

PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK MATERI PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT TENTANG PEMELIHARAAN KESEHATAN PENYAKIT MENULAR DBD UNTUK PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

FERI BUDI SETYAWAN¹⁾, DWIKA PRIYA HADI KUSUMA^{2*)}

Korespondensi Penulis: dwika2000005270@webmail.uad.ac.id

1) 2) Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ahmad Dahlan

Jl. Ki Ageng Pemanahan 19 Sorosutan, Umbulharjo, Yogyakarta

Disubmit: Januari 2024; Direvisi: April 2024; Diterima: Mei 2024

DOI: 10.35706/judika.v12i2.11108

ABSTRACT

This research aims to determine the feasibility of e-comics media for PHBS material on health care for dengue infectious diseases for class V elementary school students. The type of research is included in the research and development type using the ADDIE development method which has 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection techniques using qualitative analysis and quantitative analysis. The results showed that the e-comics media developed received an assessment from media expert validators obtained a score of 95 with the category "very good", the results of the assessment of material expert validators 77 with the category "good", the results of the assessment from the expert validators of 88 with the category "very good" and the assessment results of students obtained a value of 100 with the category "very feasible", so it can be concluded that the PHBS e-comic media on the maintenance of dengue infectious disease health fever for class V students of elementary school that has been developed is suitable for use by student.

Keywords: E-comics, PHBS, Health Care for Dengue Infectious Diseases

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media e-komik materi PHBS tentang pemeliharaan kesehatan penular DBD untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian *research and development* dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-komik yang dikembangkan mendapatkan penilaian dari validator ahli media memperoleh nilai 95 dengan kategori "sangat baik", hasil penilaian validator ahli materi 77 dengan kategori "baik", hasil penilaian dari validator ahli bahasa 88 dengan kategori "sangat baik" dan hasil penilaian dari peserta didik memperoleh nilai 100 dengan kategori "sangat layak", sehingga dapat disimpulkan bahwa media e-komik PHBS pada pemeliharaan kesehatan penyakit menular DBD untuk peserta didik kelas V sekolah dasar yang telah dikembangkan mampu digunakan untuk peserta didik.

Kata Kunci: E-komik, PHBS, Pemeliharaan Kesehatan Penyakit Menular DBD

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tiang utama suatu bangsa dalam menentukan kualitas sumber daya manusia melalui peningkatan kecerdasan, keterampilan serta kepribadian yang sesuai dengan Pancasila. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Pendidikan adalah kesadaran upaya untuk menciptakan sebuah warisan kebudayaan dari suatu generasi ke generasi selanjutnya (Rahman dkk., 2022). Menurut Undang - Undang No. 20 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 menyebutkan bahwasanya pendidikan nasional bertujuan untuk memberikan peluang perkembangan bagi siswa supaya menjadi individu yang memiliki keimanan dan ketaqwaan pada Tuhan YME, memiliki akhlak yang baik dan ilmu yang mumpuni, memiliki kesehatan yang baik, terampil dan inovatif serta yang berdemokrasi (Pristiwanti dkk., 2022).

Pada hakikatnya, mengajar jika dilakukan dengan baik telah dikatakan kreatif. Kunci keberhasilan pengembangan kreatif itu terletak pada mengajar dengan kreatif dan efisien dalam interaksi yang kondusif. Hal ini tidaklah mudah dan dibutuhkan keahlian dan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran agar tercapai apa yang diharapkan. Di sekolah dasar, kegiatan pembelajaran diberikan selama enam tahun, pada saat inilah anak didik dikondisikan untuk dapat bersikap sebaik-baiknya. Pengertian sekolah dasar sebagai basis pendidikan harus benar-benar

dapat dipahami oleh semua orang sehingga mereka dapat mengikuti pola pendidikannya. Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dapat meningkatkan belajar peserta didik. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada setiap peserta didik. Seperti yang diketahui, bahwa dalam belajar peserta didik dapat melibatkan berbagai aktivitas dan partisipasi peserta didik, antara lain membaca, menulis, mendengarkan dan berpikir (Magdalena dkk., 2021). Maka dari itu hal-hal yang dapat dikembangkan dalam proses belajar mengajar sekaligus suatu faktor yang dapat menjadi solusi bagi masalah ketidakmampuan guru tersebut ialah berkaitan dengan penerapan media belajar, yang mana media belajar tersebut ada baiknya dikembangkan oleh pendidik sendiri, sehingga guru bisa menjelaskan materi ajar pada siswa dengan baik dan bermanfaat bagi perkembangan hasil belajar peserta didik (Wulandari dkk., 2023).

