

## **CARITA: PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI SERIAL *WEBTOON* INTERAKTIF**

**Berliana Amelia Aryanti Zain, Alfito De Vaga Mayavanny, Muhammad Ma'sum  
Juniyanto, Oktavia Ayu Permata**

Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Industri  
Institut Teknologi Telkom Surabaya

### **Abstrak**

Carita adalah buku cerita digital berbasis *Webtoon* (kartun animasi atau serangkaian strip komik yang diterbitkan secara online) yang berisi tentang cerita edukatif. Carita dilengkapi dengan audio yang akan dimainkan ketika pembaca sudah sampai ke bagian tertentu dalam cerita. Audio ini ditujukan untuk membantu anak usia dini yang belum lancar membaca. Carita juga dilengkapi gambar yang menarik, hal ini ditujukan untuk menarik minat anak untuk membaca. Selain itu Carita juga mempunyai fitur – fitur interaktif, seperti *quiz pop-up* yang akan muncul ketika pembaca menyentuh bagian tertentu dan fitur AR untuk meningkatkan interaksi pembaca. Carita juga memuat unsur – unsur budaya, dengan menggunakan tokoh – tokoh pewayangan sebagai karakter di dalam cerita dan menyisipkan berbagai cerita rakyat yang memiliki nilai moral secara tersirat dapat membuat anak berpikir dan menjadikan karakter anak menjadi lebih baik secara emosional dan juga tingkah laku. Sehingga anak memiliki keterampilan untuk hidup bermasyarakat secara harmonis. Melalui *webtoon* carita ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca anak usia dini serta memberikan nilai – nilai moral dalam budaya Indonesia.

***Kata Kunci:*** buku digital interaktif, pendidikan kreatif, usia dini, wayang, *webtoon*

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan karakter pada usia dini merupakan suatu upaya untuk menanamkan perilaku terpuji pada anak, seperti perilaku sebagai warga negara yang baik, perilaku berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan sekitar, dan perilaku dalam beribadah. Mengajarkan pendidikan karakter pada usia dini merupakan hal yang sangat penting karena hal tersebut bisa dijadikan sebagai bekal untuk nanti ketika terjun ke masyarakat, dan menjadikan karakter anak menjadi lebih baik secara emosional dan juga tingkah laku. Sehingga anak memiliki keterampilan untuk hidup bermasyarakat secara harmonis. Salah satu penanaman karakter pada anak dapat dilakukan melalui membaca.

Membaca merupakan salah satu hal yang penting dalam segala macam proses pembelajaran. Melalui membacalah berbagai ilmu pengetahuan, yang dapat mengantarkan pada kesuksesan, bisa kita dapatkan. Menurut data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001%. Artinya, dari 1.000 orang Indonesia, hanya satu orang yang rajin membaca. Riset berbeda tentang minat membaca, yang bertajuk *World's Most Literate Nations Ranked*, yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* pada Maret 2016 lalu, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara.

Berbagai cara dilakukan untuk meningkatkan minat baca masyarakat. Mulai dari menanamkan kebiasaan untuk membaca sejak usia dini. Salah satu metode yang populer untuk meningkatkan minat baca anak adalah menggunakan *audiobook*. Pada umumnya *audiobook* yang beredar di pasaran berupa buku cetak dengan ukuran yang cukup tebal dan menggunakan pengeras suara dan baterai yang tertanam di dalamnya. Suara yang dikeluarkan oleh *audiobook* biasanya hanya berisi *background music* dari cerita tersebut seperti suara - suara alam (suara angin, suara ombak, dll) atau musik instrumental untuk menarik minat baca anak usia dini. Hanya beberapa *audiobook* juga menghadirkan audio dari dialog dari cerita. *Audiobook* memiliki kisaran harga yang kurang terjangkau bagi semua kalangan. Dimensi (ukuran) dari *audiobook* ini-pun terbilang cukup besar sehingga akan menyulitkan anak-anak ketika menggunakannya. CARITA yang berbasis *webtoon* akan lebih mudah dijangkau bagi semua kalangan karena mayoritas orang tua pasti memiliki gawai dan CARITA ini dapat diakses secara gratis melalui toko aplikasi yang ada di gawai tersebut. CARITA menghadirkan fitur yang lebih interaktif dan beragam untuk mendorong minat baca anak.

