

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran pada anak usia dini harus bervariasi dan mengikuti berbagai perkembangan salah satunya perkembangan teknologi, agar anak senang untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis e – komik untuk meningkatkan minat baca anak usia dini 5 – 6 tahun. Kelayakan media dalam hal ini ditinjau dari aspek edukatif, estetika dan teknis.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R & D (*Research and Development*) dengan model pengembangan *Four-D* (4D) yang terdiri dari empat tahap yaitu: 1) *Define* (pendefinisian); 2) *Design* (perancangan); 3) *Develop* (pengembangan); dan (4) *Disseminate* (penyebaran). Subjek uji coba penelitian ini adalah anak kelompok B Kelompok Bermain Al Kahfi Kota Tasikmalaya, dengan dua tahap pelaksanaan uji coba yaitu uji coba lapangan awal/terbatas dengan 2 subjek dan uji coba lapangan pelaksanaan dengan 7 subjek. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Analisis data dengan menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan penilaian dari ahli materi mendapatkan rata-rata skor 4,58 (sangat baik), penilaian ahli media mendapatkan rata-rata skor 4,63 (sangat baik), penilaian dari guru mendapatkan presentase 94,11% (layak), serta berdasarkan respon anak kelompok B melalui lembar penilaian anak didapatkan hasil pada uji coba lapangan awal dengan presentase 97,22% (layak) dan hasil uji coba lapangan pelaksanaan dengan presentase 92,3% (layak). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan media pembelajaran berbasis e – komik layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca pada anak usia dini 5 – 6 tahun.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, e – komik, minat baca anak usia dini

ABSTRACT

The use of learning media in early childhood should be varied and follow the various developments, one of them is the development of technology so that children are happy to follow learning activities. This research aims to produce a product in the form of e – comics-based learning media to enhance the children's interest in reading an early age 5-6 years

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

Keywords : learning media, e – comics, interest in reading an early age