

Pengembangan Media *E-Comic* dalam Mengenalkan Regulasi Emosi Anak Usia Dini

Anggi Satifa Nasution¹, Dewi Fitriani², Lina Amelia³, Ridha Miharti⁴

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Banda Aceh, Indonesia

Abstrak

Regulasi emosi merupakan salah satu kemampuan sosial-emosional yang penting dikenalkan sejak usia dini. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara di TKIT Baitushalihin Banda Aceh, beberapa anak masih membutuhkan pendampingan dalam mengelola emosi. Pengenalan emosi dilakukan melalui kegiatan bersama dan media video cerita anak, tetapi *e-comic* yang dilengkapi audio interaktif belum digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *e-comic* “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki dan Aira” sebagai media pendukung dalam mengenalkan regulasi emosi pada anak usia dini. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri atas 18 anak kelompok B3 usia 5–6 tahun. Media dikembangkan menggunakan Canva dan Heyzine dengan memuat empat emosi dasar, yaitu bahagia, sedih, marah, dan takut, melalui ilustrasi, alur cerita, dialog, dan audio interaktif. Kelayakan media dinilai melalui validasi ahli materi dan ahli media, sedangkan respons anak diperoleh melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar menggunakan skala Guttman. Hasil penelitian menunjukkan persentase kelayakan ahli materi sebesar 85,71% dan ahli media sebesar 93,75%, keduanya berkategori sangat layak. Respons anak pada uji coba kelompok kecil memperoleh 96,25% dan kelompok besar 95,83%, keduanya berkategori sangat layak. Dengan demikian, *e-comic* “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki dan Aira” sangat layak digunakan sebagai media pendukung dalam mengenalkan regulasi emosi pada anak usia dini.

Kata Kunci: *E-Comic*; regulasi emosi; anak usia dini; audio interaktif; media pembelajaran

Abstract

Emotion regulation is an important social-emotional skill that should be introduced from an early age. Based on preliminary observations and interviews at TKIT Baitushalihin Banda Aceh, several children still required assistance in managing their emotions. Emotion recognition was introduced through group activities and children's story videos; however, an *E-Comic* equipped with interactive audio had not yet been used. This study aimed to develop the *E-Comic* “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki dan Aira” as a supporting learning medium for introducing emotion regulation to early childhood. This study employed a *Research and Development* (R&D) method using the ADDIE development model. The subjects were 18 children aged 5–6 years from group B3. The media was developed using Canva and Heyzine and presented four basic emotions: happiness, sadness, anger, and fear through illustrations, storylines, dialogues, and interactive audio. The feasibility of the media was assessed by material and media experts, while children's responses were obtained through small- and large-group trials using the Guttman scale. The results showed that the material expert assessment obtained a feasibility percentage of 85.71% and the media expert assessment obtained 93.75%, both categorized as highly feasible. Children's responses in the small-group trial reached 96.25%, while the large-group trial reached 95.83%, both categorized as highly feasible. Therefore, the *E-Comic* “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki dan Aira” is highly feasible for use as a supporting medium for introducing emotion regulation in early childhood.

Keywords: *E-Comic*; emotion regulation; early childhood; interactive audio; learning media

Corresponding Author
Anggi Satifa Nasution,
Universitas Islam Negeri Ar-
Raniry Banda Aceh, Indonesia.
Email: 220210038@student.ar-raniry.ac.id

Article Information
Received: 1 August 2026
Accepted: 29 August 2026
Published: 10 September 2026

© 2026 Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. This article is published under the Creative Commons Attribution–ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>



1. Pendahuluan

Anak usia dini berada pada periode penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Pada masa ini, perkembangan tidak hanya mencakup aspek kognitif, bahasa, dan motorik, tetapi juga aspek sosial-emosional. Salah satu kemampuan sosial-emosional yang perlu dikenalkan dan dikembangkan sejak dini adalah kemampuan regulasi emosi (Rahmayunita, 2026). Regulasi emosi merupakan kemampuan individu dalam mengenali, mengelola, mengontrol, serta mengekspresikan emosi sesuai dengan situasi yang dihadapi. Kemampuan tersebut tidak berarti menghilangkan emosi, tetapi membantu individu menggunakan dan mengendalikan emosi secara fleksibel sehingga dapat memberikan respons yang sesuai terhadap lingkungan (Tito et al., 2024).