### B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara membuat Serial *Webtoon* yang Interaktif untuk meningkatkan minat baca anak usia dini

2. Bagaimana cara membuat Serial *Webtoon* yang Interaktif untuk membangun karakter anak usia dini?

### C. Tujuan dan Manfaat

1. Menanamkan pendidikan karakter pada anak usia dini.
2. Meningkatkan minat baca pada anak usia dini.
3. Meningkatkan kreativitas anak usia dini untuk dapat berimajinasi sesuai alur cerita.
4. Meningkatkan kemampuan anak usia dini untuk menarik kesimpulan melalui cerita dan menuangkannya pada *pop-up quiz*.

### D. Hipotesis

$H_0$  = Serial *Webtoon* Interaktif tidak dapat menggantikan *audiobook* yang ada.

atau

$H_1$  = Serial *Webtoon* Interaktif dapat menggantikan *audiobook* yang ada.

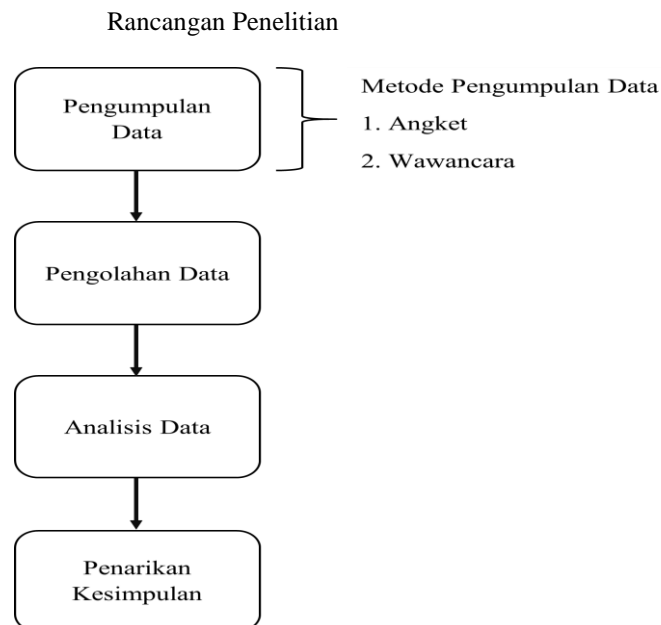


Diagram 1.1 Rancangan Penelitian

### E. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Sebelumnya

Penelitian I - Ade Yustina *et al* (2019)

Penelitian pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Ade Yustina pada tahun 2019 dengan mengambil judul “*The Transition of I La Galigo Epos into a Webtoon Serial as a*

*Learning Media of Buginese Classical Literature Creation in the Digital Era* ". Penelitian ini membahas mengenai pembelajaran sastra klasik bugis Epos I La Galigo yang diubah menjadi serial *webtoon*. dan menghasilkan kesimpulan bahwa *webtoon* dapat dijadikan media pembelajaran sastra klasik bugis yang efektif.

#### Penelitian II - Alif H.R. *et al* (2019)

Penelitian pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Alif H.R pada tahun 2019 dengan mengambil judul "*LALA AND LILO : Buku Cerita Berbunyi sebagai Inovasi Metode Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Usia Prasekolah* ". Permasalahan yang dibahas pada penelitian ini adalah kualitas *audiobook* yang beredar dipasaran tidak dapat memenuhi ekspektasi. Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa sebuah buku cerita berbunyi dengan suara tiap dialog yang terdapat pada buku ini.

### F. Teori

#### 1. Audio Book

*Audiobook* atau buku suara, merupakan buku cetak yang sajikan dalam versi audio rekam. *Audiobook* adalah salah satu alat teknologi yang digunakan untuk tujuan pedagogis dan telah diteliti oleh banyak peneliti. Dalam literatur ada beberapa penelitian yang menemukan buku audio berguna untuk proses belajar mengajar bahasa Di antara penelitian yang mendukung kegunaan buku audio untuk tujuan belajar-mengajar bahasa, *O'Day* (2002), mencatat beberapa cara tertentu yang *audiobooks* membantu peserta didik, termasuk meningkatkan tingkat pemahaman membaca, melayani siswa sebagai model membaca teks lancar dan meningkat kosakata akuisisi dan pengenalan kata kalangan mahasiswa.[1]

