



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI
PURWAKARTA TAHUN 2024**

**Efektivitas E-Comic Dalam Meningkatkan Pemahaman Agama
Anak Usia Dini**

Hany Nur Lugit¹, Asep Kurnia Jayadinata², Risty Justicia³

Universitas Pendidikan Indonesia

hany.nrl@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan anak usia dini yang masih belum mengetahui pemahaman agama yang ada di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas media interaktiv E-Comic sebagai media pembelajaran di kelas. Metode penelitian ini menggunakan metode Eksperimen dengan desain one group pretest posttest. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Observasi, Tes dan Dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan anak usia dini yang masih belum mengetahui keragaman agama yang ada di Indonesia. Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa pemahaman agama pada kelas B di Taman Kanak-kanak Islam Purwakarta sebelum menggunakan media interaktiv E-comic memiliki rata-rata 73,7. Sedangkan pemahaman agama pada kelas B di Taman Kanak-kanak Purwakarta setelah menggunakan media interaktiv E-comic memiliki rata-rata 81,8. Hal ini membuktikan bahwa Media Interaktiv E-comic berpengaruh terhadap pemahaman agama anak di Taman Kanak-kanak Purwakarta. Hal tersebut berdasarkan dari hasil Uji N-Gain yang memiliki skor hasil nilai yaitu 0,333 bahwa adanya peningkatan dalam kategori sedang pada pemahaman agama anak usia dini, dengan rata-rata nilai pretest 73,7 dan rata-rata nilai posttest 81,8.

Kata Kunci: *Pemahaman Agama, E-Comic, Anak Usia Dini*

Pendahuluan

Anak usia dini yang dikemukakan oleh NAEYC (*National Assosiation Education for Young Chlidren*) adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat. Usia ini dinamakan dengan “usia emas” (*golden age*) dan berlangsung satu kali saja serta tidak bisa terulang, oleh sebab itu tahap ini sangat menentukan kualitas anak di masa depan (Trenggonowati dan Kulsum, 2018). Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yaitu, nilai agama dan moral. Perkembangan nilai agama adalah proses di mana individu mengembangkan pemahaman, dan penerapan nilai-nilai yang terkait dengan kepercayaan, spiritualitas, dan praktik agama yang dianutnya dalam kehidupan mereka. Permasalahan anak usia dini yang masih belum mengetahui pemahaman agama yang ada di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas media interaktiv *E-Comic* sebagai media pembelajaran di kelas

Pendidikan agama adalah pendidikan manusia seutuhnya, akal dan hatinya, rohani dan jasmaninya, akhlak, dan keterampilannya (Nata, 2001, hlm 20). Penting untuk memberikan contoh yang baik melalui perilaku dan sikap yang konsisten dengan nilai-nilai agama yang diajarkan. Oleh karena itu, jika nilai-nilai agama telah tertanam dengan baik sejak dini, maka hal tersebut merupakan awal yang baik untuk menjalani pendidikan selanjutnya. Tujuan penanaman nilai dan norma-norma agama agar mereka memahami nilai-nilai islami secara konkret dan terbiasa untuk mempraktekannya dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman nilai-nilai tersebut harus dilaksanakan oleh orang tua, guru, dan lingkungan sekitar. Agama bisa menjadi benteng pertahanan diri anak dalam menghadapi berbagai tantangan di kehidupan mereka, serta mengarahkan anak dari keterbelakangan mental dan



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI PURWAKARTA TAHUN 2024

peradaban dunia (Akmal, 2018).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam proses belajar mengajar (Arsyad, 2016). Salah satu media pembelajaran yang menarik minat Anak Usia Dini dalam pembelajaran adalah *E-comic*, karena mampu menjadi solusi alternatif bagi masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran (Derbel, 2019). Oleh karena itu, guru pada Pendidikan Anak Usia Dini diharapkan mampu memberikan berbagai stimulasi untuk mendukung perkembangan dan pertumbuhan anak, salah satunya dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk anak, yaitu solusi untuk menangani permasalahan dalam menumbuhkan sikap toleransi anak. Salah satunya melalui media pembelajaran *E-comic* dengan metode eksperimen. Sehingga anak bisa meningkatkan rasa toleransi dengan pembelajaran melalui *ecomic*, karena dalam *ecomic* ini terdapat beberapa video dan games untuk anak lebih mengenali keaneka ragaman agama dan budaya yang ada di Indonesia.

