

## **Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik untuk Pengenalan Keselamatan Kepada Anak Usia Dini**

Suci Aprilyati Ruiyat

Universitas Setia Budhi Rangkasbitung Banten, Jl. Budi Utomo Jl. Komp. Pendidikan, Muara Ciujung Tim., Kec. Rangkasbitung, Kabupaten Lebak, Banten  
suciruihyat01@gmail.com

### **Abstract**

This research is motivated by electronic comic learning media which features stories related to children's safety and security, making it a learning model that can be used by educators. With this, it is hoped that this electronic comic will become a learning innovation that can be used by Early Childhood educators to introduce and increase understanding related to the safety and security of Early Childhood. The aim of this research is to increase children's knowledge about safety talk. This research presents electronic comics that are easy to use and understood by young children so that children's understanding of their own safety increases. The type of method in this research is Research and Development (R&D) development with the ADDIE development model. Based on the data obtained, it shows that campaigning for health and safety in the school environment is an effort to prevent accidents and avoid undesirable things. Interesting methods and methods are needed to introduce safety talk to children so that children can carry out safety both for themselves and for others. Visual media is one thing that can be used to introduce children to the importance of safety. By using electronic comics, children can directly see the images presented in accordance with the prevention theme that will be conveyed. Children can directly choose the electronic comic story they want to know. By displaying attractive pictures and writing that is easy for children to understand, electronic comics are easy to understand.

**Keywords:** Learning Media, Electronic Comics, Security, Early Childhood.

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh media pembelajaran komik elektronik yang mengangkat cerita terkait dengan keamanan dan keselamatan anak menjadikan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan pendidik. Dengan hal tersebut komik elektronik ini diharapkan sebagai inovasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik Anak Usia Dini dalam mengenalkan dan menambah pemahaman terkait dengan keamanan dan keselamatan Anak Usia Dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan anak tentang safety talk. Penelitian ini menyajikan komik elektronik yang mudah digunakan dan dipahami oleh anak usia dini sehingga pemahaman anak untuk keamanan pada dirinya lebih meningkat. Jenis metode pada penelitian ini adalah pengembangan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa mengkampanyekan Kesehatan dan keselamatan di lingkungan sekolah merupakan usaha mencegah terjadinya kecelakaan dan menghindari hal yang tidak diinginkan. Dibutuhkan metode dan cara yang menarik untuk mengenalkan safety talk kepada anak sehingga anak dapat melaksanakan keamanan baik bagi dirinya maupun untuk orang lain. Media visual merupakan salah satu hal yang dapat digunakan untuk mengenalkan kepada anak pentingnya keamanan. Dengan menggunakan komik elektronik anak dapat melihat langsung gambar yang disajikan sesuai dengan tema pencegahan yang akan disampaikan. Anak dapat memilih langsung cerita komik elektronik yang ingin diketahui. Dengan memunculkan gambar-gambar yang menarik dan tulisan yang mudah dipahami anak, menjadikan komik elektronik mudah dipahami.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Komik Elektronik, Keamanan, Anak Usia Dini.

Copyright (c) 2024 Suci Aprilyati Ruiyat

✉Corresponding author: Suci Aprilyati Ruiyat

Email Address: [suciruihyat01@gmail.com](mailto:suciruihyat01@gmail.com) (Jl. Budi Utomo, Kec. Rangkasbitung, Kab. Lebak, Banten)

Received 15 January 2024, Accepted 20 January 2024, Published 22 January 2024

## **PENDAHULUAN**

Pertumbuhan anak usia dini mengalami tumbuh kembang yang mempunyai kebutuhan biologis, psikologis dan spiritual yang harus dipenuhi sebagaimana dijelaskan Suherman dalam (Supriani, 2023). Periode penting dalam tumbuh kembang anak adalah masa balita, karena pada masa ini

pertumbuhan dasar yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Soetjningsih sebagaimana dikutip (Ulfah, 2019) mengemukakan bahwa pada masa balita ini perkembangan kemampuan berbahasa, kreatifitas, kesadaran social, emosional dan intelegensia berjalan sangat tepat dan merupakan landasan perkembangan berikutnya. Dalam perkembangan anak terdapat masa kritis, dimana diperlukan rangsangan atau stimulasi yang berguna agar potensi berkembang, sehingga agar mendapat perhatian.

