



Volume 11 Nomor 1 (2024) Halaman 70-87
Tumbuh kembang : Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD
Jurnal PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya



Website : <https://jtk.ejournal.unsri.ac.id/index.php/tumbuhkembang>

Email : jtk@fkip.unsri.ac.id

pISSN : 2355-7443 eISSN:2657-0785

Pengembangan Media E-Komik PHBS Pada Anak Usia Dini di Taud Saqu Cahaya Al Madinah Pontianak

Ramlaah¹, Diana¹, Yuniarti¹

¹Program Studi PG-PAUD, Universitas Muhammadiyah Pontianak

DOI: <https://doi.org/10.36706/jtk.v11i1.19>

Received 16/05/2024, Accepted 27/05/2024, Published 31/05/2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk berupa media komik elektronik PHBS di TAUD Saqu Cahaya Al Madinah. Komik elektronik ini membahas tentang cara mencuci tangan pakai sabun. Metode penelitian yang digunakan ialah penelitian dan pengembangan (RnD) model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan wawancara dan dokumentasi. Instrumen berupa angket dan dokumentasi. Hasil analisis karakteristik anak usia dini ini mengungkapkan bahwa terdapat kekurangan dalam media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak-anak untuk memahami tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di sekolah, sehingga menjadi dasar bagi pengembangan media komik elektronik. Perencanaan pengembangan media komik elektronik cuci tangan pakai sabun telah disetujui untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran oleh validator dengan perbaikan sebelum dilakukan uji coba lapangan. Pengembangan media komik elektronik telah memenuhi kriteria kevalidan dari validator sebesar 1,00 dengan kriteria sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian anak sudah menunjukkan perilaku mencuci tangan setelah bermain dan sebelum makan tanpa harus disuruh. Selanjutnya hasil respon guru dan orangtua terhadap komik elektronik masing-masing yaitu 90,62% dan 91,96% dengan kriteria nilai respon berada pada kategori sangat baik. Hasil pengembangan media komik elektronik perilaku hidup bersih dan sehat di TAUD Saqu Cahaya Al Madinah Pontianak telah memenuhi kriteria kevalidan dan praktis.

Kata Kunci : *Komik Elektronik, PHBS, RnD ADDIE*

ABSTRACT

This research aims to develop a product in the form of PHBS electronic comic media at TAUD SaQu Cahaya Al Madinah. This electronic comic discusses how to wash your hands with soap. The research method used is research and development (RnD) ADDIE model which consists of five stages, namely *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Data collection techniques used were interviews and documentation. Instruments in the form of questionnaires and documentation. The results of the analysis of the characteristics of early childhood reveal that there are deficiencies in learning media that can attract children's attention to understanding Clean and Healthy Living Behavior at school, thus becoming the basis for the development of electronic comic media. The planning for the development of electronic comic media for washing hands with soap has been approved to be developed as learning media by validators with improvements before field trials are carried out. The development

of electronic comic media has met the validity criteria of the validator of 1.00 with very high criteria. Based on research results, children have shown the behavior of washing their hands after playing and before eating without having to be asked. Furthermore, the results of teacher and parent responses to electronic comics were 90.62% and 91.96% respectively with the response value criteria being in the very good category. The results of the development of electronic comic media for clean and healthy living behavior at TAUD Saqu Cahaya Al Madinah Pontianak have met the criteria for validity and practicality.

Keywords: *Electronic Comic, PHBS, ADDIE RnD*

How to Cite: Ramlaah, Diana, Yuniarti (2024). Pengembangan Media E-Komik PHBS Pada Anak Usia Dini di Taud Saqu Cahaya Al Madinah Pontianak. *Jurnal tumbuh kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*, 11(1), 70-87. <https://doi.org/10.36706/jtk.v11i1.19>

PENDAHULUAN

Situs resmi Kemenkes RS Soeradji Tirtonegoro hasil survei demografi dan kesehatan Indonesia (2017) menunjukkan bahwa 93% masyarakat Indonesia sudah terbiasa melakukan cuci tangan menggunakan sabun dan air mengalir. Sisanya masyarakat Indonesia mencuci tangan hanya menggunakan air dan deterjen pembersih, serta mencuci tangan dengan sabun tanpa menggunakan air. Hal tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia sudah memiliki kebiasaan yang baik untuk mencuci tangan dengan menggunakan sabun dan air mengalir. Mencuci tangan pakai sabun merupakan salah satu perilaku hidup bersih dan sehat. Pada anak usia dini perilaku hidup bersih dan sehat bertujuan untuk memberikan pembiasaan yang baik serta gaya hidup yang sehat. Menurut Madanih, dkk (2019) menjelaskan tujuan PHBS dibagi menjadi dua yaitu tujuan PHBS secara umum dan tujuan PHBS sekolah untuk anak usia dini. Tujuan PHBS secara umum ialah agar terjadinya perubahan perilaku yang tidak bersih dan sehat menjadi perilaku yang hidup bersih dan sehat, sedangkan tujuan PHBS di sekolah yaitu sebagai upaya untuk memberdayakan peserta didik, guru, dan masyarakat lingkungan sekolah agar mengetahui, menyadari dan mampu mempraktikkan PHBS serta berperan aktif dalam mewujudkan sekolah sehat. Selanjutnya tujuan PHBS menurut Moerad, dkk (2019:91) menyatakan bahwa tujuan PHBS yaitu menjadikan sebanyak mungkin anggota masyarakat sebagai agen perubahan agar mampu meningkatkan kualitas perilaku sehari-hari dengan tujuan hidup bersih dan sehat.

