

**PENGEMBANGAN *E-COMIC* UNTUK MENINGKATKAN
KOSAKATA DI TAMAN KANAK-KANAK
NEGERI PEMBINA II KOTA BATAM**

TESIS

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



**OLEH :
TITIK LESTARI
NIM : 23330040**

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

**PENGEMBANGAN *E-COMIC* UNTUK MENINGKATKAN
KOSAKATA DI TAMAN KANAK-KANAK
NEGERI PEMBINA II KOTA BATAM**

TESIS

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



**OLEH :
TITIK LESTARI
NIM : 23330040**

@S1 PGPAUD, Universitas Terbuka Batam, 2012

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

PERSETUJUAN TESIS

PENGEMBANGAN *E-COMIC* UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA DITAMAN KANAK KANAK NEGERI PEMBINA II KOTA BATAM

Nama : Titik Lestari
NIM : 23330040
Departemen / Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 1 Agustus 2025

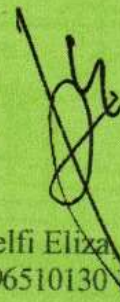
Disetujui oleh

Ketua Prodi Magister PAUD,



Dr. Yaswinda, MPd.
NIP. 19740903 201012 2 001

Pembimbing,



Dr. Delfi Eliza, M.Pd.
NIP. 196510130 198903 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang.**

Judul : Pengembangan *E-Comic* Untuk Meningkatkan Kosakata Di
Tamn Kanak Kanak Negeri Pembina Ii Kota Batam
Nama : Titik Lestari
NIM : 23330040
Departemen/Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 1 Agustus 2025

Tim Penguji,

Nama Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Delfi Eliza, MPd.

1.....

2. Anggota : Prof. Dr. Farida Mayar, MPd.

2.....

3. Anggota : Prof. Dr. Dadan Suryana

3.....

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Titik Lestari
NIM/BP : 23330040
Departemen/Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan *E-Comic* Untuk Meningkatkan Kosakata Di Taman Kanak Kanak Negeri Pembina II Kota Batam

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul “Pengembangan *E-Comic* Untuk Meningkatkan Kosakata Di Taman Kanak Kanak Negeri Pembina II Kota Batam” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 1 Agustus 2025

Meng memberi pernyataan



Titik Lestari

NIM.23330040

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, berkat, dan kasih setia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tesis ini sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Magister pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Tesis yang berjudul "**Pengembangan *E- Comic* Untuk Meningkatkan Kosakata Di Taman Kanak Kanak Negeri Pembina II Kota Batam** " ini tidak akan terwujud tanpa dukungan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak yang dengan tulus telah membantu saya selama proses penyusunan hingga penyelesaiannya.

Dengan segala kerendahan hati, saya menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

Dr. Delfi Eliza, M.Pd., selaku dosen pembimbing utama, atas bimbingan, saran, ketelitian, dan kesabaran dalam setiap tahap penulisan tesis ini. Beliau tidak hanya membimbing secara akademis, tetapi juga menjadi teladan dalam integritas dan dedikasi.

1. Prof. Dr. Farida Mayar, M.Pd. dan Prof. Dr. Dadan Suryana, selaku dosen penguji 1 dan dosen penguji 2 yang telah memberikan kritik, arahan, dan evaluasi berharga demi kesempurnaan karya ini.
2. Para guru, dan seluruh peserta didik di TK Negeri Pembina II Batam, atas kerjasama, partisipasi, dan dukungannya selama proses uji coba model pembelajaran yang saya kembangkan.

3. Kepada seluruh Dosen dan Staf Tata Usaha Prodi Magister PAUD FIP UNP, yang telah memberikan pelayanan dan pengalaman belajar yang luar biasa selama masa studi saya.
4. Keluarga tercinta, khususnya suami, anak-anak saya yang menjadi sumber kekuatan, semangat, dan doa yang tiada henti. Dukungan kalian adalah alasan saya terus melangkah.
5. Rekan-rekan seperjuangan di Prodi Magister PAUD angkatan 2023/2024, yang telah menjadi teman belajar, bertukar pikiran, dan berbagi semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Akhir kata, saya menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saya sangat terbuka terhadap segala saran dan masukan yang membangun. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi nyata dalam pengembangan pembelajaran di pendidikan anak usia dini.

Padang, 1 Agustus 2025

Peneliti

Titik Lestari
NIM. 23330040

ABSTRACT

Titik Lestari. 2025. Development of E-Comic to Enhance Vocabulary in State Kindergarten Pembina II, Batam City. Thesis. Master's Programme in Early Childhood Education, Faculty of Educational Sciences, State University of Padang.

The issue addressed in this research is the low vocabulary possessed by early childhood children, which hinders their communication, limits their involvement in group activities, and results from conventional teaching methods that underutilise engaging digital media for children. This study aims to develop and test the validity, practicality, and effectiveness of digital-based learning media in the form of E-Comics for Kindergarten Pembina II in Batam City.

The research method employed in this study is development research (Research and Development) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validation was conducted by three experts, and the subjects for the trial were students from State Kindergarten Pembina II in Batam City. Data collection in this research was carried out using product trial questionnaires. Data analysis involved validity analysis, practicality analysis, and effectiveness testing.

Based on the analysis results, it was found that the E-Comic received the following evaluations: 1) the research results from the content expert averaged 88%, the instrument language 100%, and the media expert averaged 90,4%; 2) the responses from educators and students were very positive; 3) the practicality test results showed a score of 88,6%, categorised as very practical. The effectiveness test yielded an average score of 88,75%, indicating that it is highly effective. Therefore, it can be concluded that the E-Comic for Kindergarten Pembina II in Batam City is an effective learning medium for enhancing vocabulary and is suitable for use in kindergartens.