Periode usia anak 1 sampai 3 tahun disebut dengan toddler. Supartini dikutip (Arifudin, 2022) mengemukakan bahwa Toddler menunjukkan perkembangan motorik yang lebih lanjut dan anak menunjukkan kemampuan aktivitas lebih banyak bergerak, mengembangkan rasa ingin tahu, dan eksplorasi terhadap benda yang ada di sekelilingnya. Dengan demikian, bahaya atau resiko terjadi kecelakaan harus diwaspadai pada periode toddler. Orangtua perlu mendapatkan bimbingan antisipasi terhadap kemungkinan terjadinya bahaya atau ancaman kecelakaan tersebut.

Permasalahan kesehatan yang sekarang sedang dialami karena perubahan cuaca yang ekstrim seperti penyakit demam berdarah perlu adanya pengenalan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Bercerita merupakan salah satu hal yang sangat menarik dan diminati anak, namun bercerita yang biasanya dilakukan pendidik terlihat kurang menarik untuk anak usia dini. Dengan kegiatan pembelajaran pada masa pandemic, memungkinkan anak untuk belajar dirumah ataupun disekolah dengan menggunakan aplikasi berupa elektronik. Komik elektronik yang mengangkat cerita terkait dengan keamanan dan keselamatan anak menjadikan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan pendidik. Dengan hal tersebut komik elektronik ini diharapkan sebagai inovasi pembelajaran maupun media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik Anak Usia Dini dalam mengenalkan dan menambah pemahaman terkait dengan keamanan dan keselamatan Anak Usia Dini.

Arsyad sebagaimana dikutip (VF Musyadad, 2022) bahwa kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Adapun menurut Rusman dalam (Apiyani, 2022) bahwa media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) dikutip (Sulaeman, 2022) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

Hamzah dalam (Rahman, 2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sementara Rusman dalam (Nurbaeti, 2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat

digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras. Adapun Masykur dalam (Fitria, 2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik. Salah satu media pembelajaran adalah komik elektronik.

Komik elektronik merupakan komik yang telah mengalami pengembangan pada model pembelajaran. Tidak menggunakan bahan kertas melainkan paranti lunak berupa software yang akan diberikan kepada anak dengan mengakses komputer satu anak satu unit komputer. Anak akan membuka secara mandiri untuk membaca komik elektronik lalu mengungkapkannya. Seperti komik cetak, komik digital adalah media yang sangat luas, dan meskipun banyak yang dianggap sebagai 'komik' dari pandangan singkat, sulit untuk menetapkan serangkaian karakteristik yang berlaku untuk semua item yang dapat dianggap sebagai komik digital. Karena itu, setelah menetapkan apa yang merupakan publikasi komik elektronik, saya punya ditarik pada pendekatan Cohn dalam mengidentifikasi 'fitur' komik alih-alih 'kriteria' untuk definisi, dan telah memberikan pertimbangan tidak hanya pada elemen struktural komik tetapi juga faktor sosial budaya.

Fitur-fitur ini telah diidentifikasi dari beasiswa komik digital dan analisis tentang beberapa teks komik digital. Setelah mengidentifikasi fitur-fitur ini, Bagian ini akan mengeksplorasi fitur komik digital yang teridentifikasi dan kemudian menyajikan definisi kerja di samping pembenaran untuk konten dan strukturnya (Aggleton, 2018).

Komik yang digunakan disesuaikan dengan usia yang akan diberikan dan menggunakan gambar yang menarik agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan (WAHYU, 2017). Dengan komik elektronik anak langsung mengamati gambar yang disajikan pada perangkat disesuaikan warna serta gambar yang menarik untuk anak.

Tahap Pembuatan penelitian yang dilakukan (Faisal dkk, 2017) menjelaskan bahwa untuk pembuatan komik elektronik terdapat empat aplikasi software yang dapat digunakan untuk membuat atau menyusun komik elektronik, diantaranya adalah Flash, adalah software yang mempunyai kemampuan menggambar sekaligus merubahnya menjadi animasi, dan mudah dipelajari untuk saat ini seringkali digunakan pula untuk keperluan lain seperti pembuatan game, presentasi, animasi pembelajaran bahkan pembuatan film. Animasi yang dihasilkan flash berupa file movie. Corel Draw, merupakan editor grafik vector yang dikembangkan oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bertempat di Ottawa, Kanada. Adobe photoshop, aplikasi yang dibuat oleh Adobe system, dikhususkan untuk mengedit foto atau gambar, serta pembuatan efeknya. Comic life, program aplikasi

untuk membuat komik, telah mendapat penghargaan dalam prestasi mengkreasikan komik. Aplikasi ini dapat menghasilkan berbagai gambar, foto, kartu dan sebagainya, templates yang tersedia mempermudah pengguna untuk menggunakan layout halaman.