Menurut Nuryani (dalam Ardiani dan Fitriyani, 2020) perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) merupakan perilaku yang dilakukan atas dasar kesadaran dengan tujuan mempertahankan kelangsungan hidup seseorang sehingga dapat menolong diri sendiri dibidang kesehatan dan meluas dengan mewujudkan kesehatan masyarakat. Tabi'in (2020) menyatakan bahwa anak yang memiliki kesehatan yang baik anak akan terlihat riang, semangat bermain, berteriak, berlari-lari meloncat-loncat dan biasanya tidak mau berdiam diri karena pada masa ini mereka mulai bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya, dengan demikian pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini memiliki kaitan yang erat dengan perilaku hidup bersih dan sehat. Pendidikan Anak Usia Dini pada umumnya dimulai dari usia 3 sampai dengan 6 tahun. (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan, 2014) Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang

ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Mardhiati (2019) menyatakan, “Tahap perkembangan otak pada anak usia dini menempati posisi yang paling pesat yakni mencapai 80% perkembangan otak”. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dapat berjalan optimal jika didukung dengan perilaku hidup bersih dan sehat.

Pembiasaan pada anak usia dini diberikan melalui contoh kegiatan sehari-hari. Selain memberikan contoh berupa kegiatan maupun perilaku, pembiasaan tersebut dapat juga melalui pembelajaran di sekolah dengan bantuan media pembelajaran. Media yang digunakan pada umumnya dalam pengenalan PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat) yaitu berupa *pamflet*, poster, dan buku panduan yang diterbitkan oleh Dinas Kesehatan ataupun Lembaga Swadaya Masyarakat. Pengenalan PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat) juga disampaikan melalui penyuluhan oleh tenaga kesehatan. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2013:19) mengemukakan bahwa dengan penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh positif pada peserta didik. Suningsih, dkk (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media diklaim dapat membantu proses pengenalan bahasa Inggris pada anak usia dini secara lebih efektif dan efisien, serta memudahkan anak untuk menyerap pengetahuan dan pemahaman dalam berbahasa Inggris. Sejalan dengan hal tersebut menurut Janah & Wiyani (2023) media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kecerdasan anak usia dini.

Adapun media yang akan digunakan ialah E-Komik atau Komik Elektronik. Komik sendiri yaitu media yang dapat mengekspresikan pikiran, imajinasi dan kreatifitas dalam bentuk gambar dan juga tulisan singkat Menurut Fenti dalam Ropipah (2018). Menurut Gene Yang (Ropipah, 2018:29) menyatakan, “Komik memiliki lima kelebihan jika dipakai dalam pembelajaran yaitu: (a) memotivasi, (b) visual, (c) permanen, (d) perantara, (e) populer”. Sedangkan kelemahan penggunaan media komik menurut Rahmawati (Ferdianti, 2021:17) menyatakan bahwa kelemahan dari media komik adalah sebagai berikut: (1) Kebanyakan pendidik masih belum bisa menguasai strategi belajar dengan menggunakan media komik (2) Tidak semua peserta didik menyukai komik (3) Media komik baik diterapkan apabila disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Media ialah suatu alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi menurut Eka Wulandari (2018:14). Sejalan dengan pendapat tersebut Santoso S. Hamijaya dalam Indriyani (2018:11) menyatakan, “Media adalah perantara dari semua bentuk yang dapat dipakai untuk menyebarkan sebuah ide atau gagasan agar sampai pada penerima.” Adapun pengertian media pembelajaran menurut Yusufhadi Miarso Mawarti (2018:13) menjelaskan bahwa segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Selanjutnya pengertian elektronik Chusna (2015) menyatakan, “Elektronik ialah sebuah alat yang bekerja berdasarkan sistem kerja elektronika, contohnya televisi, radio, kamera digital,