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar yang mana dalam pengembangannya kini, media pembelajaran tidak hanya dilihat sebagai alat bantu pengajaran saja namun ialah komponen yang terpadu pada mekanisme pendidikan. Sebelum pengembangan teknologi berlangsung, media belajar pada awalnya memiliki fungsi sebagai alat bantu visual dalam proses belajar mengajar, yakni sebagai fasilitas untuk menunjang minat belajar siswa, memberikan definisi yang konkret dan memudahkan pemahaman materi serta dapat meningkatkan daya berpikir. Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan kehadiran teknologi, muncullah beragam alat peraga audio-visual yang

menitikberatkan pada aplikasi pengalaman yang nyata. Media pembelajaran berbasis teknologi bisa menghasilkan pengalaman yang terpadu mengenai materi yang konkret hingga abstrak (Wahid, 2018). Dengan adanya perkembangan teknologi merupakan suatu solusi bagi dunia pendidikan khususnya karena dapat dijadikan ajang pengembangan instrumen pendidikan salah satunya yakni media pembelajaran. Hal tersebut diyakini sebab teknologi merupakan jawaban dari seluruh permasalahan dalam segala bidang, termasuk dalam pengembangan media pembelajaran (Indriasih, 2020).

Teknologi dapat dimanfaatkan untuk proses pengembangan bahan ajar digital, salah satunya yakni media e-komik atau komik digital. Sejalan dengan berkembangnya masa, komik bukan cuma dalam rupa cetak. Pesatnya perkembangan teknologi membuat media digital menggeser media konvensional sebagai media terbaru untuk membuat komik. Komik digital yang dibuat ini memanfaatkan situs internet dalam pengaplikasian dan penerbitan serta pemanfaatan situs-web membuat komik digital yang dibuat lebih murah daripada komik versi cetak. Selain itu, komik jenis ini juga dapat dibuka kapan saja dan dimana saja. Sehingga disamping meningkatkan minat baca siswa, media komik sangat efektif dalam mentransfer nilai-nilai yang dalam penelitian ini nilai tentang perilaku hidup bersih dan sehat. Pengaplikasian e-komik diharapkan dapat memberikan motivasi dalam proses pembelajaran siswa. Melalui pemanfaatan e-komik, diharapkan siswa dapat belajar dengan menerapkan contoh cerita yang tersedia dalam komik digital tersebut (Indriasih, 2020). Adapun materi komik tersebut dapat diambil dari berbagai aplikasi dalam kehidupan keseharian yang bermanfaat untuk siswa, baik pada ranah keluarga, sekolah ataupun kehidupan

bermasyarakat. Salah satu materi yang dapat dicantumkan dalam pengembangan komik digital ialah berkaitan dengan kesehatan.

Mutu kesehatan hingga sekarang tak dapat dikatakan baik sebab masih masifnya permasalahan kesehatan yang berlangsung terutama pada anak sekolah dasar. Masalah gaya hidup ataupun sikap kesehatan pada siswa sekolah dasar umumnya berhubungan dengan kebersihan pribadi dan lingkungan (Cahyadi, 2022). Salah satu penyakit yang disebabkan muncul karena faktor lingkungan, salah-satunya yakni Demam Berdarah Dengue (DBD) yang dikarenakan oleh penyebaran virus dengue. Demam berdarah merupakan penyakit akut dengan manifestasi klinis pendarahan yang besar bahkan menimbulkan dampak terparah yakni kematian. Demam berdarah bisa menjangkiti beragam umur baik itu dari usia balita sampai usia rentan, namun lebih pasif terjadi pada anak-anak (Cahyadi, 2022). Pada umumnya, untuk meminimalisir demam berdarah dapat dilakukan dengan menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat (Hasibuan dkk., 2021). Kemunculan beragam penyakit yang tidak jarang menjangkiti siswa sekolah dasar tersebut semakin membuktikan bahasanya konsep Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) masih minim dan kurang memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan oleh ahli kesehatan. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah aktivitas sosialisasi yang bisa menambah wawasan, pembiasaan dan perilaku yang nyata mengenai PHBS untuk siswa sekolah dasar. Wawasan mengenai PHBS ini sangat perlu disebarluaskan khususnya pada anak tingkat sekolah dasar, yang bertujuan untuk memodifikasi gaya hidup anak tingkat sekolah dasar yang pada umumnya kurang memperhatikan kesehatan.