Prosedur Penggunaan Model langkah-langkah penggunaan komik elektronik sebagai berikut : Guru mempersiapkan komik elektronik tematik yang digunakan. Tema disesuaikan dengan komik elektronik tematik yang akan diberikan pada hari ini. Guru memasukkan file komik elektronik kedalam perangkat komputer. Guru mengarahkan anak untuk membuka file yang telah di siapkan sebelumnya. Anak diminta untuk mengklik dua kali pada file yang sudah ada di layar komputer. Guru menyampaikan tema dan cerita komik elektronik yang akan digunakan pada hari ini. Anak mendengarkan dan memperhatikan gambar yang disampaikan. Guru meminta anak melanjutkan cerita yang belum memiliki teks pada komik. Anak mengungkapkan gagasannya sesuai dengan gambar yang ada dikomik elektronik tematik. Anak diminta menceritakan kembali secara runtut komik yang telah diceritakan guru terkait dengan pengalaman yang ada di komik elektronik. Kegiatan membaca komik elektronik selesai. Guru meminta anak untuk menutup kembali file yang telah dibuka.

Mencermati latar belakang pemikiran, gambaran dan tujuan pelaksanaan pembelajaran di atas, penulis tertarik untuk meneliti secara mendalam tentang Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik Untuk Pengenalan Keselamatan Kepada Anak Usia Dini.

## **METODE**

Jenis metode pada penelitian ini adalah pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Menurut (Arifudin, 2023) bahwa penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Ali Maksun dalam (Haris, 2023), mengemukakan istilah produk ini bisa diartikan sebagai perangkat keras (*hardware*) atau perangkat lunak (*software*), seperti model pembelajarn interaktif, model bimbingan dan sebagainya.

Endang Mulyatiningsih dalam (Hoerudin, 2023) menyebutkan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Lebih lanjut menurut (Mardizal, 2023) bahwa produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah.

Model pengembangan yang bisa digunakan, salah satunya adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran (Hanafiah, 2021). Model penelitian ADDIE dipilih dalam penelitian ini berdasarkan atas pertimbangan bahwa model ini disusun secara sederhana dan terstruktur dengan sistematis membuat model desain mudah dipahami dan diaplikasikan sehingga dirasa akan lebih efektif, dinamis dan mendukung penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry dikutip (Rahayu, 2020) menggunakan lima tahap pengembangan, yaitu: 1) Analysis, yaitu melakukan

analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan, 2) Design, tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan, 3) M Development, pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan, 4) Implementation, implementasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat, serta 5) Evaluation, yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Penelitian ini dilaksanakan di Pusat PAUD Cempaka Asri Lebak Banten dengan subjek penelitian yaitu anak berusia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data non tes. Teknik non tes yang digunakan berupa angket yang diisi oleh guru. Menurut Suharsimi Arikunto dikutip (Fitria, 2020) mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi angket dan instrumen tes shooting pada sepak bola.

Penentuan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Menurut (Tanjung, 2023) bahwa angket adalah berupa daftar pertanyaan tertulis yang harus ditanggapi oleh responden. Responden menanggapi dengan cara memilih alternatif jawaban yang sudah ada. Instrumen tersebut disusun untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai fasilitas pendukung belajar.

Tahap analisis adalah suatu tahap pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk, dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah sumber belajar. Pengumpulan informasi ini berupa analisis kebutuhan, analisis perangkat keras, dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membuat produk (Hanafiah, 2022). Menurut Muhadjir dalam (Mayasari, 2023) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Teknik analisis data statistic deskriptif dalam bentuk deskripsi presentase. Tahap-tahap dalam model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut ini. Analisis adalah pelaksanaan kegiatan observasi situasi lapangan dan lingkungan sehingga dapat peneliti untuk mengidentifikasi beberapa kebutuhan dalam memunculkan masalah dasar yang dihadapi untuk mengenalkan keamanan kepada anak, sehingga dapat ditemukan media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan anak dan mudah dalam penggunaannya. Pengembangan merupakan tindak lanjut dari tahap analisis, peneliti akan mulai merancang dan mengembangkan media pembelajaran komik dari hasil