Bagi anak usia dini, kemampuan regulasi emosi penting karena berkaitan dengan cara anak memahami situasi sosial, memberikan respons, berperilaku, dan membangun hubungan dengan orang lain (Rahiem, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru di TKIT Baitushalihin Banda Aceh, diperoleh informasi bahwa pengenalan emosi dan cara meregulasikan emosi dilakukan dengan pendekatan yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing kelas. Pada kelompok B3 yang menjadi lokasi penelitian, guru mengenalkan berbagai emosi melalui kegiatan bersama, seperti mengajak anak mengekspresikan emosi marah, takut, dan sedih, serta membiasakan anak menyampaikan hal-hal yang membuat mereka merasa kurang nyaman dengan cara yang baik. Dalam kegiatan sehari-hari, masih terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam mengelola emosi, seperti menunjukkan perilaku tantrum, sehingga masih membutuhkan pendampingan guru untuk memahami dan menyampaikan perasaannya. Guru juga memanfaatkan media video berupa cerita anak yang membahas berbagai emosi sebagai salah satu media pengenalan emosi. Namun, berdasarkan hasil wawancara, e-comic yang secara khusus memuat pengenalan emosi dan cara meregulasikan emosi melalui alur cerita serta audio interaktif belum digunakan dalam pembelajaran di kelompok B3. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat membantu anak mengenali berbagai emosi sekaligus memahami cara yang tepat dalam merespons dan meregulasikan emosi melalui situasi yang konkret, menarik, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari anak.

Anak usia dini cenderung lebih mudah memahami informasi melalui pengalaman yang konkret, menarik, menyenangkan, dan melibatkan unsur visual (Muslimah et al., 2026). Penggunaan media yang tepat juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar serta membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan (Ani Daniyati et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi mengenai emosi, tetapi juga mampu menggambarkan situasi, karakter, ekspresi, dan alur kejadian yang dekat dengan kehidupan anak. Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi pendidik untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih inovatif, salah satunya *electronic comic (E-Comic)*.

E-Comic merupakan bentuk digital dari komik yang memadukan teks, gambar, dan alur cerita sehingga informasi dapat disampaikan secara menarik dan mudah dipahami (Khotimah et al., 2021). Pemilihan *e-comic* dalam penelitian ini didasarkan pada kemampuannya memadukan unsur visual dan naratif dalam penyampaian materi. Buku konvensional pada umumnya menyajikan informasi melalui teks dan gambar, sedangkan *e-book* pada dasarnya menyajikan buku dalam format digital. Kedua media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran, tetapi penelitian ini membutuhkan media yang mampu menggambarkan situasi emosional melalui karakter, ekspresi, dan alur cerita yang dekat dengan pengalaman sehari-hari anak. *e-comic* memungkinkan materi regulasi emosi disampaikan melalui rangkaian gambar dan cerita sehingga anak dapat memahami konsep melalui situasi yang konkret dan kontekstual. Dengan demikian, perbedaan *e-comic* yang dikembangkan dalam penelitian ini dengan *e-comic* pada umumnya tidak hanya terletak pada format digital, tetapi juga pada tujuan, substansi, alur cerita, karakter, dan situasi pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk mendukung pengenalan emosi dan regulasi emosi anak usia dini.

Selain unsur visual dan naratif, *e-comic* yang dikembangkan dalam penelitian ini dilengkapi dengan audio interaktif. Audio interaktif tidak hanya digunakan sebagai unsur pendukung atau hiburan, tetapi diintegrasikan untuk memperkuat penyampaian konteks emosional melalui dialog, suara, atau narasi yang berkaitan dengan situasi yang dialami karakter. Anak usia dini yang kemampuan membacanya masih berkembang dapat memperoleh informasi melalui perpaduan visual dan auditori sehingga audio dapat membantu memahami dialog, situasi, dan alur cerita. Melalui perpaduan ilustrasi, ekspresi karakter, cerita, dan audio, anak dapat mengamati situasi emosional sekaligus mendengar contoh ungkapan perasaan dan respons yang sesuai. Dengan demikian, audio interaktif dapat membantu

anak menghubungkan situasi yang dilihat dengan emosi yang dirasakan serta mengenali cara yang tepat untuk merespons dan meregulasikan emosi.

Pemanfaatan *e-comic* sebagai media pembelajaran telah dikembangkan dalam berbagai konteks pendidikan anak usia dini. Penelitian Lusiana, (2022) mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-comic* untuk meningkatkan minat baca anak usia dini dan menunjukkan bahwa media tersebut memperoleh respons positif serta dinilai layak digunakan. Selanjutnya, penelitian Amalia et al. (2021), mengembangkan komik elektronik untuk mengurangi perilaku bullying pada anak usia dini menggunakan model ADDIE. Penelitian Firiayanti et al. (2024), mengembangkan *e-comic* berbasis pendidikan karakter dan HOTS untuk mendukung kemampuan literasi. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa *e-comic* memiliki potensi sebagai media pembelajaran karena mampu menyampaikan materi melalui perpaduan teks, ilustrasi, dan alur cerita yang menarik bagi anak.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu lebih banyak memanfaatkan *e-comic* untuk mengembangkan kecakapan hidup, meningkatkan minat baca, mencegah bullying, menanamkan pendidikan karakter, serta mendukung pengembangan literasi. Pengembangan *e-comic* yang secara khusus dirancang untuk mengenalkan konsep regulasi emosi pada anak usia dini masih relatif terbatas dalam penelitian yang telah dikaji. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian pada aspek substansi dan fungsi media, khususnya masih terbatasnya pengembangan *e-comic* yang memadukan penyajian cerita visual dengan pengenalan emosi dan strategi regulasi emosi yang sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak usia dini (Salsabila & Tanjung, 2026).