Hasil pra-penelitian yang telah dilakukan peneliti pada Jumat tanggal 9 Juni 2023 di SD Muhammadiyah Mrisi melalui kegiatan observasi dan wawancara

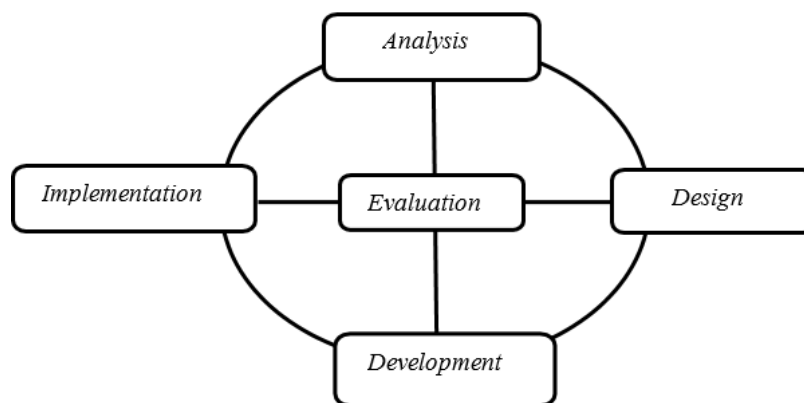
dengan kepala sekolah didapatkan sejumlah fakta bahwa siswa mengalami beberapa kendala selama proses pembelajaran diantaranya: (1) siswa terlihat bosan dan pasif karena luasnya cakupan materi dan perbedaan taraf berpikir siswa yang membuat peserta didik sulit memahami penjelasan guru; (2) kurangnya variasi pembelajaran yang sesuai dengan minat peserta didik meskipun guru sudah menggunakan model dan metode pembelajaran yang beragam; (3) terbatasnya bahan ajar dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran karena peserta didik terpaku pada buku siswa dengan pemberian contoh sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian untuk masalah kesehatan di SD Muhammadiyah Mrisi untuk peserta didiknya masih 50 % paham pentingnya menjaga kebersihan baik kebersihan dalam maupun kebersihan luar. Oleh karena itu, guru harus mengajarkan lebih pentingnya hidup bersih dan sehat di lingkungan sekitar agar terhindar dari penyakit. Tidak hanya itu, untuk menerapkan PHBS SD Muhammadiyah Mrisi ini melakukan program Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) untuk membantu kesehatan peserta didik di lingkungan sekolah. e-komik dipilih sebagai media pembelajaran PHBS karena beberapa alasan, yaitu: untuk menerjemahkan sumber verbal dan memperjelas pemahaman peserta didik; untuk memudahkan peserta didik berimajinasi kejadian-kejadian yang terdapat dalam gambar; untuk membantu peserta didik mengungkapkan ide berdasarkan gambar narasi yang menyertainya; dan untuk mengkonkritkan pembelajaran dan memperbaiki kesan-kesan yang salah dari ilustrasi secara lisan dari cerita komik.

METODOLOGI

Penelitian ini mengembangkan media e-komik dengan menggunakan metode pengembangan yang biasa kita kenal dengan (*Research and Development*)

R&D. Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan dalam menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifan produk yang dikembangkan (Sholeh, 2021). Metode pengembangan R&D ini menggabungkan dua jenis penelitian yaitu, penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif (Sugiyono, 2018). Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang berbentuk data berupa angka-angka hasil penilaian kelayakan produk dari para ahli dan siswa. Sedangkan, penelitian kualitatif adalah data yang didapatkan dari kritik dan saran terkait kualitas media yang dikembangkan. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media e-komik materi PHBS tentang menjaga kesehatan agar tidak terkena penyakit siswa kelas 5 SD Muhammadiyah Mrisi untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya menjaga kesehatan guna menunjang PHBS dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan media e-komik ini didasari model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang terdiri dari lima langkah yaitu (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (Masturah dkk., 2018). Lima langkah prosedur pengembangan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini merupakan jenis data campuran yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari penelitian media *E-komik* yang diberikan oleh para ahli dan respon peserta didik kelas 5 SD Muhammadiyah Mrisi sebagai subjek uji coba. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi kebutuhan di SD Muhammadiyah Mrisi, saran dosen pembimbing, para ahli, hasil keterangan angket, catatan lapangan, dan proses pengembangan. Dalam penilaian beberapa ahli berupa angket penilaian, sedangkan penilaian siswa berupa angket respon siswa terhadap media. Data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh digunakan sebagai bahan revisi media e-komik agar menjadi media yang lebih baik dan bermanfaat bagi siswa sekolah.

