantu dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 75-88.
- Hasan, M. (2009). *Pendidikan anak usia dini*.
- Herawati, M. (2019). Karakteristik belajar anak usia dini dalam perspektif islam. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 1–23. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v5i1.6379>
- Hidayatullah, F. (2009). *Membangun Insan Berkarakter Kuat dan Cerdas* (Cet. 2). Yuma Pustaka.
- Husna, A., & Eliza, D. (2021). Strategi perkembangan dan indikator pencapaian bahasa reseptif dan bahasa ekspresif pada anak usia dini. *Jurnal Family Education*, 1(4), 38-46.
- Hutasugur, A. R. S., & Yaswinda. (2020). Analisis Pengaruh Film Nussa dan Rara terhadap Empati Anak Usia Dini di Kota Padang. *Jurnall Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1237–1246. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.590>
- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154–162. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4228>
- Inswide. (2021). *Wawasan Pendidikan Karakter* (N. Moh (Ed.)). PT. Nasya Expanding Management.
- Jaggy, A. K., Kalkusch, I., Bossi, C. B., Weiss, B., Sticca, F., & Perren, S. (2023). The impact of social pretend play on preschoolers' social development: Results of an experimental study. *Early Childhood Research Quarterly*, 64(January), 13–25. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.01.012>
- Juliati, A. D. (2014). Peningkatan Motivasi Menulis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Media Komik. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 9(2), 125–131. <https://doi.org/10.21009/jiv.0902.6>
- Karuk, I., Kolesnik, K., Prysiazniuk, L., Kryvosheya, T., Shykyrynska, O., Vyshkivska, V., & Komarivska, N. (2022, May). The development of cooperation skills of senior preschoolers in the experimentation process. In *SOCIETY. INTEGRATION. EDUCATION. Proceedings of the International Scientific Conference* (Vol. 1, pp. 404-414).
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/download
- Khairiah, F., & Eliza, D. (2021). Kontribusi latar belakang sosial ekonomi orang

- tua di masa Covid-19 terhadap perkembangan sains anak (survei pada anak taman kanak-kanak di Kecamatan Bukik Barisan). *Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia*, 5(2), 86–92
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak Usia Dini. *Jurnal golden Age Hamzanwadi University*, 3(1), 1-12. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/739>
- Koesuma, D. (2007). *Pendidikan Karakter (Strategi Mendidik Anak di Zaman Global (Cet.2))*. Grasindo.
- Kurniawati Tenia dkk. (2019). Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index> STRATEGI PEMBELAJARAN NILAI KARAKTER MANDIRI BERBANTUAN VIDEO ANIMASI UNTUK PAUD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 30–38.
- Kuswanto, C. W., & Pratiwi, D. D. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini Berbasis Tematik*. 6(1), 55–68.
- Laible, D. J., Karahuta, E., Van Norden, C., Interra, V., & Stout, W. (2019). The socialization of children's moral understanding in the context of everyday discourse. In *The Oxford handbook of parenting and moral development* (pp. 287-300.). https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=sx2yDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA287&dq=Laible,+D+:+Early+socialization&ots=xrdx9pTZpz&sig=CxUkve8ZiqXqvF8ylQX9BYiXFrc&redir_esc=y#v=onepage&q=Laible%2C%20D%3A%20Early%20socialization&f=false
- Lickona, T. (2019). *Pendidikan karakter: Panduan lengkap mendidik siswa menjadi pintar & baik*. Nusa Media.
- Mahyuddin, N., & Isratati, Y. (2023). E-Comic Sosial Budaya Berbasis Pembelajaran Elemen Jati Diri untuk Pengembangan Pelajar Pancasila Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3395–3406. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4594>
- Megawangi, R. (2014). *Pendidikan Karakter: Solusi yang Tepat untuk Membangun Bangsa*. Indonesia Heritage Foundation.
- Montessori, M. (2013). *The montessori method*. Transaction publishers.