Temuan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *e-comic* memiliki potensi sebagai media pembelajaran karena mampu menyajikan materi melalui perpaduan unsur visual dan naratif yang dekat dengan karakteristik belajar anak (Jusniani & Monariska, 2025). Namun, pemanfaatan *e-comic* dalam konteks pengenalan regulasi emosi pada anak usia dini masih memerlukan pengembangan lebih lanjut. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media yang tidak hanya menyajikan cerita secara visual, tetapi juga mengintegrasikan materi pengenalan emosi, cara meregulasikan emosi, dan audio interaktif melalui situasi yang konkret serta dekat dengan pengalaman sehari-hari anak (Ramadhani & Safutri, 2025). Dalam penelitian ini, *e-comic* dirancang dengan visualisasi dua dimensi, karakter, alur cerita, serta audio interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak usia dini. Penyajian cerita dan ilustrasi yang kontekstual, didukung dengan audio interaktif, diharapkan dapat membantu anak mengenali emosi yang dialami, memahami situasi yang memunculkan emosi, serta mengenali cara yang tepat untuk merespons dan meregulasikan emosi (Ramadhani & Safutri, 2025).

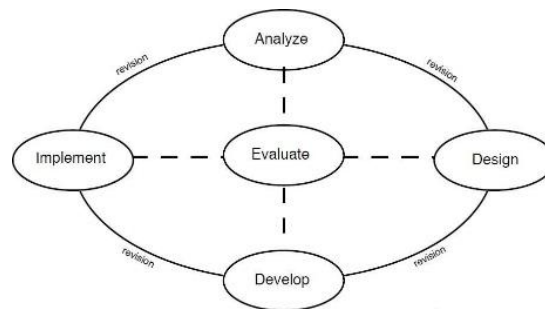
Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *e-comic* yang secara khusus mengintegrasikan pengenalan berbagai emosi dan strategi regulasi emosi melalui alur cerita yang kontekstual serta dilengkapi audio interaktif untuk anak usia dini. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang lebih banyak memanfaatkan *e-comic* untuk pengembangan kecakapan hidup, peningkatan minat baca, pencegahan bullying, pendidikan karakter, dan literasi, penelitian ini memfokuskan substansi media pada pengenalan emosi serta cara meregulasikan emosi melalui situasi yang dekat dengan pengalaman sehari-hari anak. Media yang dikembangkan tidak hanya menyajikan cerita dalam format komik digital, tetapi mengintegrasikan visualisasi dua dimensi, karakter, alur cerita, dan audio interaktif untuk memperkuat penyampaian situasi emosional, contoh ungkapan perasaan, serta respons yang sesuai terhadap emosi. Dengan demikian, kebaruan penelitian tidak hanya terletak pada penggunaan *e-comic* sebagai media digital, tetapi pada integrasi substansi regulasi emosi dan audio interaktif dalam penyajian cerita yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *e-comic* sebagai media pembelajaran untuk mendukung pengenalan regulasi emosi pada anak usia dini. Produk yang dikembangkan diharapkan memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak serta relevan dengan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Selain itu, media *e-comic* yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif bagi pendidik dalam

memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, menarik, dan interaktif untuk membantu anak mengenali emosi, memahami penyebab munculnya emosi, serta mengenali cara yang tepat untuk meregulasikan emosi dalam kehidupan sehari-hari.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media *e-comic* dalam mendukung kemampuan regulasi emosi anak usia dini. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Irwanto & Saputra, 2026).



Gambar 1

Bagan Penelitian Model ADDIE (Irwanto & Saputra, 2026)

Pada tahap *Analysis*, dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran dan karakteristik anak usia dini, khususnya terkait kemampuan mengenali dan mengelola emosi. Tahap *Design* dilakukan dengan merancang isi, alur cerita, karakter, ilustrasi, serta penyajian materi regulasi emosi dalam media *e-comic*. Pada tahap *Development*, media dikembangkan berdasarkan rancangan yang telah dibuat menggunakan Canva untuk merancang visual, karakter, ilustrasi, dan alur cerita, kemudian dikonversi menjadi *flipbook* menggunakan Heyzine *Flipbook*. Media dilengkapi audio interaktif berupa percakapan antar tokoh untuk membantu anak memahami situasi dan cara mengelola emosi melalui cerita (Hartati et al., 2026). Materi dalam media memuat empat emosi dasar, yaitu sedih, marah, takut, dan senang, yang disajikan melalui situasi yang dekat dengan pengalaman anak. Cerita melibatkan Kiki, Aira, dan Ibu Kiki dalam berbagai situasi untuk membantu anak mengenali, memahami, dan mengelola emosi secara sederhana. Setelah media selesai dikembangkan, produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba media pada anak, sedangkan tahap *Evaluation* dilakukan dengan menganalisis hasil validasi dan uji coba untuk mengetahui kelayakan serta respons anak terhadap media yang dikembangkan (Purnamasari et al., 2025).