analisis yang sudah didapatkan pada tahap sebelumnya. Pengembangan merupakan proses pembuatan media berdasarkan desain yang sudah peneliti rancang, lalu menentukan luaran penyajian media elektronik untuk tahap validasi oleh para ahli dan diuji cobakan kepada pendidik dan orangtua murid yang berada di Pusat PAUD Cempaka Asri. Implementasi dilakukan untuk melakukan validasi dan uji cobakan kepada pengguna, yaitu anak, orangtua dan pendidik. Penguji validasi akan diberikan instrument penilaian, lalu guru dan orangtua akan diberikan angket penilaian yang sudah disusun. Jika pada tahap uji coba yang dilakukan mendapatkan tanggapan yang baik maka produk sudah dapat dikatakan layak untuk digunakan. Tetapi masukan dari pendidik dan orangtua pada tahap ini dapat menjadi pertimbangan perbaikan pada komik elektronik sehingga diharapkan komik elektronik ini dapat membantu orangtua dan pendidik dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dilakukan uji pakat kepada ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, pendidik dan orangtua dari anak yang berada direntang usia 5-6 tahun dan melakukan penilaian dengan menggunakan penilaian dengan kriteria penilaian angket pada table 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Angket

| <b>Kriteria</b>    | <b>Score</b> |
|--------------------|--------------|
| Sangat Baik        | 5            |
| Baik               | 4            |
| Sedang             | 3            |
| Kurang Baik        | 2            |
| Sangat Kurang Baik | 1            |

Hasil presentase score rata-rata yang diperoleh dari masing-masing ahli, guru dan orangtua kelompok B kemudian dirata-ratakan Kembali untuk mendapatkan nilai yang dapat mewakili responden, dapat dilakukan dengan cara menjumlahkan keseluruhan nilai dari responden kemudian membaginya dengan jumlah responden. Pengambilan keputusan yang dibuktikan dalam penelitian ini menggunakan konversi tingkat pencapaian dengan indicator score kuisioner pada table 2.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Validasi

| <b>Presentase</b> | <b>Kategori</b> |
|-------------------|-----------------|
| 100 % - 86 %      | Sangat Valid    |
| 85 % - 71 %       | Valid           |
| 70 % - 65 %       | Cukup Valid     |
| <64%              | Kurang Valid    |

Pada tahap ini hasil menentukan kelayakan model dapat digunakan dan memenuhi kualifikasi sehingga dilanjutkan pada tahap evaluasi. Tahap evaluasi pada bagian ini produk dinilai keseluruhan untuk dapat mengetahui nilai akhir dari produk yang dikembangkan. Kemudian berkaitan dengan kekurangan yang ada pada produk nantinya akan direvisi sampai memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan masukan dari ahli sampai komik elektronik untuk pengenalan keamanan anak dapat siap digunakan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini dan membantu orangtua untuk mengenalkan keamanan dengan cara yang mudah.

## HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk pembelajaran berupa komik elektronik yang dapat digunakan sebagai pengenalan keamanan untuk anak usia dini, khususnya untuk anak usia 5-6 tahun yang berada di PAUD Cempaka Asri. Pengembangan media komik elektronik ini juga merupakan alat permainan edukatif yang dapat digunakan dengan menggunakan handphone, computer maupun laptop sehingga memudahkan pendidik dan orangtua untuk menyampaikan informasi, menggunakan model pengembangan ADDIE dengan menggunakan tahapan sebagai berikut: analisis dilakukan dengan observasi untuk mengumpulkan informasi kebutuhan dan melakukan pengamatan secara langsung. Hal ini dilakukan dengan tujuan sebagai dasar pembuatan komik yang dibutuhkan untuk mengenalkan keamanan kepada anak usia dini. Hasil analisis yang dilakukan peneliti untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan keamanan untuk anak usia dini.

Pada tahap desain peneliti mulai membuat skenario dan alur cerita yang akan dibuat untuk komik elektronik yang terdiri dari ide dasar, alur cerita, karakter tokoh, latar belakang dan tempat. Skenario dibuat berdasarkan dari kegiatan yang dilakukan anak sehari-hari, alur ceritanya dibuat dengan sederhana namun dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi terkait keamanan anak usia dini. Setelah itu penulis membuat sebuah tokoh yang dijadikan sebagai tokoh utama dalam cerita tersebut. Lalu membuat tool dalam setiap lembar komik untuk menyalurkan ide cerita dengan memvisualisasikan adegan dalam scenario.