Keywords: E-Comic; Vocabulary; Early Childhood.

ABSTRAK

Titik Lestari. 2025. Pengembangan E-Comic Untuk Meningkatkan Kosakata Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina II Kota Batam Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

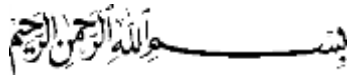
Permasalahan dalam penelitian ini adalah masih rendahnya kosakata yang dimiliki anak usia dini sehingga menjadi kendala dalam berkomunikasi minimnya keterlibatan dalam aktivitas kelompok, metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang memanfaatkan media digital yang menarik bagi anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji validitas, praktikalitas, efektivitas media pembelajaran berbasis digital dalam bentuk *E-comic* Taman Kanak-kanak Pembina II Kota Batam.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Validasi dilakukan dilakukan oleh 3 orang ahli, subjek uji coba adalah peserta didik di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina II Kota Batam. 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 100%, ahli instrument bahasa dengan rata-rata 90,4%, ahli media dengan rata-rata 90%, 2) Hasil respon pendidik dan peserta didik sangat baik, 3) hasil uji coba pada praktikalitas 88,6 % yang dikategorikan sangat praktis. Hasil uji efektivitas dengan rata-rata 88,75 % dinyatakan sangat efektif. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa E-Comic Taman Kanak-kanak Pembina II Kota Batam merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan Kosakata layak digunakan di Taman Kanak-kanak.

Kata Kunci : E-Comic; Kosakata; Anak Usia Dini.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti persembahkan kehadirat 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 Kosakata Di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina II KOTA BATAM”**.

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 peneneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
4. Ibu Prof. Dr. Farida Mayar, M. Pd selaku Penguji I dan Validator Ahli Materi yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan Tesis ini.
5. Bapak Prof. Dr. Dadan Suryana selaku Penguji II yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan Tesis ini.
6. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentr M.Pd selaku Validator Ahli Media yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan Tesis ini.
7. Ibu Dr. Nenny Mahyudin M.Pd selaku Validator Ahli Bahasa yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan Tesis ini.

8. Bapak dan Ibu Dosen serta Tata Usaha Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
9. Ibu guru di Tamak Kanak-kanak Negeri Pembina II Kota Batam.
10. Suami, Anak anak dan seluruh Keluarga yang sangat berperan penting dalam menyelesaikan pendidikan.

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.

Batam, Juli 2025
Yang memberi pernyataan

Titik Lestari
NIM. 23330040

DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH.....	i
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah Penelitian	1
B. Perumusan Masalah Penelitian.....	12
C. Tujuan Penelitian Pengembangan	12
D. Spesifikasi Produk Penelitian	12
E. Manfaat Penelitian Pengembangan	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Landasan Teori	16
1. Konsep Anak Usia Dini	16
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	21
3. Media Visual dalam Pembelajaran	28
4. <i>E-Comic</i> dalam Media Pembelajaran.....	31
5. Teori Perkembangan Bahasa Anak	34
6. Konsep Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	40
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	47
C. Kerangka Berpikir	54
D. Pembatasan Penelitian	55
BAB III METODE PENELITIAN	56
A. Model Penelitian Pengembangan	56

B. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	60
C. Definisi Operasional	66
D. Uji Coba Penelitian.....	67
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	81
A. Hasil Penelitian.....	81
B. Pembahasan Penelitian	123
C. Keterbatasan Penelitian.....	127
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI PENELITIAN	128
A. Simpulan.....	128
B. Implikasi	129
C. Rekomendasi	129
DAFTAR PUSTAKA	131
LAMPIRAN.....	136

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrument untuk ahli media E-Comic dalam meningkatkan kosakata anak di Taman Kanak kanak negeri Pembina II kota batam.	69
Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrument untuk ahli materi <i>E-Comic</i> dalam meningkatkan kosakata anak di Taman Kanak kanak negeri Pembina II Kota Batam.	70
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi instrument angket praktikalitas E-Comic Dalam Meningkatkan kosakata anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina II Kota Batam	72
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi instrument efektifitas E-Comic Dalam Meningkatkan kosakata Anak di Taman Kanak-kanak negeri Pembina II Kota Batam.....	73
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Kosakata Anak Usia Dini Menggunakan <i>E-Comic</i> Dalam Meningkatkan kosakata anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina II Kota Batam	74
Tabel 3. 6 Kategori <i>Validitas E-Comic</i>	77
Tabel 3. 7 Kriteria pemberian skor jawaban praktikalitas	78
Tabel 3. 8 Kriteria Persentase Responden Praktikalitas.....	78
Tabel 3. 9 Kriteria Efektifitas E-Comic	79
Tabel 4. 1 Persentase Jawaban Angket Terbuka <i>Google Forms</i>	83
Tabel 4. 2 Analisis Kebutuhan	85
Tabel 4. 3 Analisis Kurikulum Merdeka Elemen Literasi	86
Tabel 4. 4 Kerangka <i>E-Comic</i>	91
Tabel 4. 5 Hasil Pengolahan data Validitas Materi <i>E-Comic</i>	105
Tabel 4. 6 Hasil Pengolahan data Validitas Media E-Comic.....	106
Tabel 4. 7 Hasil Validitas Instrumen Bahasa	108
Tabel 4. 8 Hasil Ujicoba Praktikalitas E-Comic oleh Guru	110
Tabel 4. 9 Uji Praktikalitas E-Comic di Kegiatan FGD	111
Tabel 4. 10 Hasil Persentase Penilaian Ujicoba Efektivitas Anak	113