Validator produk terdiri atas dua dosen tetap UIN Ar-Raniry Banda Aceh dari Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang masing-masing berperan sebagai validator ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan pada tahap *Development* sebelum media diujicobakan kepada anak. Hasil penilaian dan saran dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap media sebelum memasuki tahap implementasi.

Penelitian dilaksanakan di TKIT Baitushalihin Banda Aceh pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Subjek penelitian adalah anak kelompok B3 yang berusia 5–6 tahun dengan jumlah keseluruhan 18 anak. Uji coba dilakukan dalam dua tahap secara berurutan, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan terlebih dahulu dengan melibatkan 10 anak yang dipilih dari keseluruhan 18 anak kelompok B3. Pemilihan jumlah subjek pada uji coba kelompok kecil didasarkan pada rekomendasi penelitian pengembangan media pembelajaran yang menyatakan bahwa uji coba kelompok kecil dapat melibatkan 6–10 subjek untuk mengidentifikasi kendala awal penggunaan media (Sabahul khair, 2025). Hasil uji coba kelompok kecil digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap media sebelum dilanjutkan pada uji coba kelompok besar. Selanjutnya, uji coba kelompok besar dilakukan dengan melibatkan seluruh 18 anak kelompok B3 untuk memperoleh gambaran respons anak terhadap media setelah melalui tahap perbaikan. Kriteria inklusi subjek penelitian meliputi: (1) anak berusia 5–6 tahun, (2) terdaftar sebagai anak kelompok B3, dan (3) belum pernah menggunakan media pembelajaran e-comic sebelumnya.

Instrumen penelitian terdiri atas (1) lembar validasi ahli materi, (2) lembar validasi ahli media, dan (3) lembar observasi respons anak yang terdiri atas delapan indikator. Instrumen disusun berdasarkan aspek kelayakan materi, kelayakan media, serta kesesuaian media dengan karakteristik dan perkembangan anak usia dini. Sebelum digunakan, instrumen dikonsultasikan kepada validator ahli untuk memastikan kesesuaian indikator dengan tujuan pengembangan dan aspek yang dinilai. Instrumen penilaian menggunakan skala Guttman dengan dua pilihan jawaban, yaitu “Ya” dan “Tidak”. Jawaban “Ya” diberi skor 1, sedangkan jawaban “Tidak” diberi skor 0 (Sukardiman et al., 2020).

Lembar validasi ahli materi mencakup aspek kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik anak usia dini, kejelasan penyajian, ketepatan konsep, serta kemudahan pemahaman (Daryanto et al., 2026). Lembar validasi ahli media mencakup aspek tampilan visual, kemenarikan desain, kejelasan audio, dan kemudahan penggunaan media (Kinanty et al., 2024). Sementara itu, lembar observasi respons anak digunakan untuk mengetahui respons anak selama menggunakan media *e-comic* dan terdiri atas delapan indikator yang mencakup ketertarikan, kemampuan mengikuti alur cerita dan panduan sederhana, keinginan menggunakan kembali media, pemahaman terhadap jenis emosi, kemampuan melakukan regulasi emosi, serta kemampuan memberikan contoh penerapan regulasi emosi dalam kehidupan sehari-hari (Fitriyah & Rokhmawan, 2025).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai respons anak selama menggunakan media e-comic regulasi emosi, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh penilaian dari validator ahli materi dan ahli media terhadap kelayakan media yang dikembangkan (Daryanto et al., 2026). Data hasil observasi respons anak diperoleh selama pelaksanaan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Penilaian validator dan respons anak menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”, dengan skor 1 untuk jawaban “Ya” dan skor 0 untuk jawaban “Tidak” (Sukardiman et al., 2020).

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media serta saran dan masukan dari validator yang digunakan sebagai dasar perbaikan produk. Sementara itu, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase hasil

validasi ahli dan respons anak pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar (Sugiyono, 2018). Persentase digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media berdasarkan hasil penilaian validator dan respons anak (Judijanto et al., 2024). Persentase hasil penilaian dihitung menggunakan rumus yang diadaptasi dari (Supriadi, 2021).

$$X = \frac{\sum M}{Mm} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Persentase

$\sum M$ = Jumlah skor tiap aspek penilaian

Mm = Skor maksimal tiap aspek penilaian (Supriadi, 2021)

Tabel 2.

