



**PENGEMBANGAN KOMIK ELEKTRONIK UNTUK PENGENALAN
PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT DI MASA PANDEMI
COVID'19 DI TK INDOMO SARUASO**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Penyelesaian Studi
(S1)
Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

OLEH:

SILVIA YULITA

NIM 1730109055

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
(UIN) MAHMUD YUNUS BATUSANGKAR**

2022

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

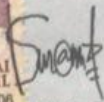
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silvia Yulita
NIM : 1730109055
Tempat/Tanggal Lahir : Saruaso/21 Agustus 1998
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik Untuk Pengenalan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid'19 Di TK Indomo Saruaso"**, adalah hasil karya sendiri bukan plagiasi. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka bersedia menerima sanksi dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, Agustus 2022
Saya membuat pernyataan,




Silvia Yulita
NIM: 173010955

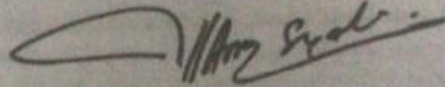
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi atas Nama Silvia Yulita, NIM. 1730109055 dengan Judul, "Pengembangan Komik Elektronik Pixton Untuk Pengenalan Perilaku Hidup Beraih dan Sehat Di Masa Pandemi Covid-19 Di TK Indomo Saruaso" memandang bahwa Skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan Ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke ujian munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, Juli 2022

Pembimbing

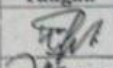
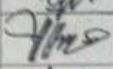



Dr. Jhoni Warmansyah, M. Pd
NIP. 199106142018011003

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama SILVIA YULITA, NIM: 1730109055, berjudul "PENGEMBANGAN KOMIK ELEKTRONIK UNTUK PENGENALAN PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT DI MASA PANDEMI COVID-19 DI TK INDOMO SARUASO", telah diuji dalam Sidang *Munazamah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batasangkar yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 27 Juli 2022 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Strata Satu (S.1) dalam Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Dr. Wahidah Fitriani, S.Psi.MA NIP.197909162003122003	Ketua Penguji		18/8-22
2.	Dr. Jhoni Warmansyah, M.Pd NIP.199106142018011003	Sekretaris Penguji		18/8-22
3.	Restu Yuningsih, M.Pd NIDN.201702012025	Anggota Penguji		18/8-22

Batusangkar, Agustus 2022

Mengetahui,

Fakultas Tarbiyah dan IlmuKeguruan



Restu Yuningsih, M. Pd

NIP.196505041993031003

ABSTRAK

Silvia Yulita NIM 1730109055 (2022) judul skripsi: “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik Untuk Pengenalan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid’19”. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam (IAIN) Batusangkar.

Pokok permasalahan dalam skripsi ini adalah kurangnya pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak dan masih banyak anak yang belum mengetahui akan pentingnya perilaku hidup bersih dan sehat. Salah satu penyebab rendahnya pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak yaitu cara guru mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat masih menggunakan media yang kurang menarik minat anak untuk mempelajarinya. Berdasarkan hal ini peneliti merancang media pembelajaran komik elektronik untuk mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran komik elektronik yang valid dan praktis sehingga dapat menarik perhatian anak dalam proses pembelajarana.

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah *research and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D, dalam penelitian ini penulis hanya sampai tiga tahap yaitu pendefinisian (*define*), Perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*). Penelitian ini dilakukan di TK Indomo Saruaso dengan jenis instrument pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan lembar praktikalitas (angket respon guru). Media pembelajaran komik elektronik divalidasi oleh 2 orang validator dan 2 orang praktisi.

Dari penelitian yang dilakukan penulis dapat disimpulkan bahwa pengembangan dan perancangan media pembelajaran komik elektronik ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan di TK Indomo Saruaso yang belum memiliki media pembelajaran komik elektronik untuk anak. Media pembelajaran komik elektronik telah divalidasi oleh dua orang dosen dengan persentase 92,70% dengan kriteria sangat valid dan praktikalitas media pembelajaran komik elektronik memperoleh persentase 94,6% dengan kriteria sangat praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Komik Elektronik, Anak Usia Dini

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Spesifikasi Produk yang diharapkan	6
F. Pentingnya Pengembangan	6
G. Asumsi Fokus Pengembangan	7
H. Definisi Operasional.....	7

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori.....	9
1. Prilaku Hidup Bersih dan Sehat	9
a. Pengertian Prilaku Hidup Bersih dan Sehat	9
b. Indikator Prilaku Hidup Bersih dan Sehat	10
2. Media Pembelajaran.....	13
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
b. Pemilihan Media Pembelajaran Anak Usia Dini	14
c. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	16
d. Jenis Media Pembelajaran.....	17
e. Prinsip Media Pembelajaran	19
f. Fungsi Media Pembelajaran.....	20
3. Komik Elektronik.....	21
a. Pengertian Komik Elektronik.....	21
b. Jenis Komik Elektronik.....	23
4. Canva.....	24

a. Pengertian Canva	24
b. Kelebihan dan Kekurangan Canva.....	24
B. Penelitian Relevan.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Motode Pengembangan.....	29
B. Model Pengembangan.....	29
C. Prosedur Pengembangan	30
D. Subjek Uji Data.....	32
E. Jenis Data	32
F. Instrumen Penelitian.....	32
G. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Temuan Penelitian.....	50
B. Pembahasan.....	72
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	76
B. Implikasi.....	77
C. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Instrumen Penelitian Validasi	35
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Insrumen Penelitian Praktilitas	36
Tabel 3.3 Skala Penilaian Lembar Validasi	37
Tabel 3.4 Kriteria Validitas Lembar Validasi	37
Tabel 3.6 Skala Kriteria Lembar Praktikalitas.....	38
Tabel 4.1 <i>Design</i> Media Pembelajaran Komik Elektronik	41
Tabel 4.2 <i>Design</i> Setelah Revisi	45
Tabel 4.3 Perbandingan <i>Design</i> Sebelum Dan Setelah Direvisi	48
Tabel 4.4 Daftar Nama Validator Ahli.....	51
Tabel 4.5 Hasil Lembaran Validasi Dari Validator	52
Tabel 4.6 Hasil Validasi Komik Elektronik.....	54
Tabel 4.7 Daftar Nama Validator Praktisi.....	55
Tabel 4.8 Lembar Penilaian Praktilitas	55
Tabel 4.9 Hasil Praktisi Komik Elektronik.....	57

DAFTAR GRAFIK

Grafik 5.1 Hasil Validasi Media Komik Elektronik	54
Grafik 4.2 Hasil Praktisi Media Komik Elektronik	58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia saat ini sedang disibukan dengan munculnya *Coronavirus Disease* (COVID-19) yang terpapar apabila individu tersebut ada riwayat penyakit serius tidak terkecuali di Indonesia, dimana penyebaran virus ini sangat cepat. Munculnya virus ini memberikan dampak yang luar biasa pada semua bidang dan tatanan rutinitas kehidupan manusia yang bersifat pribadi, masyarakat, maupun bernegara (Zuniarsih et al., 2021, p. 58). Dalam menghadapi wabah Covid-19 ini, perlu adanya perubahan sikap dari setiap orang dalam hal menjaga kesehatan tubuhnya masing-masing. Selain berbagai cara yang dianjurkan untuk mencegah terjadinya penularan Covid-19, mengubah kebiasaan negatif menjadi kebiasaan yang berdampak positif bagi dirinya sendiri sangat membantu dalam meminimalisir penularan wabah penyakit ini. Salah satu metode yang dianjurkan yaitu dengan menerapkan PHBS atau Perilaku Hidup Bersih dan Sehat.

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) merupakan perilaku yang diterapkan oleh setiap individu dengan kesadaran sendiri untuk meningkatkan kesehatannya dan berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan yang sehat. Penerapan PHBS dapat dilakukan dengan melakukan pembiasaan seperti menjaga kebersihan lingkungan, olahraga yang teratur, dan mengonsumsi makanan yang bergizi (Nurhajati, 2011, p. 12). Perilaku Hidup Bersih dan Sehat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari manusia kapan saja dan di mana saja, seperti di rumah tangga/keluarga, institusi kesehatan, tempat-tempat umum, sekolah maupun di tempat kerja. Penerapan PHBS sangat dianjurkan kepada seluruh masyarakat di Indonesia meskipun ada atau tidaknya wabah Covid-19. Hal ini dikarenakan menjaga imunitas tubuh sangat penting agar tubuh tetap sehat dan terhindar dari penyakit. Akan tetapi, masih sangat banyak masyarakat Indonesia yang belum paham akan pentingnya pola hidup yang sehat. Terutama pada masyarakat kalangan anak-anak dan remaja yang masih dalam masa pendampingan (Natsir, 2019, p. 72).

Dengan diterapkannya Perilaku Hidup Bersih dan Sehat dapat membentuk generasi dan masyarakat yang sadar dan paham akan pentingnya menerapkan pola hidup bersih dan sehat. Perilaku Hidup Bersih merupakan salah satu bentuk karakter seseorang, maka sangat penting dengan adanya pembinaan berperilaku hidup bersih dan sehat sejak dini yaitu pada masa usia sekolah. Menerapkan pola hidup bersih dan sehat pada anak usia dini sangatlah penting dimasa pandemi seperti ini yaitu dengan cara adanya pembiasaan menjaga kebersihan anak (Zukmadini et al., 2020, p. 31).

Tujuan utama dari gerakan PHBS yaitu untuk meningkatkan kualitas kesehatan melalui proses menyadarkan pemahaman yang menjadi awal dari kontribusi individu-individu dalam menjalani perilaku hidup bersih dan sehat dalam kehidupan sehari-hari (Moerad et al., 2019, p. 63). Manfaat PHBS secara umum adalah meningkatkan kesadaran masyarakat untuk mau menjalankan hidup bersih dan sehat. Hal tersebut membuat masyarakat bisa mencegah dan menanggulangi masalah kesehatan (Khaeriyah & Kurniawaty, 2021, p. 53).

Selain itu dengan menerapkan PHBS pada anak usia dini mampu menciptakan lingkungan yang sehat dan meningkatkan kualitas hidup. Beberapa contoh indikator PHBS disekolah antara lain: mencuci tangan dengan sabun sebelum dan sesudah makan, mengonsumsi jajanan sehat, menggunakan jamban bersih dan sehat, olahraga yang teratur, memberantas jentik nyamuk, tidak merokok dilingkungan sekolah, membuang sampah pada tempatnya, dan melakukan kerja bakti bersama warga lingkungan sekolah untuk menciptakan lingkungan yang sehat (Firliani, 2022, p. 56).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada September 2021 di TK Indomo Saruaso, masih rendah penerapan perilaku hidup bersih dan sehat, karena anak-anak di TK Indomo tersebut masih banyak yang tidak mematuhi aturan yang ada di TK tersebut, seperti tidak mencuci tangan sebelum masuk lokal, tidak memakai masker, dan masih ada anak-anak tersebut yang membuang sampah sembarangan. Hal tersebut disebabkan juga oleh penggunaan media yang variatif dalam mengenalkan perilaku hidup

bersih dan sehat, terutama media komik elektronik belum ada digunakan dalam mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia 4-5 tahun. Agar anak usia dini tertarik peneliti menggunakan sebuah media pembelajaran berupa komik elektronik. Dengan adanya media komik elektronik tersebut diharapkan dapat meminimalkan peran guru, mengaktifkan anak usia dini serta mempermudah anak untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat kepada anak tidak terlepas dari peran guru sebagai role model dalam memberikan contoh yang baik kepada anak tentang perilaku hidup bersih dan sehat. Namun dalam situasi wabah covid-19 ini tidak memungkinkan guru untuk menjadi role model bagi anak karena pembelajaran tatap muka tidak mungkin dilaksanakan. Untuk itu dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis elektronik seperti komik elektronik untuk mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak (Setyowati et al., 2021, p. 51).

Komik merupakan sebuah sarana bercerita atau mengungkapkan ide dengan gambar yang menyampaikan suatu bentuk informasi sehingga mampu memberikan respon kepada pembacanya. Ia mengemukakan bahwa gambar-gambar yang berurutan merupakan sarana komunikasi yang unggul. Komik dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan-pesan ilmiah yang bukan merupakan cerita. Sedangkan, fungsi kata-kata dalam komik adalah untuk menjelaskan, melengkapi, dan memperdalam penyampaian gambar dan teks dalam keseluruhan (Darmawan, 2012, p. 63)

Hasil penelitian dari Setyowati et al., (2021, p. 42) menyatakan bahwa pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat dilakukan dengan pemberian pelatihan penggunaan media pembelajaran berupa video game untuk anak usia dini. Guru memberikan pengetahuan tentang perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) serta melakukan simulasi penggunaan video game perilaku hidup bersih dan sehat dan dipraktikkan oleh anak. Selanjutnya penelitian Karuniawati & Putrianti, (2020, p. 53) menyatakan bahwa melaksanakan perilaku hidup bersih dan sehat dapat memelihara dan meningkatkan kesehatan serta melindungi dari ancaman penyakit menular seperti virus covid-19.