kamera video, *smartphone*, komputer, dan lain sebagainya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Syarah, dkk (2018) menyatakan, “Media elektronik komik, merupakan media pembelajaran yang berjenis multimedia berbasis komputer, yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *comic life*, berbentuk seperti buku elektronik yang disajikan dalam bentuk panel-panel atau balon-balon teks sederhana, dengan menggunakan gambar atau foto-foto yang disusun menjadi komik anak usia dini yang menyenangkan Lestari, dkk (2023); Lestari & Utami(2023); Lestari & Yulindrasari (2021).” Media E-Komik atau komik elektronik disini sama dengan e-book atau buku elektronik. Komik elektronik ini dibuat dengan menyesuaikan pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai tahapan usianya guna menunjang perkembangan literasi anak usia dini. Berdasarkan hal tersebut penelitian yang dilakukan pada masa pandemi *COVID-19* ini mengangkat penelitian yang berkaitan dengan PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat). Yangmana saat pandemi berlangsung PHBS ramai digencarkan agar wajib dilakukan guna menjaga protokol kesehatan. Adapun pengertian PHBS menurut Sholikhah, (2019) “Perilaku hidup bersih dan sehat adalah tindakan atau kegiatan yang dilakukan seseorang, baik langsung maupun tidak langsung, untuk mempertahankan dan meningkatkan kesehatan serta mencegah dari resiko penyakit.” Sebagaimana pendapat tersebut manfaat Perilaku Hidup Bersih dan Sehat menurut Hidayat dalam Hayati dan Hasibuan (2020) yaitu dapat mewujudkan lingkungan yang sehat serta mendukung pola perilaku kehidupan yang lebih sehat secara berkelanjutan. Adapun isi dari protokol kesehatan ialah terdiri dari mencuci tangan pakai sabun. Maka dari itu judul dari penelitian ini adalah “Pengembangan Media E-Komik Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Pada Anak Usia Dini” yang akan dilaksanakan di TAUD Al Madinah. Tujuan Penelitian (1) Mengetahui analisis kebutuhan pada media E-Komik PHBS (2) Mengetahui perencanaan pengembangan media E-Komik PHBS (3) Mengetahui pengembangan media E-Komik PHBS (4) Mengetahui kevalidan pengembangan media E-Komik PHBS.

METODOLOGI

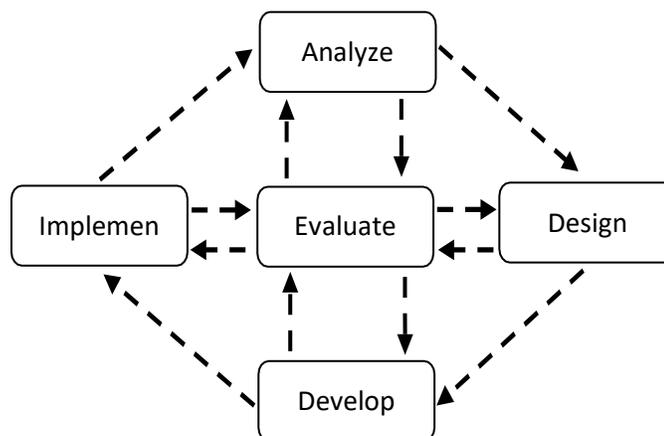
Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian pengembangan atau R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Adapun menurut Sukmadinata dalam Hasyim (2016:43) menyatakan Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras, seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi bisa juga berupa perangkat lunak, seperti program komputer untuk pengolahan data, model pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium atau pun model pendidikan, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen dan lain-lain. Branch dalam Restika (2020) menyatakan, “Penelitian dan pengembangan model ADDIE merupakan kepanjangan dari Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).” Tahapan ADDIE tersebut peneliti sajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Tahapan ADDIE

No.	TAHAP	KEGIATAN
1	Analisis (<i>Analysis</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan analisis karakteristik anak usia dini di sekolah melalui observasi. 2. Melakukan evaluasi terhadap masalah-masalah yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak untuk memahami tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di sekolah. 3. Hasil analisis ini mengungkapkan bahwa terdapat kekurangan dalam media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak-anak untuk memahami tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di sekolah, sehingga menjadi dasar bagi pengembangan media komik elektronik.
2	Desain (<i>Design</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan materi yang akan dibahas dalam komik elektronik. 2. Menentukan judul yang sederhana namun mencakup seluruh isi materi. 3. Langkah terakhir pada tahapan ini yaitu membuat naskah cerita yang berisikan tentang tata cara mencuci tangan pakai sabun melihat pada pedoman PHBS oleh Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini (2020).
3	Pengembangan (<i>Development</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat komik elektronik di aplikasi <i>Canva Pro</i>. 2. Membuat gambar semenarik mungkin melalui <i>tools</i> yang telah disediakan aplikasi sesuai dengan pendapat Negara dalam Kristianto dan Rahayu (2020:941) menjelaskan bahwa komik merupakan kumpulan beberapa gambar yang tersusun secara berurutan, terangkai dalam bingkai yang mengungkapkan suatu karakter serta alur cerita dalam meningkatkan daya imajinasi pembaca.
4	Implementasi (<i>Implementation</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan uji coba lapangan oleh para ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan produk sebelum digunakan oleh pengguna.
5	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membandingkan hasil uji coba dengan analisis respon orang tua anak dan guru. Data diperoleh dari kuesioner, tanya jawab singkat ke anak, dan tanggapan orang tua dan guru di sekolah.