Kriteria Kelayakan

Rentang Presentase	Kategori
82%-100%	Sangat Layak
63%-81%	Layak
44%-62%	Kurang Layak
25%-43%	Tidak Layak

Sumber: (Widodo et al., 2023)

3. Hasil

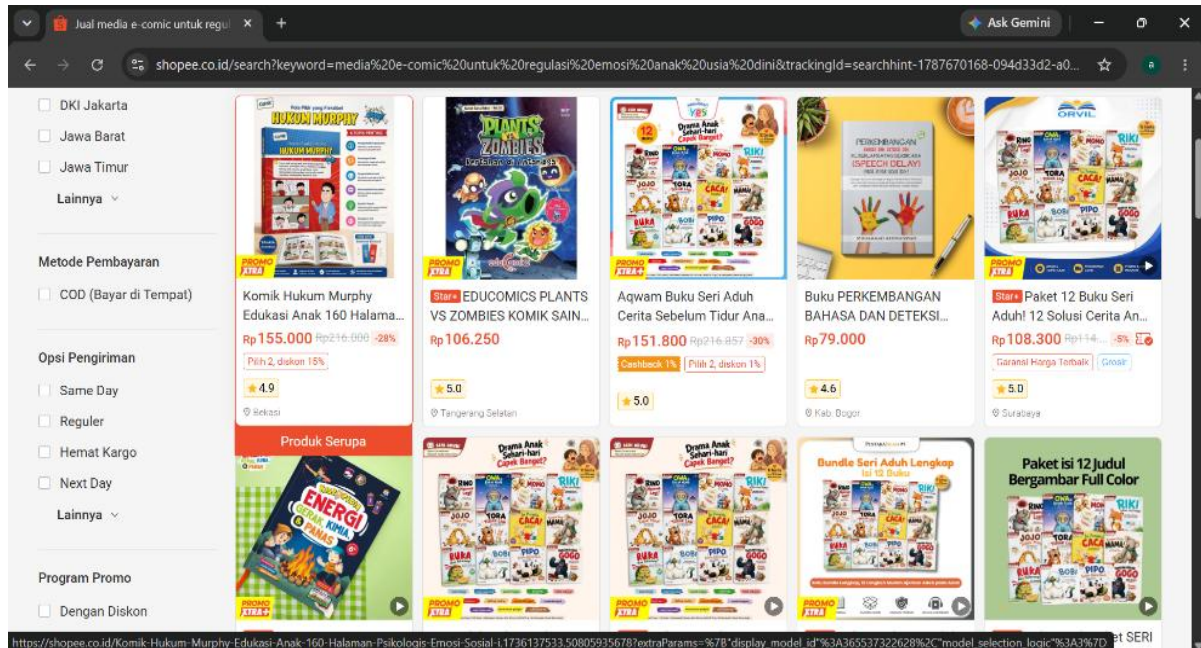
Hasil penelitian berupa media *e-comic* “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki dan Aira” untuk mendukung pengenalan dan pengelolaan emosi anak usia dini. Pengembangan media dilakukan melalui lima tahap model ADDIE, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil pada setiap tahap disajikan secara berturut-turut untuk menggambarkan proses analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan dan validasi media, implementasi melalui uji coba, serta evaluasi produk.

3.1. Tahap *Analysis* (Analisis)

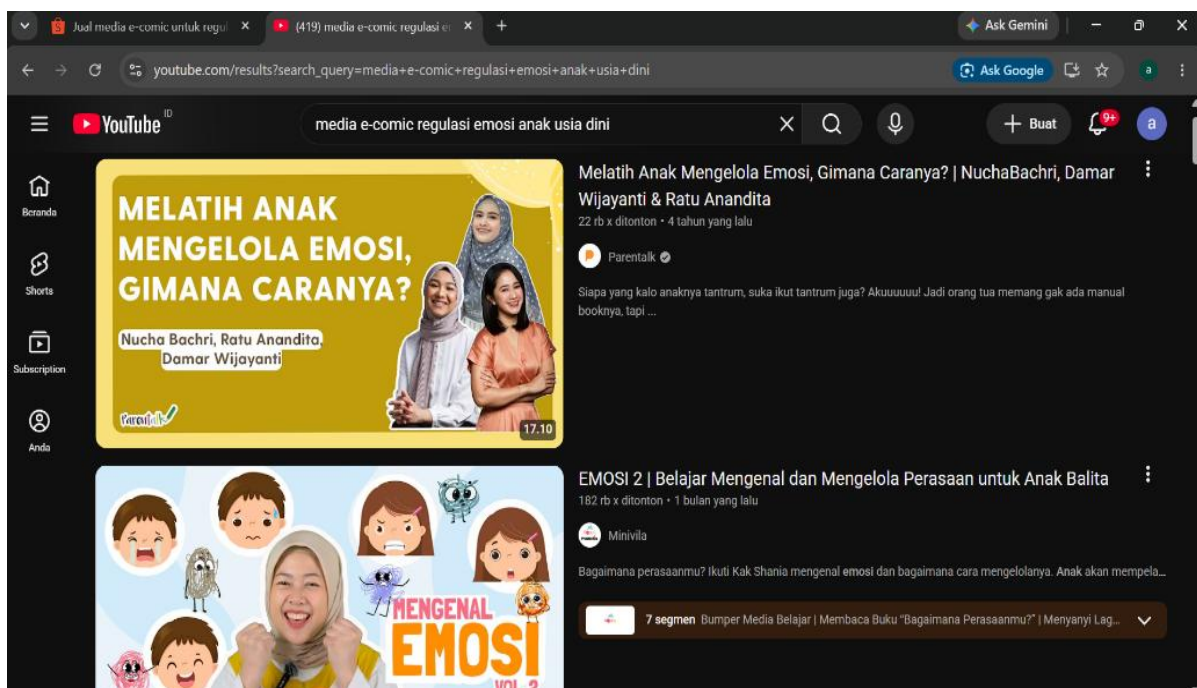
Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, kebutuhan media, karakteristik anak, ketersediaan media, dan kesesuaian materi dengan kurikulum. Berdasarkan hasil observasi awal pada kelompok B3 TKIT Baitushalihin Banda Aceh, pengenalan dan pengelolaan emosi dilakukan melalui cerita, percakapan, dan pendampingan guru. Hasil observasi menunjukkan perlunya media yang menyajikan situasi emosional secara lebih konkret dan menarik bagi anak. Temuan tersebut menjadi dasar pengembangan media yang memadukan cerita, ilustrasi, dan audio interaktif.