- Muhsin, A., & Rachman, M. (2021). "Pentingnya Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 45-57
- Mulyasa, E. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Munjiatun, G., Kurniawan, O., Noviana, E., & Ramadhan, M. (2020). Perception of the Need for Children's Comic Media Development with the Themes of Prevention of Covid-19 in Elementary School Learning. *International Journal of Social Science and Human Research*, 03(11), 261–265. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v3-i11-04>
- Mursid. (2017). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nicolopoulou, A., & Richner, E. S. (2007). From actors to agents to persons: The development of character representation in young children's narratives. *Child Development*, 78(2), 412–429. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2007.01006.x>
- Nur Aidah, S. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Karakter*. KBM Indonesia
- Paulus, M. (2018). THE PLURALITY OF EARLY PROSOCIALITY Running head: THE PLURALITY OF EARLY PROSOCIALITY The multidimensional nature of early prosocial behavior: A motivational

- perspective. *Current Opinion in Psychology*, 679000, 1–15.
- Pratiwi, S. (2023). "Efektivitas Media Digital dalam Pembelajaran Karakter Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 12-25
- Prima, E. (2018). Upaya guru dalam menumbuhkan perilaku prososial anak usia dini (studi pada guru di TK Khalifah Purwokerto). *Ying Yang*, 13(2), 191–203.
<https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/yinyang/article/view/2089/1382>
- Rachmah, L. L., Ayu Prawinda, R., Azizah, L., & Muzayin Shofwan, A. (2022). Implementation of Character Education for Early Childhood. *SINDA: Comprehensive Journal of Islamic Social Studies*, 2(3), 48–54.
<https://doi.org/10.28926/sinda.v2i3.551>
- Rahmawati, T. (2019a). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Comic Online Toondoo Materi Akhlak Bagi Anak Usia Dini*.
<http://repository.radenintan.ac.id/7664/1/SKRIPSI.pdf>
- Rahmawati, T. (2019b). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Comic Online Toondoo Materi Akhlak Bagi Anak Usia Dinie*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1). <http://repository.radenintan.ac.id/7664/1/SKRIPSI.pdf>
- Rahmita, Y., Solfiah, Y., & Chairilisyah, D. (2021). Pengembangan Media Komik Digital untuk Media Pelajaran Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Al-Azhar 54 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10331–10338.
- Ramona, N., Kurnia, R., & Zulkifli. (2023). Pengembangan Media E-Comel (Komik Melayu Digital) Untuk Meningkatkan Perilaku Moral Anak Usia 5-6 Tahun. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 10249–10263.
- Riduwan. (2009). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta.
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel -variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Rabinowitch, T. C., & Meltzoff, A. N. (2017). Synchronized movement experience enhances peer cooperation in preschool children. *Journal of Experimental Child Psychology*, 160, 21-32.
- Rogoff, B., Dahl, A., & Callanan, M. (2018). The importance of understanding children's lived experience. *Developmental Review*, 50(March), 5–15.
<https://doi.org/10.1016/j.dr.2018.05.006>
- Rusdi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Santrock, J. W. (2019). *Child Development*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, A., & Rekan. (2021). Efektivitas Media Cerita Bergambar dalam Mengembangkan Nilai Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(3), 120-130.
- Sari, M. P., & Eliza, D. (2021). Pelaksanaan Penanaman Sharing Behavior Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak. *TUNAS CENDEKIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 242-252
- Septi, S., & Eliza, D. (2019). Peningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Melalui Cerita Mamuro Di Taman Kanak-Kanak Istiqomah Lubuk Gadang. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 4(2), 92-95.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29210/02382jpgi0005>
- Shofwan, A. M. (2021). *Character Building Optimalisasi Pendidikan Karakter*

- pada Anak Usia Dini*. Farha Pustaka.
- Shofa, M. N. (2017). Penanaman Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini. *Thufula: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5(1), 64–80. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/thufula/article/view/2408/pdf>
- Slavin, R. E. (2014). Aprendizaje cooperativo y rendimiento académico: ¿por qué funciona el trabajo grupal? *Anales de Psicología*, 30(3), 785–791. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.3.201201>
- Solehhudin, L., Wulandari, M. D., & Tengah, J. (2023). *The Effectiveness of Padepokan Karakter e-Comics as an Effort to Increase Understanding of Character Education in Elementary School Students Elementary School Teacher Education Department , University of Muhammadiyah Surakarta THE EFFECTIVENESS OF PADEPOK*. 37(1), 29–37.
- Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. (2013). *Pengembangan instrumen penelitian pendidikan* (Cet.1, Ed.). Graha Ilmu,.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta
- Sujiana, Y N, (2016). Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini.. Pt. Indeks. Jakarta Barat
- Sujiono, Y. (2020). Pendekatan dan Strategi Pengembangan Karakter Anak Usia Dini. Jakarta: Prenada Media.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Suryana, D. (2013). *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (Teori dan Praktik Pembelajaran)* (U. Press (ed.); UNP Press). UNP Press Padang.
- Suryana, D. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*, 1–65.
- Suryana, D., & Rizka, N. (2019). *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Akreditasi Lembaga*. Prenadamedia Group.
- Susanto, H., Arif, Z., Muslich, A., Saputro, A. D., Laksana, S. D., Arifin, J., & Tajab, M. (2021). Implementasi Media E-Comic Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Filosofi Sains Dan Islam Pada Seni Reyog Ponorogo. *Muaddib : Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 11(2), 88–99. <https://doi.org/10.24269/muaddib.v1i1.4321>
- Suyadi, & Maulidya. (2013). *Konsep Dasar Paud*. Rosda.
- Syafi, I., & Solichah, E. N. (2021). Asessmen Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di TK Ummul Quro Talun Kidul. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 5(02), 83–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/goldenage.v5i01.3108>
- Syarah, E. S., Yetti, E., & Fridani, L. (2018). Pengembangan Media Komik Elektronik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Anak Usia Dini. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 231–240. <https://doi.org/10.21009/jpud.122.04>
- Tang, J., Hasanuddin, F., Nadirah, N., & L, S. (2023). Case Study, Character Analysis And Development Of Students. *La Ogi : English Language Journal*, 9(2), 100–110. <https://doi.org/10.55678/loj.v9i2.1020>
- Tapiah, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis e-Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini 5 – 6 Tahun. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 20–25. <https://doi.org/10.57251/tem.v1i1.251>
- Trianto. (2011a). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Kencana.

- Triatmojo, J., Fadillah, S., & Sandie, S. (2021). Pengembangan E-Comic sebagai Media Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(4), 331-338.
- Troseth, G. L., Russo, C. E., & Strouse, G. A. (2016). What's next for research on young children's interactive media? *Journal of Children and Media*, 10(1), 54–62. <https://doi.org/10.1080/17482798.2015.1123166>
- Tsamara Dhida, T. (2021). Early Childhood Education and Development Journal THE EFFECT OF ANIMATION VIDEO LEARNING MEDIA ON SOCIAL EMOTIONAL DEVELOPMENT OF EARLY CHILDREN: A LITERATURE REVIEW. *Early Childhood Education and Development Journal*, 3(1), 47–58. <https://jurnal.uns.ac.id/ecedj>
- Utami, T. W. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*, 5(3), 102-112.
- Wati, E. K., Maruti, E. S., & Budiarti, M. (2020). Aspek Kerjasama Dalam Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 97–114.
- Wiyani, N. A. B. (2014). *Format PAUD Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Ar-Ruzz Media.
- Yuliani, N. (2018). Penyampaian Pesan Moral dalam Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Media Pendidikan*, 6(4), 210-225.
- Yulianti, R. E., Astriani, D., Qosyim, A., Ipa, J., Matematika, F., Ilmu, D., Alam, P., & Surabaya, U. N. (2021). Penerapan Media Visual Mobile Learning Berbasis Comic Android Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kalor dan Perpindahan. *Pensa E-Jurnal*, 9(3), 407–413. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Yulianti, A., Dewi, F., & Justicia, R. (2024, April). EFEKTIVITAS KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASIBELAJAR ANAK USIA DINI. In *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta* (Vol. 3, No. 1, pp. 6-10).
- Yunita, L., & Eliza, D. (2021). Perkembangan Personality dan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9671-9678.
- Yunita, S., Erviana, M., Setianingsih, D., Winahyu, R. P., Suryaningsih, M. D., & Pramono, D. (2021). Implementasi Penggunaan Teknologi oleh Orang Tua sesuai Pendidikan Karakter Moral untuk Anak Usia Dini. *Journal of Education and Technology*, 1(2), 104–112.