Dari berbagai penelitian yang telah diteliti oleh peneliti sebelumnya perilaku hidup bersih dan sehat dapat di kenalkan melalui media pembelajaran berbasis elektronik. Namun penelitian sebelumnya hanya mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat melalui video animasi, belum ada yang menggunakan media pembelajaran berbasis elektronik seperti komik elektronik dalam pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media yang gunanya untuk mengenalkan hidup bersih dan sehat pada masa pandemi kepada anak usia dini. Maka peneliti akan memfokuskan pada **“Pengembangan Komik Elektronik Untuk Pengenalan Hidup Bersih Dan Sehat di Masa Pandemi Covid-19 di TK Indomo Saruaso”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan, maka beberapa masalah yang timbul yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan anak terhadap media pembelajaran komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat di masa pandemi covid'19 terhadap anak usia dini?
2. Bagaimana desain/perancangan media komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat di masa covid'19 terhadap anak usia dini?
3. Bagaimana pengembangan media komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat di masa covid'19 terhadap anak usia dini yang valid dan praktis?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, sehingga penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui kebutuhan anak terhadap media pembelajaran komik elektronik untuk pengenalan hidup bersih dan sehat di masa pandemi covid'19 terhadap anak usia dini.

2. Untuk mengetahui perancangan media pembelajaran komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat di masa pandemi covid'19 terhadap anak usia dini.
3. Untuk mengetahui pengembangan media komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat dimasa pandemi pada anak usia dini yang valid dan praktis.

D. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak usia dini dimasa pandemi covid'19.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Penelitian ini bisa menjadi media pembelajaran yang baru untuk meningkatkan pengetahuan anak untuk mengenali perilaku hidup bersih dan sehat.

b. Bagi Guru

Penelitian ini bias dipakai sebagai acuan dalam pembelajaran di kelas sehingga suasana kelas tidak membosankan dan bisa menyenangkan bagi anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini bisa dijadikan pertimbangan sebagai cara baru untuk melatih guru mengenal dan mengetahui pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan dengan adanya penelitian ini peneliti bisa memberikan banyak pemahaman dan pengetahuan yang lebih banyak tentang

pengembangan media komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada masa pandemi covid'19 untuk anak usia dini.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan bisa menghasilkan produk yang spesifik, yaitu menggunakan media pembelajaran komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia dini.

1. Komik elektronik ini dibuat dengan menggunakan aplikasi web yaitu canva, yang didesain dengan gambar-gambar, balon teks yang memberikan kesan adanya cerita yang diperankan oleh karakter/tokoh dalam komik.
2. Aplikasi canva mudah dioperasikan dan memiliki fitur yang lengkap sehingga siapapun bisa membuat komik walau tidak memiliki keahlian dalam menggambar.
3. Aplikasi canva juga telah menyediakan pilihan-pilihan yang bisa langsung di klik dan di edit untuk dijadikan komik seperti gambar, wajah sekitar.
4. Penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas untuk anak usia dini dalam proses pembelajaran.
5. Dalam pengembangan komik elektronik ini dibuat sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun.
6. Komik elektronik dengan aplikasi canva ini dibuat dengan tampilan suara yang jelas dan video yang menarik .
7. Sistematika komik elektronik dengan menggunakan aplikasi canva ini terdiri dari cover, cerita, dan isi.

F. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan dari penelitian media komik elektronik canva untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat dimasa pandemi covid'19 pada anak yaitu:

1. Sebagai salah satu media pembelajaran yang yang bisa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran anak usia dini di TK, khususnya dalam pengenalan hidup bersih dan sehat pada masa pandemi covid'19.

2. Sebagai salah satu cara untuk memotivasi belajar anak dalam pengenalan hidup bersih dan sehat pada masa pandemi covid'19.

G. Asumsi dan Fokus Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang melandasi pengembangan komik elektronik dalam pengenalan hidup bersih dan sehat adalah:

- a. Komik elektronik mampu membantu anak dalam memahami materi.
- b. Komik elektronik menyajikan materi yang dapat disesuaikan dengan pengenalan hidup bersih dan sehat pada masa pandemi covid-19.
- c. Komik elektronik menarik minat anak karena tampilan yang dibuat sesuai dengan ketertarikan dengan media audio-visual.

2. Fokus pengembangan

Pengembangan media pembelajaran komik elektronik ini difokuskan untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia 4-5 tahun.

H. Definisi Operasional

Perilaku tidak hidup bersih dan sehat (PHBS) adalah semua perilaku kesehatan yang dilakukan karena kesadaran pribadi sehingga keluarga dan seluruh anggotanya mampu menolong diri sendiri pada bidang kesehatan serta memiliki peran aktif dalam aktivitas masyarakat. Komik digital merupakan suatu rangkaian gambar cerita yang ditata secara menarik yang bertujuan untuk membuat informasi di dalam komik tersebut agar bisa tersampaikan kepada pembaca. sCanva merupakan desain tools aplikasi desain grafis yang dapat membantu dalam membuat, merancang, dan mengedit desain bagi pemula.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

a. Pengertian Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) merupakan perilaku yang diterapkan oleh setiap individu dengan kesadaran sendiri untuk meningkatkan kesehatannya dan berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan yang sehat. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari manusia kapan saja dan di mana saja. Seperti halnya PHBS di rumah tangga/keluarga, institusi kesehatan, tempat-tempat umum, sekolah maupun di tempat kerja. Cara yang paling efektif untuk mengetahui secara nyata masalah kesehatan yang sebenarnya sedang dihadapi oleh masyarakat. Sebagian masyarakat ada yang menyadari bahwa ada masalah kesehatan yang sedang dialami dan sebagian masyarakat juga ada yang tidak menyadari bahwa terdapat masalah kesehatan yang dialami (Nurhajati, 2011, p. 16).

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat yaitu upaya yang dilakukan masyarakat agar lebih mendahulukan kesehatan agar mampu mewujudkan hidup yang lebih berkualitas dan perilaku ini harus dipraktikkan setiap hari agar membentuk suatu kebiasaan. PHBS memiliki berbagai indikator yang menjadi himbuan dari pemerintah untuk mencegah penyakit menular infeksi diantaranya, menggunakan air bersih, cuci tangan pakai sabun (CTPS) dengan benar, makan makanan yang sehat dan bergizi, serta melakukan aktivitas fisik setiap hari (Hermawan, 2019, p. 23).

Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) merupakan upaya untuk memberikan pengalaman belajar atau menciptakan suatu kondisi bagi perorangan, keluarga, kelompok dan masyarakat, dengan membuka jalur komunikasi memberikan informasi dan melakukan edukasi untuk

meningkatkan pengetahuan, sikap dan perilaku melalui pendekatan, bina suasana, dan pemberdayaan masyarakat (Hayati & Hasibuan, 2020, p. 73).

Dari berbagai pendapat diatas tentang perilaku hidup bersih dan sehat, dapat disimpulkan perilaku hidup bersih dan sehat merupakan sekumpulan perilaku yang dipraktikan atas dasar kesadaran hasil pembelajaran yang menjadikan seseorang, keluarga, kelompok atau masyarakat agar mampu menolong dirinya sendiri di bidang kesehatan dan berperan aktif dalam mewujudkan kesehatan masyarakat.

b. Indikator Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)

Menurut Aulina, (2018, p. 34) adapun indikator dalam perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) sebagai berikut:

- 1) Mencuci tangan dengan air yang mengalir dan menggunakan sabun untuk mengimplementasikan indikator ini, yang pertama dilakukan dengan menyediakan tempat cuci tangan dengan air mengalir di luar kelas sehingga mudah di jangkau anak-anak. Selanjutnya anak-anak di biasakan selalu cuci tangan menggunakan sabun setiap selesai melakukan tugas, sebelum dan sesudah makan, serta terbiasa segera cuci tangan setiap kali tangan kotor.
- 2) Mengonsumsi jajanan sehat di kantin sekolah. Dengan catatan makanan yang di bawah anak-anak sesuai ketentuan yakni tidak boleh makanan instant atau snack yang mengandung 5P yakni penyedap rasa, pemanis, pengawet, pengental, dan pengental. Hal ini bertujuan agar makanan yang dikonsumsi anak-anak mengandung nilai gizi seimbang. Dari hasil kegiatan ini anak-anak sudah tidak lagi jajan sembarangan di penjual depan pagar sekolah, anak-anak sudah mulai berkomentar jika ada temennya membawa makanan mengandung pewarna yang sangat mencolok, yang ada saosnya atau jika temannya membawa snack yang mengandung penyedap.

- 3) Menggunakan jamban (kamar kecil) yang bersih dan sehat. Kamar kecil yang ada di sekolah setiap hari di bersihkan serta terjadwal dua hari sekali harus di kuras. Anak-anak juga di ajarkan bagaimana cara buang air kecil maupun air besar yang benar. Selain itu anak-anak juga di biasakan membasahi lantai kamar kecil dulu sebelum buang air kecil serta selalu menyiram jika selesai buang air kecil maupun air besar sehingga lantai kamar kecil tidak bau.
- 4) Olahraga yang teratur dan terukur. Kegiatan olah raga secara terjadwal di laksanakan senam dan juga jalan-jalan sekitar lingkungan sekolah setiap hari sabtu. Namun selain senam, anak-anak setiap hari sebelum kegiatan materi pagi juga selalu di lakukan kegiatan olah tubuh misalnya berjalan di atas papan titian, melempar dan menangkap bola. Kegiatan olah raga ini diharapkan dapat menjaga kesehatan serta kebugaran tubuh anak dan guru sehingga tidak mudah sakit.
- 5) Memberantas jentik nyamuk. Sebagai upaya untuk memberantas jentik di lingkungan sekolah maka di lakukan pengurusan bak kamar mandi setiap dua hari sekali, selalu melakukan pengecekan pada wadah pembuangan air di kulkas, pot bunga serta barang-barang bekas di sekitar lingkungan sekolah. Selain kegiatan tersebut, sekolah juga mengikuti kegiatan foging/pengasapan yang dilakukan puskesmas secara berkala. Kegiatan ini di harapkan dapat meminimalisir perkembangan jentik-jentik nyamuk sehingga tidak menyebarkan penyakit baik malaria, demam berdarah maupun yang lain.
- 6) Tidak merokok di sekolah. Lingkungan sekolah mengembangkan kawasan tanpa rokok/kawasan bebas asap rokok. Sehingga baik wali murid atau tamu yang datang ke sekolah wajib mematuhi peraturan untuk tidak boleh merokok dikawasan sekolah.
- 7) Menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan setiap bulan. Implementasi indikator ini adalah dilakukannya penimbangan berat badan anak serta pengukuran tinggi badan anak setiap hari Sabtu minggu ke empat setiap bulannya. Hasil penimbangan dan

pengukuran di catat secara rutin serta di lakukan pengkajian apakah berat badan dan tinggi badan anak berada pada standart pertumbuhan normal atau sebaliknya. Hasil penimbangan dan pengukuran dibandingkan dengan standar berat badan dan tinggi badan menurut kurva pertumbuhan WHO sehingga diketahui apakah pertumbuhan anak berada pada garis normal atau tidak yang selanjutnya dapat di tindak lanjuti dengan pemberian catatan pada orang tua siswa dan juga rencana tindakan yang harus dilakukan guru di sekolah.

- 8) Membuang sampah pada tempatnya. Untuk mengimplementasikan indikator ini, guru mengintegrasikan dengan materi kegiatan sesuai tema yang ada. Hal ini di lakukan dengan berbagai metode baik melalui bercerita, bermain peran dan juga penyampaian secara langsung terkait anjuran membuang sampah pada tempatnya, akibat membuang sampah sembarangan serta kewajiban selalu membersihkan sampah yang berserakan. Selain itu guru memberikan contoh/teladan selalu membuang sampah di tempat yang telah disediakan.

Jadi dari delapan indikator, yang dijadikan indikator perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) untuk anak usia dini yaitu mencuci tangan dengan sabun menggunakan air yang mengalir, mengkonsumsi jajanan sehat, menggunakan jamban (kamar mandi) yang bersih dan sehat, olahraga yang teratur seperti senam di pagi hari, menimbang berat badan, dan membuang sampah pada tempatnya.

c. Faktor Pendukung dan Penghambat PHBS

Ada beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan perilaku hidup bersih dan sehat menurut Kurniawan et al., (2019, p. 31) antara lain:

1) Faktor pendukung

Kebiasaan Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) serta pengetahuan yang sehat dapat mendorong masyarakat untuk menjaga kesehatan dan

kesadaran diri untuk saling mengingatkan hidup sehat. Oleh karena itu dapat dijadikan panutan anak usia dini agar dapat ditiru disekolah dan keluarga serta digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sarana yang memadai dapat mendukung keberhasilan penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) disemua tempat terutama di lingkungan sekolah sehingga anak usia dini dapat menggunakan sarana penunjang untuk menjaga kesehatan sejak dini

2) Faktor penghambat

Faktor penghambat dari pelaksanaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dapat dilihat dari ketersediaan sarana dan prasarana yang belum lengkap yaitu sarana dan prasarana alat penimbang berat dan tinggi badan. Pelaksanaan pengukuran berat dan tinggi badan anak setiap bulan tidak dapat dilaksanakan secara baik, apabila dilihat dari sarana prasarana alat penimbang berat dan pengukur tinggi badan yang sudah tidak layak digunakan. Perilaku dan tingkah laku anak saat ini dalam menerapkan faktor gaya hidup bersih dan sehat, diperlukan upaya agar anak dapat menanamkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) setiap hari.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahas arab media merupakan alat perantara atau pengatur pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar yaitu manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi (Susilana & Riyana, 2008, p. 57).

Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Elianur, 2020, p. 42).

Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat memberi kesempatan untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan anak secara langsung. Dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir kritis dan positif, membantu mengenal lingkungan dan kemampuan dirinya, menumbuhkan motivasi dan meningkatkan perhatian belajar pada anak-anak usia dini (Yansyah et al., 2021, p. 56).

Dari berbagai pendapat di atas tentang media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bisa membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajarannya.

Secara umum manfaat media pembelajaran menurut Susilanan & Riyana (2008, p. 78) di antaranya: 1) Memperjelas informasi supaya tidak terlalu verbalistik; 2) Mengatasi keterbatasan waktu, daya indera, tenaga dan ruang; 3) Membangkitkan semangat dalam belajar; 4) Interaksi langsung antara sumber belajar dan murid; 5) Memungkinkan anak belajar mandiri yang cocok dengan bakatnya; dan 6) Memberi stimulus yang sama, menyamakan pengetahuan dan memunculkan pendapat yang sama.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Jennah, (2009, p. 22) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas yakni:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran lebih baku. Setiap peserta didik menerima informasi yang sama melalui media yang mereka lihat/dengar.
- 2) Belajar memakai media membuat pembelajaran lebih menarik. Media bisa menarik perhatian dan membuat peserta didik tetap terjaga dan memperhatikan proses belajar.
- 3) Membuat proses belajar lebih interaktif seperti umpan balik partisipasi siswa, dan penguatan.
- 4) Kualitas hasil belajar bisa ditingkatkan karena media pembelajaran bisa mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

Elianur, (2020, p. 67) menyatakan bahwa manfaat dari media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran bisa memperjelas penyajian informasi sehingga bisa memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran bisa menarik kepedulian anak sehingga bisa memunculkan dorongan belajar, hubungan langsung antara siswa dan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran bisa mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera seperti memperbesar objek yang sangat kecil dan sebaliknya.
- 4) Media pembelajaran bisa memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya hubungan langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Dari penjelasan tentang manfaat media pembelajaran di atas bisa disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran menarik minat anak agar tertarik untuk belajar. Media pembelajaran bisa membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran, media pembelajaran juga bisa mengatasi keterbatasan tenaga dan waktu serta membuat anak lebih mandiri dalam belajar.

c. Pemilihan Media Pembelajaran AUD

Media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentunya tidak digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya beberapa saja. Untuk itu pemilihan media pembelajaran sangatlah penting diperhatikan oleh para pendidik anak usia dini, khususnya guru. Sebab di dalam pemilihan media sangat diperlukan pengetahuan berupa wawasan dan keterampilan, sehingga media yang dipilih sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak usia dini serta dapat mencapai tujuan pengembangan yang telah direncanakan sebelumnya. Adapun dasar yang menjadi pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran tersebut diantaranya, sebagai berikut

- 1) Media pembelajaran yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan pemakai (anak usia dini) yang dilayani serta mendukung tujuan pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran yang dipilih perlu didasarkan atas asas manfaat, untuk apa dan mengapa media pembelajaran tersebut dipilih.
- 3) Pemilihan media pembelajaran hendaknya berposisi ganda baik berada pada disudut pandang pemakai (guru, anak) maupun dari kepentingan lembaga. Dengan demikian, kepentingan kedua belah pihak akan terpelihara dan tidak ada yang dirugikan mana kala kepentingan masing-masing ada yang kurang selaras.
- 4) Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kajian edukatif dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku, cakupan bidang pengembangan yang dikembangkan karakteristik peserta didik serta aspek-aspek lainnya yang berkaitan dengan pengembangan pendidikan dalam arti luas.
- 5) Media pembelajaran yang dipilih hendaknya memenuhi persyaratan kualitas yang telah ditentukan antara lain relevansi dengan tujuan, persyaratan fisik, kuat dan tahan lama, sesuai dengan dunia anak,

sederhana, atraktif, dan berwarna, terkait dengan aktivitas bermain anak serta kelengkapan lainnya.

- 6) Pemilihan media pembelajaran hendaknya memerhatikan pula keseimbangan koleksi (*well rounded collection*), termasuk media pembelajaran pokok dan bahan penunjang sesuai dengan kurikulum baik untuk kegiatan pembelajaran maupun media pembelajaran penunjang untuk pembinaan bakat, minat, dan keterampilan yang terkait (Fitria & Juwita, 2018, p. 12).

d. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran menurut Jennah, (2009, p. 22) antara lain:

1) Landasan Filosofis

Digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, dapat mengakibatkan proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang mempunyai kepribadian, harga diri, motivasi, dan kemampuan sendiri berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi atau tidak, proses pembelajaran dilakukan tetap menggunakan pendekatan humanisme (tidak terjadi dehumanisasi).

2) Landasan Psikologis

Dari hasil kajian psikologis tentang proses belajar yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran, dapat dikemukakan antara lain:

a) Belajar adalah proses kompleks dan unik

Belajar merupakan proses kompleks dan unik, kompleks karena kegiatan belajar mengikutsertakan segala aspek kepribadian, baik jasmani maupun rohani. Unik artinya setiap orang mempunyai cara belajar yang berbeda satu dengan yang lain, yang disebabkan karena adanya individual seperti minat, bakat, kemampuan, kecerdasan serta tipe belajar. Dengan memahami bahwa belajar merupakan proses yang kompleks dan unik, maka dalam mengelola

proses pembelajaran harus diusahakan dapat memberikan fasilitas belajar yang sesuai dengan perbedaan individual siswa. Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketetapan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

b) Persepsi

Persepsi merupakan mengenal sesuatu melalui alat indra. Orang akan memperoleh pengertian dan pemahaman tentang dunia luar dengan jelas jika ia mengalami proses persepsi yang jelas juga. Dengan memahami makna persepsi, maka untuk mengefektifkan proses pembelajaran perlu diusahakan agar, diadakan pemilihan media yang tepat sehingga dapat menarik perhatian siswa serta memberikan kejelasan objek yang diamatinya dan bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman siswa.

3) Landasan Teknologis

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantentu mempermudah guru dalam mengajar dan mempermudah murid dalam belajar. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat khususnya dibidang mekanik dan elektronik, dapat memperkaya sumber dan media pembelajaran seperti foto, slide, film, dan video. Teknologi tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengefektifkan kegiatan pembelajaran.

4) Landasan Empiris

Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa murid yang diajar oleh guru tidak menggunakan media bervariasi dibandingkan dengan murid yang diajar oleh guru tidak menggunakan media bervariasi, hasil belajarnya lebih tinggi murid yang diajar oleh guru yang menggunakan media bervariasi.

e. Jenis Media Pembelajaran

Adapun jenis-jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Kita dapat mengelompokkan media pembelajaran menjadi tiga bagian, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual.

1) Media visual/media grafis

Adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini tampaknya yang paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (projected visual) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (non-projected visual). Media grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang digunakan menyangkut dengan indera penglihatan. Pesan dituang dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual. Adapun contoh dari media visual yaitu :

- a) Gambar/foto yang mempunyai sifat konkret dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan (seperti tulang, daun atau serangga), dapat memperjelas suatu masalah, harganya murah, mudah didapat, dan mudah digunakan.
- b) Sketsa, gambar sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa dapat dibuat secara cepat saat guru menerangkan dengan tujuan mencapai inti yang ingin dibahas.
- c) Diagram, sebagai suatu gambar yang sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol diagram, atau skema menggambarkan struktur dari objek secara garis besar.
- d) Grafik, gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar, untuk melengkapinya seringkali menggunakan

simbol-simbol verbal. Fungsinya adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan suatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas.

2) Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (lisan), maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio yaitu; radio, alat perekam, dan kaset suara.

3) Media Audio-Visual

Media ini merupakan rangkaian gambar elektronis yang disertai oleh unsur suara audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. Adapun contoh dari media audio visual ini diantaranya program televisi/video dan program (Zaman & Eliyawati, 2010, p. 52).

f. Prinsip Media Pembelajaran

Media pembelajaran untuk anak usia dini itu luas, bukan hanya media yang sengaja dirancang dan di desain oleh guru saja akan tetapi benda apapun bisa dijadikan media pembelajaran sebagai benda itu memiliki nilai edukasi.

Menurut Mashitoh, (2021, p. 42) ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang dibuat hendaknya dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran secara berulang dengan tema dan sub tema yang berbeda.
- 2) Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar dan murah dan bisa dibuat dari bahan bekas/sisa. Membuat media pembelajaran sebenarnya tidak harus selalu dengan biaya yang mahal. Banyak sekali bahan-bahan disekitar kita yang dapat digunakan untuk membuatnya.

- 3) Tidak menggunakan bahan berbahaya bagi anak. Aspek keselamatan anak merupakan salah satu hal yang harus menjadi perhatian guru sebagai pembuat media pembelajaran.
- 4) Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk berkesperimen dan bereksplorasi.
- 5) Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. Tiap media pembelajaran itu sudah memiliki fungsi yang berbeda antara yang satu dengan yang lain. Guru harus menjadikan tujuan dan fungsi sarana ini sebagai bagian yang penting untuk diperhatikan.
- 6) Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal. Media pembelajaran yang dirancang harus memungkinkan anak untuk menggunakannya baik secara individual, digunakan dalam kelompok atau secara klasikal.
- 7) Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Tingkat perkembangan anak yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan dibuat oleh guru.

g. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perangkat yang bisa memudahkan proses penyampaian pesan dan penerimaan informasi dan mempermudah pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran. Menurut gambaran fungsi media pembelajaran yaitu fungsi umum media seperti pembawa pesan (materi) dari sumber pesan (guru) ke penerima pesan (murid) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Adapun fungsi khusus dari media pembelajaran yaitu 1) Untuk menarik perhatian murid dalam proses belajar; 2) Memperjelas penerimaan informasi dan pesan; 3) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan biaya; 4) Menghindari terjalannya verbalisasi dan salah tafsir; 5) Untuk mengaktifkan dan mengefektifkan aktivitas belajar siswa (Kurniawan et al., 2019, p. 8)

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Lase, (2019, p. 56) yaitu sebagai berikut:

- 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar yakni sebagai penghubung, penyampai, penyalur, dan lainnya. Sumber belajar bisa dimengerti sebagai sumber yang ada di luar diri seseorang dan memungkinkan terjadinya proses belajar.
- 2) Fungsi Semantik yaitu penguasaan media untuk menambah pembendaharaan kata (simbol verbal) yang maksud atau maknanya betul-betul dimengerti anak.
- 3) Fungsi manipulatif yaitu penguasaan media untuk memanipulasi objek objek dan mengatasi keterbatasan inderawi serta mengatasi batas ruang dan waktu.
- 4) Fungsi psikologis terbagi jadi dua yakni fungsi atensi dan fungsi afektif. Fungsi atensi yakni media pembelajaran bisa meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Sedangkan fungsi afektif ialah menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.
- 5) Fungsi kognitif yakni siswa yang belajar lewat media pembelajaran akan mendapatkan dan memakai bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi. seseorang akan mempunyai pikiran dan gagasan dengan menghadapi objek-objek .
- 6) Fungsi motivasi yakni media bisa merangsang siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran bisa dicapai.
- 7) Fungsi sosio-kultural ialah mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi pembelajaran.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi dalam mempermudah penyampaian materi sehingga tujuan belajar bisa dicapai. Selain itu, fungsi media pembelajaran yaitu memungkinkan guru untuk menyajikan apa yang tidak mungkin disajikan langsung di dalam kelas.

3. Komik Elektronik

a. Pengertian komik elektronik

Komik merupakan salah satu pilihan dalam upaya melakukan kegiatan komunikasi didalam dunia digital, yang isinya sebuah promosi dengan menggunakan media sosial. Komik juga menjadi salah satu istilah yang sangat lazim didengar, istilah ini mungkin identik dengan cerita bergambar yang umumnya digemari oleh anak-anak hingga orang dewasa (Putra & Yasa, 2019, p. 51).

Menurut Tresnawati et al., (2016, p. 52), komik yaitu suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam satu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap.

Komik elektronik merupakan sebuah imaji-imaji gambar atau lambang yang diujarkan dalam urutan yang disengaja, yang dikerjakan dengan bantuan komputer, dipindai dengan scanner, dan kemudian diwarnai dengan komputer dan diterbitkan secara digital (Juanda et al., 2015, p. 45).

Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa komik elektronik merupakan sebuah cerita yang menghadirkan kembali cerita, suasana, dan figur-figur yang terlibat dalam cerita itu dari alam dan kejadian yang sebenarnya atau rekaan kedalam berbentuk gambar.



Gambar2.1 Contoh Komik

b. Jenis Komik

Menurut Juanda et al., (2015, p. 78) terdapat beberapa jenis komik yang diuraikan sebagai berikut.

