

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa usia dini menjadi waktu yang tepat untuk mengembangkan keterampilan pada anak. Keterampilan harus distimulasi sedini mungkin untuk membantu kehidupan anak sekarang dan juga masa yang akan. Salah satu keterampilan yang penting untuk dilatih dalam kegiatan sehari-hari anak usia dini adalah kemandirian. Keterampilan kemandirian ini merupakan pondasi awal yang harus di stimulasi pada anak untuk dapat membantu dirinya sendiri, memiliki rasa tanggung jawab terhadap hidupnya serta menumbuhkan rasa kepercayaan diri pada anak.

Kemandirian merupakan perkembangan yang sangat penting untuk diberikan stimulasi sejak anak usia dini. Aspek kemandirian ini menjadi salah satu hal yang harus distimulasi sejak dini pada anak, karena kemandirian merupakan perkembangan penting yang akan membantu kehidupan manusia. Kemandirian ini dipengaruhi oleh beberapa hal seperti perubahan-perubahan fisik, yang dimana akan menimbulkan juga perubahan emosional, perubahan daya berfikir, serta perubahan penilaian sosial melalui kegiatan yang dijalankan sehari-hari. Kemandirian ini menjadi salah satu acuan untuk anak dapat lebih percaya diri, mampu bertanggung jawab, menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan dapat mengembangkan potensi pada dirinya. Hal ini didukung dengan pendapat Yaswinda mengatakan bahwa kemandirian adalah nilai inti dari pendidikan kemandirian akan melahirkan anak untuk memiliki rasa percaya diri dan motivasi intrinsik yang tinggi serta kemampuan untuk bertanggung jawab atas apa yang dilakukan dalam pengembangan tanpa membebani orang lain.¹ Sejalan dengan pendapat menurut Wibowo bahwa pengembangan kemandirian merupakan sikap dan perilaku mandiri dalam

¹ Yaswinda. *Growing Role Of The Teacher In Independence Children Age 24 Years*. (Indonesia Journal Of Early Childhood Educatin Studies), p. 15.

mengerjakan tugas-tugasnya dan tidak tergantung pada orang lain.² Sementara menurut Rantina pengembangan kemandirian adalah kemampuan sosial, emosi, maupun intelektual serta bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukannya.³ Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat di atas bahwa kemandirian harus distimulasi sejak anak usia dini, dengan tujuan untuk mengembangkan rasa tanggung jawab pada anak, kepercayaan diri pada anak, mampu menyesuaikan diri anak terhadap lingkungan, dan dapat mengembangkan potensi pada dirinya. Sehingga anak mampu membantu dirinya sendiri dan tidak selalu bergantung kepada orang lain. Sehingga, anak dapat dengan mudah menjalankan kehidupannya di dalam lingkungan masyarakat dan diharapkan anak memiliki karakter mandiri yang baik.

Pengembangan karakter mandiri pada anak usia dini ini diperlukan panutan atau figur yaitu guru dan media. Guru merupakan teladan bagi semua anak didik dimana guru harus memiliki sikap, perilaku dan kepribadian yang dapat dijadikan sebagai panutan dalam segi kehidupannya. Guru juga perlu memiliki komitmen yang kuat terhadap tujuan pokoknya, yaitu membentuk karakter anak didik menjadi lebih baik. Adapun pendapat yang menyatakan bahwa guru merupakan tenaga profesional seorang guru harus bisa merencanakan pembelajaran, melaksanakan atau menerapkan proses pembelajaran, hasil proses pembelajaran, pembimbingan atau pelatihan dan melakukan pengabdian masyarakat.⁴ Dapat disimpulkan bahwa guru adalah tenaga profesional yang dimana memiliki tugas untuk mendidik, mengembangkan pembelajaran, menerapkan proses pembelajaran, pembimbingan, dan evaluasi pembelajaran. Guru juga harus menjadi panutan didalam pembelajaran itu sendiri. Untuk membantu peranan guru di atas diharapkan guru didalam pembelajaran dapat menggunakan media sebagai perantara didalam menyampaikan materi pembelajaran, agar materi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak didik.

² Wibowo, Agus. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini (Strategi Membangun Karakter Di Usia Emas)*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013)

³ Rantina, Mahyumi. *Peningkatan Kemandirian Melalui Kegiatan Pembelajaran Practical Life*. *Jurnal PAUD*. Edisi 2. Volume 9. p. 184.

⁴ Saondi, Ondi & Andi Suherman. *Etika Profesi Keguruan*. (Bandung: PT Refika Aditama, 2010).