Kajian Teori

Pengertian agama yaitu, cara-cara berjalan atau cara-cara untuk sampai pada keridlaan Tuhan. Dengan demikian, agama dirumuskan sebagai suatu jalan yang harus diikuti agar orang sampai ke suatu tujuan yang suci dan mulia (Kurnia, dalam Ananda, 2017). Menurut teori Kohlberg, 1958 (dalam Melati A, 2020) waktu yang tepat untuk menamamkan moral dan nilai agama adalah ketika anak berusia 5 tahun, anak membutuhkan orang lain untuk menuntun mereka. Oleh karena itu, menanamkan moral dan nilai agama pada usia 5 tahun adalah waktu yang tepat. Namun, perlu diingat bahwa anak-anak pada usia ini masih membutuhkan bimbingan dan arahan yang tepat dari orang dewasa. Pada usia 5 tahun, otak anak telah berkembang pesat dan mereka mampu memahami konsep-konsep abstrak seperti moral dan nilai agama. Anak-anak usia 5 tahun mulai berinteraksi dengan orang lain di luar keluarga, sehingga mereka mulai memahami norma-norma sosial dan nilai-nilai moral. Perhatian anak terhadap nilai-nilai dan pemahaman agama akan muncul manakala mereka selalu melihat dan terlibat dalam upacara-upacara keagamaan, dekorasi dan keindahan rumah ibadah, rutinitas, ritual orang tua dan lingkungan sekitar ketika menjalankan ibadah (Azizah, 2009, hlm 30).

Menurut (Azhar Arsyad, 2020) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi dan mempermudah pemahaman, baik melalui penglihatan, pendengaran, maupun gabungan keduanya. Maka dari itu, sebagai guru harus menggunakan media pembelajaran yang efektif terhadap pembelajaran anak di kelas. Clark & Mayer (2020) berpendapat bahwa media teknologi interaktif adalah media yang menggunakan teknologi digital untuk menyediakan representasi yang beragam dan multidimensi dari informasi, dan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan informasi tersebut secara aktif. Teori yang dikemukakan oleh J. Lave (dalam buku Putri dan Nia, 2018) Pembelajaran bersituasi dan teknologi dapat bekerja sama untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. Dengan fokus pada partisipasi aktif, konteks yang relevan, kerja sama, dan penerapan, pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang mereka butuhkan untuk sukses di abad ke-21. Menurut Sukiman (2019) mendefinisikan komik digital sebagai media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual dan audio untuk menyampaikan informasi dan pesan kepada pembelajar. Maka dapat disimpulkan bahwa media *E-comic* merupakan salah satu media visual yang dapat menyajikan materi lebih menarik, meningkatkan motivasi, mampu menyajikan materi lebih konkrit sehingga anak lebih mudah menyerap materi. Secara keseluruhan, komik digital memiliki berbagai manfaat bagi pembaca dan pembuatnya Menurut penelitian Andini dkk. (2024), yang berjudul Pengembangan *E-Comic* Berbasis AI “PETINJU” (Petualangan Tino Jujur) Tentang Materi Perilaku Terpuji Pada Pembelajaran PAI Kelas 3 SD. Penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D), hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa *E-Comic* mampu menarik minat siswa dan membantu mereka memahami nilai-nilai moral serta pengembangan karakter dengan berbagai



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI
PURWAKARTA TAHUN 2024**

fitur multimedia seperti teks, video, audio, dan game interaktif. Sedangkan Menurut penelitian Noor, T. R. (2020), yang berjudul Mengembangkan Jiwa Keagamaan Anak (Perspektif Pendidikan Islam dan Perkembangan Anak Usia Dini), hasil dari penelitian ini adalah ketika mengembangkan jiwa keagamaan anak usia dini diwujudkan dalam bentuk keikutsertaan dalam kegiatan keagamaan sehari-hari, sehingga anak mendapatkan langsung pengalaman nyata yang diajarkan oleh orang tua ataupun guru. Menurut Nursamsu (dalam Fadilla dkk, 2023) penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga siswa merasa termotivasi untuk belajar. Sukirman (2012) dalam (Indriasih, 2020) menyatakan komik mampu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingat kembali. Gambar dalam komik membantu anak-anak memahami cerita dan konsep dengan lebih baik. Visualisasi ini sangat bermanfaat bagi anak-anak yang belum lancar membaca teks panjang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbasis komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa cukup bermanfaat (Rosyida & Tjipto Subroto, 2018).