Tujuan dari penelitian ini ialah menghasilkan sebuah produk melalui sebuah pengembangan

dari penelitian sebelumnya. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media elektronik komik perilaku hidup bersih dan sehat. Penelitian ini dilaksanakan di TAUD SaQu Cahaya Al Madinah Pontianak. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia dini kelas usia 5-6 tahun yang berjumlah 12 anak. Objek penelitian ini adalah Media Komik Elektronik Perilaku Hidup Bersih dan Sehat dengan Materi Cuci Tangan Pakai Sabun. Adapun prosedur penelitian RnD adalah sebagai berikut:



Bagan 1. Prosedur Penelitian RnDm

Sumber: I Made Tegeh , dkk (2014)

Teknik pengumpulan data yang digunakan wawancara dan dokumentasi. Wawancara dalam penelitian ini menggunakan jenis wawancara semi terstruktur. Menurut Sugiyono (2018) menyatakan, “Jenis wawancara ini pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara ini untuk menemukan permasalahan lebih terbuka.” Instrumen berupa angket dan dokumentasi. Menurut Nur, dkk (dalam Nurhafidza, (2017:32) menyatakan, “Komik dikatakan valid jika koefisien validitas >0,60. Analisis data dalam penelitian ini merujuk kepada Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan produk yang telah diuji coba, kemudian data yang diperoleh diukur menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut:

$$\text{Validitas} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Menurut Setemen dalam Purwaningrat , dkk. (2021) menyatakan, “Analisis validitas isi pada penilaian pakar menggunakan rumus *Gregory* dengan mekanisme : 1) pada instrumen yang telah dibuat, pakar/ahli memberikan penilaian tiap butirnya dengan “skor 1 atau 2 (tidak relevan), skor 3 atau 4 (relevan)”, 2). Hasil penilaian pakar ditabulasi kedalam bentuk matrik tabulasi silang (2x2) seperti tabel berikut:”

Tabel 2. Tabulasi Silang

		Pakar 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Pakar 2	Tidak Relevan	A	B
	Relevan	C	D

Sumber: Purwaningrat ,
dkk (2021)

Keterangan:

- A : Jawaban ahli 1 mengatakan “tidak” dan ahli 2 mengatakan “tidak” (lemah-lemah)
- B : Jawaban ahli 1 mengatakan “ya” dan ahli 2 mengatakan “tidak” (kuat-lemah)
- C : Jawaban ahli 1 mengatakan “tidak” dan ahli 2 mengatakan “ya” (lemah-kuat)
- D : Jawaban ahli 1 mengatakan “ya” dan ahli 2 mengatakan “ya” (kuat-kuat)

Tabel 3. Kriteria Kevalidan

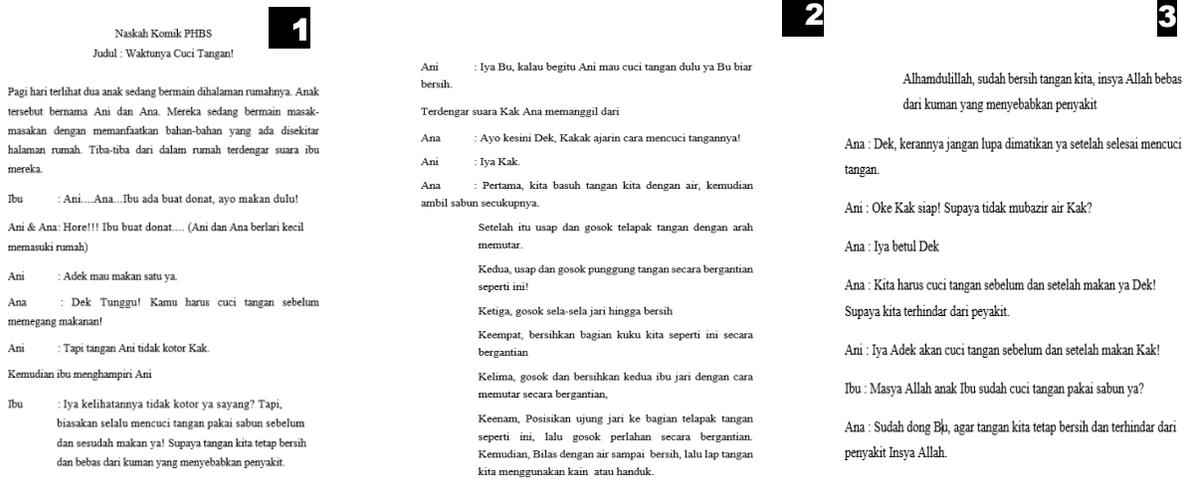
Skala Nilai	Kriteria
0,00 – 0,19	Tidak Valid
0,20 – 0,39	Kurang Valid
0,40 – 0,59	Cukup Valid
0,60 – 0,79	Valid
0,80 – 1,00	Sangat Valid

Sumber: Nurhafidza (2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru serta pengamatan secara langsung selama 3 kali pertemuan hasil bahwa anak usia dini di kelas usia 5-6 tahun dari total 12 anak 4 orang anak sudah bisa melakukan cuci tangan pakai sabun sendiri di waktu setelah bermain atau kegiatan di halaman dan sebelum makan. Kemudian hasil analisis ini mengungkapkan bahwa terdapat kekurangan dalam media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak-anak untuk memahami tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di sekolah, sehingga menjadi dasar bagi pengembangan media komik elektronik.