Penggunaan media pada anak usia dini menjadi salah satu cara untuk membantu pendidik dalam mengoptimalkan pembelajaran. Media dan materi ini menjadi fasilitas yang dirancang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak dalam pembelajaran. Hamka dalam Nurfadillah berpendapat bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan anak didik dalam memahami materi pembelajaran supaya lebih efektif dan efisien. Pendapat lain disampaikan oleh Tafonao dalam Nurfadillah, peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan, media digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak untuk belajar.⁵ Media pembelajaran sangat diperlukan agar proses belajar mengajar dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Media juga dibutuhkan untuk menarik perhatian anak dalam belajar dan merangsang anak untuk berpikir lebih luas. Media juga dapat dirancang berupa media fisik seperti buku, ataupun majalah, dan media non fisik (*Digital*) seperti komik digital, *E-book*, video pembelajaran, aplikasi pembelajaran, dan game pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama 2 minggu (Hasil observasi 4-15 Januari 2024) kepada 10 anak yang berlokasi di BKB PAUD wilayah Jakarta Utara, peneliti mendapatkan informasi bahwa terdapat 6 dari 10 anak usia 5-6 tahun yang setelah selesai bermain tidak merapikan kembali alat permainan yang dimainkannya, kurangnya bertanggung jawab pada diri anak dan hal lainnya. Hal ini menunjukkan mengenai karakter mandiri anak yang masih membutuhkan perhatian lebih untuk di stimulasi karakter mandiri. Lembaga BKB PAUD ini memiliki peserta didik yang lebih banyak mendapatkan bantuan dari orang tua ataupun pendidik. Informasi ini didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan Kepala Sekolah dan informasi dari guru kelas bahwa “sebagian anak

⁵ Septy Nurfadhillah, *Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021), p. 13-14.

masih membutuhkan bantuan dari pendidik dan banyak yang belum dapat membantu dirinya sendiri (kemandirian)”, banyak juga anak yang kurang memiliki rasa bertanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukannya. selain itu informasi juga didukung dari beberapa orang tua mengenai “anak masih membutuhkan bantuan pengembangan terhadap tanggung jawab dalam merapikan mainan yang telah di ambil, menyelesaikan tugas yang guru berikan, bertanggung jawab terhadap apa yang dikerjakannya dan bertanggung jawab terhadap barang miliknya”. Ketidakmandirian pada anak menjadi salah satu hambatan bagi anak untuk mengakses pendidikan lebih tinggi. Inilah salah satu hal mengapa kemandirian ini penting untuk distimulasi sejak dini.

Menurut Hurlock dalam Fauziah kemandirian merupakan kemampuan untuk melakukan kegiatan atau tugas sehari-hari dengan sedikit bantuan, tergantung pada tahap perkembangan dan kemampuannya.⁶ Semakin awal pemberian stimulasi kemandirian pada masa kanak-kanak mengajarkan kemandirian, semakin mudah untuk menanamkan kemandirian dalam diri anak. Pada masa emas inilah perlu ditanamkan sebaik mungkin, karena anak merupakan seorang peniru ulung, dan pembiasaan yang dilakukan anak usia dini sehari-hari akan menjadi sebuah modal untuk melangkah ke jenjang berikutnya. Semua hal ini tentu perlu dukungan dari orangtua, guru, sekolah dan media.

Kemandirian yang terstimulasi dengan baik dan yang tidak terstimulasi dengan baik memiliki perbedaan ada perkembangan anak. Kemandirian yang terstimulasi dan mendapatkan dukungan serta kesempatan dari lingkungannya dengan baik akan menghasilkan anak yang percaya diri, mampu mengambil keputusan dengan baik dan bertanggung jawab. Tetapi, jika anak tidak mendapatkan stimulasi dengan baik serta lingkungannya tidak memberikan dukungan serta kesempatan maka anak akan terhambat kemandiriannya, memunculkan sikap anak yang ragu-ragu dan bergantung kepada orang lain.

⁶ Fauziah, D. N., Erhamwilda, & Suhardini, A. D., h. 88.

Pendidik harus berusaha memberikan informasi atau pesan pembelajaran bukan hanya media buku, tetapi pendidik harus memiliki strategi baru sesuai dengan minat anak yang dimana mereka lebih menyukai hal yang menyenangkan, kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, pendidik perlu mencari media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Berdasarkan temuan masalah yang telah dilakukan maka membutuhkan metode yang dapat menstimulasi kemampuan bertanggungjawab anak. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mariana dan Naomi dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemandirian anak usia 5-6 tahun setelah bercerita menggunakan media gambar. Dari hal penelitian tersebut menjelaskan bahwa penerapan metode bercerita dengan media bergambar efektif secara signifikan meningkatkan kemandirian anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Emaus Liliba, hal ini ditunjukkan melalui perbandingan hasil *pretest* (tes awal) dan *Postest* (Tes akhir).⁷ Metode bercerita dapat disampaikan melalui media seperti *Bigbook*, boneka tangan, dan sebagainya. Pada penelitian ini penulis tertarik untuk menggunakan media audio visual berupa komik digital.