Tabel 4. 11 Uji Praktikalitas E-Comic oleh Guru	114
Tabel 4. 12 Observasi Awal Kosakata benda, kata kerja,kata sifat	116
Tabel 4. 13 Uji efektivitas E-Comic Untuk Kosakata Anak	118
Tabel 4. 14 Paired Samples Test	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3. 1 Tahapan ADDIE.....	65
Gambar 4. 1 Aplikasi yang digunakan	92
Gambar 4. 2 Desain karakter tokoh.....	93
Gambar 4. 3 Proses Desain	94
Gambar 4. 4 Tampilan awal <i>E-Comic</i>	101
Gambar 4. 5 Tampilan Isi <i>E-Comic</i>	102
Gambar 4. 6 Digram Validasi Materi.....	106
Gambar 4. 7 Digram Validasi Media	107
Gambar 4. 8 Diagram Validasi Bahasa	109
Gambar 4. 9 Diagram Uji Coba Praktikalitas Guru	111
Gambar 4. 10 Diagram Uji Coba Praktikalitas FGD.....	112
Gambar 4. 11 Diagram Pre Test – Post Test Kosakata Anak	121

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	54

LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Data hasil Google Form analisis kebutuhan	136
Lampiran 2. Observasi Awal Kosakata anak	138
Lampiran 3. Observasi kosakata Anak setelah Implementasi E-Comic.....	139
Lampiran 4. Pengolahan data Validitas E-Comic	140
Lampiran 5. Hasil Uji Coba praktikalitas E-Comic	142
Lampiran 6. Hasil Uji Praktikalitas E-Comic di Kegiatan FGD	145
Lampiran 7. Validator ahli media	152
Lampiran 8. Validator ahli materi	157
Lampiran 9. Surat izin melakukan penelitian	177
Lampiran 10. Surat balasan telah melakukan penelitian di TK Negeri Pembina II Kota Batam	179
Lampiran 11. Absen peserta FGD	180
Lampiran 12. Dokumentasi	182

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Anak merupakan generasi muda yang merupakan bagian dari kekayaan bangsa, anak memainkan peran yang sangat strategis sebagai penerus bangsa. Sebagai penerus bangsa yang berkualitas maka pendidikan harus diberikan sejak dini agar perkembangan anak lebih efektif dan memiliki kesiapan serta kualitas yang dapat menjamin masa depan anak (Chandrawati, 2021).

Anak usia dini merupakan masa awal pertumbuhan dan perkembangan yang paling mendasar dalam kehidupan manusia. Perkembangan anak usia dini adalah periode yang sangat penting dalam kehidupan manusia (Munastiwi, 2019). Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan fisik yang cepat, serta perkembangan sosial emosional anak yang meliputi bagaimana anak berinteraksi dan bersosial dengan lingkungan sekitarnya (Hamzah, 2020).

Karakteristik perkembangan yang khas pada anak usia dini yaitu dalam aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Secara fisik, anak-anak pada usia ini mengalami pertumbuhan yang pesat, dengan koordinasi motorik kasar dan halus yang terus berkembang. Kognitif anak didominasi oleh pemikiran konkret, namun kreativitas dan imajinasi anak sangat aktif, yang tercermin dalam permainan dan eksplorasi.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usia di atas delapan tahun. Adapun karakteristik yang dimiliki anak usia dini menurut (Suryana, 2021) adalah a) Anak bersifat egosentris; b) Anak memiliki rasa ingin tahu (Curiosity); c) Anak bersifat unik; d) Anak kaya

imajinasi dan fantasi; e) Anak memiliki daya konsentrasi pendek; f) Anak adalah makhluk sosial.

Selain karakteristik umum, terdapat dua karakteristik yang sangat krusial dan perlu dipahami oleh orang tua serta pendidik, yaitu kecenderungan anak untuk meniru dan bermain. Kedua karakteristik ini memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak usia dini (Khairi, 2018). Hal ini sejalan dengan (Syifauzakia et al., 2021) yang mengungkapkan bahwa anak merupakan peniru ulung dan senang berkhayal untuk itu sebagai guru harus memberikan contoh yang baik dan menjadi teladan bagi anak supaya anak tidak meniru hal yang kurang baik.

landasan filosofi pengembangan *E-Comic* untuk meningkatkan kosakata di Taman Kanak-kanak mencakup aspek *konstruktivisme*, interaksi sosial, relevansi budaya, dan pentingnya pengalaman belajar yang menyenangkan. Semua aspek ini saling terkait dan mendukung tujuan utama dari pengembangan *E-Comic* sebagai alat pembelajaran yang efektif.

Landasan pedagogik dari pengembangan *E-Comic* untuk meningkatkan kosakata di Taman Kanak kanak dapat dilihat dari berbagai pendekatan pembelajaran yang telah terbukti efektif. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*). Menurut Gee (2003), permainan dapat menjadi alat yang efektif untuk pembelajaran karena mereka menciptakan konteks yang menarik dan menantang bagi anak usia dini *E-Comic*, dengan elemen visual dan naratifnya, dapat diintegrasikan dengan elemen permainan untuk membuat pembelajaran kosakata menjadi lebih

menarik.

Perkembangan anak usia dini adalah tahap krusial dalam kehidupan manusia yang akan menjamin kualitas anak di masa depan, sehingga sangat diperlukannya pendidikan sejak dini bagi anak usia dini. Pada masa ini anak akan merespon dan mengolah berbagai informasi yang diterimanya dengan cepat. Pentingnya pendidikan di usia dini merupakan upaya untuk memastikan bahwa anak sepanjang perjalanannya dapat menjalani pendidikan dengan baik. (Utami et al., 2023).