Pengembangan dilakukan agar produk sesuai dengan kebutuhan anak dalam mengenalkan keamanan kepada anak usia dini dengan membuat desain komik peneliti lanjutan dengan proses pembuatan gambar dikomik, proses ini dilakukan secara digital menggunakan software, setelah pembuatan sketsa dilanjutkan pada pewarnaan komik elektronik karena proses mewarnai dan memilih warna agar anak tertarik dan sesuai dengan alur cerita, proses mewarnai komik ini juga dilakukan secara digital dengan menggunakan software yang sama dengan proses pembuatan sketsa. Lalu proses yang dilakukan ini dijadikan output penelitian untuk menampilkan kualitas gambar yang baik dilakukan secara online dan disimpan dengan format Portable Document Format (PDF).



Gambar 1. Sampul Komik Elektronik



Gambar 2. Tokoh Utama pada Komik Elektronik



Gambar 3. Anak diminta Menyebutkan Kegiatan yang Harus dilakukan

Implementasi dilakukan untuk uji coba oleh validator ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, Pendidik PAUD dan Orangtua dan didapatkan hasil yang didapat dari beberapa pakar dan pengguna dengan hasil uji kelayakan media pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 3. Uji Kelayakan Media Pembelajaran

| Responden     | Presentasi | Keterangan   |
|---------------|------------|--------------|
| Ahli Media    | 80%        | Valid        |
| Ahli Materi   | 90%        | Sangat Valid |
| Ahli Bahasa   | 85%        | Valid        |
| Pendidik PAUD | 87%        | Sangat Valid |
| Orangtua      | 85%        | Valid        |

Hasil validasi yang dilakukan oleh pakar mengenai tampilan komik elektronik dan tampilan secara menyeluruh dari komik elektronik yang telah dibuat. Dari hasil yang diperoleh validator ahli media mendapatkan 80% dan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini. Ahli materi 90% sangat valid untuk digunakan pada pembelajaran karena Bahasa yang disajikan mudah dipahami oleh anak usia dini. Pada pakar Bahasa didapatkan 85% dimana bahasa sesuai untuk anak usia dini sehingga layak untuk digunakan oleh pendidik dan digunakan untuk anak usia dini. Selanjutnya pendidik PAUD menyatakan media pembelajaran mudah digunakan dalam pembelajaran,



dan manfaat media untuk kegiatan belajar mengajar. Orangtua mengenai penyajian komik dapat menarik anak, cerita yang disajikan juga mudah dipahami anak. Dan dapat menambah pemahaman anak tentang keamanan untuk anak usia dini. Dan pada hasil orangtua didapatkan 85% yang termasuk dalam kualifikasi valid sehingga hasil yang didapatkan layak dapat digunakan untuk anak usia dini. Hal ini sesuai dengan penelitian (Mayasari, 2021) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran anak usia dini harus mudah digunakan agar membantu siswa PAUD menggunakannya dalam proses belajar.

Evaluasi atau tahapan yang terakhir pengembangan media pembelajaran komik elektronik untuk pengenalan keamanan kepada anak usia dini, tahap ini merupakan tahapan untuk menganalisis kevalidan dan kelayakan serta mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media komik elektronik dapat dinyatakan layak. Menurut (Mayasari, 2022) bahwa kelayakan media pembelajaran dilihat dari sejauh mana tingkat kemudahan dalam menggunakannya.

Berdasarkan dari hasil analisis validasi, dan uji coba media komik elektronik layak untuk digunakan sebagai bahan ajar pengenalan keamanan kepada anak usia dini. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Rahmawati, 2017) bahwa menghasilkan pengembangan media komik elektronik yang layak digunakan untuk anak usia dini dapat meningkatkan pemahaman anak usia dini dan penggunaannya dapat menjadi solusi permasalahan penggunaan gadget oleh orang tua di rumah. Di tambah dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dewi, 2017) menghasilkan pengembangan media komik elektronik yang layak digunakan mampu untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar tentang percakapan hidup, membantu mengaktifkan siswa secara fisik dan emosi, serta mempermudah siswa dalam belajar.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa mengembangkan media komik elektronik dapat mengajarkan kepada anak tentang keamanan kepada Anak Usia Dini dengan mengenalkan sebab terjadinya musibah dan dampak yang akan terjadi serta solusi yang diberikan sesuai dengan alur cerita komik elektronik sehingga diharapkan pendidik maupun orangtua mudah untuk menggunakan dan meminimalisir terjadi hal-hal yang berakibat keamanan anak.