Analisis ketersediaan media dilakukan melalui penelusuran pada Google, YouTube, dan Shopee untuk mengetahui bentuk media pengenalan dan regulasi emosi yang telah tersedia. Hasil penelusuran pada Google menunjukkan bahwa belum ditemukan *e-comic* yang secara khusus membahas regulasi emosi dengan perpaduan alur cerita, ilustrasi, dan audio interaktif berupa percakapan antartokoh, melainkan hanya ditemukan komik dan buku bergambar yang membahas tentang emosi. Hasil penelusuran pada Shopee juga menunjukkan kondisi yang serupa, yaitu tersedianya berbagai komik, buku cerita, dan buku bergambar bertema emosi, tetapi belum ditemukan *e-comic* yang secara khusus memuat materi regulasi emosi dengan dukungan audio interaktif berupa percakapan antar tokoh. Sementara itu, pada YouTube ditemukan berbagai video yang membahas regulasi emosi, baik berupa penjelasan maupun contoh cara mengenali dan mengelola emosi, tetapi tidak ditemukan *e-comic* interaktif yang menyajikan regulasi emosi melalui alur cerita, ilustrasi, dan

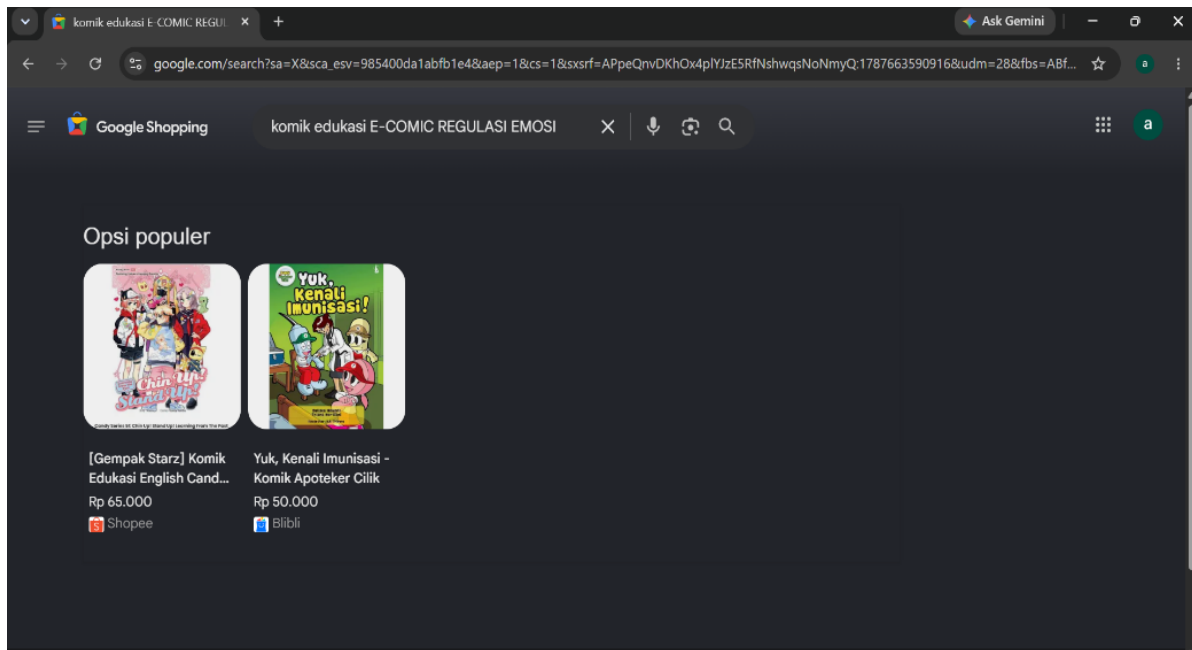
audio percakapan antartokoh. Berdasarkan hasil penelusuran pada ketiga platform tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pengenalan dan regulasi emosi telah tersedia dalam berbagai bentuk, baik cetak maupun digital, tetapi e-comic yang secara khusus mengintegrasikan alur cerita, ilustrasi, materi regulasi emosi, dan audio interaktif berupa percakapan antartokoh masih belum ditemukan. Hasil analisis pasar disajikan pada Gambar 2, Gambar 3, dan Gambar 4.