1) Kartun (*Cartoon*)

Komik yang isinya berupa satu tampilan, beberapa gambar tokoh, dan tulisan. Tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran, dan humor. Sehingga dari kartun (tokoh) dan tulisan tersebut mampu memberikan sebuah arti yang jelas sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya dari komik tersebut.

2) Komik Potongan (*Comic Strip*)

Komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang di gabungkan menjadi satu bagian/sebuah alur cerita pendek (cerpen). Tetapi isi dari ceritanya tidak harus selesai disitu bahkan ceritanya bisa di buat bersambung. Komik ini biasanya terdiri dari 3-6 panel bahkan lebih. Komik Potongan ini biasanya ditampilkan dalam tampilan harian atau mingguan disebuah surat kabar, majalah maupun *tabloid*/buletin. Penyajian komik potongan ini ceritanya juga dapat berisi cerita yang humor.

3) Komik Tahunan (*Comic Annual*)

Komik ini biasanya terbit setiap 1 bulan sekali bahkan bisa juga 1 tahun sekali. Penerbit biasanya akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial.

4) Komik *Online* (*Webcomic*)

Dengan adanya media internet jangkauan pembacanya bisa lebih luas daripada media cetak. *Webcomic* lebih menguntungkan dari pada komik media cetak karena dengan biaya yang sangat relatif lebih murah pembaca bisa menyebarkan komik yang bisa di baca siapa saja dan kapan pun.

5) Buku Komik (*Comic Book*)

Buku komik adalah suatu cerita yang berisikan gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam sebuah buku. *Comic book* sering kali

disebut sebagai komik cerita pendek, yang biasanya di dalam komik ini berisikan 32 halaman, tetapi ada juga komik yang berisi 48 halaman dan 64 halaman, komik ini biasanya berisikan cerita lucu, cerita cinta (cerita remaja), pahlawan, dan lain-lain.

6) Komik Ringan (*Comic Simple*)

Komik ringan adalah komik yang biasanya dibuat dari hasil karya sendiri yang difotokopi dan dijilid sehingga menjadi sebuah komik. Alternative ini sangat mendukung dalam pembuatan komik, karena hanya bermodal ide dan keahlian menggambar ditambah pengeluaran yang sangat ringan.

7) Buku Instruksi dalam Format Komik (*Instructional Comics*)

Banyak sekali sebuah buku panduan atau instruksi yang dibuat dalam format komik, bisa dalam bentuk buku komik, poster komik, atau tampilan lainnya. Dengan menggunakan gambar maka pembaca bisa mengikuti langkah-langkah yang tertera pada komik, serta dapat membuat ketertarikan bagi pembaca.

c. Kelebihan dan Kelemahan Komik

Komik termasuk jenis media grafis berupa gambar. Menurut Putra et al., (2019, p. 44) media gambar sebagai salah satu media pembelajaran mempunyai kelebihan maupun kelemahan, adapun kelebihan dari media komik yaitu sebagai berikut :

- a) Sifatnya konkret. Artinya gambar realistik menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek peristiwa dapat dibawa ke kelas.
- c) Serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan pemahaman menjejarkan kepada peserta didik untuk menerjemahkan kedalam gambar sehingga daya ingat peserta didik untuk mengingat sesuatu lebih lama.

Adapun kelemahan dari komik yaitu :

- a) Hanya menekankan persepsi indera mata.

- b) Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan belajar.
- c) Tidak semua orang bisa belajar dengan gaya visual, karena setiap orang mempunyai gaya belajar masing-masing.

4. Canva

a. Pengetian Canva

Canva merupakan desain tools aplikasi desain grafis yang dapat membantu dalam membuat, merancang, dan mengedit desain bagi pemula. Desain tersebut dapat berupa desain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, bahkan presentasi. Canva dapat digunakan dalam beberapa versi yaitu web, iphone, dan android (Resmini' et al., 2021, p. 43). Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video animasi, audio, gambar, grafik, dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk focus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik.

b. Manfaat Canva

Selain digunakan untuk mendesain konten di media sosial. Canva dapat digunakan untuk melakukan desain lain, seperti membuat logo, poster, banner iklan, dan lainnya. Menurut (Alfian et al., 2022, p. 56) desain-desain yang dapat dimanfaatkan diantaranya:

a) Logo

Logo dapat digunakan sebagai sarana branding dari usaha yang dilakukan. Untuk mendesain logo di canva ada beberapa template yang sudah disediakan atau buat sendiri.

b) Poster

Poster dapat digunakan untuk iklan produk, jasa dan lain-lain.

c) Banner iklan

Banner iklan dapat digunakan untuk promosi dengan menggunakan website.

d) Sertifikat

Template ini digunakan untuk membuat berbagai sertifikat.

c. Kelebihan dan Kekurangan Canva

Menurut (Resmini' et al., 2021, p. 45) aplikasi canva memiliki kelebihan yaitu sebagai berikut :

1. Memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik.
2. Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karna banyak fitur yang telah disediakan, serta membuat fitur *drag and drop*.
3. Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis.
4. Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran canva yang telah diberikan oleh guru.
5. Memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media canva dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan.
6. Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan membuat tim desain canva untuk saling berbagi media pembelajaran.
7. Dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel.

Selain kelebihan di atas, aplikasi canva memiliki kelemahan yaitu, pembuatan media yang membutuhkan waktu yang lama dan menuntut keterampilan khusus dalam menuangkan ide yang bagus dalam mendesain program canva .

B. Penelitian Relevan

Pada penelitian ini, peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan sesuai dengan penelitian yang peneliti teliti, antara lain:

1. Penelitian Juwita et al., (2022) dengan judul “Pentingnya Penerapan Phbs Dalam Menghadapi Pandemi Covid-19 di Lingkungan Masyarakat”. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa Penyebaran Corona Virus Disease 20 19 (Covid-19) kini telah menjadi wabah pandemi di Indonesia. Mewabahnya penyebaran penyakit ini menyebabkan bencana bagi masyarakat hingga mengakibatkan kematian ribuan jiwa diseluruh dunia, tak terkecuali di Indonesia. Munculnya wabah penyakit ini mendorong pentingnya untuk memberikan edukasi terhadap masyarakat tentang perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS). Pencegahan penularan virus inidapat dicegah dengan melakukannya dari hal-hal yang sederhana seperti cuci tangan dengan baik dan benar, menerapkan etika batuk, serta menjaga kesehatan dan sistem kekebalan tubuh.PHBS merupakan salah satu starategi dalam pencegahan penyebaran Covid-19 yang sangat efektif dan mudah dilakukan oleh semua lapisan masyarakat. Rekomendasi pemerintah yang terus menghimbau gerakan PHBS serta keluarga yang memiliki kesepakatan bersama dalam gerakan hidup sehat menjadi kunci pencegahan penyebaran Covid-19 pada masa pandemik ini. Melakukan PHBS diharapkan penyebaran Covid-19 dapat dihambat sehingga kejadian tidakmenambahangka terkonfirmasi. Oleh karena pentingnya perilaku hidup bersih dan sehat, perlu dilakukan pemberian informasi secara terus menerus sehingga dapat meningkatkan pengetahuan seluruh lapisan masyarakat untuk menerapkan PHBS dalam kehidupan sehari-hari. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti tentang perilaku hidup bersih dan sehat dimasa covid’19. Perbedaannya terletak pada metodologi penelitian yang peneliti lakukan untuk anak usia dini, sedangkan penelitian ini untuk mengetahui penerapan perilaku hidup bersih dan sehat di lingkungan masyarakat.

2. Penelitian Hayati & Hasibuan tahun (2020) dengan judul “Potret Upaya Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Menuju Adaptasi Kebiasaan Baru di Kecamatan Binjai Barat Kelurahan Sukaramai”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif berbasis data primer dan sekunder. Penelitian dilakukan pada pertengahan bulan Agustus 2020 dan dilakukan di Kecamatan Binjai Barat, Kelurahan Sukaramai dengan jumlah 9.268 orang, adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini berjumlah 5 orang. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa mereka sudah mempunyai kemampuan untuk menjelaskan tentang pentingnya PHBS di masa new normal, indikator PHBS dan manfaat PHBS di masa new normal. Perilaku dalam bentuk sikap berupa tanggapan atau penilaian yang positif terhadap PHBS saat new normal ini serta perilaku dan pengetahuan tersebut dapat dibuktikan melalui angka persebaran covid-19 di Kota Binjai yang tidak terlalu banyak masyarakat yang tertular oleh covid-19. Oleh karena itu terbukti dari segi sikap dan pengetahuan mereka sangat baik di masa new normal ini. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti tentang akan pentingnya perilaku hidup bersih dan sehat. Perbedaannya terletak pada metode yang digunakan dalam penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode R&D, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif.
3. Penelitian Drajatun et al., (2020) dengan judul “Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Terhadap Anak-Anak Kkn Unnes Bmc Kabupaten Cilacap 2020”. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa pada saat seperti sekarang ini Perilaku Hidup Sehat dan Bersih sangat penting, begitu juga bagi anak-anak. Dengan pola hidup yang masih kurang terjaga biasanya menyebabkan anak-anak terkena penyakit. Oleh karena itu diperlukan sosialisasi bagi anak untuk menjalani kehidupan yang sehat dan bersih baik bagi diri sendiri dan lingkungan. Sosialisasi merupakan proses interaksi sosial yang menyebabkan seorang individu mengenal cara berpikir, berperasaan, dan bertingkah laku sehingga membuatnya dapat berperan serta dalam kehidupan masyarakatnya. PHBS pada usia dini atau anak-anak masih

sangat baik untuk mendidik dan menanamkan kesadaran akan pentingnya kebersihan sebagai upaya menjaga kesehatan diri dan lingkungan sekitar.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti tentang perilaku hidup bersih dan sehat dimasa pandemic. Perbedaannya terletak pada metodologi penelitian yang peneliti lakukan untuk anak usia dini, sedangkan penelitian ini untuk mengetahui edukasi perilaku hidup bersih dan sehat dimasa pandemi bagi anak kkn.

4. Penelitian Hapsari tahun (2021) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa”. Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dan model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Produk ini divalidasi oleh 1 ahli media, ahli media dan guru. Kemudian menguji efektivitas media berupa pretest-posttest dan uji validasi oleh siswa. Hasil validasi menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 65,45% yang termasuk kedalam kriteria valid, untuk hasil validasi ahli materi dan guru memperoleh kriteria sangat valid. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan aplikasi canva. Perbedaannya terdapat pada metodologi penelitian yang peneliti lakukan untuk mengembangkan media pembelajaran komik elektronik berbasis canva yang valid dan praktis untuk anak usia 4-5 tahun, sedangkan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan penggunaan media elektronik berbasis canva untuk peserta didik kelas VII SMP.
5. Penelitian Sholeh (2020) dengan judul “Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM”. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan wawasan kepada para pelaku UMKM di Kecamatan Sedayu dalam menggunakan media sosial sebagai sarana promosi terutama dalam membuat konten dengan aplikasi canva. Penggunaan media sosial tidak hanya memasang foto produk tapi bagaimana mengemas konten produk tersebut menjadi menarik dan nilai tawar. Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti tentang

penggunaan aplikasi berbasis elektronik. Perbedaannya terletak pada materi yang digunakan dalam penggunaan media aplikasi canva. Sholeh mengembangkan untuk mempromosikan sedangkan peneliti menggunakan untuk media pembelajaran sebagai pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Penelitian Pengembangan komik elektronik untuk pengenalan hidup bersih dan sehat di TK Indomo Saruaso mengacu pada penelitian pengembangan (Research and Development) merupakan pandangan makna dari (*Research* dan *Development*). Menurut Sugiyono, (2017) penelitian Research dan Development merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keaktifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Reserach dan Development (R&D) merupakan tahap awal dan tahap eksplorasi dengan melakukan riset dan pengembangan serta pengujian pada suatu produk dan layanan untuk mengetahui seberapa efektif produk yang akan dikembangkan. Pengembangan Research & Development (R&D) sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, (Sugiyono, 2013, p. 67).

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang dirancang dalam penelitian memakai model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap. Menurut Thiagarajan dalam Trianto, (2009, p. 189) model pengembangan pada penelitian ini memiliki 4 tahap pengembangan yang disebut dengan 4D yang terdiri dari: Define (pendefinisian), Design (rancangan), Develop (pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran).

1. Tahap pendefinisian (*define*)

Tujuan dari tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran pada pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak usia dini dengan menggunakan media komik elektronik.

2. Tahap perancangan (*design*)

Tahap perancangan ini dilakukan untuk membuat rancangan awal komik elektronik yang akan dikembangkan.

3. Tahap pengembangan (*develop*)

Tujuan dari tahap ini adalah menghasilkan media pembelajaran komik elektronik yang telah divalidasi dan direvisi oleh para pakar.

4. Tahap penyebaran (*disseminate*)

Pada tahap ini merupakan tahap penggunaan dan penyebarluasan komik elektronik. Pada tahap ini terdapat dua bagian tahap yaitu tahap Expert Appraisal (teknik uji validasi) dan tahap *Developmental Testing* (uji coba produk).