Media komik digital ini dapat dijadikan salah satu media alternatif untuk membantu permasalahan mengenai karakter mandiri anak di lembaga sekolah dan dapat digunakan juga oleh orangtua mengenai apa saja karakter mandiri awal yang dapat diajarkan kepada anak usia dini. Fokus peneliti mengembangkan karakter mandiri pada anak usia 5-6 tahun. Konsep karakter mandiri ini yang akan diperkenalkan kepada anak melalui media komik secara visual dan cerita pada komik digital.

Pembelajaran menggunakan media digital ini selain menarik juga menjadi salah satu media alternatif untuk guru lebih kreatif dalam mengemas materi pembelajaran. Salah satu media digital yang dapat dikembangkan yaitu komik digital. Komik digital adalah salah satu jenis penceritaan digital di mana rangkaian gambar statis digabungkan dengan teks dalam gaya naratif dan

⁷ Pareira, M. I. R., & Atal, N. *Peningkatan Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bercerita*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 2019, Vol. 6, No. 1, h. 35-42.

digunakan sebagai alat belajar mengajar.⁸ Media digital seperti komik diharapkan dapat menjadi salah satu media yang dikembangkan dalam bentuk digital untuk menyampaikan pembelajaran di lingkungan pendidikan anak usia dini. Komik sendiri merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, berhubungan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.⁹ Karena anak usia dini masih belajar melalui gambar yang menarik, kemudian kalimat penjelasan cerita yang singkat, dan juga warna yang menarik, sehingga anak diharapkan akan tertarik dengan media komik digital. Gambar didalam komik dapat menghidupkan deretan teks cerita sehingga anak dapat memahami topik yang abstrak menjadi lebih mudah dan efektif.

Manfaat dari penggunaan komik sebagai salah satu media pembelajaran visual antara lain menarik perhatian anak, meningkatkan minat belajar anak, memudahkan dalam menyampaikan materi dengan gambar dan narasi dialog, dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran.¹⁰ Melalui media komik digital dapat membantu melatih kemampuan literasi digital pada anak usia dini. Hal tersebut di dukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Christina Sidiropoulou, Ifigeneia P., dan Kostas D.D., di mana komik digital dapat meningkatkan proses belajar mengajar.¹¹ kelebihan komik digital sebagai media pembelajaran seperti yang sudah dijabarkan tersebut mendorong peneliti untuk menggunakan komik digital sebagai media stimulasi kemampuan kemandirian anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Efendi dan Wahyu dalam Iqra menjelaskan bahwa komik bukan hanya sekedar bacaan untuk anak-anak namun komik juga memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang disusun

⁸ Nur Akcanca. *An Alternative Teaching Tool in Science Educational: Educational Comics*, *Int. Online J. Educ. Teach.* 2020, h. 1550-1570.

⁹ Silvi Hevria, *Pembelajaran Menggunakan Komik (Padang: UNP Press, 2021)*, p. 34.

¹⁰ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif (Semarang: FATAWA PUBLISHING, 2020)*, p. 114.

¹¹ Christina Sidiropoulou, Ifigeneia Pagouni, & Kostas D. Dinas. *Multimodal Texts and Linguistic Development In Early Childhood Education: Comics' Impact On Oral Language Skills. Education in the 21st Century: Challenges and Perspectives.* 2018, h. 645-654.

dalam alur cerita, gambar membuat informasi lebih mudah, sehingga peneliti mengembangkan yang bernama E-KOMPEN (Komik Elektronik Pendek), komik ini menggunakan sistem teknologi digital sebagai solusi cerdas dalam meningkatkan minat baca pada anak sehingga kualitas sumber daya semakin meningkat.¹² Dapat disimpulkan dari hasil penelitian di atas bahwa komik merupakan sebuah media bercerita melalui bentuk karakter yang visualnya dibuat menarik dari segi gambar, alur cerita, dan pesan yang akan disampaikan. Komik juga dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan materi yang ingin disampaikan dapat dirancang menarik, kreatif dan inovatif. Komik digital menjadi salah satu media yang menarik untuk dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih menarik, efektif, kreatif dan lebih bervariasi.