Gambar 2
Analisis E-Comic Pada Pasar Shopee



Gambar 3
Analisis E-Comic Pada Pasar Google

**Gambar 4**

Analisis E-Comic Pada Pasar Youtube

Analisis kurikulum dilakukan dengan menyesuaikan materi pada Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka, khususnya elemen jati diri. Materi mencakup empat emosi dasar, yaitu bahagia, sedih, marah, dan takut (Hartati et al., 2026). Pemilihan keempat emosi tersebut didasarkan pada jenis emosi yang dibahas oleh Goleman, dalam Chintya & Sit, (2024) yaitu *enjoyment*, *sadness*, *anger*, dan *fear*. Berdasarkan teori Goleman juga membahas jenis emosi lainnya, seperti cinta, terkejut, jijik, dan malu. Namun, penelitian ini membatasi materi pada empat emosi tersebut agar cakupan pembelajaran lebih terarah dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Materi disajikan melalui situasi yang dekat dengan pengalaman sehari-hari anak dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, khususnya pada elemen jati diri (Maghfirah & Amelia, 2024). Pada kurikulum merdeka belajar, aspek perkembangan anak usia dini ini mengalami perubahan dengan ditambahkan nilai baru dan dileburkannya nilai seni kedalam semua aspek perkembangan yang lain. Peleburan nilai seni berlaku untuk keseluruhan aspek-aspek perkembangan anak usia dini yang ada dalam kurikulum merdeka belajar, yaitu aspek nilai agama dan budi pekerti, nilai Pancasila, kognitif, bahasa, fisik motorik dan sosial emosional (Fitriani et al., 2023). Keempat emosi disajikan melalui situasi sehari-hari untuk membantu anak mengenali emosi, memahami penyebabnya, dan mengenal cara sederhana mengelolanya (Hartati et al., 2026).

3.2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap *design* dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, analisis ketersediaan media, dan analisis kurikulum. Pada tahap ini dirancang struktur dan karakteristik awal media e-comic yang akan dikembangkan. Perancangan meliputi tujuan pembelajaran, materi regulasi emosi, alur cerita, karakter, dialog, ilustrasi, tata letak, serta rancangan audio interaktif.

Materi dirancang dengan memuat empat emosi dasar, yaitu bahagia, sedih, marah, dan takut. Setiap emosi dikembangkan melalui situasi yang dekat dengan pengalaman sehari-hari anak dan disertai pengenalan penyebab munculnya emosi serta cara sederhana untuk mengelolanya. Alur cerita dirancang dengan melibatkan tiga tokoh utama, yaitu Kiki, Aira, dan Ibu Kiki. Tokoh Kiki dan Aira digunakan untuk menggambarkan pengalaman emosional anak, sedangkan tokoh Ibu Kiki berperan memberikan pendampingan dan contoh sederhana dalam mengenali serta mengelola emosi.

Perancangan visual dilakukan melalui penyusunan ilustrasi, dialog, panel cerita, warna, ukuran huruf, dan tata letak yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, dirancang audio interaktif berupa percakapan antar tokoh pada halaman tertentu. Audio tersebut dirancang agar anak dapat mendengarkan dialog secara langsung ketika menggunakan media. Rancangan awal e-comic disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3
Desain Awal *E-Comic* “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki Dan Aira” Untuk Anak Usia Dini

Desain Awal	Deskripsi
	Tampilan cover <i>e-comic</i> “Kisah Emosi di Dunia Fantasi” menampilkan dua tokoh utama di ruang bermain ceria dengan karakter api sebagai simbol emosi.
	Tampilan halaman <i>e-comic</i> yang menampilkan Kiki dan Aira sedang mengalami dan mengenali emosi sedih, dengan latar ruang bermain.
	Desain halaman <i>e-comic</i> yang memuat ilustrasi Kiki sedang menunjukkan ekspresi marah, dilengkapi dengan latar ruang bermain.
	Desain halaman <i>e-comic</i> menampilkan Kiki dan Aira mengenali serta mengelola emosi melalui teknik pernapasan dalam suasana dunia fantasi yang ceria.