Dari model pengembangan maka penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan. Peneliti tidak melakukan keempat tahapan tersebut, peneliti hanya sampai tahap ketiga karena menyesuaikan dengan kemampuan peneliti, biaya, dan keterbatasan waktu.

C. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media komik elektronik menggunakan model 4D dengan tahap *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*, dengan uraian sebagai berikut:

1. Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan pengenalan hidup bersih dan sehat dengan menggunakan media komik elektronik. Tahap ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

a. Analisis masalah

Analisis masalah ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dasar yang dihadapi guru dan anak dalam pengenalan hidup bersih dan

sehat pada anak. Analisis ini dilakukan dengan observasi di TK Indomo Saruaso dengan permasalahan yang terjadi dalam pengenalan hidup bersih dan sehat. Oleh karena itu dicari cara untuk pemecahan masalah dalam pengenalan hidup bersih dan sehat.

b. Analisis indikator

Indikator dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan tingkat pemahaman anak di TK Indomo Saruaso. Pada indikator ini hanya menargetkan untuk pengenalan hidup bersih dan sehat kepada anak melalui media pembelajaran komik elektronik.

c. Analisis karakteristik siswa

Analisis karakteristik siswa dilakukan dengan observasi, untuk melihat karakteristik anak dalam pengenalan hidup bersih dan sehat di TK Indomo Saruaso. Dengan memahami karakteristik siswa, sehingga dapat merancang media pembelajaran komik elektronik untuk pengenalan hidup bersih dan sehat.

2. Tahap perancangan (design)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang materi pada media pembelajaran komik elektronik. Setelah rancangan materi selesai, kemudian dilanjutkan dengan desain awal yang menarik pada media pembelajaran komik elektronik dalam pembelajaran dengan media audio visual.

3. Tahap pengembangan (develop)

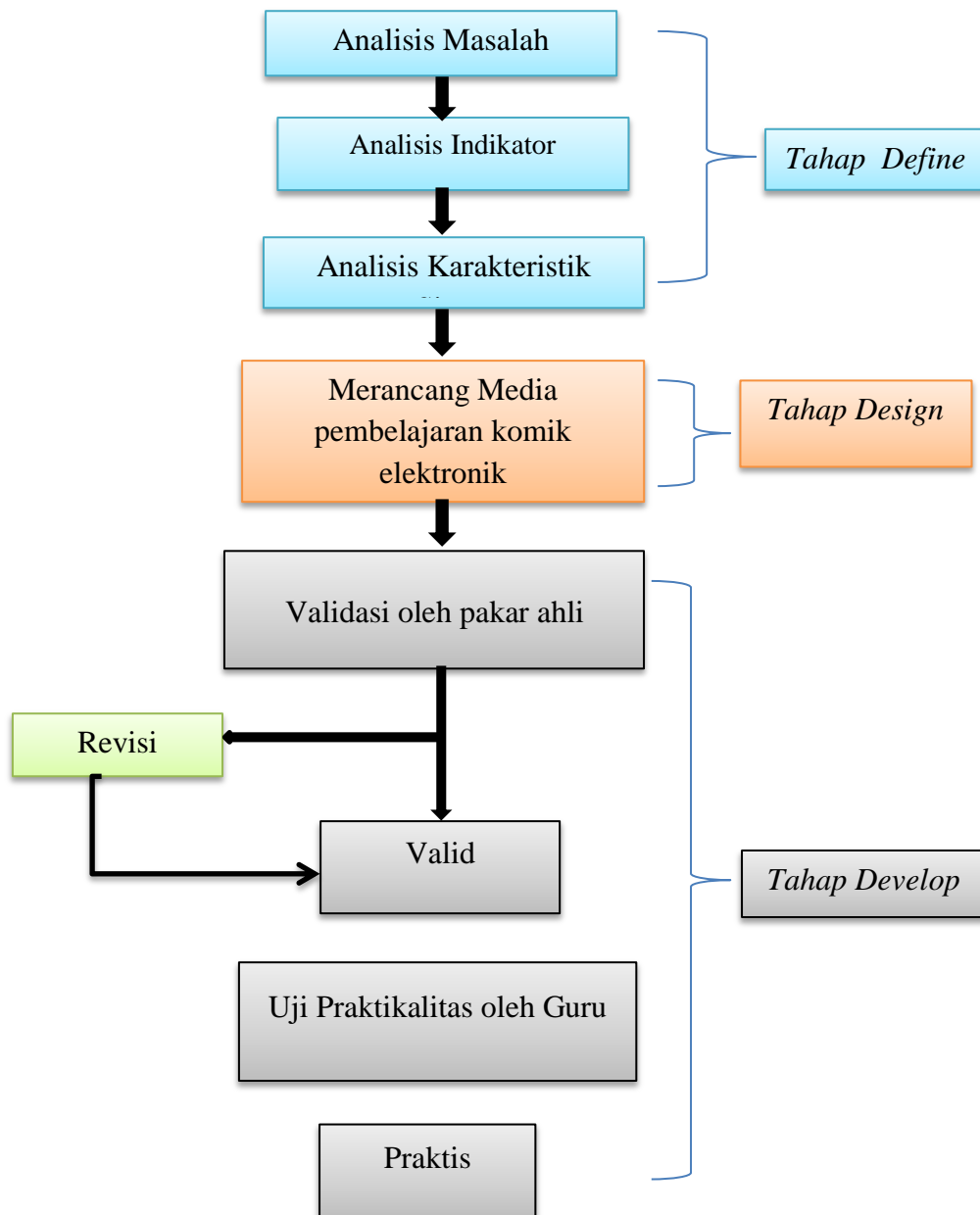
Pada tahap pengembangan terdapat dua bagian tahap yaitu:

a. *Exper Appraisal (uji validasi)*

Tahap experappraisal (uji validasi) dilakukan untuk melakukan uji validasi produk. Pada tahap ini validasi komik elektronik dilakukan oleh dosen ahli, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya komik elektronik ini dijadikan sebagai sumber belajar anak usia dini.

b. *Development Testing (uji coba produk)*

Tahap development testing yaitu tahap uji coba komik elektronik yang telah dihasilkan bertujuan untuk mengetahui hasil dari penerapan komik elektronik di TK Indomo Saruaso.



D. Subjek Uji Coba

Uji coba dilakukan pada anak di TK Indomo Saruaso menggunakan media pembelajaran komik elektronik untuk pengenalan hidup bersih dan sehat pada masa pandemi covid-19. Media pembelajaran ini akan diamati dan dinilai oleh ahlinya dengan menggunakan lembar validasi.

E. Jenis Data

Jenis data yang diambil dalam penelitian ini yaitu data primer, data yang berupa tanggapan dan masukan dari validator.

F. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu seperti berikut:

1. Lembar validasi

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data tentang tingkat validasi media pembelajaran di TK melalui media pembelajaran komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak yang dikembangkan valid atau tidak dan lembar validasi akan diberikan pada validator. Lembar validasi media pembelajaran komik elektronik berisi beberapa aspek yang telah dirumuskan. Pengisian lembar validasi dianalisis melalui skala likert dengan *range* 1 hingga 4. Lembar validasi media pembelajaran komik elektronik diisi oleh 2 orang dosen IAIN Batusangkar.

Tabel 3.1

Lembar Penilaian Validasi

Aspek penilaian	Indikator	Kriteria penilaian	Nilai			
			A	B	C	D
			4	3	2	1
Kelayakan media	Efisiensi media pembelajaran komik elektronik	1. Media pembelajaran komik elektronik mudah untuk digunakan				
		2. Media pembelajaran komik elektronik dibuat dengan cara yang tepat				
	Keakuratan media pembelajaran komik	3. Media pembelajaran komik elektronik sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 4-5tahun				
		4. Pemakaian bahasa di dalam media				

	elektronik	pembelajaran komik elektronik mudah untuk dipahami anak				
	Estetika	5. Desain media pembelajaran komik elektronik menarik bagi anak				
		6. Kombinasi warna yang digunakan dalam media pembelajaran komik elektronik harus menarik				
		7. Penggunaan gambar pada media pembelajaran komik elektronik harus jelas dan menarik bagi anak				
Kelayakan isi	Kesesuaian materi	8. Pengenalan materi perilaku hidup bersih dan sehat harus sesuai dengan tahapan perkembangan anak				
	Keakuratan materi	9. Keakuratan konsep pengenalan hidup bersih dan sehat untuk anak				
		10. Keakuratan gambar dan warna pada media harus sesuai				
	Kemuktahiran materi	11. Gambar dan kosa kata bahasa mudah dikenal dalam kehidupan sehari-hari				
Mendorong keingintahuan	12. Mendorong rasa ingin tahu pada anak					

(Fitriana, 2018, pp. 62–67)

2. Lembar Praktikalitas

Perangkat yang digunakan merupakan perangkat yang sudah diisi oleh guru menggunakan angket respon guru. Angket disusun dengan meminta respon guru terhadap media pembelajaran komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak usia 4-5 tahun. Pengisian

angket menggunakan *range* 1 hingga 4. Masing-masing pernyataan memiliki pilihan jawaban A, B, C, dan D. A berada pada kriteria baik sekali maka nilainya 4, B berada pada kriteria baik maka nilainya 3, C berada pada kriteria cukup maka nilainya 2, dan D berada pada kriteria kurang maka nilainya 1.

Tabel 3.2
Lembar Penilaian Praktikalitas

Aspek penilaian	Indikator	Kriteria penilaian	Nilai			
			A	B	C	D
			4	3	2	1
Aspek materi pembelajaran	Kesesuaian materi	1. Media pembelajaran komik elektronik memuat materi untuk meningkatkan pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak				
		2. Media pembelajaran komik elektronik yang dikembangkan terdapat gambar dan kosa kata bahasa yang mudah dipahami anak				
	Keaktualitas	3. Media pembelajaran komik elektronik mempermudah guru dalam pengenalan materi perilaku hidup bersih dan sehat pada anak				
		4. Media pembelajaran komik elektronik merupakan media pembelajaran edukatif				
		5. Ketepatan ilustrasi dengan materi				

Aspek kelayakan media	Kelengkapan dan kualitas bahan	6. Media pembelajaran\komik elektronik mudah dipakai dan digunakan anak				
		7. Media pembelajarankomik elektronik dapat digunakan secara berulang-ulang				
	Kemudahan untuk dipahami	8. Media pembelajaran komik elektronik yang dikembangkan memudahkan anak dalam mengenali perilaku hidup bersih dan sehat				
		9. Media pembelajaran komik elektronik yang dikembangkan memuat materi yang dapat meningkatkan pengenalan perilaku hidp bersih dan sehat pada anak				
	Kejelasan	10. Media pembelajaran komik elektronik memuat gambar yang mudah ditemui anak/mudah dikenali anak				
		11. Kosa kata yang digunakan masih dasar-dasarnya yaitu kosa kata dalam kehidupan sehari-hari				
		12. Suara interaktif dalam media bisa didengar dengan jelas oleh anak				
	Memberi umpan balik	13. Media pembelajaran komik elektronik dapat				

		mengembangkan komunikasi anak				
		14. Penggunaan media pembelajaran komik elektronik dapat memotivasi anak dalam pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat				

(Fitriana, 2018, pp. 71–78)

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang peneliti gunakan didalam penelitian ini yaitu seperti berikut:

1. Lembar Validasi

Hasil validasi dari validator akan disajikan dalam bentuk tabel. Tiap-tiap validasi dicari persentase dengan teknik yang dipaparkan menggunakan rumus menurut (Sugiyono, 2013, p. 78).

$$NP = R/SM \times 100\%$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang akan dicari

R = skor mentah diperoleh siswa

SM = skor maksimal yang didapat dari tes yang bersangkutan

100 = bilangan konstan

Tabel 3.3

Skala Penilaian Lembar Validasi

Huruf	Nilai	Ket
A	4	Baik sekali
B	3	Baik
C	2	Cukup
D	1	Kurang

(Neolaka, 2014, p. 117)

Hasil yang didapat di interpretasikan dengan menggunakan kriteria pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.4

Kriteria validitas lembar validasi

Kriteria	Range Persentase %
Tidak Valid	0-20
Kurang Valid	21-40
Cukup Valid	41-60
Valid	61-80
Sangat Valid	81-100

(Fitriana, 2018, p. 54)

2. Lembar praktikalitas

Analisis praktikalitas berupa analisis respon guru setelah mencoba media menggunakan rumus menurut Sugiyono, (2013, p. 78).

$$NP = R/SM \times 100\%$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang akan dicari

R = skor mentah diperoleh siswa

SM = skor maksimal yang didapat dari tes yang bersangkutan

100 = bilangan konstan

Tabel 3.5

Skala Penilaian Lembar Praktikalitas

Huruf	Nilai	Ket
A	4	Baik sekali
B	3	Baik
C	2	Cukup
D	1	Kurang

(Neolaka, 2014, p. 117)

Hasil yang diperoleh di interpretasikan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.6

Kriteria Lembar Praktikalitas

Kriteria	Range Persentase %
Tidak Praktis	0-20
Kurang Praktis	21-40
Cukup Praktis	41-60
Praktis	61-80
Sangat Praktis	81-100

(Fitriana, 2018, p. 54)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk sesuai dengan kebutuhan di TK Indomo Saruaso Kec. Tanjung Emas Kab. Tanah Datar yang valid dan praktis. Produk divalidasi oleh validator dan di uji secara praktikalitas oleh pendidik atau guru. Untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis, dilakukan langkah-langkah penelitian berikut ini:

1. Tahap pendefinisian

Tahap ini merupakan tahap analisis kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan, dilakukan dengan cara menganalisis tiga aspek yaitu analisis masalah, analisis indikator dan analisis karakteristik siswa. Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan media pembelajaran komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia dini.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di TK Indomo Saruaso terlihat bahwa belum ada menggunakan media pembelajaran komik elektronik dalam mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat. Guru hanya memperlihatkan poster yang berisi gambar. Sehingga pembelajaran mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat menjadi kurang menarik dan rendahnya motivasi anak dalam belajar mengenal perilaku hidup bersih dan sehat.

a. Analisis masalah

Analisis masalah dalam penelitian ini berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di TK Indomo Saruaso yaitu pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat masih monoton, media yang digunakan masih berupa poster yang berisi gambar dan belum bervariasi untuk mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat. Sehingga pembelajaran mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat menjadi kurang menarik

dan rendahnya motivasi anak dalam belajar mengenal perilaku hidup bersih dan sehat.

b. Analisis Indikator

Indikator dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan tingkat pemahaman anak usia 4-5 tahun, pada indikator ini hanya menargetkan pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak.

c. Analisis karakteristik siswa

Analisis karakteristik siswa dilakukan melihat karakteristik anak meliputi kebutuhan anak, kemampuan, dan tingkat pemahaman anak. Dengan mengetahui karakteristik siswa sehingga bisa merancang media pembelajaran yang memiliki unsur yang mampu mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak.