#### 2. Anak Usia Dini

Menurut Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003, Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun. Anak usia dini adalah anak kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik.[2] Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini adalah usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.[3] Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya.[4] Menurut *Beichler* dan *Snowman* anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun.[5]

##### a. Webtoon (Website Cartoon)

Webtoon atau sering juga disebut webcomics, merupakan komik yang didistribusikan

lewat jaringan internet. Webtoon merupakan komik khas yang berasal dari Korea Selatan yang bisa kita baca dalam satu strip panjang (satu halaman website) dan juga berwarna. Berbeda dengan manga (komik Jepang) yang biasanya hanya hitam putih. [6].

#### b. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter sebagai upaya yang sungguh-sungguh untuk membantu seseorang memahami, peduli, dan bertindak dengan landasan inti nilai-nilai etis.[7] Nilai etis tersebut yang ada pada grand teori pendidikan karakter yaitu dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa yang berarti religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.[8] Menurut Lickona pada bukunya yang berjudul *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*, ada tujuh alasan mengapa pendidikan karakter itu harus disampaikan. Ketujuh alasan yang dimaksud adalah sebagai berikut.

a. Cara terbaik untuk menjamin anak-anak (siswa) memiliki kepribadian yang baik dalam kehidupannya.

b. Cara untuk meningkatkan prestasi akademik.

c. Sebagian siswa tidak dapat membentuk karakter yang kuat bagi dirinya di tempat lain.

d. Persiapan siswa untuk menghormati pihak atau orang lain dan dapat hidup dalam masyarakat yang beragam.

e. Berangkat dari akar masalah yang berkaitan dengan problem moral-sosial, seperti ketidaksopanan, ketidakjujuran, kekerasan, pelanggaran kegiatan seksual, dan etos kerja (belajar) yang rendah.

f. Persiapan terbaik untuk menyongsong perilaku di tempat kerja.

g. Pembelajaran nilai-nilai budaya yang merupakan bagian dari kerja peradaban.

#### h. Augmented Reality

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Tidak seperti realitas maya yang sepenuhnya menggantikan kenyataan, namun Augmented Reality hanya menambahkan atau melengkapi kenyataan. Benda-benda maya menampilkan informasi yang tidak dapat diterima oleh pengguna dengan inderanya sendiri. Hal ini membuat Augmented Reality sesuai sebagai alat untuk membantu persepsi dan interaksi penggunanya dengan dunia nyata. Informasi yang ditampilkan oleh benda maya membantu pengguna melaksanakan kegiatan - kegiatan dalam dunia nyata. Selain menambahkan benda maya dalam lingkungan nyata,

Augmented Reality juga berpotensi menghilangkan benda-benda yang sudah ada. Menambah sebuah lapisan gambar maya dimungkinkan untuk menghilangkan atau menyembunyikan lingkungan nyata dari pandangan pengguna. Misalnya, untuk menyembunyikan sebuah meja dalam lingkungan nyata, perlu digambarkan lapisan representasi tembok dan lantai kosong yang diletakkan di atas gambar meja nyata, sehingga menutupi meja nyata dari pandangan pengguna. Augmented Reality dapat diaplikasikan untuk semua indera, termasuk pendengaran, sentuhan, dan penciuman. Selain digunakan dalam bidang-bidang seperti kesehatan, militer, industri manufaktur, Augmented Reality juga telah diaplikasikan dalam perangkat-perangkat yang digunakan orang banyak, seperti pada telepon genggam.[9]

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Riset dan Pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. Metode riset dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut[10]. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah fokus pendefinisian, fokus pengembangan, pengujian media, dan pengujian efektivitas.

Data dalam penelitian ini terdiri dari dua kategori yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif memiliki tanggapan, saran, dan kritik yang bersumber dari para ahli dan praktisi. Data kuantitatif berupa skor yang diperoleh dari angket penggunaan media pembelajaran pendidikan karakter berupa serial *webtoon* kepada anak usia 0-6 tahun.