Metode Penelitian

Penelitian ini mengambil metode penelitian kuantitatif. Dalam pelaksanaannya penelitian ini akan menggunakan penelitian eksperimen. Menurut Nazir (2009), penelitian adalah suatu proses mencari sesuatu secara sistematis dalam waktu yang relatif lama dengan menggunakan metode ilmiah serta aturan-aturan yang berlaku. Bentuk penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah bentuk penelitian kuantitatif. Desain penelitian ini adalah *one group pretest - posttest design* (Sugiyono, 2012). Sampel penelitian diberi perlakuan (*treatment*) selama waktu tertentu. *Pre-test* diberikan sebelum treatment, dan *posttest* diberikan setelah treatment. Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan informasi agar lebih mudah dan hasilnya lebih baik, serta lengkap dan sistematis sehingga data lebih mudah diolah. Berbagai macam jenis instrumen penelitian yaitu, angket, check-list atau daftar centang, pedoman wawancara, pedoman pengamatan (Arikunto, 2006, hlm. 160). Adapun Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu, Tes, Lembar Observasi, dan Dokumentasi.

Tabel 1 Kisi – kisi Instrument Penelitian

No.	Indikator	Sub Indikator
1.	Mengenal agama yang dianutnya	Anak mampu mengetahui dan memahami peraturan agama yang dianutnya
2.	Mengenal keragaman agama.	Anak mampu menyebutkan agama yang ada di Indonesia
		Anak dapat mengetahui hari besar agama lain.
3.	Menghargai perbedaan agama lain.	Anak mampu menghormati perbedaan agama yang dianut nya denga agama lain.

Selanjutnya penelitian ini menggunakan kombinasi analisis statistik deskriptif dan inferensial untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif tentang data dan menarik kesimpulan yang valid tentang variabel penelitian.

Temuan dan Pembahasan



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI
PURWAKARTA TAHUN 2024**

Peneliti akan menyajikan data hasil pemahaman agama anak menggunakan E-Comic melalui data hasil *test* dan observasi. Data hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil data didapatkan dari uji normalitas, menghitung *N-Gain*, dan uji sampel *paired test* terhadap pemahaman agama antara sebelum dan sesudah diterapkannya pembelajaran menggunakan E-Comic.

1.1 Hasil Analisis Data Sebelum menggunakan E-Comic

Nilai tertinggi pada saat *pretest* adalah 80, dikarenakan anak usia dini tersebut sudah bisa menjawab pertanyaan dan mengerjakan lembar kerja dengan baik. Sedangkan nilai terkecil adalah 70, dikarenakan anak usia dini tersebut masih belum paham mengenai keaneka ragamanan agama yang ada di Indonesia dan pada saat mengerjakan lembar kerja masih belum baik. Maka nilai rata-rata siswa kelas B saat melakukan *pretest* adalah 73,75.

Tabel 1. Hasil Sebelum Menggunakan E-Comic

Data	Jumlah Sampel	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata
<i>Pre-test</i>	24	70	80	73,75

1.2 Hasil Analisis Data Setelah Menggunakan E-Comic

Nilai tertinggi pada saat *posttest* adalah 90, dikarenakan anak usia dini tersebut sudah bisa menjawab pertanyaan dengan lebih baik dari sebelumnya, dan mengerjakan lembar kerja dengan baik. Sedangkan nilai terkecil adalah 75, dikarenakan anak usia dini tersebut masih belum dapat aktif dan menjawab pertanyaan serta mengisi lembar kerja dengan baik tetapi sudah lebih paham mengenai keaneka ragamanan agama yang ada di Indonesia. Maka nilai rata-rata siswa kelas B saat melakukan *posttest* adalah 81,87.

Tabel 2. Hasil Setelah Menggunakan E-Comic

Data	Jumlah Sampel	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata
<i>Posttest</i>	24	75	90	81,87

1.3 Hasil Peningkatan Pemahaman Agama Anak berdasarkan Uji Statistik Inferensial

Nilai rata-rata pada saat melakukan *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan. Dengan rata-rata nilai *pretest* 73,7 dan rata-rata nilai *posttest* 81,8. Skor hasil nilai *N-Gain* yaitu 0,333 yang berarti adanya peningkatan dalam kategori sedang pada pemahaman agama anak usia dini.

Tabel 2. Uji N-Gain

Data	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Skor Nilai	Skor Hasil	Keterangan
N-Gain	73,75	81,87	100	0,333	Sedang

(Sumber: Hasil Penelitian 2024)

Dikarenakan data berdistribusi normal, maka peneliti menggunakan uji *paired sample -pT*, Karena datanya dari 2 variabel yang di uji. Dikarenakan nilai Uji T kurang dari 0,01 yang berarti “Ho ditolak atau adanya pengaruh”.