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan dasar dimana pendidikan pada masa ini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan. Menurut Santoso (2022) anak berada pada fase perkembangan individu, artinya, seluruh potensi yang dimiliki oleh anak siap untuk dikembangkan. Salah satu pendidikan bagi anak usia dini yang harus diimplementasikan adalah pengetahuan anak mengenai perlindungan diri, diantaranya memuat tentang pengetahuan cara anak melindungi diri dan peka terhadap lingkungannya.

Pendidikan ini dapat diselenggarakan melalui jalur formal, nonformal, dan informal, yang masing-masing saling melengkapi (Kemendikbud, 2022). Dalam jalur pendidikan formal, PAUD terbagi menjadi dua kelompok utama, yaitu Taman Kanak-kanak yang terdiri dari TK A dan TK B. Kelompok TK A biasanya diikuti oleh anak usia 4–5 tahun, sementara kelompok TK B diikuti oleh anak usia 5–6 tahun dan berfungsi sebagai tahap akhir sebelum anak

memasuki Sekolah Dasar (SD).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, kelompok TK B memiliki fokus yang lebih intensif pada penguatan kesiapan belajar, seperti pengenalan literasi awal, kemampuan berpikir logis, keterampilan sosial, serta kemandirian anak dalam menyelesaikan tugas-tugas sederhana.

Anak usia 5-6 tahun sangat strategis untuk diteliti karena berada pada masa transisi penting antara pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar. Pada tahap ini, anak-anak mulai menunjukkan kesiapan akademik dan sosial yang lebih matang. Penelitian pada kelompok TK B memungkinkan untuk mengevaluasi sejauh mana tujuan PAUD telah tercapai, terutama dalam aspek kesiapan masuk SD yang menyangkut kemampuan mengenal simbol, menyimak instruksi, serta menjalin interaksi dengan guru dan teman sebaya (Hidayati, 2020).

Penelitian yang berfokus pada anak TK B juga relevan dengan temuan dari Direktorat PAUD Kemendikbudristek (2023) yang menunjukkan bahwa intervensi pendidikan di kelompok usia 5–6 tahun berdampak besar terhadap kesiapan akademik dan perkembangan karakter anak. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang tepat, media edukatif yang menarik, serta metode pengembangan yang sesuai karakteristik usia menjadi perhatian utama dalam pendidikan TK B.

Pengembangan bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam

pendidikan anak usia dini. Anak-anak mulai belajar bahasa melalui interaksi dengan lingkungan sekitar mereka. Menurut Hart dan Risley (1995), anak-anak yang terpapar pada bahasa yang kaya dan beragam cenderung memiliki kosakata yang lebih luas dibandingkan dengan anak-anak yang kurang terpapar. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan dan stimulasi yang tepat dapat memengaruhi kemampuan berbahasa anak secara signifikan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif, seperti *E-Comic*, dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kosakata anak.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini adalah proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek, termasuk pemahaman, produksi, dan penggunaan bahasa. Menurut Piaget (1959), perkembangan bahasa merupakan bagian integral dari perkembangan kognitif anak. Anak-anak mulai mengembangkan kemampuan bahasa mereka melalui pengalaman sehari-hari, interaksi sosial, dan stimulasi yang mereka terima dari orang dewasa dan teman sebaya. Penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang erat antara kemampuan bahasa dan perkembangan kognitif anak (Snow, 2010).

Selain itu, perkembangan bahasa juga dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal, seperti lingkungan sosial dan budaya. Anak-anak yang tumbuh dalam lingkungan yang kaya akan bahasa dan komunikasi cenderung memiliki perkembangan bahasa yang lebih baik. Menurut penelitian oleh Hart dan Risley (1995), anak-anak yang terpapar pada bahasa yang lebih banyak dan beragam memiliki kosakata yang lebih luas dibandingkan dengan mereka yang kurang terpapar. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk

menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan bahasa anak.

Komik elektronik merupakan bentuk media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak-anak dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan memanfaatkan teknologi, *E-Comic* dapat menyajikan konten yang interaktif dan menarik, sehingga anak-anak lebih termotivasi untuk belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Lee dan Chen (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi potensi *E-Comic* dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti *E-Comic*, dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kosakata anak. *E-Comic* dapat menyajikan cerita yang menarik dengan ilustrasi yang menarik, sehingga anak-anak lebih tertarik untuk membaca dan belajar. Penelitian oleh Hsieh dan Chen (2017) menunjukkan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi pada siswa. Dengan demikian, pengembangan *E-Comic* yang dirancang khusus untuk anak usia dini dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kosakata mereka.

Lebih lanjut, Vygotsky (1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pengembangan bahasa. *E-Comic* dapat memfasilitasi interaksi ini dengan menyediakan konten yang menarik dan dapat diakses oleh anak-anak. Dengan demikian, *E-Comic* tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mendorong diskusi

dan kolaborasi di antara anak-anak. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pendidikan harus melibatkan aspek sosial dan emosional, tidak hanya kognitif (Bruscia, 2000).

Dalam konteks budaya *E-Comic* juga dapat disesuaikan dengan nilai dan norma yang ada di masyarakat. Menurut Dewey (1938), pendidikan harus relevan dengan kehidupan sosial dan budaya anak usia dini. Dengan mengintegrasikan unsur-unsur budaya lokal ke dalam *E-Comic*, anak-anak akan lebih mudah memahami dan mengingat kosakata baru yang mereka pelajari. Ini menunjukkan bahwa pengembangan *E-Comic* tidak hanya berfokus pada aspek *linguistik*, tetapi juga pada konteks sosial dan budaya yang lebih luas.