### **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan secara daring (*online*).

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam proses pengumpulan data, peneliti berperan sebagai instrumen utama. Instrumen pengumpulan data yang digunakan terdiri dari : (1) pedoman pengisian angket yang digunakan pada saat studi pendahuluan, (2) pedoman pencatatan digunakan pada saat peneliti mengumpulkan data hasil survei media yang dilakukan oleh guru di sekolah, peneliti mencatat semua hal-hal yang dianggap penting, (3) angket yang diberikan kepada orang tua atau keluarga dari peserta didik untuk membandingkan tingkat keterjangkauan antara Audio books dan Webtoon, mengukur tingkat minat baca, (4) format penilaian ahli yang melibatkan ahli media pembelajaran yang digunakan menilai kelayakan media. Angket

### **D. TEKNIK ANALISIS DATA**

Analisis data penelitian dikelompokkan menjadi analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif terbagi menjadi tiga, yaitu (1) analisis data studi

pendahuluan, (2) analisis data uji pakar dan praktisi, dan (3) analisis data uji coba kepada calon pengguna. Data berupa komentar, kritik, dan saran dianalisis melalui tahapan pengelompokan data berdasarkan ranah penelitian, interpretasi, refleksi, dan penarikan kesimpulan. Data kualitatif dianalisis dalam tiga tahap, yaitu (1) pengelolaan data, (2) analisis statistik, dan (3) hasil interpretasi. Ranah analisis meliputi konten, format, bahasa, grafik, dan implikasi media pembelajaran *webtoon* terhadap minat belajar bahasa dan budaya daerah. Data kuantitatif dianalisis dalam tiga tahap, yaitu:

1. Pengolahan Data
2. Analisis Statistik
3. Interpretasi Hasil

Data dianalisis secara statistik dengan angket untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran *webtoon* terhadap peningkatan minat baca dan kreativitas peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Frekuensi Membaca Anak/ Kerabat Responden dalam Satu Minggu

Penelitian ini bertujuan untuk meningkat minat baca siswa dan menanamkan nilai moral budaya kepada anak usia dini. Untuk itu perlu bagi peneliti untuk mengukur minat baca anak.

Tabel 3.1 Hasil Survei Responden tentang Frekuensi Membaca Anak Responden dalam Satu Minggu

No.	Jawaban Responden	Nilai
1.	1 - 3 kali	19
2.	4 - 6 kali	7
3.	7 - 10 kali	2
4.	> 10 kali	1
5.	Tidak Pernah	3
6.	Lainnya (Belum bisa membaca, belum pernah melihat)	7

Proses penghitungan rata-rata dengan menggunakan titik tengah dibantu dengan menggunakan tabel di bawah ini.

Tabel 3.2 Tabel Rata-Rata Hitung Data Berkelompok

Rentang	Titik Tengah ( $x_i$ )	Frekuensi ( $f_i$ )	$f_i \cdot x_i$
0 kali	0	3	0
1 - 3 kali	2	19	38
4 - 6 kali	5	7	35
7 - 10 kali	8,5	2	17

Jumlah	-	31	90
--------	---	----	----

Dari tabel di atas diperoleh

$$\begin{aligned}\sum_{i=1}^k f_i &= 31 & \sum_{i=1}^k f_i \cdot x_i &= 90 \\ \bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k f_i \cdot x_i}{\sum_{i=1}^k f_i} & (\text{Rumus Hitung Rata Rata})\end{aligned}$$

Dengan begitu dapat kita hitung rata-rata data berkelompok sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{x_i}{\sum_{i=1}^k f_i} = \frac{90}{31} = 2,903$$

## B. Perbandingan Tingkat Aksesibilitas antara *Webtoon* dan *AudioBook*

Carita pada awalnya adalah inovasi pembaharuan *audiobooks*. Dimana Carita terinspirasi untuk membuat *audiobook* digital yang dapat membantu anak belajar membaca. *Audiobook* memiliki harga yang tidak dapat dijangkau / diakses untuk semua kalangan. Karena hal tersebut, peneliti ingin Carita memiliki tingkat aksesibilitas yang lebih tinggi dari pada *Audiobook*. Untuk membandingkan tingkat aksesibilitas antara *webtoon* dan *audiobooks* peneliti melakukan survei melalui angket. Dimana angket mengenai kepemilikan *Audiobook* mewakili variabel tingkat aksesibilitas dari *Audiobook* dan pengalaman membaca sebagai variabel tingkat aksesibilitas dari *Webtoon*. Dari hasil survei yang telah dilakukan peneliti menyimpulkan bahwa *Webtoon* memiliki tingkat aksesibilitas yang lebih tinggi daripada *AudioBook*. Hal ini dapat dibuktikan dari lebih banyak orang yang pernah membaca *Webtoon* daripada orang yang memiliki *Audiobook*.