Dalam memahami karakteristik siswa, peneliti melakukan observasi di TK Indomo Saruaso. Hasil observasi menunjukkan bahwa terlihat jelas bahwa anak didik menunjukkan perilaku yang kurang antusias dalam mengikuti proses belajar mengenal perilaku hidup bersih dan sehat. Terlihat juga guru yang menggunakan media yang seadanya dan tidak adanya inovasi dari media pembelajaran serta media yang dipakai secara berulang-ulang membuat anak mengalami kebosanan.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran komik elektronik yang berisi materi pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak. Tingkat daya tarik belajar anak akan cenderung lebih meningkat dan lebih aktif jika ada media pembelajaran yang menarik, anak lebih suka sesuatu hal yang baru.

2. Tahap design (perancangan)

Sesudah dilakukan tahap pendefinisian produk, kegiatan berikutnya yaitu mendesign produk yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan anak berupa mendesain media pembelajaran komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat kepada anak.

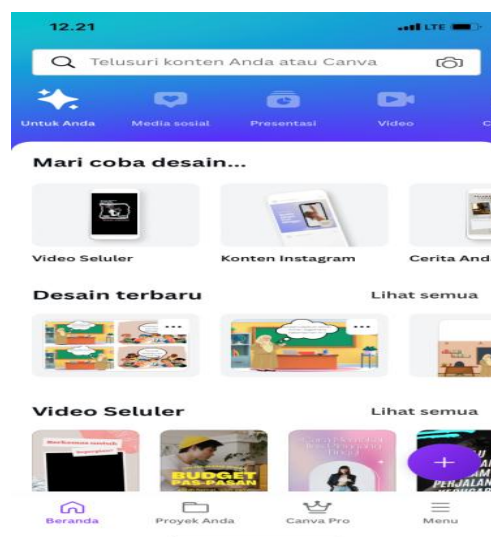
Berikut merupakan proses perancangan mengembangkan media komik elektronik yaitu:

- a. Menentukan tema dari komik elektronik berbasis aplikasi *canva*.
- b. Membuat media pembelajaran komik elektronik menggunakan aplikasi canva. Prosedur dalam pembuatan *design* media pembelajaran komik elektronik yaitu:
 - 1) Pertama download aplikasi canva di playstore atau appstore, setelah di download klik logo aplikasi canva tersebut.



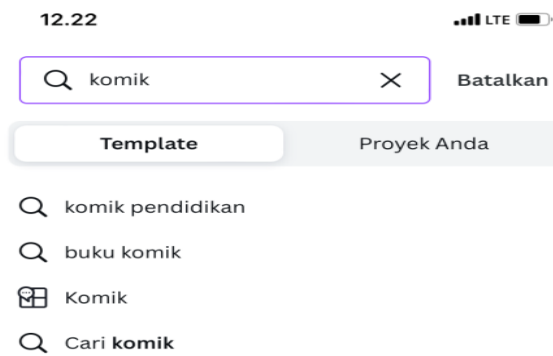
Gambar 4.1

- 2) Setelah masuk aplikasi canva klik symbol warna ungu pada bagian kanan bawah untuk memulai project baru



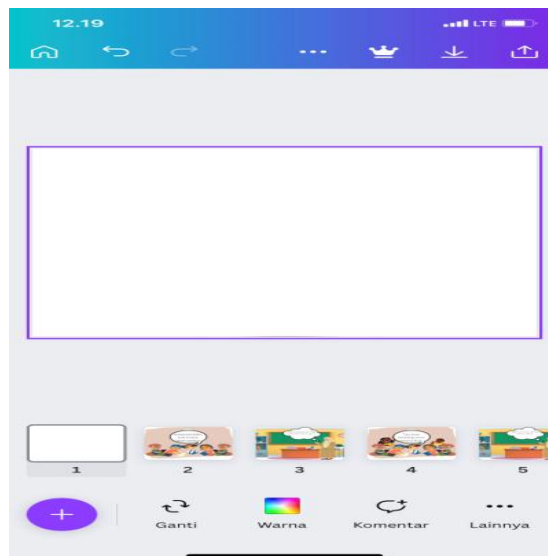
Gambar 4.2

- 3) Setelah klik symbol tambah project tadi akan muncul tampilan searching dan ketik komik untuk membuka halaman project.



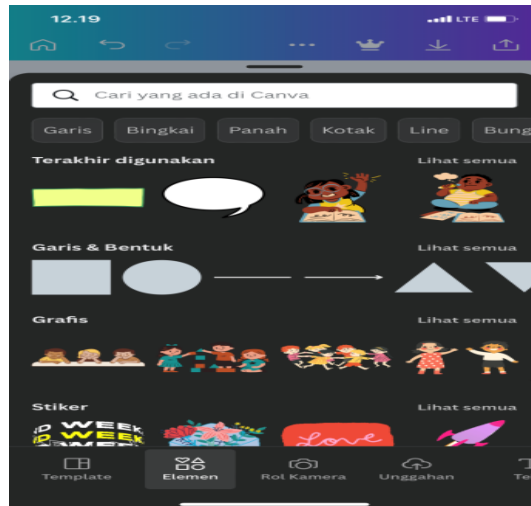
Gambar 4.3

- 4) Lalu akan muncul tampilan kotak putih untuk memulai pembuatan komik lalu klik tombol logo bulat ungu pada bagian kiri bawah untuk mencari baground, karakter, dan templet yang di butuhkan



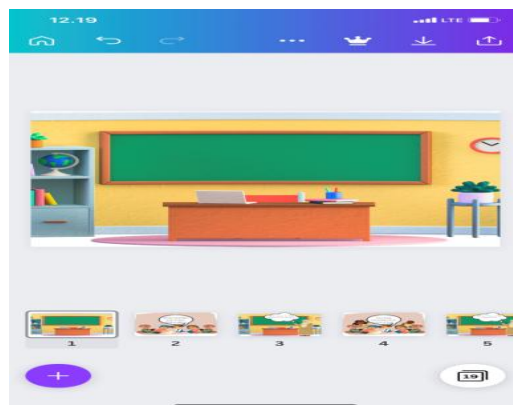
Gambar 4.4

- 5) Setelah logo untuk nambah templet di klik akan mucul tampilan seperti di samping dan klik bagian elemen untuk menambah baground dengan cara ketik baground pada bar searching di bagian atas.



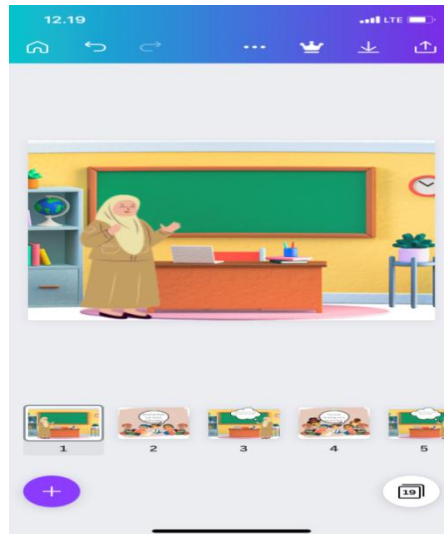
Gambar 4.5

- 6) Setelah mencari baground pada bar searching diatas akan ada pilihan beberapa baground dan klik salah satu baground nanti akan otomatis muncul pada halaman project dan tinggal disesuaikan dengan kebutuhan ukurannya.



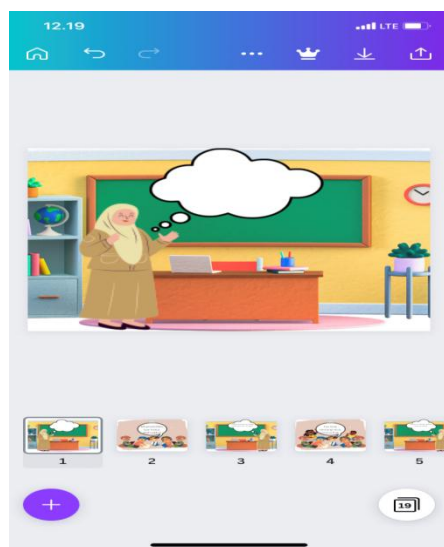
Gambar 4.6

- 7) Setelah menambah baground tahap selanjutnya yaitu penambahan karakter, cara menambahkan karakter sama hal nya dengan menambah baground cukup klik logo bulat ungu sebelah kiri bawah lalu di bagian searching ketik karakter yang ingin dicari, contohnya guru, lalu akan muncul karakter-karakter guru dan klik karakter tersebut, lalu akan muncul pada tampilan project komik karakter yang dipilih



Gambar 4.7

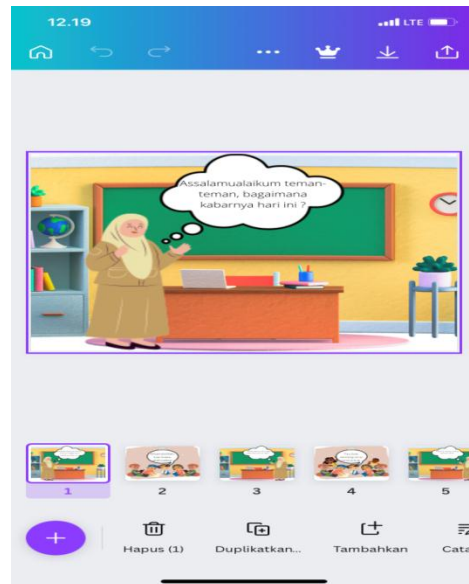
- 8) Lalu pada proses yang sama seperti di atas pada bagian searching cari balon teks dan pilih balon teks yang di inginkan, lalu akan muncul balon teks seperti tampilan disamping



Gambar 4.8

- 9) Pada tahap terakhir yaitu menambahkan teks cara untuk menambahkan teks juga sama pada tahap sebelumnya pada tahap ini kita juga mengklik pada bagian logo ungu kiri bawah lalu liat tulisan teks, dan klik tulisan teks tersebut lalu kita tinggal ketik apa percakapan yang ingin kita buat dan hasilnya seperti gambar di


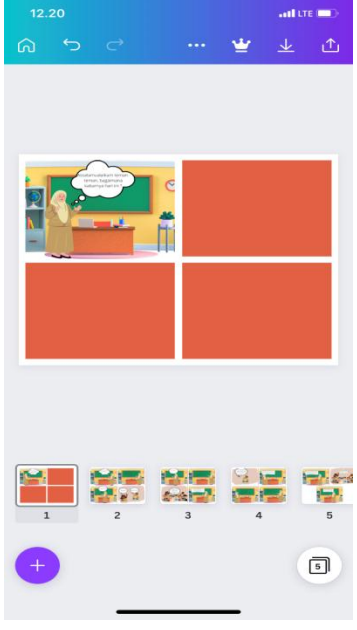
samping. Setelah semua tahap di lalui klik tombol download gambar pada bagian atas dan komik otomatis akan jadi gambar. Begitulah hasil dari tahap 1 pembuatan project komik.