Sebagai tambahan, *E-Comic* dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Menurut Gardner (1983), pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar. *E-Comic* yang menarik dan interaktif dapat menarik perhatian anak-anak, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar kosakata baru. Hal ini penting, mengingat motivasi adalah salah satu faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran (Deci & Ryan, 1985).

Dengan menggunakan *E-Comic*, guru dapat menyesuaikan konten dan strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak. Misalnya, anak-anak yang lebih visual dapat lebih mudah memahami kosakata melalui gambar, sementara anak-anak yang lebih verbal dapat lebih terlibat dalam cerita yang diceritakan dalam *E-Comic*.

Selain itu, *E-Comic* juga dapat mendukung pembelajaran berkelanjutan. Menurut Bruner (1966), pembelajaran yang efektif harus berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. *E-Comic* dapat digunakan untuk mendorong anak-anak berpikir kritis tentang cerita dan karakter yang mereka temui, serta mendorong mereka untuk membuat prediksi dan inferensi berdasarkan konteks yang diberikan.

Landasan *empiris* untuk pengembangan *E-Comic* dalam meningkatkan kosakata di Taman Kanak-kanak didasarkan pada berbagai penelitian yang menunjukkan efektivitas media digital dalam pembelajaran bahasa. Salah satu studi yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Hwang dan Wu (2014), yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital, termasuk komik, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak usia dini dalam pembelajaran bahasa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak usia dini yang belajar menggunakan media digital menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan bahasa mereka dibandingkan dengan anak yang belajar melalui metode tradisional.

Selain itu, penelitian oleh Kuo et al. (2014) menunjukkan bahwa penggunaan *E-Comic* dalam pembelajaran dapat membantu anak-anak dalam memahami dan mengingat kosakata baru. Dalam studi tersebut, anak-anak yang menggunakan *E-Comic* untuk belajar kosakata menunjukkan peningkatan yang lebih besar dalam penguasaan kosakata dibandingkan dengan anak-anak yang belajar melalui teks biasa. Ini menunjukkan bahwa elemen visual dan naratif dalam *E-Comic* dapat membantu anak-anak mengingat dan memahami

kosakata dengan lebih baik.

Penelitian lain oleh Karpova et al. (2011) juga menunjukkan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis anak. Dalam konteks Taman Kanak-kanak, di mana perkembangan keterampilan bahasa awal sangat penting, penggunaan *E-Comic* dapat menjadi strategi yang efektif untuk mendukung perkembangan tersebut. Penelitian ini menunjukkan bahwa anak yang terlibat dalam kegiatan membaca komik menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan membaca dan menulis mereka.

Dalam kesimpulan penelitiannya, pengembangan *E-Comic* untuk meningkatkan kosakata di taman kanak-kanak merupakan langkah yang strategis dan relevan. Dengan memanfaatkan teknologi dan media yang menarik, diharapkan anak-anak dapat lebih termotivasi untuk belajar bahasa dan mengembangkan keterampilan komunikasi mereka. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta generasi yang lebih mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik di masyarakat.

Pengembangan *E-Comic* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata di Taman Kanak-kanak memiliki landasan filosofi yang kuat. Dalam konteks pendidikan, filsafat *konstruktivisme* menjadi salah satu landasan yang relevan. Menurut Piaget (1970), anak-anak belajar melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan mereka. *E-Comic*, sebagai media yang interaktif, memungkinkan anak-anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, sehingga mereka dapat membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman

yang telah mereka miliki.

E-Comic memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Menurut penelitian oleh Hwang et al. (2019), penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi anak-anak, terutama dikalangan anak-anak. *E-Comic* sangat efektif dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dikarenakan *E-Comic* memuat bermacam warna, gambar dan kata-kata yang menarik serta penyampaian materi disajikan dalam bentuk percakapan sehari-hari. Selain itu juga dikatakan bahwa media komik merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan 5 kemampuan berpikir kritis anak.

Mengembangkan kemampuan-kemampuan kritis ini sejak usia dini akan menjadi fondasi yang kuat bagi keberhasilan anak di masa depan, baik dalam akademis maupun kehidupan sosial. Dalam perkembangan teknologi informasi yang pesat, *E-Comic* dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti tablet dan smartphone, yang sudah umum digunakan oleh anak usia dini. Hal ini memberikan kemudahan bagi anak usia dini untuk belajar di mana saja dan kapan saja. Pendekatan yang interaktif, *E-Comic* dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa bagi anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *E-Comic* yang khusus dirancang untuk meningkatkan kosakata anak-anak di Taman Kanak-kanak.

Masalah yang dihadapi dalam pengajaran kosakata di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina II cukup kompleks. Pertama, kurangnya media pembelajaran yang menarik sering kali membuat anak-anak kehilangan minat dalam belajar

bahasa. Menurut penelitian *Early language acquisition cracking the speech code* oleh Kuhl (2004), anak-anak belajar bahasa dengan lebih baik ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses belajar. Namun, banyak media tradisional yang digunakan di kelas tidak mampu memenuhi kebutuhan ini. Kedua, banyak anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengingat dan menggunakan kosakata baru. Hal ini sering kali disebabkan oleh kurangnya konteks yang jelas dalam pengajaran.