Tabel 3.3 Hasil Survei Responden tentang Kepemilikan Audio Book

No	Jawaban	Nilai
.	Responden	i
1.	Memiliki	12
2.	Tidak Memiliki	27

Tabel 3.4 Hasil Survei Responden tentang Pengalaman Membaca *Webtoon*

No.	Jawaban Responden	Nilai
1.	Pernah	27
2.	Tidak	12

## C. Cerita *Webtoon* CARITA

*Webtoon* yang berjudul Carita menceritakan seorang anak bernama Cita yang terkena kutukan sehingga menjadikannya seekor babi dan Ia berpetualang untuk menjadi manusia kembali. Carita terdiri dari tiga seri cerita. Seri pertama, menceritakan tentang awal mula Cita



yang berpetualang melalui waktu. Seri kedua, bercerita tentang Cita yang berpetualang ke masa lampau dan terkena kutukan sehingga ia berubah menjadi babi. Cita berpetualang untuk mencari cara agar bisa kembali menjadi manusia, dalam petualangan itu Cita bertemu berbagai tokoh pewayangan dan melihat berbagai macam cerita rakyat yang membuat ia mendapatkan berbagai macam nasihat dan ilmu. Seri ketiga, menceritakan bagaimana menemukan cara agar Ia dapat berubah kembali menjadi manusia dan kembali pada waktunya. Setelah Ia dapat berubah kembali menjadi manusia, Ia mulai memperbaiki sikapnya sebagaimana yang Ia telah pelajari pada peteluangannya. *Webtoon* ini akan digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan karakter pada siswa anak usia dini. Pendidikan karakter dalam bentuk *webtoon* ini akan menjadi media pembelajaran yang inovatif dan inspiratif. *Webtoon* sebagai media berbasis teknologi yaitu *webtoon* di era digital sangat cocok digunakan untuk meningkatkan minat baca dan menanamkan nilai moral dan budaya pada anak usia dini.

#### Gaya Gambaran



Gambar 3.1 Opsi Pilihan Gaya Gambar Sumber : *Line Webtoon*

Untuk gaya penggambaran cerita, peneliti melakukan survei terhadap 39 orang tua atau keluarga yang memiliki anak usia 0-6 tahun untuk menanyakan bagaimana gaya gambar yang lebih disukai oleh anak. Dari 39 responden kami, 2 orang tidak menjawab dikarenakan anak mereka tidak membaca komik digital. Suara mayoritas terdapat pada opsi keempat. Dari hasil, survei ini kami menyimpulkan bahwa anak - anak lebih menyukai gaya gambaran yang simpel dan jenaka.

Tabel 3.5 Hasil Survei Responden tentang Gaya Gambar *Webtoon*

No.	Jawaban Responden	Nilai
1.	Opsi 1	11
2.	Opsi 2	5
3.	Opsi 3	6
4.	Opsi 4	15

#### D. Tingkat Kepuasan Pembaca

Dalam membaca sebuah cerita pasti pembaca akan merasa puas setelah membaca cerita tersebut. Puas dalam hal ini berarti pembaca dapat menikmati cerita yang ada baik dari alur cerita, segi bahasa, maupun dari grafik atau gambar yang ada pada cerita.

Tabel 3.6 Hasil Survei Responden tentang Kepuasan dalam Membaca *Webtoon* Dibandingkan dengan Buku Fisik

No.	Jawaban Responden	Nilai
1.	Lebih Puas <i>Webtoon</i> daripada Buku Fisik	31
2.	Lebih Puas Buku Fisik daripada <i>Webtoon</i>	8

Dari survei yang peneliti lakukan, responden lebih menikmati membaca sebuah cerita melalui *webtoon* daripada membaca langsung dari buku fisik. Hal ini dapat dilihat dari angka pengisi kepuasan yang lebih besar pada *webtoon* daripada buku fisik.