Gambar 4.9

Tabel 4.1
Hasil Media Pembelajaran Komik Elektronik

No	Gambar	Keterangan
1		<p>Setelah tahap 1 tadi dan semua project komik telah dibuat dan disimpan menjadi berupa gambar tahap selanjutnya adalah dengan memulai ulang pada tampilan awal project lalu klik bagian kanan bawah berwarna ungu</p>
2		<p>Pada bagian searching ketika komik strip dan akan muncul tampilan tempelt jumlah komik yang akan di gabungkan dan pilih sesuai kebutuhan jumlah komik yang akan di gabungkan</p>
3		<p>Setelah templet jumlah komik dipilih nanti akan muncul tampilan seperti di samping dan klik lagi logo bulat ungu bagian kiri bawah untuk memasukan gambar komik yang akan di gabungkan</p>





4		<p>Lalu setelah tampilan seperti ini muncul klik rol kamera dan akan muncul gambar komik yang telah di buat dari project tahap 1 dan klik komik yang</p>
5		<p>Lalu setelah tampilan seperti ini muncul klik rol kamera dan akan muncul gambar komik yang telah di buat dari project tahap 1 dan klik komik yang akan di gabungkan</p>


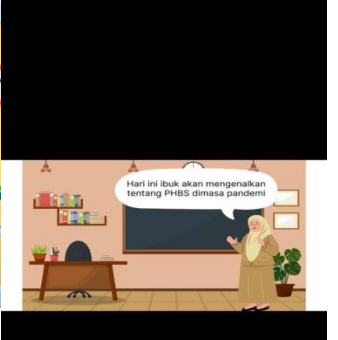


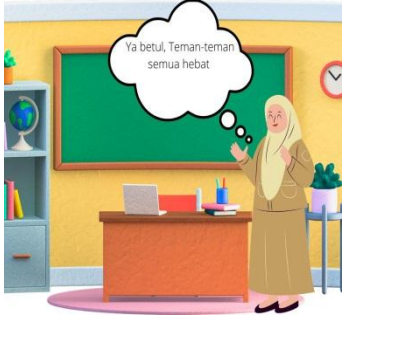

c. Langkah selanjutnya yaitu perbaikan desain media pembelajaran komik elektronik dengan pembimbing karena ada beberapa perbaikan atau saran diantaranya:


Pada tahap pertama peneliti melakukan bimbingan dengan pembimbing bahwasanya masih banyak terdapat banyak kekurangan dalam pemilihan gambar dan isi dari media pembelajaran komik elektronik yang peneliti buat. Contohnya pada pemilihan background


yang masih kurang menarik untuk anak dan kosa kata yang terlalu sedikit. Mengingat terlalu banyak kekurangan pada media pembelajaran komik elektronik peneliti memutuskan untuk medesign ulang media pembelajaran komik elektronik sehingga produk yang dibuat bisa memenuhi kriteria valid dan praktis.

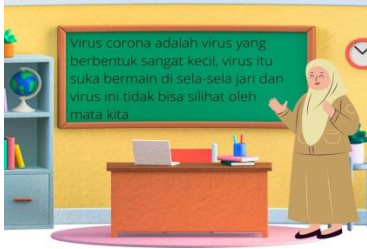



Tabel 4.5
Perbedaan Gambar Sebelum Dan Sesudah




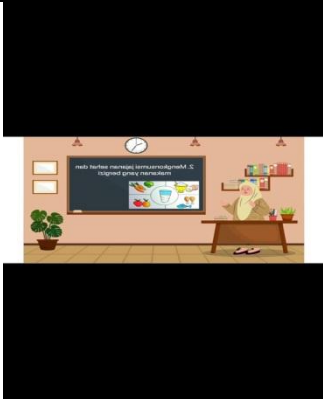
No	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	 <p>Assalamualaikum teman-teman, bagaimana kabarnya hari ini?</p>	 <p>Assalamualaikum, selamat pagi anak-anak! Selamat dan sukses!</p>
	Penampilan pertama media pembelajaran komik elektronik sebelum revisi	Penampilan pertama media pembelajaran komik elektronik sesudah revisi
2	 <p>Alhamdulillah, luar biasa, allahuakbar</p>	 <p>Bagaimana kabarnya hari ini? Insyaallah anak-anak! Baik-baik! Semoga sehat, semangat dan sukses dalam pembelajaran!</p>
	Penampilan kedua media pembelajaran komik elektronik sebelum revisi	Penampilan kedua media pembelajaran komik elektronik sesudah revisi





<p>3</p>		
	<p>Penampilan ketiga media pembelajaran komik elektronik sebelum revisi</p>	<p>Penampilan ketiga media pembelajaran komik elektronik sesudah revisi</p>
<p>4</p>		
	<p>Penampilan ke empat media pembelajaran komik elektronik sebelum revisi</p>	<p>Penampilan ke empat media pembelajaran komik elektronik sesudah revisi</p>
<p>5</p>		

	Penampilan ke lima media pembelajaran komik elektronik sebelum revisi	Penampilan ke lima media pembelajaran komik elektronik sesudah revisi
6		
	Penampilan ke enam media pembelajaran komik elektronik sebelum revisi	Penampilan ke enam media pembelajaran komik elektronik sesudah revisi
7		
	Penampilan ke tujuh media pembelajaran komik elektronik sebelum revisi	Penampilan ke tujuh media pembelajaran komik elektronik sesudah revisi

8		
	Penampilan ke delapan media pembelajaran komik elektronik sebelum revisi	Penampilan ke delapan media pembelajaran komik elektronik sesudah revisi
9		
	Penampilan ke sembilan media pembelajaran komik elektronik sebelum revisi	Penampilan ke sembilan media pembelajaran komik elektronik sesudah revisi

<p>10</p>		
	<p>Penampilan ke sepuluh media pembelajaran komik elektronik sebelum revisi</p>	<p>Penampilan ke sepuluh media pembelajaran komik elektronik sesudah revisi</p>
<p>11</p>		
	<p>Penampilan ke sebelas media pembelajaran komik elektronik sebelum revisi</p>	<p>Penampilan ke sebelas media pembelajaran komik elektronik sesudah revisi</p>

12		
	Penampilan ke duabelas media pembelajaran komik elektronik sebelum revisi	Penampilan ke duabelas media pembelajaran komik elektronik ssesudah revisi
13		
	Penampilan ke tigabelas media pembelajaran komik elektronik sebelum revisi	Penampilan ke tigabelas media pembelajaran komik elektronik sesudah revisi

14		
	Penampilan ke empatbelas media pembelajaran komik elektronik sebelum revisi	Penampilan ke empatbelas media pembelajaran komik elektronik sesudah revisi
15		
	Penampilan ke limabelas media pembelajaran komik elektronik sebelum revisi	Penampilan kelimabelas media pembelajaran komik elektronik sesudah revisi

16		
	Penampilan ke enambelas media pembelajaran komik elektronik sebelum revisi	Penampilan ke enambelas media pembelajaran komik elektronik ssesudah revisi
17		
	Penampilan terakhir media pembelajaran komik elektronik sebelum revisi	Penampilan terakhir media pembelajaran komik elektronik sesudah revisi

3. Tahap development (pengembangan)

Tahap *development* (pengembangan) ini bertujuan untuk smenghasilkan media pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan arahan dari para ahli dan mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran komik elektronik. Tahap pengembangan ini meliputi langkah-langkah berikut ini:

a. Tahap validasi media pembelajaran komik elektronik

Tahap ini dilakukan terhadap penilaian produk yang sudah dibuat. Penilaian dilakukan oleh 2 orang dosen yaitu validator pertama (V1)Angraini Daboti, M.Pd dan validator kedua (V2)Ade Sri Madona, M.Pd. Validasi dilakukan dengan mengisi lembar validasi media pembelajaran komik elektronik. Sehingga diperoleh media pembelajaran komik elektronik untuk pengenlan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak yang valid.

Data hasil validasi media pembelajaran komik elektronik dari validator ahli dipaparkan dalam tabel hasil pengolahan data validasi media pembelajaran.

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Lembar Vlidasi Oleh Validator

N o	Aspek	Indikator	Kriteria penilaian	V1	V2	Rata-rata	%	Ket
1	Kelayakan media pembelajaran komik elektronik	Efisiensi media pembelajaran komik elektronik	Media pembelajaran komik elektronik mudah untuk digunakan	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid
			Media pembelajaran komik elektronik dibuat dengan cara yang tepat	4	4	4	100	Sangat Valid
		Keakuratan media pembelajaran interaktif speaking pyramid	Media pembelajaran komik elektronik sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 4-5tahun	4	4	4	100	Sangat Valid
			Pemakaian bahasa di	4	3	3,5	87,5	Sangat

			dalam media pembelajaran komik elektronik mudah untuk dipahami anak					Valid
		Estetika	Desain media pembelajaran komik elektronik menarik bagi anak	3	4	3,5	87,5	Sangat Valid
			Kombinasi warna yang digunakan dalam media pembelajaran komik elektronik harus menarik	4	4	4	100	Sangat Valid
			Penggunaan gambar pada media pembelajaran komik elektronik harus jelas dan menarik bagi anak	4	4	4	100	Sangat Valid
2	Kelayakan isi	Kesusaian materi	Pengenalan materi perilaku hidup bersih dan sehat harus sesuai dengan tahapan perkembangan anak	3	4	3,5	87,5	Sangat Valid
		Keakuratan materi	Keakuratan konsep pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat untuk anak	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid

		Keakuratan gambar dan warna pada media harus sesuai	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid
	Kemuktahiran materi	Gambar dan kosa kata mudah dikenal dalam kehidupan sehari-hari	3	4	3,5	87,5	Sangat Valid
	Mendorong keingintahuan	Mendorong rasa ingin tahu pada anak	4	4	4	100	Sangat Valid
Jumlah Total Keseluruhan			45	44	44,5		
Total Presentase			93,7	91,6			
			5	6			
Presentase Akhir			92,7				Sangat Valid
			0				

Tabel 4.4
Hasil Validasi Game Edukasi

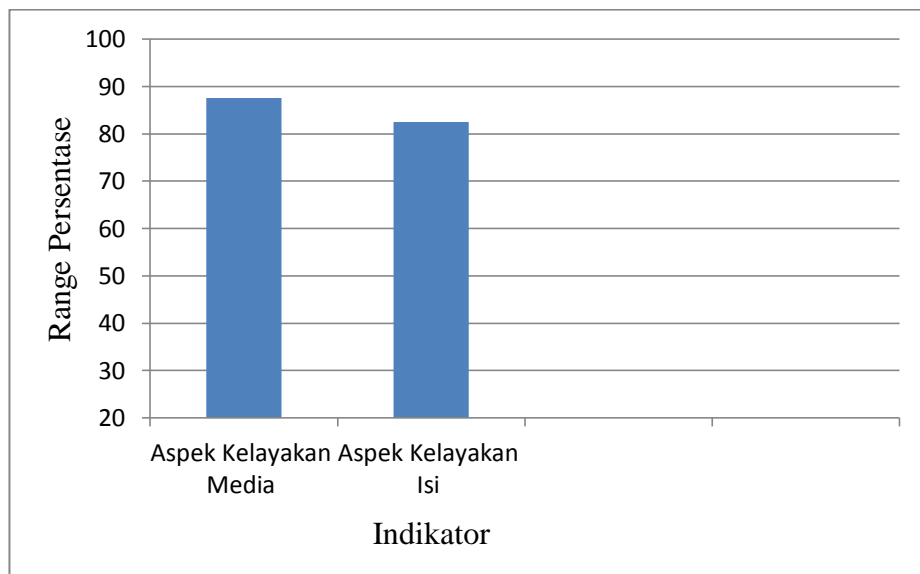
No.	Aspek Yang Divalidasi	Persentase	Rata-Rata Persentase %	Kategori
1.	Kelayakan media	93,75	92,70	Sangat valid
2.	Kelayakan isi	91,66		

Tabel diatas menjelaskan bahwa hasil validasi dari media pembelajaran komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia dini yaitu dengan rata-rata presentase 92,70 % dan dinyatakan dengan kategori sangat valid aspek pada aspek kelayakan media dengan persentasi 93,75 dan pada aspek kelayakan isi dengan persentase 91,66 dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil diatas bahwa media pembelajaran komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia dini dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia dini.

Grafik 4.1

Hasil Validasi Media Pembelajaran Komik Elektronik



Berdasarkan grafik dan tabel hasil validasi media pembelajaran komik elektronik yang telah dinilai oleh para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran komik elektronik yang telah dikembangkan sudah baik dan dapat digunakan sebagai media dalam pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak.

b. Tahap praktikalitas media pembelajaran komik elektronik.

Hasil analisis respon guru dalam tahap praktikalitas media pembelajaran komik elektronik yaitu pengisian angket respon guru dilakukan oleh dua orang guru atau pendidik yaitu, Metra Yenti, S.Pd (Praktisi 1) dan Mayasari, A.Ma (Praktisi 2) di TK Indomo Saruaso.