Hasil Tahap Desain (*Design*), pada tahap ini peneliti mendesain produk media pembelajaran berupa media komik elektronik untuk anak usia dini. Tahap desain ini peneliti memulai dengan menentukan judul komik yang akan menjadi topik pembahasan dalam komik ini, yaitu tata cara mencuci tangan pakai sabun. Berikut adalah naskah cerita awal:



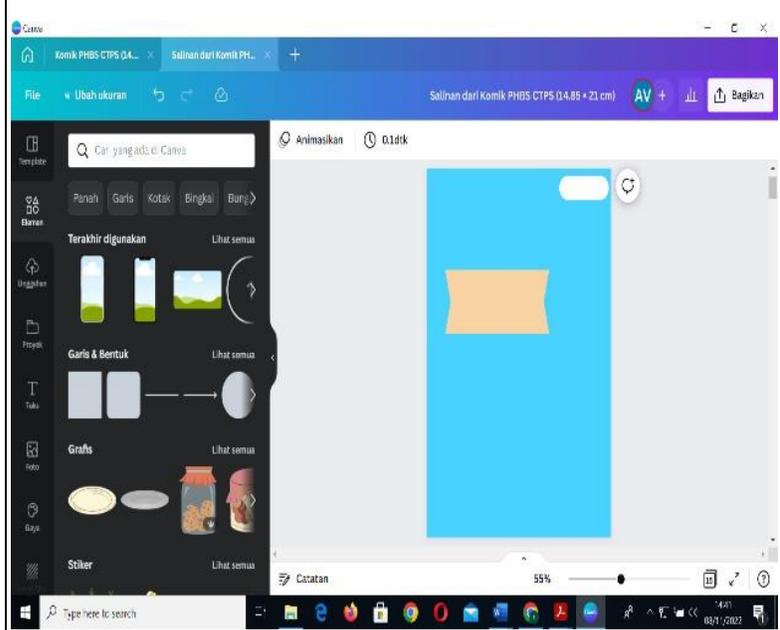
Gambar 1. Naskah Cerita Awal

Hasil Tahap Pengembangan (*Development*), pada tahap ini peneliti mulai membuat gambar sesuai tokoh, materi, cerita, alur cerita, *background*, serta menyesuaikan teks dan warna font yang digunakan. Pembuatan tokoh ini peneliti memanfaatkan bentuk-bentuk bangun datar yang kemudian dirangkai hingga bisa menjadi tokoh. Berikut langkah-langkah pembuatan gambar di aplikasi *Canva Pro*.

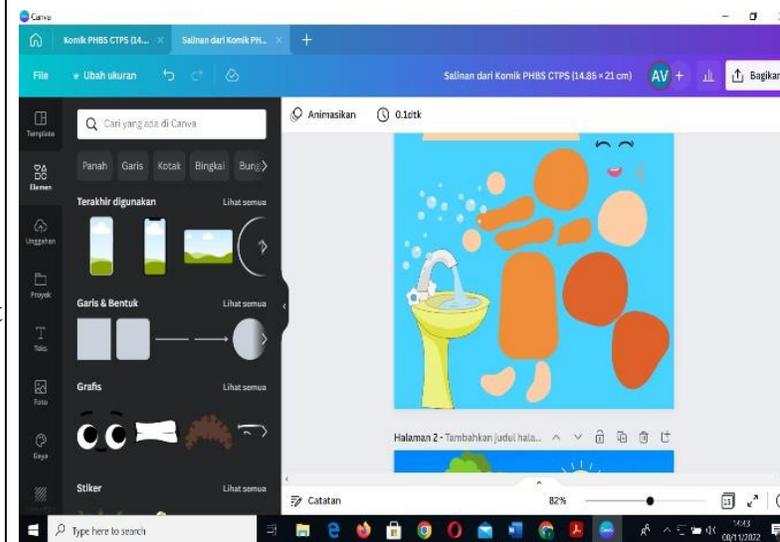
Tabel 4. Langkah-langkah Pembuatan Gambar

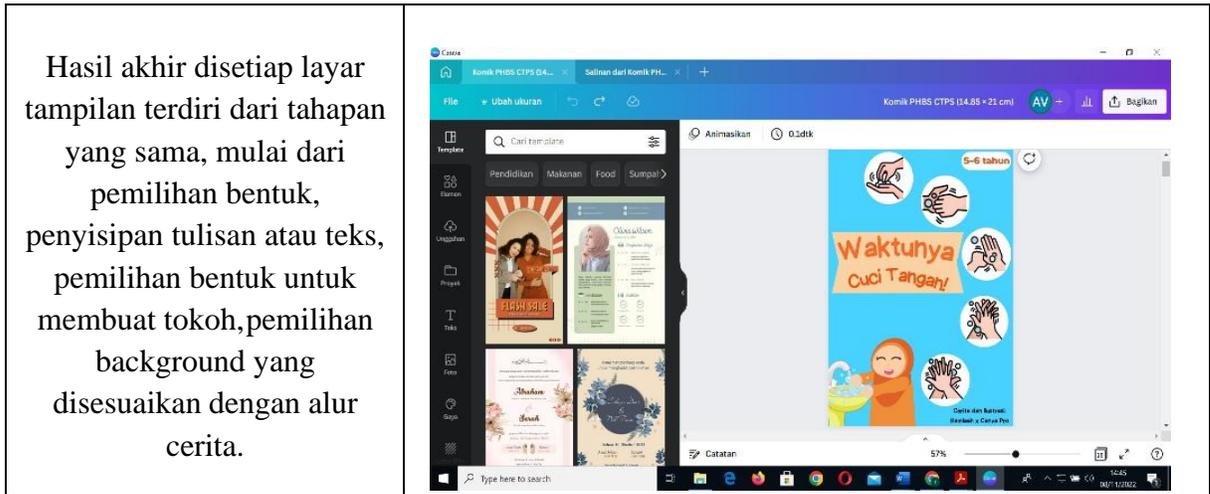
Tahap	Hasil
<p>Peneliti menentukan background yang akan digunakan untuk pembuatan <i>Cover</i> Komik Elektronik.</p>	

Setelah itu, peneliti menyisipkan bentuk-bentuk yang *menarik* dan mendukung di setiap layar tampilan.