#### E. Genre *Webtoon*

Untuk genre *Webtoon*, peneliti melakukan survei terhadap 39 orang tua atau keluarga yang memiliki anak usia 0-6 tahun untuk menanyakan genre apa yang digemari oleh anak. Dari 39 orang, hanya 2 orang saja yang memilih genre Fantasi. Sedangkan untuk suara mayoritas terdapat pada genre Kehidupan Sehari-hari (*Slice of Life*). Dari survei ini, bisa disimpulkan bahwa anak-anak lebih suka membaca *webtoon* yang memiliki genre Kehidupan Sehari-hari (*Slice of Life*).

Tabel 3.7 Hasil Survei Responden tentang Genre *Webtoon* yang sering dibaca

No.	Jawaban Responden	Nilai
1.	Kehidupan Sehari-hari ( <i>Slice of Life</i> )	19
2.	Komedi	11
3.	Laga/ Aksi	4
4.	Horror	3
5.	Fantasi	2

#### F. Hasil Wawancara

Nama Narasumber : Retno Mustikanigrum  
Pekerjaan : Tenaga Pengajar PAUD Taman Ceria Tamanan  
(Tulungagung, Jawa Timur)

##### 1. Pendidikan karakter saat luring (luar jaringan / offline)

Mengamati melalui tingkah laku peserta didik secara langsung, ketika melakukan hal yang tidak benar diingatkan dengan kata-kata dan tingkah laku misal membuang tidak pada tempatnya, diingatkan dan diberi contoh, contoh lain ada anak yang menerobos atau mendahului saat antri cuci tangan, juga diingatkan.

2. Pendidikan karakter saat daring

Lebih ke tanggung jawab anak (anak mau untuk mengerjakan tugas yang diberikan), tugas diberikan melalui *WhatsApp* serta pengumpulannya.

3. Pembacaan cerita saat luring

Dibacakan oleh guru, kemudian anak diminta menyebutkan tokoh dalam cerita, watak tokoh (baik atau jahat), perilaku tokoh, tempat dan waktu cerita.

4. Terkait Webtoon untuk pengganti cerita untuk pendidikan karakter

Bisa saja dilakukan dengan bantuan orang tua untuk menceritakan cerita tersebut (untuk anak usia <5 tahun), untuk anak >5 tahun sudah banyak yang bisa membaca sendiri sehingga tidak perlu ditemani orang tua.

5. Terkait kemudahan penggunaan, kemudahan akses, efektivitas

Belum bisa memberi pendapat karena belum pernah dicoba di PAUD nya sendiri.

6. Saran cerita webtoon

Terkait dengan pembiasaan sehari-hari, misalnya kebiasaan cuci tangan, adab makan (berdoa, tidak rakus), adab tidur (berdoa), adab sekolah (salam dan berpamitan kepada orang tua), budaya tertib antri.

### **G. Validasi Webtoon**

1. Hasil Uji Ahli dan Praktisi Kelayakan Konten *Webtoon*

Kelayakan konten webtoon didukung oleh lima aspek, yaitu: kesesuaian konten *Webtoon*, kelengkapan isi, manfaat isi *Webtoon*, membangkitkan minat baca siswa, dan ketepatan isi *Webtoon*. Berdasarkan penilaian dari ahli dan praktisi, aspek-aspek dalam menentukan kelayakan konten webtoon CARITA mendapatkan penilaian sebagai berikut:

- a) Aspek kesesuaian konten, pada *Webtoon* Carita memperoleh nilai 4,5 dari 5 dengan kategori konten sesuai dengan materi pendidikan karakter.
- b) Aspek kelengkapan isi, memperoleh nilai 5 dari 5, karena sudah sesuai (ada pembukaan, isi, penutup pada cerita).
- c) Aspek manfaat isi, webtoon mendapatkan nilai 4 dari 5, karena anak mengerti perubahan tokoh dari yang buruk menjadi baik.
- d) Aspek membangkitkan minat baca, mendapatkan nilai 4,5 dari 5, karena cerita yang dituliskan menarik.
- e) Aspek ketepatan isi, *Webtoon* Carita mendapatkan nilai 4,5 dari 5, karena cerita sudah sesuai dengan isi (terkait pendidikan karakter).

