

ABSTRAK

Fatwini (2025), *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Eksperimen Dalam Menstimulasi Keterampilan Proses Sains Anak Taman Kanak-Kanak Di Lombok Barat*. Tesis, Pendidikan Anak Usia Dini, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I: Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. dan Pembimbing II: Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.

Kata-kata kunci: media pembelajaran, komik digital, eksperimen, keterampilan proses sains, PAUD.

Pembelajaran sains di pendidikan anak usia dini seharusnya mampu menstimulasi keterampilan proses sains sebagai fondasi berpikir ilmiah sejak dini. Namun, kenyataannya keterampilan tersebut masih rendah akibat terbatasnya media pembelajaran interaktif, kurangnya pendekatan berbasis eksperimen, serta minimnya integrasi teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen yang valid, praktis dan efektif dalam menstimulasi keterampilan proses sains anak usia 5–6 tahun di PAUD 3 Serangkai, Lombok Barat. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data meliputi validasi ahli, uji coba kelompok kecil pada 12 orang siswa, uji coba lapangan pada 24 orang siswa, serta pretest dan posttest. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk sangat valid, dengan skor 95,14% untuk aspek materi dan 95,24% untuk aspek desain media. Uji kepraktisan oleh dua orang guru menunjukkan skor 83,33%, yang berarti media sangat praktis digunakan. Analisis *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara keterampilan proses sains anak sebelum dan sesudah penggunaan media. Peningkatan terjadi pada setiap aspek keterampilan proses sains siswa: mengamati, mengklasifikasi, memprediksi, mengukur, dan mengkomunikasikan. Dengan demikian, media *komik digital berbasis eksperimen* ini dinyatakan valid, praktis, dan efektif sebagai sumber belajar inovatif untuk menstimulasi keterampilan proses sains anak usia dini.

ABSTRACT

Fatwini (2025), *Development of Experimental-Based Digital Comic Learning Media to Stimulate Science Process Skills of Kindergarten Children in West Lombok*. Thesis, Early Childhood Education, Postgraduate Program, Ganesha University of Education.

This thesis has been approved and reviewed by Supervisor I: Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd., and Supervisor II: Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.

Keywords: learning media, digital comics, experiment, science process skills, early childhood education.

Science learning in early childhood education should be able to stimulate science process skills as the foundation of scientific thinking from an early age. However, in reality, these skills remain low due to the limited availability of interactive learning media, the lack of experiment-based approaches, and the minimal integration of technology in the learning process. This study aims to develop an experimental-based digital comic learning media that is valid, practical, and effective in stimulating science process skills of children aged 5–6 years at PAUD 3 Serangkai, West Lombok. The method used in this study is research and development (R & D). The development model used is ADDIE, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques include expert validation, small group trials involving 12 students, field trials involving 24 students, as well as pretest and posttest. The validation results indicate that the product is highly valid, with a score of 95.14% for material aspects and 95.24% for media design. Practicality testing by two teachers resulted in a score of 83.33%, indicating that the media is highly practical for use in the classroom. The Paired Sample t-Test analysis showed a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference in children's science process skills before and after using the media. Improvements were observed in all aspects of science process skills: observing, classifying, predicting, measuring, and communicating. Thus, this digital comic-based experimental learning medium is considered valid, practical, and effective as an innovative learning resource to stimulate early childhood science process skills.