Berdasarkan paparan pra penelitian yang dilakukan peneliti di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media komik digital dengan kegiatan pengembangan kemandirian untuk kemampuan bertanggung jawab pada anak usia 5-6 tahun. Komik akan dikembangkan dengan berbentuk digital yang akan digambarkan seperti kehidupan sehari-hari anak usia 5-6 tahun di lingkungan sekolah khususnya mengenai karakter bertanggung jawab mereka. Komik ini akan menggunakan gambar yang lebih jelas, menarik dan memperhatikan cerita sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun. Dengan adanya komik digital ini dapat menjadi salah satu media alternatif untuk pendidik maupun orangtua dalam menstimulasi karakter mandiri pada anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

¹² Iqra, J. *E-KOMPEN (Elektronik Komik Pendek) Sebagai Solusi Cerdas Dalam Meningkatkan Minat Membaca Masyarakat Indonesia di Era Digital* Anwar Efendi Nasution, Muhammad Wahyu Hidayah. Volume 1. p. 105-114

1. Rendahnya eksplorasi media digital dalam pendidikan karakter anak usia dini
2. Kurang optimalnya pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran di PAUD
3. Hambatan dalam menstimulasi karakter mandiri pada anak usia 5-6 tahun

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah penelitian yang telah dijelaskan di atas, maka pembatasan masalah yang akan diteliti adalah pengembangan karakter mandiri pada anak usia 5-6 tahun menggunakan media komik digital. kegiatan yang akan dikembangkan oleh peneliti untuk menstimulasi karakter mandiri pada anak usia 5-6 tahun. Peneliti ingin mengembangkan tema cerita tersebut yang berkaitan dengan aktivitas anak sehari-hari.

Media komik ini digunakan untuk pengembangan karakter mandiri melalui kegiatan dengan tema kemandirian yang peneliti kembangkan melalui media komik dengan tema cerita di atas. Cerita yang akan peneliti rancang akan disesuaikan dengan aktivitas yang anak lakukan sehari-hari, sehingga anak dapat menerapkan karakter mandiri yang ada di dalam cerita komik ke dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media komik ini juga narasi cerita akan disesuaikan dengan perkembangan membaca anak usia 5-6 tahun, hal ini bertujuan agar anak dapat dengan mudah memahami isi dari cerita karakter mandiri yang terdapat di dalam komik tersebut. Dengan adanya komik pengembangan karakter mandiri ini, diharapkan dapat menjadi salah satu alat bantu pendidik maupun orangtua dalam mengembangkan karakter mandiri pada anak usia 5-6 tahun.

Komik digital ini diharapkan dapat membantu anak untuk mengembangkan dan meningkatkan kemandirian anak melalui Tema kemandirian melalui kegiatan tema ini anak diharapkan bisa mandiri dalam melakukan kegiatan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan diri sendiri

maupun orang lain kedepannya. Dengan ini peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik dengan judul penelitian “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER MANDIRI ANAK USIA 5-6 TAHUN” berbasis *digital* sebagai media stimulasi karakter mandiri untuk anak usia 5-6 tahun dan juga mengamati secara langsung anak setelah mengamati cerita dalam Komik *Digital* tersebut.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, maka fokus rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan komik digital dengan metode bercerita untuk menstimulasi karakter mandiri anak usia 5-6 tahun ?”.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu pengetahuan untuk pelaksanaan penelitian lebih lanjut dan berguna dengan baik secara teoritis maupun praktis, dengan uraian sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber untuk menambah referensi bagi pengembang ilmu pendidikan khususnya menjadi salah satu referensi tentang pengembangan komik digital untuk membantu pengembangan karakter mandiri pada anak usia dini, serta sebagai contoh penelitian yang dikembangkan.

2. Secara Praktis

a. Anak

Penelitian ini diharapkan dapat membantu anak berusia 5-6 tahun dalam mengenal konsep kemandirian dan menikmati *Storytelling digital* menggunakan media komik digital.

b. Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan mengembangkan ide kreatif untuk membuat media pembelajaran yang menarik untuk anak usia dini.

c. Orangtua

Penelitian ini diharapkan dapat membantu orangtua untuk memberikan pemahaman tentang kemandirian pada anak dan stimulasi kemampuan kemandirian dapat dilanjutkan di luar lingkungan sekolah.

d. Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan saran dan masukan untuk melakukan penelitian dalam masalah yang sama maupun keterkaitan dengan situasi dan kondisi yang peneliti lakukan.