Teknik analisis data dalam penelitian serta pengembangan media ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa tanggapan, saran dan komentar dari para ahli dan siswa secara keseluruhan terhadap media e-komik yang telah dikembangkan. Setelah mendapatkan kritik dan saran oleh validator serta komentar dari siswa untuk pengembangan media e-komik Materi PHBS tentang pemeliharaan kesehatan peserta didik kelas 5 SD Muhammadiyah Mrisi dapat digunakan sebagai bahan perbaikan. Data kuantitatif yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan produk merupakan skor penilaian dari setiap indikator dengan 5 kriteria yang dilakukan oleh para ahli, terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan respon siswa. Lembarpenilaian kualitas media e-komik ini menggunakan skala Likert untuk mengolah data dari para ahli dan respon siswa. Data kuantitatif berupa skor penilaian menggunakan ya (1) atau tidak (0) dan skala likert dengan pilihan jawaban 1-4, sangat baik = 4, baik = 3, kurang = 2, dan sangat kurang = 1. Data tersebut diperoleh dengan cara menghitung skor setiap kriteria yang dihitung dari penilaian para ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan beberapa peneliti terdahulu dapat disimpulkan bahwa penerapan media e-komik materi PHBS tentang pemeliharaan kesehatan dari penyakit menular DBD dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Kemudian hasil penelitian menjelaskan penggunaan media e-komik dapat membuat pembelajaran didalam kelas lebih menyenangkan dan peserta didik dapat meningkatkan wawasan mereka dengan membaca e-komik serta meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran peserta didik. Data uji validasi dalam pengembangan media e-komik materi Perilaku PHBD tentang pemeliharaan kesehatan penyakit menular DBD untuk peserta didik kelas 5 sekolah dasar yang dijabarkan dengan model ADDIE.

Media e-komik ini yang berisi materi PHBS tentang pemeliharaan kesehatan penyakit menular DBD untuk peserta didik kelas 5 sekolah dasar telah melalui validasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Penyempurnaan produk media e-komik melalui tahap revisi oleh validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menghasilkan produk yang berkualitas. Adapun tahapan pengembangan e-komik materi PHBS tentang pemeliharaan kesehatan penyakit menular DBD untuk peserta didik kelas 5 sekolah dasar sebagai berikut.

1. Analysis

Tahap analisis produk media yang dilakukan adalah pengumpulan data berdasarkan analisis permasalahan dan kebutuhan media serta analisis karakteristik peserta didik.

a. Analisis Permasalahan dan Kebutuhan Media

Tahap awal yakni melakukan pengamatan melalui observasi dan wawancara tidak berstruktur dengan kepala sekolah SD Muhammadiyah Mrisi untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada di sekolah terkait dengan penggunaan media, sehingga diperlukan pengembangan media e-komik materi PHBS.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik siswa merupakan salah satu langkah awal yang sangat penting dalam mengembangkan sebuah media. Pengembangan media sebaiknya dilakukan terlebih dahulu menganalisis karakteristik siswa untuk mengetahui sikap dan karakter siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi analisis kebutuhan yaitu siswa kelas 5 di SD Muhammadiyah itu cukup aktif jadi guru harus benar-benar mampu mengkondisikan kelas saat pembelajaran. Pemahaman siswa tentang materi PHBS juga masih kurang sehingga dibutuhkan media yang dapat memotivasi siswa tentang pentingnya penerapan PHBS terutama tentang menjaga kesehatan tubuh agar tidak terkena penyakit DBD pada peserta didik kelas 5 sekolah dasar.

