BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran esensial dalam membentuk fondasi pengetahuan, karakter, dan keterampilan anak. Sesuai dengan prinsip pendidikan holistik, PAUD bertujuan tidak hanya menanamkan pengetahuan dasar, tetapi juga membangun karakter anak secara komprehensif, mencakup aspek kognitif, motorik, sosial-emosional, serta kemampuan berpikir kritis dan analitis (Nababan & Tesmanto, 2021). Menurut Bajuri (dalam Nurhayati, 2024) pada bidang keterampilan dasar kognitif terbagi menjadi dua yaitu kemampuan matematika dan kemampuan sains. Salah satu hasil pembelajaran yang perlu dicapai oleh anak usia dini ialah mampu mengenal sains dalam kehidupan sehari-hari.

Pengenalan sains pada anak usia dini sangat penting karena membentuk pola pikir analitis dan keterampilan pemecahan masalah yang krusial bagi perkembangan kognitif mereka. Sebagaimana dijelaskan Carin & Robert (dalam Veronica & Yuniarti, 2022) menyatakan bahwa pembelajaran sains pada pendidikan anak usia dini memberikan manfaat yang sangat besar untuk berbagai aspek perkembangan anak, sehingga para peneliti menekankan betapa pentingnya pembelajaran sains yang dimulai sejak dini. Menurut Nur (dalam Yaswinda, *et al.*, 2023) pembelajaran sains yang efektif akan membekali anak dengan kemampuan berpikir konseptual serta mengasah logika mereka. Saat ini, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami pengetahuan tetapi harus mampu menerapkan

pengetahuannya dengan baik sebagai hasil pembelajaran (Bayu, *et al.*, 2023). Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan potensi anak, diperlukan strategi yang tepat, termasuk perancangan proses pembelajaran dan lingkungan belajar yang kondusif oleh pendidik. Pengenalan sains juga hendaknya dilakukan dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan supaya anak mengalami prosesnya secara nyata sehingga anak memahami tidak hanya hasilnya, tetapi juga prosesnya (Rocmah & Sholihah, 2020).

Banyak ahli yang mendefinisikan sains, salah satunya yang dikemukakan oleh Fatonah dan Prasetyo (dalam Muthmainnah, 2023) yang menyatakan bahwa sains dapat dipandang baik sebagai suatu proses, maupun hasil atau produk, serta sebagai sikap. Sains sebagai proses adalah metode untuk memperoleh pengetahuan yaitu metode ilmiah. Menurut Putri (2019) sains merupakan salah satu jenis kajian ilmu yang menghubungkan fenomena-fenomena alam yang berlangsung dengan melalui proses ilmiah. Kegiatan-kegiatan dalam proses memperoleh pengetahuan melalui metode ilmiah ini disebut dengan keterampilan proses sains. Sejalan dengan pendapat Nuryani (dalam Yafie & Utama, 2019) bahwa kegiatan yang dilakukan oleh anak secara ilmiah dikenal dengan keterampilan proses sains. Menurut Putri (2019) keterampilan proses sains adalah kemampuan ilmiah untuk mendapatkan informasi dan berpikir mengenai konsep, fakta, prinsip atau hukum yang berkaitan dengan objek dan peristiwa sains. Menurut Patta (dalam Nurhayati, *et al.*, 2024) keterampilan proses sains dasar seperti mengamati, mengklasifikasikan, membandingkan, mengukur dan mengkomunikasikan dapat dipelajari oleh anak usia dini. Sehingga pengembangan keterampilan proses sains (KPS) menjadi fokus

utama yang sangat relevan, mengingat pentingnya keterampilan ini untuk mendukung pemahaman ilmiah dan kemampuan analitis di masa depan (Rodliyah, 2023).