Selanjutnya, peneliti memilih bentuk-bentuk yang mendukung untuk membuat karakter tokoh mengikuti naskah cerita yang telah dibuat





Hasil akhir disetiap layar tampilan terdiri dari tahapan yang sama, mulai dari pemilihan bentuk, penyisipan tulisan atau teks, pemilihan bentuk untuk membuat tokoh, pemilihan background yang disesuaikan dengan alur cerita.

Tahap pengembangan menghasilkan hasil akhir berupa media komik elektronik dalam bentuk .jpg Hasil Tahap Implementasi (*Implementation*), Uji coba ahli yaitu terdiri dari ahli media dan ahli materi. Uji coba ahli selanjutnya akan dinilai kevalidan dari media komik elektronik tersebut oleh validator yang terdiri dari dua orang ahli media dan materi. Adapun hasil rekapitulasi validasi ahlimateri peneliti paparkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

No	Deskripsi	Skor		Tabulasi
		V1 (AZ)	V2 (NA)	
1	Isi cerita komik sesuai dengan materi yang akan disampaikan	4	4	D
2	Isi cerita komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak	3	4	D
3	Kejelasan topik pembelajaran dalam media Komik	4	4	D
4	Media komik memotivasi anak dalam kegiatan pembelajaran	4	4	D
5	Materi yang disampaikan mudah dipahami	4	4	D
6	Dialog/teks sesuai dengan materi yang Dibahas	4	4	D

7	Penggunaan bahasa yang santun	4	4	D
8	Jalan cerita jelas melalui gambar	4	4	D
9	Kejelasan materi dalam komik	4	4	D
Koefisien Validitas Ahli Materi			1,00	

Sumber: Olahan Data (2022)

Tabel tersebut menunjukkan bahwa kedua validator memberikan skor bernilai 4 untuk semua aspek penilaian, namun pada validator 1 indikator “Isi cerita komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak” mendapatkan skor bernilai 3. Sehingga untuk hasil akhir analisis penilaian materi menunjukkan nilai koefisien validitas sebesar 1,00 jika diinterpretasi maka nilai tersebut berada pada kriteria sangat tinggi. Ahli media menyatakan bahwa media komik elektronik layak digunakan setelah dilakukan revisi sesuai saran atau perbaikan dari kedua validator. Hasil validasi ahli media diperoleh bahwa mediakomik elektronik ialah layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran. Adapun saran dan masukkan dari para ahli media adalah sebagai berikut:

- a) Perubahan urutan percakapan disesuaikan dengan dialog yang pertama terlebih dahulu dan penggunaan balon kata diganti pada gambar 2 menjadi 3



Gambar 2 Sebelum Revisi



Gambar 3 Sesudah Revisi

b) Perbaiki penulisan nama orang harus huruf besar pada gambar 4 menjadi 5

Gambar 4 Sebelum Revisi



Gambar 5 Sesudah Revisi



c) Penggunaan huruf besar diawal kalimat dan sesuaikan tanda baca yang sesuai dengan pengucapan “sayang” pada gambar 6 menjadi 7



Gambar 6 Sebelum Revisi



Gambar 7 Sesudah Revisi

d) Sesuaikan penulisan Insha Allah menurut KBBI pada gambar 8 menjadi 9



Gambar 8 Sebelum Revisi



Gambar 9 Sesudah Revisi

Ahli media menyatakan bahwa media komik elektronik layak digunakan setelah dilakukan revisi sesuai saran atau perbaikan dari kedua validator. Hasil rekapitulasi validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 6. Rekapitulasi Validasi Ahli Media

No	Deskripsi	Skor		Tabulasi
		V1 (AZ)	V2 (NA)	
1	Judul cerita menarik	4	4	D
2	Desain sampul menarik	3	4	D
3	Penyajian gambar tokoh menarik dan proporsional	4	4	D
4	Balon kata dapat dibaca	4	4	D
5	Ilustrasi yang disajikan mendukung pembaca memahami materi	4	3	D
6	Pemilihan warna yang cerah dan menarik minat anak	3	4	D
7	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca	3	4	D

8	Media komik dapat meningkatkan motivasi anak dalam mempelajari PHBS khususnya perilaku mencuci tangan pakai sabun	4	4	D
Koefisien Validitas Ahli Media			1,00	

Tabel tersebut menunjukkan bahwa aspek desain sampul menarik mendapat skor 3 dari validator pertama. Aspek ilustrasi yang disajikan mendukung pembaca memahami materi mendapat skor 3 dari validator kedua. Kemudian aspek pemilihan warna yang cerah dan menarik minat anak, aspek ukuran dan jenis huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca mendapatkan masing-masing skor 3 dari validator pertama. Sehingga untuk hasil akhir analisis penilaian materi menunjukkan nilai koefisien validitas sebesar 1,00 jika diinterpretasi maka nilai tersebut berada pada kriteria sangat tinggi.