Sebuah studi *Development of the child's language in social context* oleh Karpov (2003) menunjukkan bahwa ketika anak-anak diberikan konteks yang tepat, mereka lebih mudah memahami dan mengingat informasi baru. *E-Comic* dapat menyediakan konteks visual yang menarik, sehingga anak-anak dapat lebih mudah memahami dan mengingat kosakata yang diajarkan. Selanjutnya, kurangnya pelatihan bagi guru dalam menggunakan teknologi pendidikan juga menjadi masalah. Banyak guru di Indonesia yang belum mendapatkan pelatihan yang memadai dalam penggunaan teknologi untuk pengajaran. Hal ini mengakibatkan mereka kesulitan untuk mengintegrasikan teknologi dalam media pengajaran mereka.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina II Kota Batam dengan melihat kenyataan tersebut, dipandang perlu untuk dilakukan berbagai langkah untuk mengoptimalkan upaya peningkatan kosakata anak, dengan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan E-Comic Untuk Meningkatkan Kosakata Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina II Kota Batam”**.

B. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang terdapat dalam perumusan masalah ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan dan desain media *E-Comic* dapat meningkatkan kosakata anak-anak di Taman Kanak-kanak?
2. Bagaimana validasi media *E-Comic* dalam pembelajaran kosakata di Taman Kanak-kanak?
3. Bagaimana praktikalitas media *E-Comic* dalam pembelajaran kosakata di Taman Kanak-kanak?
4. Bagaimana efektivitas *E-Comic* sebagai media pembelajaran kosakata di Taman Kanak-kanak?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan dan desain media *E-Comic* dapat meningkatkan kosakata anak-anak di Taman Kanak kanak
2. Untuk mengetahui bagaimana validasi media *E-Comic* dalam pembelajaran kosakata di Taman Kanak kanak
3. Untuk mengetahui bagaimana praktikalitas media *E-Comic* dalam pembelajaran kosakata di Taman Kanak kanak
4. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas *E-Comic* sebagai media pembelajaran kosakata

D. Spesifikasi Produk Penelitian

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah *E-*

Comic yang digunakan oleh pendidik sebaga media di lembaga PAUD sebagai upaya dalam meningkatkan kosakata anak usia dini. Dengan menggunakan aplikasi *heyzine* untuk memindahkan dari halaman satu ke halaman berikutnya.

E. Manfaat Penelitian Pengembangan

1. Secara teoris

Penelitian ini bertujuan untuk memberi kontribusi terhadap pengembangan kosakata anak usia dini melalui pengembangan E-Comic sebagai media pembelajaran yang inovatif. Sebagai acuan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya khususnya berkaitan dengan pengembangan kosakata anak..

2. Secara Praktis

- a. Bagi anak, diharapkan penggunaan E-Comic memberi wadah mengembangkan kosakata melalui E-Comic.
- b. Bagi guru, diharapkan memberi media baru untuk mengembangkan kosakata anak.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi dasar atau referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan atau menguji efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi penelitian ini adalah anak-anak usia TK menyukai media visual seperti gambar, warna-warna cerah, dan cerita bergambar yang menarik, sehingga *E-Comic* dianggap mampu meningkatkan minat belajar kosakata.
2. Guru dan orang tua mendukung penggunaan teknologi seperti *E-Comic* dalam proses pembelajaran bahasa untuk anak usia dini.

3. Kosakata yang dikenalkan melalui *E-Comic* relevan dengan kehidupan sehari-hari anak dan dapat dipahami sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa mereka.
4. Anak-anak memiliki akses terhadap perangkat digital seperti tablet atau komputer di sekolah atau di rumah, sehingga memungkinkan mereka menggunakan *E-Comic* dengan baik.
5. Respon anak terhadap media pembelajaran digital dapat diamati dan diinterpretasikan secara valid melalui metode observasi dan tes kosakata yang dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan usia dini.

Keterbatasan Pengembangan penelitian ini adalah :

1. keterbatasan sampel: *E-Comic* hanya diuji coba pada sejumlah anak TK di Lokasi tertentu (misalnya di satu sekolah atau wilayah kota), sehingga hasilnya tidak bisa digeneralisasi untuk semua anak TK di daerah lain.
2. Keterbatasan teknologi: Tidak semua sekolah atau orang tua memiliki perangkat yang memadai atau koneksi internet yang stabil untuk mengakses *E-Comic* secara optimal.
3. Keterbatasan durasi penggunaan: Waktu uji coba *E-Comic* terbatas selama beberapa minggu saja, sehingga efek jangka panjang terhadap penguasaan kosakata belum dapat diketahui secara pasti.
4. Keterbatasan konten kosakata: Kosakata yang dikembangkan dalam *E-Comic* dibatasi pada tema tertentu (misalnya: binatang, alat transportasi, benda di rumah), belum mencakup semua aspek bahasa anak TK.