Secara keseluruhan, nilai kelayakan konten pada *Webtoon* CARITA mendapatkan nilai

rata-rata 4,5 dari 5.

## 2. Hasil Uji Ahli dan Praktisi tentang Kelayakan Bahasa *Webtoon*

Kelayakan linguistik *Webtoon* didukung oleh aspek tertentu, yaitu: ketentuan penggunaan bahasa, komunikasi penggunaan bahasa, dan kesesuaian dengan pengembangan siswa. Berdasarkan penilaian dari ahli dan praktisi, aspek-aspek dalam menentukan kelayakan linguistik *Webtoon* CARITA mendapat penilaian sebagai berikut:

- a) Aspek ketentuan penggunaan bahasa mendapatkan nilai 4,5 dari 5, karena sudah sesuai penggunaannya untuk disampaikan pada anak usia dini.
- b) Aspek komunikasi penggunaan bahasa mendapatkan nilai 4,5 dari 5, karena bahasa yang digunakan mudah dimengerti anak usia dini.
- c) Aspek kesesuaian dengan pengembangan siswa mendapatkan nilai 5 dari 5, karena dapat membuat siswa lebih berkembang karakternya menjadi lebih baik.

Secara keseluruhan, nilai kelayakan bahasa pada *Webtoon* CARITA mendapatkan nilai rata-rata 4,6 dari 5.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu produk webtoon dengan judul CARITA yang berisi konten untuk membantu mengembangkan sifat baik anak melalui pendidikan karakter yang terselip pada setiap cerita dalam CARITA ini. Cerita yang ada pada CARITA ini memiliki alur dan pesan yang sangat mendukung perkembangan karakter baik anak melalui tokoh-tokoh pewayangan.

Webtoon yang dihasilkan telah diuji melalui uji coba ahli dan praktisi. Hasil uji ahli dan praktisi menunjukkan bahwa webtoon yang dihasilkan sangat layak dengan nilai rata-rata 4,5 dari segi konten, dari penyajian 4,6 dari segi kebahasaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] KUR, MUHAMMAD CHANDRA. (2017). PENGARUH KARAKTERISTIK INOVASI DAN TERPAAN MEDIA TERHADAP KEPUTUSAN ADOPSI AUDIOBOOK (Studi Survey Pada Pengaruh Karakteristik Inovasi dan Terpaan Media Terhadap Keputusan untuk mengadopsi Audiobook Listeno di kalangan pengguna di Wilayah Kota Yogyakarta pada Bulan Juli - Agustus 2016) - UNS Institutional Repository. *Uns.ac.id*. [https://doi.org/https://eprints.uns.ac.id/31458/1/S231202005\\_pendahuluan.pdf](https://doi.org/https://eprints.uns.ac.id/31458/1/S231202005_pendahuluan.pdf)
- [2] Mansur, & Kuswaidi Syafi'ie. (2005). Pendidikan anak usia dini dalam Islam (p. 88). Pustaka Pelajar.

- [3] Wiyani, N. A., & Barnawi. (2005). *Format Paud* (p. 88). Pustaka Pelajar.
- [4] Mulyasa, H.E. (2012). *Manajemen PAUD* (p. 20). Remaja Rosda Karya.
- [5] Yulianti, D., (2010). *Belajar Sambil Bermain Di Taman Kanak-Kanak* (p. 7). PT. Indeks.
- [6] Arrumdani, T. (2019). WEBTOON TAHILALATS DI KALANGAN MAHASISWA UNPAS, UIN DAN UNINUS BANDUNG - repo unpas. *Unpas.ac.id*.  
<https://doi.org/http://repository.unpas.ac.id/46572/1/BAB%20%20EMAIL%20PERPUS.pdf>
- [7] Lickona, T. (1992). *Educating for character : how our schools can teach respect and responsibility* (p. 14). Bantam.
- [8] Fathurrohman, P. (2013). *Pengembangan pendidikan karakter* (p. 19). Pt Refika Aditama.
- [9] Ardianto, E., Hadikurniawati, W., & Winarno, E. (1). Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender. *Dinamik*, 17(2). Retrieved from <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/1658>
- [10] Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D Pendekatan*. Alfabeta.

Halaman ini sengaja dikosongkan