Media komik dikatakan valid jika koefisien validitas media komik lebih besar dari 0,60 Nurhafidza (2017: 51). Berdasarkan hasil rekapitulasi dari ahli media dan materi secara umum media yang dikembangkan dapat memenuhi aspek kevalidan dengan koefisien validitas sebesar 1,00 jika diinterpretasi maka nilai tersebut berada pada kriteria sangat tinggi. (5) Hasil Tahap Evaluasi (*Evaluation*), Tahap evaluasi ini peneliti melakukan tiga tahap yaitu mulai dari uji coba lapangan dikelas usia 5-6 tahun dengan jumlah anak yang hadir yaitu 12 dari total 16 orang anak. Kemudian melakukan sebaran angket respon kepada para guru perwakilan sejumlah 7 orang guru dari total guru pengajar 9 orang dan 1 orang kepala sekolah. Setelah itu melakukan sebaran angket respon orang tua murid berjumlah 14 orang tua murid.

Persentase tersebut masuk pada kategori sangat baik, Respon guru dan orang tua pada tahap evaluasi ini tidak mengarah kepada revisi produk, melainkan kepada respon pengguna tentang media komik elektronik yang digunakan. Oleh karena itu, media komik elektronik yang dikembangkan tidak lagi melalui tahap revisi dan dianggap sebagai produk akhir dari penelitian ini yang layak digunakan dilapangan dalam proses kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media komik elektronik yang dikembangkan pada penelitian ini layak untuk digunakan sebagai media atau alat bantu dalam memberikan edukasi kepada anak usia dini tentang cara mencuci tangan pakai sabun yang benar sesuai dengan pedoman PHBS PAUD. Hasil perencanaan pengembangan media komik elektronik cuci tangan pakai sabun telah disetujui untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran oleh validator dengan perbaikan sebelum dilakukan uji coba lapangan. Adapun hasil penilaian akhir pengembangan media komik elektronik tentang cuci tangan pakai sabun telah memenuhi kriteria kevalidan dari validator sebesar 1,00 dengan kriteria sangat tinggi. Selanjutnya hasil dari respon guru dan orang tua terhadap komik elektronik masing-masing yaitu 90,17% dan 91,51% dengan kriteria nilai respon berada pada kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk pengembangan media komik elektronik PHBS tentang Cuci Tangan Pakai Sabun layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi yang sama.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Ibu Hj. Diana, M. Pd., dan Ibu Yuniarti, M. Pd., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Penelitian ucapkan terimakasih, Jazakillahu Khayran kepada seluruh pihak sekolah baik guru, anak-anak, dan orang tua murid TAUD Saqu Cahaya Al Madinah Pontianak dan teman-teman yang telah membantu penelitian ini berjalan dengan lancar. Dan tak lupa peneliti ucapkan banyak terima kasih kepada tim pengelola jurnal tumbuh kembang yang telah bersedia menerbitkan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Cetakan ke-16. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Chusna, N. (2015). *Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VII SMPN 1 Porong* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim). (Online), <http://etheses.uin-malang.ac.id/5099/> diakses pada tanggal 03 Maret 2021.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. 2020. *Pedoman Program Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (Online), <https://repositori.kemdikbud.go.id/19888/> diakses pada tanggal 18 Januari 2022.
- Ferdianti, N. (2021). *Analisis Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. Skripsi(S1) thesis, FKIP UNPAS. (Online), <http://repository.unpas.ac.id/51822/6/14.%20BAB%20II.pdf> diakses pada tanggal 28 Februari 2022.
- Hasyim, Adelina. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Media Akademi.
- Hayati, N. S., & Hasibuan, R. (2020). *Potret Upaya Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Menuju Adaptasi Kebiasaan Baru di Kecamatan Binjai Barat Kelurahan Sukaramai*. *Jurnal Kesehatan Ilmiah Indonesia* (Indonesian Health Scientific Journal), 5(2), 13-18. (Online), <https://jurnal.unar.ac.id/index.php/health/article/view/203> diakses pada tanggal 04 Maret 2022.
- Idris, M. H. (2016). Karakteristik anak usia dini. *Permata: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 37-43.
- Indriyani, L. (2018). *Pengembangan Media Poster Sebagai Bahan Ajar Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung). (Online), <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/4677> diakses pada tanggal 03 Maret 2021.
- Janah, S. M., & Wiyani, N. A. (2023). Manajemen Pemanfaatan Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini Di RA Perwanida Pliken. *Jurnal Tumbuh Kembang*, 10(2), 118-126.
- Kemenkes RS Soeradji Tirtonegoro. (2021, 24 Agustus). Pentingnya Perilaku Hidup Bersih dan

Sehat (PHBS) Pada Anak Sebagai Upaya Pencegahan COVID-19. Diakses pada 28 Juni 2024, dari <https://rsupsoeradji.id/pentingnya-perilaku-hidup-bersih-dan-sehat-phbs-pada-anak-sebagai-upaya-pencegahan-covid-19/>

- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2011). *Pedoman Pembinaan Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS)*. Jakarta: Kemenkes RI. (Online), <https://promkes.kemkes.go.id/pedoman-phbs> diakses pada tanggal 03 Maret 2021.
- Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(2), 939-946. (Online), <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/553> diakses pada tanggal 03 Maret 2021.
- Lestari, M., & Utami, F. B. (2023). Analysis of Early Literacy Practices Based on Social Inclusion in Palembang. *Scientia*, 2(2), 80-84.
- Lestari, M., & Yulindrasari, H. (2021, March). Does Gender in Children's Books Matter?. In 5th International Conference on Early Childhood Education (ICECE 2020) (pp. 33-36). Atlantis Press.
- Lestari, M., Gumilar, Y., Utami, F. B., & Bashir, S. (2023). Halal Food and Inclusivity in Children's Literature: A Case Study of Halal Exploration from Cultural and Religious Perspectives in Kindergartens in Indonesia. *Journal of Halal Science, Industry, and Business*, 1(2), 11-21.
- Madanih, R., Anjari, S. D., & Mutholib, A. (2019). *Penyuluhan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) dengan 7 langkah cara mencuci tangan yang efektif di Sekolah Paud Mawar Kelurahan Sawah Baru, Ciputat, Tangerang Selatan*. In Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ. (Online), <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/5416> diakses pada tanggal 03 Maret 2022.
- Mardhiati, R. (2019). *Guru Paud: Pendidikan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Anak Usia Dini*. Ikra-Ith Abdimas, 2(3), 133-141. (Online), <https://jurnal.unar.ac.id/index.php/health/article/view/203> diakses pada tanggal 03 Maret 2021.
- Mawarti, S. (2018). *Implementasi Media Pembelajaran Visual Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di RA Perwanida Gejungan, Tanjung, Klego, Boyolali Tahun Ajaran 2017/2018* [Skripsi]. IAIN Surakarta. (Online), <https://core.ac.uk/download/pdf/296475680.pdf> diakses pada tanggal 03 Maret 2021.
- Moerad, S. K., Susilowati, E., Savitri, E. D., Rai, N. G. M., Windiani, W., Suarmini, N. W., ... & Widyastuti, T. (2019). *Pendampingan Pelaksanaan Program Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Anak Usia Dini-Pos PAUD Terpadu Melati Kelurahan Medokan Ayu-Rungkut Surabaya*. SEWAGATI, 3(3), 90-96. (Online), <http://iptek.its.ac.id/index.php/sewagati/article/view/6016> diakses pada tanggal 03 Maret 2022.

- Nurhafidza. (2017). *Pengembangan Media Komik Pada Materi Reaksi Redoks Untuk Siswa Kelas X MAN 2 Fillial [Skripsi]*. Pontianak: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pontianak.
- Permendikbud No 137, 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*: Jakarta
- Purnama, S. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenaln Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)*. LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan), 4(1), 19-32. (Online), <https://ejournal.almaata.ac.id/index.php/LITERASI/article/view/70> diakses pada tanggal 03 Maret 2021.
- Purwaningrat, K. W., Antara, P. A., & Suarjana, I. M. (2021). *Instrumen Penilaian Perseptual Motorik Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP SD*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 128-138. (Online), <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/33225> diakses pada tanggal 12 Juni 2022.
- Restika, R. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Siswa Berbasis Komik Menggunakan Model Pembelajaran Induktif Pada Materi Aljabar*. (Online), <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/14419> diakses pada tanggal 07 Januari 2022.
- Ropipah, F. (2018). *Pengembangan Media Buku Cerita Komik Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Usia Dini Di Paud Bandar Lampung Tahun 2018/2019* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung). (Online), <http://repository.radenintan.ac.id/5262/1/SKRIPSI%20LENGKAP%20FARIDA.pdf> diakses pada tanggal 03 Maret 2021.
- Sholikhah, L. (2019). *Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Anak Usia Dini Di TK Dewi Sartika Turen* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). (Online), <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/14136> diakses pada tanggal 03 Maret 2021.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cetakan Ke-26. Bandung: Alfabeta.
- Suningsih, T., Anugrah, S. D., & Putri, N. I. (2024). Penggunaan Media Untuk Mengenalkan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini: Literature Review. *Jurnal Tumbuh Kembang*, 11(1), 1-16.
- Syarah, E. S., Yetti, E., & Fridani, L. (2018). *Pengembangan Media Komik Elektronik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Kelautan Anak Usia Dini*. JPUD-Jurnal Pendidikan Usia Dini, 12 (2), 231–240. (Online), <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/8094/6248> diakses pada tanggal 03 Maret 2021.
- Tabi'in, A. (2020). *Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Pada Anak Usia Dini Sebagai Upaya Pencegahan COVID 19*. JEA (Jurnal Edukasi AUD), 6(1), 58-73. (Online), <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/jurnalaud/article/view/3620> diakses pada tanggal 03 Maret 2021.

- Tegeh, dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wulandari, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk SMP Kelas VIII (Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung). (Online), <http://repository.radenintan.ac.id/5161/1/SKRIPSI%20EKA%20WULANDARI.pdf> diakses pada tanggal 07 Januari 2022