## **KESIMPULAN**

Berdasar pada temuan data dan pembahasan hasil penelitian sebagaimana tersebut di atas, maka dapat disebutkan bahwa rancangan model pembelajaran menggunakan komik elektronik merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan pendidik untuk mengenalkan keamanan dan keselamatan anak dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik dan kalimat yang mudah dipahami anak, penggunaannya yang dapat di akses menggunakan laptop, computer atau smartphone memudahkan anak untuk mengakses komik elektronik ini dengan berbagai judul komik yang disesuaikan dengan kebutuhan anak. Model pembelajaran ini diharapkan menjadi alternatif pendidik dalam mengenalkan keamanan dan keselamatan anak pada saat pembelajaran dari rumah dimasa pandemic.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terimakasih kepada dosen pengampu mata kuliah orientasi baru dalam Pendidikan sehingga penulis dapat mengembangkan sebuah produk pembelajaran secara digital untuk digunakan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini dan orangtua murid yang berada pada rentang usia 5-6 Tahun.

## REFERENSI

- Aggleton. "Defining Digital Comics: A British Library Perspective." *Journal of Graphic Novels and Comics.*, 2018, 1–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1503189>.
- Apiyani, A. (2022). Implementasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Guru Madrasah Dalam Meningkatkan Keprofesian. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 499–504. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.443>
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia* 1, no. 1 : 50–58.
- Dewi. (2017). Korelasi Efektivitas Komunikasi Dan Latar Belakang Etnis/Suku Orangtua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Raudlatul Athfal Kabupaten Pasuruan. *Seling* 3, no. 1: 99–114.
- Faisal dkk. (2017). Peningkatan Kualitas Pendidikan Anak Dengan Pembangunan Komik Elektronik. *Ikraith-Informatika* 1, no. 2: 24–29.
- Fitria, N. (2020). Analisis Faktor-Faktor Terhadap Pengambilan Keputusan Calon Mahasiswa Untuk Memilih Jurusan Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 1, no. 2: 120–127.
- Fitria, N. (2023). Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 03: 2239–52.
- Hanafiah, H. (2021). Pelatihan Software Mendeley Dalam Peningkatan Kualitas Artikel Ilmiah Bagi Mahasiswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(2), 213–220. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jkam.v5i2.15334>
- Hanafiah, H. (2022). Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru melalui Supervisi Klinis Kepala Sekolah. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4524–4529. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1049>
- Haris, I. (2023). Pengenalan Teknis Penggunaan Software Turnitin Dan Mendeley Dekstop Untuk Meningkatkan Kualitas Karya Ilmiah Mahasiswa Baru. *Journal Of Human And Education (JAHE)* 3, no. 2: 172–178.
- Hoerudin, C. W. (2023) Strategi Supervisi Pengawas Sekolah Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Bermutu. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)* 2, no. 2: 39–50.

- Mardizal, J. (2023). Model Kepemimpinan Transformational, Visioner Dan Authentic Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Era 4.0. *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 5: 2994–3003.
- Mayasari, A. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Mayasari, A. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>
- Mayasari, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Nilai Melalui Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)* 1, no. 1: 47–59.
- Nurbaeti, N. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia* 3, no. 2 : 98–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.328>.
- Rahayu, Y. N. (2020). *Program Linier (Teori Dan Aplikasi)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodad Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 : 99–106. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>.
- Rahmawati, I. Y. (2017). Komik Sebagai Inovasi Dalam Pengenalan Keterampilan Menulis Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD* 2, no. 2 : 62–69.
- Sulaeman, D. (2022). Implementasi Media Peraga Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1: 71–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3035>.
- Supriani, Y. (2023). Partisipasi Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Plamboyan Edu* 1, no. 1: 95–105.
- Tanjung, R. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Menulis Jurnal Ilmiah.” *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)* 1, no. 1 : 42–52.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v1i1.45>
- VF Musyadad. (2022). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1936–1941. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.653>
- Wahyu, M. K. (2017) *Efektifitas Penerapan Media Komik Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Berbahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas XI MAN Pangkep*. Makasar : UIN Alauddin.