2. *Design*

Tahap design ini dilakukan perancangan produk e-komik yang meliputi desain grafis, mengumpulkan objek serta peneliti mendesain karakter dan panel dalam e-komik menggunakan perangkat lunak *adobe photoshop*. Kemudian mengumpulkan objek pendukung dalam tampilan e-komik supaya menarik untuk digunakan. Materi yang disajikan oleh peneliti dalam mengembangkan media e-komik ini adalah pada mata pelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) Kurikulum 13 BAB 11 dengan tema yaitu “ Pemeliharaan Kesehatan

dari Penyakit Menular dan Tidak Menular “ pada buku pegangan siswa kelas 5 sekolah dasar. Kemudian peneliti merancang susunan dalam pengembangan media e-komik yang berisi materi PHBS tentang “Terbebasnya dari DBD”.

3. *Development*

Pada tahap pengembangan peneliti melakukan pengembangan terhadap media yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Adapun langkah pada tahap pengembangan media antara lain:

a. Pembuatan Media

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan media yang disesuaikan dengan tahap desain yaitu membuat rancangan sketsa dari e-komik tersebut. Kemudian peneliti membuat layer dan panel e-komik berdasarkan rancangan dengan menggunakan perangkat lunak *adobe photoshop*. Pembuatan media dilakukan secara bertahap yaitu mendesain komik per halaman yang berisikan panel dialog, tokoh, gambar dan latar komik. Adapun dialog gambar dan latar disesuaikan dengan materi PHBS tentang Pemeliharaan Kesehatan dari Penyakit Menular dan Tidak Menular. Selanjutnya desain komik dikonversi ke dalam file dengan format PDF, file e-komik dengan format PDF kemudian disajikan ke dalam bentuk *web publu flipbook* untuk dilakukan publikasi dengan membagikan link yang tersedia dalam *web publu flipbook* untuk memudahkan akses membaca e-komik yang telah peneliti susun.

b. Validasi Media

Penilaian produk media e-komik dilakukan berdasarkan lembar penilaian para ahli antara lain ahli materi, ahli media, dan ahli media. Hasil penilaian yang dilakukan oleh validasi para dosen ahli dapat berupa penilaian, saran, masukan, kritikan, dan solusi untuk digunakan sebagai pedoman melakukan revisi

produk. Kemudian dari hasil dari validasi tersebut diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{\sum x}{\sum maks} \times 100,$$

dengan N adalah nilai, $\sum x$ adalah Jumlah skor yang diperoleh, dan $\sum maks$ adalah jumlah skor maksimal.

Selanjutnya hasil dari olah data tersebut mengkategorikan sesuai nilai yang telah di klasifikasi kualitas produk dalam Tabel 1 (Hermawan, 201).

Tabel 1. Kategori Penilaian

Rentang Skor	Keterangan
0 - 46	Sangat Kurang
47 - 60	Kurang
61 - 73	Cukup
74 - 85	Baik
86 - 100	Sangat Baik

4. *Implementation*

Pada tahap implemementasi ini media yang sudah di kembangkan siap di implementasikan di kelas 5 SD Muhammadiyah Mrisi. Pengembangan media e-komik digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Peneliti bertugas sebagai orang yang mencatat bagaimana kegiatan pembelajaran menggunakan media e-komik. Setelah itu peneliti memberikan angket respon kepada siswa yang berisikan pertanyaan tentang kualitas media e-komik. Selanjutnya peneliti melakukan analisis data yang diperoleh dari hasil angket respon yang diberikan kepada siswa. Jika hasil angket respon baik, maka media e-komik dapat dikatakan efektif.

5. *Evaluation*

Pada tahap evaluasi ini peneliti melakukan evaluasi terhadap pengembangan dan produk yang sesuai dengan model ADDIE. Proses evaluasi dilaksanakan

berdasarkan hasil data dari penilaian para ahli validasi yang telah diperoleh yaitu hasil data penilaian para ahli validasi. Adapun para ahli tersebut meliputi ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Selanjutnya pada tahap ini peneliti menganalisis kesalahan – kesalahan dari produk media e-komik, kemudian dilakukan revisi terhadap produk e-komik yang telah dikembangkan sesuai masukan dan saran yang telah diperoleh dari para ahli validasi. Produk akhir yang dihasilkan adalah media e-komik yang berkualitas.