Gambar 1. Uji Hipotesis

		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	-8.125	4.121	.841	-9.865	-6.385	-9.659	23	<,001	<,001



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI
PURWAKARTA TAHUN 2024**

Bahwa E-comic dapat memberikan pengaruh terhadap pembelajaran Anak Usia Dini, hal ini selaras dengan pendapat Asri (2024) bahwa media pembelajaran teknologi yaitu komik digital untuk meningkatkan belajar anak usia dini kelas B usia 5-6 tahun TK FM di Kecamatan Purwakarta, adanya perbedaan yang meningkat dan efektif sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*).

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa hasil pemahaman agama pada kelas B di Taman Kanak-kanak Purwakarta sebelum menggunakan media interaktif E-comic memiliki rata-rata 73,7, kemudian hasil pemahaman agama pada kelas B di Taman Kanak-kanak Purwakarta setelah menggunakan media interaktif E-comic memiliki rata-rata 81,8 yang berarti adanya perubahan mengenai pemahaman agama anak setelah dilakukannya treatment menggunakan media interaktif E-comic. Media Interaktif E-comic berpengaruh terhadap pemahaman agama anak di Taman Kanak-kanak Purwakarta, hal ini terbukti dari hasil Uji N-Gain yang memiliki skor hasil nilai yaitu 0,333 bahwa adanya peningkatan dalam kategori sedang pada pemahaman agama anak usia dini.



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI
PURWAKARTA TAHUN 2024**

Referensi

- Akmal, A. (2018). Penerapan Metode Demonstrasi dalam Meningkatkan Kemampuan Berwudhu pada Kelompok B3 TK Islam YLPI Marpoyan. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 62-78.
- Andini, W. S., Septiani, P., Sarti, S., & Aeni, A. N. (2024). PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS AI “PETINJU”(PETUALANGAN TINO JUJUR) TENTANG MATERI PERILAKU TERPUJI PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 3 SD. *PARAMUROBI: JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 7(1), 243-263.
- Arikunto, Suharsimi. (2006) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A (2016). *Media Pembelajaran* (19th ed.). PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Azizah, Wahyu Nafilatul. (2009). *Penanaman Nilai Agama Pada Anak di Taman Kanak-Kanak (TK) Muslimat Nahdlatul Ulama (NU) 31 Sumbersari Malang (Skripsi Pada Prodi PAI Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang: Tidak Diterbitkan)*.
- Clark, R.C., & Mayer, R.E. (2020). *E-learning and the science of instruction: Research on ways to foster*
- Derbel, E. (2019). “Teaching Literature Through Comics: An Innovative Pedagogical Tool”. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, 8(1), 54–61.
- Fadilla, D. D., Az-Zahra, N., Nursaadah, S., & Aeni, A. N. (2023). Penggunaan aplikasi coomis (comic islami) sebagai media dakwah untuk memupuk sikap sederhana pada siswa SD. *Fashluna*, 4(1), 40-53.
- Fadilla, D. D., Az-Zahra, N., Nursaadah, S., & Aeni, A. N. (2023). Penggunaan aplikasi coomis (comic islami) sebagai media dakwah untuk memupuk sikap sederhana pada siswa SD. *Fashluna*, 4(1), 40-53.
- 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.
- Melati, A. (2020). *Penerapan Metode Pembiasaan Dalam Mengembangkan Nilai-Nilai Moral Agama Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra At Tamam Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020 (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)*.
- Nata, Abuddin. 2001. *Perspektif Islam Tentang Pola Hubungan Guru-Murid “Studi Pemikiran Tasawuf al-Ghazali”*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nazir, M. (2009), *Metodologi Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI
PURWAKARTA TAHUN 2024**

- Noor, T. R. (2020). Mengembangkan Jiwa Keagamaan Anak (Perspektif Pendidikan Islam dan Perkembangan Anak Usia Dini). *Kuttab: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 4(2).
- Putri dan Nia. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa : Aplikasi Teori dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang : UB Press.
- Rosyida, A., & Tjipto Subroto, W. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS CTL UNTUK MEINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 4(3). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukiman. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Islam UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 5(1), 1-10.]
- Trenggonowati, D. L., & Kulsum, K. 2018. “Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus Di Kota Cilegon”. *Jurnal Industrial Servicess*, 4(1).
- 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)*.