Tabel 4.4
Hasil Lembar Praktikalitas Media Pembelajaran Komik Elektronik

Aspek	Indikator	Kriteria penilaian	Praktisi		Rata-rata	%	Ket
			1	2			
Aspek materi pembelajaran	Kesesuaian materi	Media pembelajaran komik elektronik memuat materi untuk meningkatkan pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak	4	4	4	100	Praktis
		Media pembelajaran komik elektronik yang dikembangkan terdapat gambar dan kosa kata bahasa yang mudah dipahami anak	4	3	3,5	87,5	Sangat Praktis
	Keaktualitas	Media pembelajaran komik elektronik mempermudah guru dalam pengenalan materi perilaku hidup bersih dan sehat pada anak	3	4	3,5	87,5	Sangat Praktis
		Media pembelajaran komik elektronik merupakan media pembelajaran edukatif	4	4	4	100	Sangat Praktis

		Ketepatan ilustrasi dengan materi	4	4	4	100	Praktis
--	--	-----------------------------------	---	---	---	-----	---------

Aspek	Indikator	Kriteria penilaian	Praktisi		Rata-rata	%	Ket
			1	2			
Aspek kelayakan media	Kelengkapan dan kualitas bahan	Media pembelajaran komik elektronik mudah dipakai dan digunakan anak	3	4	3,5	87,5	Sangat Praktis
		Media pembelajarankomik elektronik dapat digunakan secara berulang-ulang	4	3	3,5	87,5	Sangat Praktis
	Kemudahan untuk dipahami	Media pembelajaran komik elektronik dikembangkan memudahkan anak dalam mengenali perilaku hidup bersih dan sehat	4	4	4	100	Sangat Praktis
		Media pembelajaran komik elektronik yang dikembangkan memuat materi yang dapat meningkatkan pengenalan perilaku hidp bersih dan sehat pada anak	4	4	4	100	Sangat Praktis
	Kejelasan	Media pembelajaran	4	4	4	100	Sangat

		komik elektronik memuat gambar yang mudah ditemui anak/mudah dikenali anak					Praktis
		Kosa kata yang digunakan masih dasar-dasarnya yaitu kosa kata dalam kehidupan sehari-hari	4	3	3,5	87,5	Sangat Praktis
		Suara interaktif dalam media bisa didengar dengan jelas oleh anak	4	3	3,5	87,5	Sangat Praktis
	Memberi umpan balik	Media pembelajaran komik elektronik dapat mengembangkan komunikasi anak	4	4	4	100	Sangat Praktis
		Penggunaan media pembelajaran komik elektronik dapat memotivasi anak dalam pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat	4	4	4	100	Sangat Praktis
Jumlah total keseluruhan			54	52	53		
Total Persentase			96,4	92,8			

		5			
Persentase Akhir	94,6				Sangat Praktis

Tabel 4.9

Hasil Praktisi Media Pembelajaran Komik Elektronik

No.	Aspek Yang Divalidasi	Persentase	Rata-Rata Persentase %	Kategori
1.	Aspek materi	96,4	94,6	Sangat praktis
2.	Kelayakan media	92,85		

Pada grafik hasil Praktisi diatas menunjukkan bahwa guru memberikan respon baik terhadap media pembelajaran komik elektronik dengan memberikan hasil praktisi sangat praktis dengan rata-rata presentase 94,6 %, pada aspek kelayakan materi memperoleh presentase 96,4% dan kelayakan media memperoleh presentase 92,85% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil diatas bahwa media pembelajaran komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak usia dini dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia dini.

B. Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan 4 tahap yang biasa disebut dengan 4-D yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Peneliti membatasi penelitian ini sampai tahap pengembangan (*Develop*) saja.

Berdasarkan hasil uji validitasi terhadap media pembelajaran komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak usia dini memperoleh hasil keseluruhan secara umum dengan presentase 92,70% dan aspek yang dinilai pada tahap ini terdiri dari dua aspek yaitu aspek kelayakan media dan aspek kelayakan isi, pada aspek kelayakan media dengan persentase 93,75% dan pada aspek kelayakan isi dengan persentase 91,66%. Hal ini dijelaskan oleh (Fitriana, 2018) bahwa apabila melakukan validasi dengan hasil presentasi 81-100 maka dinyatakan dengan sangat valid. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik elektronik untuk meningkatkan pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak usia dini dinyatakan sangat valid.

Sedangkan hasil uji praktikalitas media pembelajaran komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak usia dini rata-rata umum presentase 94,6 %, pada uji praktikalitas di uji dua aspek yaitu aspek kelayakan materi 96,4% dan kelayakan media masing-masing memperoleh presentase 92,85%. Hal ini di jelaskan oleh (Fitriana, 2018) apabila melakukan uji praktikalitas dan mencapai presentase 81-100 % maka dinyatakan sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak usia dini dapat digunakan dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil uji validasi dan uji praktisi bahwa pengembangan media komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak tergolong pada kategori sangat valid dan sangat praktis sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak. Dengan menggunakan media komik elektronik anak akan lebih tertarik dan mudah dalam belajar mengenal perilaku hidup bersih dan sehat.

Pada penelitian ini dikembangkan sebuah produk media pembelajaran komik elektronik menggunakan aplikasi canva untuk mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak, proses

pembuatan dengan menggunakan aplikasi canva, yang mana dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik minat dan memudahkan anak untuk belajar mengenal perilaku hidup bersih dan sehat, media ini juga mudah digunakan dan di instal di smartphone, sehingga anak dapat belajar dimanapun dan kapanpun.

Menurut Yansyah (2021) media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat memberi kesempatan untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan anak secara langsung. Dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir kritis dan positif, membantu mengenal lingkungan dan kemampuan dirinya, menumbuhkan motivasi dan meningkatkan perhatian belajar pada anak-anak usia dini.

Hal ini dijelaskan oleh Hayati (2020) perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) merupakan upaya untuk memberikan pengalaman belajar atau menciptakan suatu kondisi bagi perorangan, keluarga, kelompok dan masyarakat, dengan membuka jalur komunikasi memberikan informasi dan melakukan edukasi untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan perilaku melalui pendekatan, bina suasana, dan pemberdayaan masyarakat.

Hasil penelitian ini berdasarkan penelitian dari Hapsari (2021) menggunakan aplikasi berbasis canva sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. Media ini digunakan sebagai pembelajaran anak, adapun persamaan dengan penelitian diatas dengan terdapat pada aplikasi yang digunakan dan perbedaanya terdapat pada aspek yang ditingkatkan yaitu pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia dini. .

Berdasarkan penelitian dan pembahasan di atas bisa dilihat bahwa pengembangan media pembelajaran komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak usia 4-5 tahun sudah berada pada kriteria sangat valid dan sangat praktis. Pengembangan media pembelajaran komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak usia 4-5 tahun sudah sesuai dengan karakteristik anak. Anak-anak suka dengan suatu hal yang baru dan menarik bagi anak sehingga anak akan tertarik dalam proses belajar menggunakan media pembelajaran komik elektronik ini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Media pembelajaran komik elektronik yang dikembangkan bertujuan untuk mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat anak usia 4-5 tahun. Media yang telah dikembangkan sudah melewati validasi dari pakar media pembelajaran oleh dua orang dosen IAIN Batusangkar dan tahap praktikalitas yang oleh dua orang guru di TK Indomo Saruaso tempat peneliti melakukan penelitian. Berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang sudah dilakukan bisa diperoleh kesimpulan seperti berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran komik elektronik untuk mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat anak usia 4-5 tahun dikembangkan sesuai dengan kebutuhan anak di TK Indomo Saruaso belum memiliki media pembelajaran komik elektronik.
2. Perancangan media pembelajaran komik elektronik untuk mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat anak usia 4-5 tahun dibuat dengan menggunakan aplikasi canva dengan menggunakan animasi, gambar, dan suara agar anak menarik minat anak.
3. Hasil validasi dari media pembelajaran komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak di TK Indomo Saruaso yaitu dengan rata-rata presentase 92,70 % dan dinyatakan dengan kategori sangat valid aspek pada aspek kelayakan media dengan persentase 93,75% dan pada aspek kelayakan isi dengan persentase 92,70% dengan kategori sangat valid.
4. Hasil Praktisi dari media pembelajaran komik elektronik untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak di TK Indomo Saruaso dengan hasil sangat praktis dengan rata-rata presentase 94,6 %, pada aspek kelayakan materi memperoleh presentase 96,4% dan kelayakan media memperoleh presentase 92,85% dengan kategori sangat praktis.

B. Implikasi

Hasil penelitian pengembangan ini berimplikasi pada pengembangan media untuk lembaga PAUD. Selain itu media pembelajaran komik elektronik digunakan untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, adapun saran penulis sebagai berikut:

1. Untuk kepala sekolah, semestinya memberikan fasilitas untuk mendukung media pembelajaran ataupun memberikan saran kepada guru dalam mengembangkan kepandaian dalam menciptakan media pembelajaran terbaru.
2. Untuk guru, media pembelajaran komik elektronik dapat digunakan guru sebagai penunjang belajar.
3. Untuk sekolah, media pembelajaran komik elektronik dapat dijadikan pengadaan media pembelajaran.
4. Untuk peneliti, berhubung penelitian pengembangan ini cuma dilakukan hingga tahap validitas dan praktikalitas saja, diharapkan untuk penelitian selanjutnya diharapkan sampai pada uji efektivitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Aulina, C. N. (2018). Peningkatan Kesehatan Anak Usia Dini dengan Penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di TK Kecamatan Candi Sidoarjo. *AKSIOLOGIYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 50. <https://doi.org/10.30651/aks.v3i1.1480>
- Darmawan. (2012). *Cara Membuat Komik*. Plotpoit.
- Drajatun, B., Widayati, U., P, K. D., Iham, M. S., & Wiranto. (2020). Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Terhadap Anak-anak Kkn Unnes Bmc Cilacap. *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–9.
- Elianur, C. (2020). Pilihan Media Pembelajaran Daring Oleh Guru Pai Di Bengkulu Tengah. *Jurnal As-Salam*, 4(1), 37–45. <https://doi.org/10.37249/as-salam.v4i1.142>
- Firliani, N. (2022). “Desain dan Uji Coba Media Komik Berbantuan Pixton Berbasis Android Pada Materi Tata Nama Senyawa Kimia. In *UIN Suska Riau*.
- Fitria, Y., & Juwita, J. (2018). Utilization of Video Blogs (Vlogs) in Character Learning in Early Childhood. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 211. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.87>
- Fitriana, N. S. (2018). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik. In *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* (Vol. 3, Issue 2).
- Hayati, N., & 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.
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.
- Juanda, N. I., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel untuk Pembentukan Karakter pada Anak. *Jurnal DKV Adiwarna*, 4(2), 3–10.

- Juwita, J., Sunarti, A., & Jeita, J. (2022). Pentingnya Penerapan PHBS Dalam Menghadapi Pandemi Covid-19 di Lingkungan Masyarakat. *Media Publikasi Penelitian Kebidanan*, 3(2), 37–40. <https://doi.org/10.55771/mppk.v3i2.35>
- Karuniawati, B., & Putrianti, B. (2020). Gambaran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dalam Pencegahan Penularan Covid-19. *Jurnal Kesehatan Karya Husada*, 8(2), 112–131.
- Khaeriyah, N., & Kurniawaty, L. (2021). Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 5255–5261.
- Kurniawan, D. T., Tresnawati, N., & Maryanti, S. (2019). Implementasi Aplikasi Pixton Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Pembuatan Bahan Ajar Digital Dalam Bentuk Komik Untuk Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 2(2), 71. <https://doi.org/10.33603/.v2i2.2205>
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 12(2), 28–43. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Mashitoh, S., Arso, S. P., & Nandini, N. (2021). Evaluasi Pelaksanaan Program Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (Phbs) Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Puskesmas Mertoyudan 1 Kabupaten Magelang. *Media Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 20(4), 291–299.
- Moerad, S. K., Susilowati, E., Savitri, E. D., Rai, N. G. M., Windiani, W., Suarmini, N. W., Hermanto, H., Mahfud, C., & 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). <https://doi.org/10.12962/j26139960.v3i3.6016>
- Natsir, M. F. (2019). Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Tatanan Rumah Tangga Masyarakat Desa Parang Baddo. *Jurnal Nasional Ilmu Kesehatan (JNIK)*, 1(3), 54–59.
- Neolaka, A. (2014). *Metode Penelitian dan Statistik*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nugrahani, R., & Rupa, J. S. (2007). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44.
- Nurhajati, N. (2011). Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Masyarakat Desa Samir Dalam Meningkatkan Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1), 1–18.
- Putra, G. L. A. K., & Yasa, G. P. P. A. (2019). Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi Dalam Media Sosial. *Jurnal Nawala Visual*, 1(1), 1–8.

<https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i1.1>

- Resmini', S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 04(02), 335–343. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859/2593>
- Setyowati, M., Prasetya, J., Apriyani, H. D., Sutrisno, & Setiyadi, N. A. (2021). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Video Game Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Bagi Guru TK Aisyiyah Kota Surakarta. *Community Empowerment*, 6(11), 2052–2057.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Tresnawati, D., Satria, E., & Adinugraha, Y. (2016). Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 99–105. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.99>
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, landasan, dan Implementasi pada KTSP*. Kencana.
- Yansyah, Y., Hamidah, J., & Ariani, L. (2021). Pengembangan Big Book Storytelling Dwibahasa untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1449–1460. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1779>
- Zaman, B., & Eliyawati, C. (2010). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Zukmadini, A. Y., Karyadi, B., & Kasrina, K. (2020). Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dalam Pencegahan COVID-19 Kepada Anak-Anak di Panti Asuhan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 3(1). <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v3i1.440>
- Zuniarsih, Z., Maemonah, M., & Dwi Selvi, I. (2021). Love Cards: Media Orang Tua Menerapkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(2), 57–66. <https://doi.org/10.14421/jga.2021.62-01>