Analisis data kuantitatif berdasarkan lembar penilaian para ahli meliputi ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Data yang diperoleh kemudian diolah untuk dijadikan pedoman penilaian kualitas e-komik pada materi PHBS tentang pemeliharaan kesehatan penyakit menular DBD. Adapun hasil validasi ahli disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Penilaian Para Ahli Validasi

No	Penilaian	Nilai	Kategori
1.	Ahli Bahasa	88	Sangat Baik
2.	Ahli Materi	77,5	Baik
3.	Ahli Media	95	Sangat Baik
Jumlah			260,5
Nilai Rata- Rata			86,84
Kategori			Sangat Baik

Adapun hasil penilaian mengenai media e-komik kepada peserta didik disajikan dalam Tabel 3. Analisis data kuantitatif berdasarkan lembar penilaian peserta didik. Data yang diperoleh kemudian diolah untuk dijadikan pedoman penilaian kualitas e-komik pada materi PHBS tentang pemeliharaan kesehatan penyakit menular DBD.

Tabel 3. Penilaian Respon Peserta Didik

No.	Nama Siswa	Pernyataan								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	Bintang	1	1	1	1	1	1	1	1	8
2.	Fajri	1	1	1	1	1	1	1	1	8
3.	Ayu	1	1	1	1	1	1	1	1	8
4.	Hamid	1	1	1	1	1	1	1	1	8
5.	Fatir	1	1	1	1	1	1	1	1	8
6.	Ali	1	1	1	1	1	1	1	1	8
7.	Rasyid	1	1	1	1	1	1	1	1	8
8.	Citra	1	1	1	1	1	1	1	1	8
9.	Yuni	1	1	1	1	1	1	1	1	8
10.	Abdi	1	1	1	1	1	1	1	1	8
		Jumlah								80
		Skor								100
		Kategori								Sangat Baik

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media e-komik materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat tentang pemeliharaan kesehatan dari penyakit menular DBD dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kualitas Produk yang dikembangkan dapat dilihat berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan hasil validasi para ahli. Penilaian dari ahli bahasa diperoleh nilai 88 dengan kategori “Sangat Baik”, ahli materi dengan nilai 77 dengan kategori “Baik”, dan ahli media dengan nilai 95 dengan kategori “Sangat Baik”. Penilaian yang diperoleh menunjukkan bahwa media e-komik materi PHBS tentang pemeliharaan kesehatan penyakit menular DBD Untuk peserta didik kelas V sekolah dasar memiliki kualitas yang “Sangat Baik”.
2. Kualitas produk media yang dikembangkan telah dilakukan penilaian oleh peserta didik kelas V sekolah dasar dengan memperoleh nilai 100 dengan kategori “Sangat Baik” untuk digunakan dalam pembelajaran.

Terdapat keterbatasan yang diperhatikan bagi peneliti-peneliti yang akan datang dalam menyempurnakan penelitiannya. Penelitian ini memiliki kekurangan yang harus diperbaiki. Penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap validasi oleh para ahli.

DAFTAR RUJUKAN

- Cahyadi, A. 2022. Perilaku hidup bersih dan sehat anak sekolah dasar di SDN 13 Kolo Kota Bima. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*. 7(4), 961-964.
- Hasibuan, S., Rezeki, S., Paradhiba, M., dan Riand, L. 2021. Gerakan masyarakat hidup sehat terhindar penyakit demam berdarah dengue. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Kesehatan)*.3(1), 56-59.
- Hermawan, I. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif & Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan
- Indriasih, D., Sumaji, Badjuri, dan Santoso. 2020. Pengembangan e-comic sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecakapan hidup anak usia dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 10(2), 154-162.
- Magdalena, I., Shodikoh, A., dan Pebrianti, A. 2021. Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajarsiswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*. 3(2), 312-325.
- Masturah, D. E., Mahadewi, L. P. P, dan Simamora, A. H. 2018. Pengembangan media pembelajaran pop up book pada mata pelajaran IPA kelas III sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undhiksa*. 6(2), 212–221.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., dan Dewi, R. S. 2022. Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(6), 7911–7915.
- Rahman, A., Munandar, S., Fitriani, A., Karlina, Y., dan Yumriani. 2022. Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*. 2(1), 1-8.
- Sholeh, M. 2019. Pengembangan media pop-up book berbasis budaya lokal keberagaman budaya bangsaku siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*. 4(1), 138-150.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahid, A. 2018. Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *ISTIQRA*. 5(2).

Wulandari, A., Salsabila, A., Cahyani, K., Nurazizah, T., dan Ulfiah, Z. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*. 5(2), 3928-3936.