5. Keterbatasan interaktivitas: *E-Comic* mungkin belum sepenuhnya interaktif atau responsif terhadap kebutuhan individual anak, berbeda dengan pembelajaran tatap muka langsung.
6. Kemampuan literasi digital anak dan guru: Perbedaan kemampuan anak dalam menggunakan perangkat digital serta kesiapan guru dalam mengintegrasikan *E-Comic* ke dalam pembelajaran bisa memengaruhi hasil penerapan media ini

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI PENELITIAN

A. Simpulan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *E-Comic* Lala Pergi Berlibur untuk meningkatkan kosakata anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina II Kota Batam. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan *E-Comic* untuk meningkatkan kosakata anak usia dini sangat valid. Berdasarkan hasil uji validasi materi diperoleh nilai presentase sebesar 88,5% dengan kriteria kelayakan cukup valid, validasi media sebesar 81,6% dengan kriteria kelayakan sangat valid, validasi instrumen bahasa, sebesar 90,4% dengan kriteria kelayakan sangat valid. Validasi instrumen efektivitas untuk meningkatkan kosakata 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-Comik* untuk meningkatkan kosakata anak usia dini berdasarkan hasil uji praktikalitas 90,6% dengan kategori sangat praktis. Sehingga hasil uji praktikalitas menyatakan bahwa untuk meningkatkan kosakata anak usia dini yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis.
3. Pengembangan *E-Comik* untuk meningkatkan kosakata 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 mengidentifikasikan bahwa hasil pengembangan *E-Comic* untuk meningkatkan kosakata anak usia dini secara signifikan

B. Implikasi

Penelitian ini telah menghasilkan *E-Comic* Lala Pergi Berlibur untuk meningkatkan kosakata anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina II Kota Batam. *E-Comic* Lala Pergi Berlibur ini memberikan implikasi kepada guru dan anak usia dini. Dengan adanya *E-Comic* Lala Pergi Berlibur dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kosakata pada anak usia dini.

E-Comic Lala Pergi Berlibur memiliki nilai kemenarikan dan memotivasi belajar anak sehingga dapat meningkatkan kosakata pada anak dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam cerita tersebut untuk dapat dikenalkan pada anak sejak usia dini *E-Comic* Lala Pergi Berlibur yang telah dibuat oleh peneliti memiliki banyak kekurangan sehingga perlu dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

C. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari pengembangan *E-Comic* Lala Pergi Berlibur untuk meningkatkan kosakata anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina II Kota Batam 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 kosakata pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak.
3. *E-Comic* Lala Pergi Berlibur untuk meningkatkan kosakata dapat dilaksanakan secara klasikal.
4. Bagi peneliti lanjutan, dapat mengembangkan *E-Comic* Lala Pergi Berlibur dengan cerita yang lain serta dapat mengembangkan *E-Comic* yang lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainsworth, S., & Tharp, R. (2018). The role of visual media in developing vocabulary in early childhood education. *Journal of Educational Psychology*, 110(3), 345-360.
- Alghamdi, A. (2021). The impact of visual media on vocabulary learning in early childhood education. *Journal of Educational Technology*, 15(3), 45-58.
- Alper, M., & Goggin, M. (2012). Digital media and disability: The role of technology in the lives of children with disabilities. *Journal of Child Development*, 83(1), 1-20.
- Artha, R. S., Suryana, D., & Mayar, F. (2020). E-Comic: Media for Understanding Flood Disaster Mitigation in Early Childhood Education. *JPUUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 14(2), 341–351. <https://doi.org/10.21009/jpud.142.12>
- Azizah, A., & Eliza, D. (2021). Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca dan Menulis pada Anak. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 717-723.
- Azwar, S. (2018). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2020). *Statistik Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: BPS.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Baron, R. A., & Byrne, D. E. (2004). *Social Psychologi* (Ten Editio). Pearson.
- Berk, L. E. (2018). *Development Through the Lifespan*. Pearson.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer New York Dordrecht Heidelberg London.
- Bruner, J. (1983). *Child's Talk: Learning to Use Language*. Oxford University Press.
- Chomsky, N. (1965). *Aspects of the Theory of Syntax*. MIT Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum.
- Denham, S. A., et al. (2019). Social-Emotional Learning and School Readiness." *Child Development Perspectives*, 13(1), 1-6.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Duncan, C. (2012). The comic Book Project: A Creative Approach to Literacy. *Journal of Education and Learning*, 6(4), 1-10.
- Duncan, S., & McKee, D. (2019). "Visual Literacy and Vocabulary Development: The Role of Comics in Education.

- Duran, A., & Korkmaz, H. (2020). The impact of digital comics on vocabulary acquisition in preschool children. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 25, 100-110.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. *Computers in Human Behavior*, 19(1), 1-12.
- Gunawan, I., Mustaji, & Mahfudz, A. (2016). *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Unesa University Press.
- Hidayah, N. (2020). Pengaruh Media Visual terhadap Pembelajaran Kosa Kata Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Hidayati, N. (2020). E-Comic sebagai Media Pembelajaran Bahasa untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 22-35.
- Hidayati, N., & Susanto, A. (2019). Peran Media Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 5(1), 45-58.
- Hidi, S., & Anderson, V. (2000). Producing Written Summaries: Task Demands, Cognitive Operations, and Implications for Instruction. *Educational Psychologist*, 35(1), 39-47.
- Hinkley, T., et al. (2019). "Associations between screen time and language development in preschool children." *Pediatrics*, 143(6), e20183950.
- Hoff, E. (2019). *Language Development*. Cengage Learning.
- Hsin, C.-T., Li, M., & Tsai, C.-C. (2014). The Influence of Young Children's Engagement in Digital Learning Activities on Their Learning Outcomes. *Computers & Education*, 71, 97-109.
- 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.
- Hwang, G. J., & Wu, P. H. (2014). Applications, Impacts and Trends of Mobile Technology in Education. *Educational Technology & Society*, 17(4), 1-12.
- Karpov, Y. V. (2003). Development of the child's language in social context. *Psychology in Russia: State of the Art*, 2(1), 45-56.
- Karpova, E. E., et al. (2011). The use of digital media in early childhood education. *Journal of Educational Technology & Society* 14(1), 141-152.
- Kelley, M. J., & Cummings, D. J. (2017). "The Effectiveness of Digital Comics in Vocabulary Acquisition
- Kuhl, P. K. (2004). Early language acquisition: cracking the speech code. *Nature*, 416(6880), 835-838. Linguistic Genius of Babies. *Scientific American*, 303(3), 24-25.