Keterampilan Proses Sains (KPS) pada peserta didik pendidikan anak usia dini (PAUD) merujuk pada kemampuan anak-anak untuk melakukan tindakan-tindakan yang mendukung pembelajaran sains melalui observasi, klasifikasi, membuat hipotesis, eksperimen, dan menarik kesimpulan. Hal ini sesuai pendapat Sriwarthini (2023) bahwa Keterampilan proses sains mencakup berbagai keterampilan yang diperlukan untuk melakukan penyelidikan ilmiah, seperti observasi, klasifikasi, pengukuran, perumusan hipotesis, eksperimen, dan penarikan kesimpulan. Proses-proses ilmiah memungkinkan peserta didik memahami bagaimana ilmu pengetahuan dihasilkan melalui pengamatan dan analisis. Fatmawati (2024) mengutip pendapat Semiawan et al., yang menyatakan bahwa ada beberapa tujuan keterampilan proses sains pada anak usia dini. Pertama, memberikan anak kesempatan untuk bereksperimen, yang dapat merangsang mereka untuk berpikir secara kritis. Kedua, keterampilan proses sains membantu anak-anak dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi, sehingga meningkatkan kemampuan mereka untuk menyelesaikan berbagai tantangan. Ketiga, keterampilan ini juga mempermudah anak dalam memahami konsep-konsep sains yang lebih kompleks dan abstrak di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Menurut Wisnu (2021) kegiatan pembelajaran sains bagi anak usia dini hendaknya harus dilakukan secara menyenangkan, mendekatkan anak dengan alam, mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan proses sains. Proses sains

hendaknya dilakukan secara sederhana sambil bermain. Kegiatan sains memungkinkan anak melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda, baik benda hidup maupun benda tak hidup yang ada di sekitarnya dan berinteraksi secara langsung dengan melibatkan semua panca inderanya. Hal ini, sesuai dengan teori belajar konstruktivisme, teori konstruktivisme dalam proses pembelajaran memandang bahwa pembelajar dikatakan telah belajar apabila mereka mampu membangun atau mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri tentang dunia di sekitar mereka dengan cara mengumpulkan informasi dan menafsirkannya serta mengaitkannya dengan pengalaman yang telah mereka dapatkan sebelumnya (Suryana, *et al.*, 2022). Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Santrock bahwasanya seseorang akan belajar dengan baik apabila mereka mampu mengkonstruksi pengetahuan dan pemahaman mereka secara aktif (Isti'adah, 2020). Pengajaran sains dari perspektif konstruktivisme bertujuan untuk memberikan siswa pengetahuan sains sedemikian rupa sehingga mereka tidak hanya memahami konsep dan prinsip sains, tetapi juga signifikansi dari pembelajaran sains (Sugrah, 2019).

Pembelajaran sains harus dikemas secara baik dengan pendekatan pembelajaran yang tepat sehingga dapat membantu siswa memahami pembelajaran secara maksimal (Wirawan *et al.*, 2022). Sehingga, agar anak bisa berinteraksi secara langsung dengan kegiatan yang dilakukan saat membangun keterampilan proses sains, Guru perlu melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatan praktik sains. Eksperimen menjadi salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran sains. Metode eksperimen merupakan cara pembelajaran, dimana

peserta didik melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan kreatifitasnya secara optimal dalam percobaan yang dilakukan (Sari *et al.*, 2021). Melalui eksperimen, anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu, keterampilan observasi, dan kemampuan berpikir kritis. Proses ini juga membantu anak memahami konsep-konsep sains secara konkret melalui pengalaman nyata, bukan hanya teori abstrak. Dengan metode ini pula anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor (Suyanto, 2014:77).

Berdasarkan penelitian *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) yang dikutip oleh Hadi dan Novaliyosi (2019), yang bertujuan untuk mengukur kemampuan matematika dan sains siswa kelas IV sekolah dasar, ditemukan bahwa rata-rata skor Indonesia pada tahun 2003 adalah 411, yang menempatkan Indonesia di peringkat 35 dari 46 negara. Pada tahun 2007, skor rata-rata menurun menjadi 397, dengan peringkat 36 dari 49 negara. Pada tahun 2011, Indonesia berada di peringkat 38 dari 42 negara dengan skor 386, dan pada tahun 2015, skor rata-rata meningkat sedikit menjadi 397, namun peringkat Indonesia turun ke posisi 44 dari 49 negara. Sementara itu, skor rata-rata internasional mencapai 500. Hasil penelitian TIMSS yang dilakukan setiap empat tahun tersebut menunjukkan bahwa kemampuan matematika dan sains siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan proses sains peserta didik rendah karena terdapat korelasi positif yang signifikan antara keterampilan proses sains dengan pemahaman konsep sains (Trihono, 2022).