- Kuo, Y. C., et al. (2014). The Effectiveness of Digital Comic in Vocabulary Learning. *Educational Technology Research and Development*, 62(4), 445-466.
- Kurniawan, A., & Putri, R. (2019). Penggunaan Media Digital dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 123-130.
- Kusuma, A. W & Pramudito, A. (2022). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan E-Comic dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Anak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(4), 300-312.
- Lee, J., & Hwang, Y. (2020). The effectiveness of game-based learning on vocabulary acquisition in early childhood education. *International Journal of Early Years Education*, 28(2), 145-159.
- Lestari, R. (2022). Umpan Balik Pengguna dalam Pengembangan Produk Pendidikan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*.
- Liu, M., & Chang, C. (2016). The effects of comic-based learning on students' motivation and learning outcomes. *Computers & Education*, 95, 1-15.
- Liu, Y. (2020). "Digital Storytelling: Enhancing Vocabulary Learning through E-Comics.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. SAGE Publications
- NAEYC. (2009). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Through Age 8*. National Association for the Education of Young Children.
- National Literacy Trust. (2019). *Children and Young People's Reading in 2019*.
- Neuman, S. B., & Celano, D. C. (2020). "Access to Print in Low-Income and Middle-Income Communities." *Reading Research Quarterly*, 55(1), 19-36.
- Netta, L. A. (2008). Video Games in Education: A Review of the Literature. *Computers in Human Behavior*, 24(6), 2575-2581.
- Nuraini, A. (2021). Desain E-Comic Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 78-90.
- Nuraini, S. (2021). Evaluasi Pembelajaran Kosakata pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Nurdiana, D., Sari, R., & Rahmawati, I. (2020). Pengaruh Media Visual terhadap Retensi Kosakata Anak Usia Dini. *Jurnal Linguistik Terapan*, 7(1), 45-52.
- Nurgiantoro, B. (2018). *Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Oller, D. K. (2000). "The Emergence of Speech Sounds in Infancy." *Journal of*

Child Language, 27(1), 1-22.

Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.

Piaget, J. (2018). *The Child's Conception of the World*. Routledge.

Plowman, L., & Stephen, C. (2003). A 'Cultural' Approach to Understanding Young Children's Learning with Technology. *Journal of Computer Assisted Learning*, 19(2), 157-169.

Prasetyo, A. (2021). Interaksi dalam Pembelajaran dan Retensi Informasi pada Anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*.

Purnamasari, A., Sari, R., & Utami, R. (2022). The Importance of Play in Early Childhood Education: A Comprehensive Approach. *International Journal of Early Years Education*, 30(1), 32-45.
<https://doi.org/10.1080/09669760.2021.1883553>

R Yulia, D Eliza -Pengembangan Literasi Bahasa Anak Usia Dini Golden Age: *Jurnal Pendidikan Anak Usia 2021* - ejournal.unisba.ac.id

Rahayu, S., & Sari, N. (2021). Pembelajaran Interaktif dan Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 201-210.

Rahmawati, A. (2021). Desain E-Comic untuk Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 123-134.

Rahmawati, D. (2021). Penggunaan E-Comics dalam Pembelajaran Kosa Kata di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 112-120.

Rahmawati, S. (2021). Pengaruh Pembelajaran Interaktif Terhadap Kosa Kata Anak. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(4), 100-115.

Rescorla, L. (2018). "Language and Literacy Development in the Preschool Years." *Journal of Educational Psychology*, 110(6), 1045-1059.

Rowe, M. L. (2018). "A Longitudinal Investigation of the Role of Parent Language Input in Children's Language Development." *Child Development*, 89(4), 1359-1375.

Santoso, B. (2020). E-Comic dan Minat Baca Anak: Sebuah Studi Kasus. *Jurnal Literasi Anak*, 4(2), 11-25.

Santrock, J. W. (2019). *Children*. McGraw-Hill Education.

Sari, D. (2019). Efektivitas e-learning dalam meningkatkan keterampilan bahasa anak. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 101-110.

Sari, D. (2023). Studi Kasus Penggunaan E-Comic dalam Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(3), 201-215.

Sari, R. (2020). Inovasi Pembelajaran Bahasa dengan E-Comics. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(1), 45-60.

Setiawan, B. (2023). Peran Guru dan Orang Tua dalam Implementasi Media

Pembelajaran Baru. Jurnal Pendidikan Dasar.

- Suryana, Dadan 2016. Pendidikan Anak Usia Dini Simulasi dan Aspek Perkembangan Anak. Jakarta: Kencana
- Tanaka, Y. (2019). The effectiveness of using digital comics in the English language classroom for young learners. *Asian EFL*
- 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.
- The Impact of E-Comic on Literacy Development in Early Childhood Education. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 24, 100-110. *iteracy*, 19(3), 345-367.
- UNESCO. (2019). *Technology in Education: A Global Perspective*. Paris: UNESCO.
- UNICEF. (2020). *The Importance of Early Childhood Education*.
- Whitehurst, G. J., & Lonigan, C. J. (2021). Child Development and Emergent Literacy. *Child Development*, 72(4), 848-867.
- Widyastuti, E. (2020). Penggunaan Media E-Comic dalam Pembelajaran Kosakata. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 201-210.
- YULIA, Resti; ELIZA, Delfi. Pengembangan literasi bahasa anak usia dini. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2021, 5.1: 53-60.