Rendahnya kemampuan sains peserta didik bermula dari pembelajaran sains yang kurang memberikan kesempatan eksplorasi dan praktik langsung, terutama di jenjang anak usia dini. Kurangnya pengalaman ini menghambat pengembangan keterampilan proses sains, seperti membedakan tekstur, rasa, mengklasifikasi benda, serta menggunakan alat ukur (Marthan & Mayar, 2023). Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran cenderung berfokus pada lembar kerja siswa, sehingga anak tidak memiliki pengalaman langsung yang penting untuk memahami konsep sains (Mahabatillah, 2021). Selain itu, penerapan pembelajaran yang terpusat pada penguasaan konsep tanpa memunculkan proses dan sikap, sehingga pembelajaran sains cenderung dihafalkan saja tanpa melibatkan peserta didik dalam eksperimen maupun penyelidikan. Sehingga siswa kesulitan menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata (Utami & Desstya, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan beberapa guru TK di Lombok Barat, diperoleh informasi bahwa keterampilan proses sains peserta didik masih rendah meliputi keterampilan observasi, membandingkan, mengklasifikasi, pengukuran dan mengkomunikasikan. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran dimana guru mendominasi dan kurang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang bersifat eksploratif selain itu, guru belum pernah mengajar dengan metode eksperimen. Guru hanya fokus pada membelajarkan siswa belajar membaca dan menghafal. Guru menjelaskan dan mengajarkan materi sains dengan cara tradisional yaitu melalui metode ceramah dan mengandalkan media papan tulis. Dampaknya, terkadang guru merasa sangat kelelahan dalam menjelaskan karena

berbicara dari awal sampai akhir pelajaran, pembelajaran jadi monoton dan tidak menarik bagi peserta didik. Selain itu, kurangnya kreativitas guru dalam pembelajaran untuk mengembangkan media pembelajaran membuat pembelajaran menjadi kurang efektif (Sastrawan, 2021). Sebagaimana pendapat Arsyad (dalam Karseno, *et. al.*, 2021) menyatakan bahwa dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Metode pembelajaran konvensional, khususnya pendekatan berbasis ceramah, dapat berdampak negatif terhadap proses pembelajaran sains dalam pendidikan anak usia dini. kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran berbasis ceramah dapat menyebabkan berkurangnya minat anak-anak terhadap sains, sebagaimana yang ditemukan oleh Jelita *et al.*, (2022) yang menunjukkan bahwa anak-anak sering kehilangan minat selama pelajaran sains dengan menggunakan metode konvensional.

Selain itu, keterbatasan alat dan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran sains juga menjadi faktor penghambat dalam pengembangan keterampilan proses sains peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dan sumber daya yang lebih baik dalam pengajaran sains dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sains (Ojelade *et al.*, 2022; Astalini *et al.*, 2019). Sebagaimana hasil wawancara dengan salah seorang kepala sekolah TK di Lombok Barat, diperoleh informasi bahwa guru sangat jarang membelajarkan siswa dengan menggunakan media pembelajaran digital. Penyebabnya adalah guru tidak memiliki kemampuan dalam membuat media pembelajaran digital, sehingga tidak memiliki dan tidak memanfaatkan media pembelajaran digital dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan

keterampilan proses sains peserta didik menjadi rendah, sejalan dengan pendapat Adawiyah *et al.* (2020) menegaskan bahwa tanpa media yang tepat dan metode yang inovatif, anak-anak tidak dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran sains. Akibatnya, pengembangan keterampilan proses sains, yang seharusnya menjadi fondasi berpikir ilmiah anak, menjadi terhambat (Nahdi *et al.*, 2020).

Sebagaimana permasalahan di atas, maka perlu suatu upaya untuk meningkatkan keterampilan proses sains dengan pendekatan inovatif yang dapat memfasilitasi pembelajaran sains secara interaktif dan menyenangkan. Salah satu solusi yang potensial adalah pengembangan media pembelajaran berbentuk komik digital berbasis eksperimen. Komik digital mampu menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, serta memungkinkan anak-anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran sains (Madanipour & Cahrssen, 2019). Penelitian oleh Warmansyah *et al.* (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep sains yang abstrak dengan lebih baik. Dengan menggabungkan elemen visual, narasi, dan eksperimen praktis, komik digital dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Selanjutnya dengan adanya eksperimen akan melibatkan peserta didik menjadi aktif dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran dan memahami proses sains. Handayani & Rohman (2020) menunjukkan bahwa kegiatan eksperimen dapat meningkatkan keterampilan proses sains anak, termasuk kemampuan untuk mengamati, mengklasifikasi, dan menarik kesimpulan.

Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen ini juga secara fundamental selaras dengan prinsip-prinsip *pendekatan saintifik (scientific approach)*. Pendekatan saintifik menekankan proses pembelajaran yang melibatkan lima aktivitas utama, yakni: mengamati (observing), menanya (questioning), mencoba/mengeksplorasi (experimenting), menalar (associating), dan mengomunikasikan (communicating) (Kemendikbud, 2013). Media komik digital yang dirancang secara khusus untuk berbasis eksperimen memungkinkan anak-anak melakukan kegiatan ilmiah sederhana secara visual dan interaktif. Komik sebagai media visual menyajikan situasi kontekstual yang mendorong anak untuk mengamati fenomena, memunculkan pertanyaan, dan memahami proses sebab-akibat melalui eksplorasi. Ketika dikembangkan berbasis eksperimen, media ini secara langsung memfasilitasi proses saintifik, misalnya melalui alur cerita yang menampilkan tokoh melakukan percobaan sains sederhana

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, urgensi penelitian ini sangat tinggi, mengingat pentingnya mengembangkan keterampilan proses sains sejak usia dini. pengembangan komik digital berbasis eksperimen menjadi solusi yang menarik, interaktif, dan efektif dalam menstimulasi keterampilan proses sains peserta didik. Media ini menggabungkan elemen visual, narasi, dan eksperimen sehingga anak dapat memahami konsep sains melalui pengalaman langsung. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu guru dalam menyajikan pembelajaran sains secara kreatif, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik taman kanak-kanak. Oleh karena itu, penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik digital

Berbasis Eksperimen dalam Menstimulasi Keterampilan Proses Sains Anak Taman Kanak-Kanak di Lombok Barat”, penting untuk dilakukan dan diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam menstimulasi keterampilan proses sains peserta didik Taman Kanak-Kanak.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan merujuk pada penjelasan latar belakang di atas, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- 1) Rendahnya tingkat keterampilan proses sains anak usia dini
- 2) Keterbatasan media pembelajaran yang interaktif di Taman Kanak-Kanak
- 3) Kurangnya pendekatan pembelajaran berbasis eksperimen
- 4) Kesenjangan antara teori dan praktik dalam pembelajaran sains
- 5) Kurangnya integrasi teknologi dalam pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Dari uraian latar belakang dan identifikasi masalah yang cukup luas maka perlu adanya batasan masalah berkaitan dengan pelaksanaan penelitian ini. Adapun batasan masalah penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Penelitian ini terbatas pada peserta didik kelompok B yang berada di PAUD 3-Serangkai Lombok Barat.
- 2) Fokus penelitian ini terbatas pada pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen untuk menstimulasi keterampilan proses sains peserta didik Kelompok B (usia 5-6 tahun).

1.4 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta batasan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka beberapa pokok permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana prototipe yang akan dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen dalam menstimulasi keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak di Lombok Barat?
- 2) Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen dalam menstimulasi keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak di Lombok Barat?
- 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen dalam menstimulasi keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak di Lombok Barat?
- 4) Bagaimana keefektifan media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen untuk menstimulasi keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak di Lombok Barat?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan prototipe media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen dalam menstimulasi keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak di Lombok Barat.

- 2) Menghasilkan media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen yang valid dalam menstimulasi keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak di Lombok Barat.
- 3) Menghasilkan media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen yang praktis dalam menstimulasi keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak di Lombok Barat.
- 4) Menghasilkan media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen yang efektif dalam menstimulasi keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak di Lombok Barat.

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis dalam merangsang keterampilan proses sains peserta didik. Manfaat penelitian ini, secara lebih rinci, dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk penelitian lanjutan yang ingin mengeksplorasi lebih dalam tentang media pembelajaran digital berbasis eksperimen dalam konteks kemampuan keterampilan proses sains anak Taman Kanak-kanak.

2) Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Peserta Didik

Peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis

eksperimen. Selain itu, melalui pendekatan bermuatan eksperimen, peserta didik akan lebih terlibat dalam pembelajaran keterampilan proses sains, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap kedua keterampilan tersebut.

b. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini memberikan guru kesempatan untuk memperluas cara mengajar mereka dengan memanfaatkan media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen, dan memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Selain itu, dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, guru dapat meningkatkan efektivitas pengajaran mereka dalam meningkatkan keterampilan proses sains peserta didik Taman Kanak-kanak di Lombok Barat.

c. Manfaat bagi Sekolah

Memberikan sumber media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat mendukung proses pendidikan anak usia dini di sekolah.

d. Manfaat bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi peneliti selanjutnya tentang bagaimana media pembelajaran komik digital dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan proses sains peserta didik di berbagai satuan pendidikan. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan pengetahuan lebih lanjut dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam hal penggunaan media pembelajaran yang inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk

Adapun produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen dalam menstimulasi keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak dengan spesifikasi sebagai berikut.

- 1) Produk berupa komik digital berbasis eksperimen dengan judul “Eksperimen Seru Benda Terapung Dan Tenggelam”.
- 2) Produk dapat diakses melalui berbagai perangkat (PC, tablet, smartphone).
- 3) Menampilkan karakter utama yang memandu anak dalam melakukan eksperimen sederhana.
- 4) Menggunakan alur cerita berbasis sains yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak.
- 5) Langkah-langkah eksperimen disajikan dalam format visual dan narasi.
- 6) Gaya visual ramah anak dengan warna cerah dan karakter yang menarik sesuai dengan karakter anak usia dini.
- 7) Menyertakan narasi suara untuk memudahkan pemahaman bagi anak yang belum lancar membaca.

1.8 Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah-istilah dalam penelitian ini antara lain:

- 1) Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan informasi, memfasilitasi pemahaman, dan memfasilitasi pengembangan keterampilan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat

berupa berbagai jenis, mulai dari media cetak seperti buku dan brosur, media visual seperti gambar dan grafik, media audiovisual seperti video dan presentasi, hingga media digital seperti perangkat lunak pembelajaran interaktif dan aplikasi pendidikan online.

- 2) Komik digital merupakan bentuk narasi visual yang menggunakan gambar, teks, dan kadang-kadang elemen multimedia lainnya untuk menyampaikan cerita atau informasi. Komik bisa menjadi bentuk elektronik yang bisa diakses dengan mudah. Perbedaan mendasar antara komik digital dengan komik cetak adalah formatnya, format komik digital tersedia dalam bentuk digital yang bisa diakses diperangkat elektronik seperti Smartphone, laptop, dan lain-lain. Dalam konteks pembelajaran, komik digital dapat digunakan untuk menyampaikan konsep-konsep pembelajaran secara menarik dan mudah dimengerti oleh peserta didik.
- 3) Eksperimen adalah percobaan yang dilakukan untuk mengetahui sesuatu melalui pengamatan dan praktik langsung yang disusun secara sistematis dan terencana untuk membuktikan kebenaran suatu teori atau konsep-konsep ilmiah.
- 4) Keterampilan Proses Sains didefinisikan sebagai keterampilan dasar anak dalam memahami konsep sains melalui kegiatan observasi, menafsirkan, mengklasifikasikan, pengukuran dan mengkomunikasikan.

1.9 Asumsi Penelitian

Asumsi peneliti mengenai penelitian yang dilaksanakan sebagai berikut.

- a. Peserta didik TK 3 Serangkai di Lombok Barat memiliki akses yang memadai ke perangkat digital (seperti smartphone, tablet, atau laptop) yang diperlukan untuk mengakses dan menggunakan komik digital.
- b. Orang tua dan pendidik di TK 3 Serangkai Lombok Barat mendukung penggunaan media pembelajaran digital untuk anak-anak usia dini.
- c. Sekolah memiliki sarana pendukung untuk pembelajaran menggunakan media digital seperti laptop, LCD, dan elektronik pendukung lainnya.

1.10 Rencana Publikasi

Setelah penelitian ini selesai, maka disusun artikel penelitian yang akan dipublikasikan di Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha (JJPAUD) melalui tautan <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD>, atau jurnal lainnya yang relevan dengan topik penelitian ini sehingga dapat memberikan inspirasi bagi akademisi lain dan menjadi referensi untuk penelitian berikutnya.