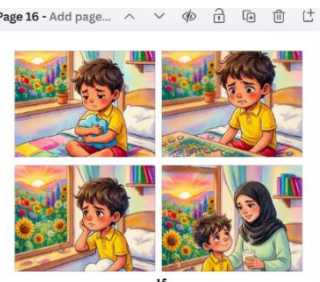
3.3. Tahap *Development* (pengembangan)

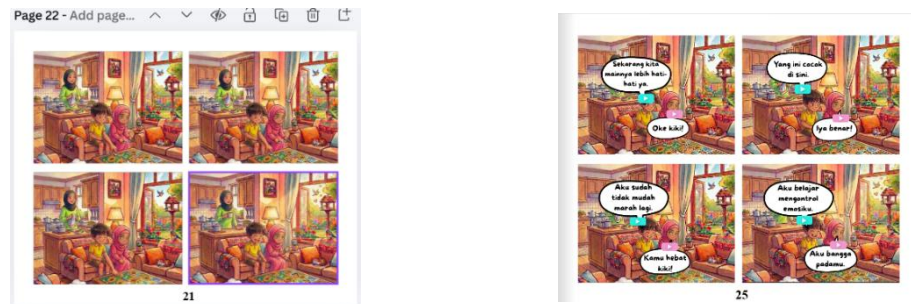
Tahap *development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan awal menjadi produk *e-comic*. Produk dikembangkan menggunakan Canva dengan ukuran 25 × 20 cm. Media terdiri atas 32 halaman dan 80 panel cerita yang mencakup cover, kata pengantar, panduan penggunaan, pendahuluan, daftar isi, bagian cerita, daftar pustaka, profil penulis, dan *cover* penutup. Setelah proses penyusunan selesai, produk dikonversi menjadi *flipbook* menggunakan Heyzine sehingga dapat digunakan dalam bentuk digital. Media dilengkapi ilustrasi, dialog, dan audio interaktif berupa percakapan Kiki, Aira, dan Ibu Kiki pada halaman tertentu.

Pada proses pengembangan awal, media dirancang dengan judul “Kisah Emosi di Dunia Fantasi”. Setelah dilakukan proses bimbingan dan peninjauan terhadap kesesuaian judul dengan isi serta tujuan media, judul kemudian diperbaiki menjadi “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki dan Aira”. Perubahan judul tersebut disesuaikan dengan isi cerita yang berfokus pada pengalaman Kiki dan Aira dalam mengenali serta mengelola emosi melalui situasi yang dekat dengan kehidupan anak. Desain media hasil pengembangan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4

Desain Media *E-Comic* “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki Dan Aira” Untuk Anak Usia Dini

Sebelum	Sesudah
	
	
	
	



Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli instrumen (lembar respon anak/ uji coba) untuk menilai kesesuaian materi regulasi emosi, ketepatan konsep, kesesuaian dengan perkembangan anak usia dini, dan kejelasan penyajian cerita *e-comic* “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki dan Aira”. Proses validasi dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, validasi juga bertujuan untuk memperoleh masukan dan saran perbaikan sebelum digunakan pada peserta didik. Hasil validasi digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk agar kualitas media yang dikembangkan menjadi lebih baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5
Persentase Penilaian Ahli Materi

No	Tahap Validasi	Jumlah Skor Maksimal	Jumlah Skor yang diperoleh	Persentase hasil
1	Tahap 1	14	11	78,57%
2	Tahap 2	14	12	85,71%

Berdasarkan hasil validasi ahli materi terhadap media *e-comic* “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki dan Aira” ini, validasi tahap pertama memperoleh skor 11 dari skor maksimal 14 dengan persentase 78,57% yang berada pada kategori layak. Meskipun hasil validasi tahap pertama telah berada pada kategori layak, media yang dikembangkan masih memerlukan perbaikan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan saran validator, dilakukan beberapa perbaikan, meliputi perubahan judul media dari “Kisah Emosi di Dunia Fantasi” menjadi “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki dan Aira”, serta perbaikan pada bagian pendahuluan dan isi materi. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam media disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan karakteristik anak usia dini agar lebih sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami oleh anak.

Berdasarkan saran validator dan telah dilakukannya revisi, validasi tahap kedua memperoleh skor 12 dari skor maksimal 14 dengan persentase 85,71% dan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan persentase sebesar 7,14% dibandingkan validasi tahap pertama. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan berdasarkan saran validator, terutama pada judul, pendahuluan, isi materi, serta penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan perkembangan anak usia dini, telah meningkatkan kelayakan media *e-comic*. Dengan demikian, media *e-comic* “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki dan Aira” dinilai telah memiliki materi dan penyajian yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan visual, desain, keterbacaan, kualitas audio interaktif, kesesuaian ilustrasi dengan isi cerita, dan kemudahan penggunaan media. Adapun hasil validasi ahli media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6
Hasil Validasi Ahli Media

No	Tahap Validasi	Jumlah Skor Maksimal	Jumlah Skor yang diperoleh	Persentase hasil
1	Tahap 1	16	10	62,5%
2	Tahap 2	16	15	93,75%

Berdasarkan hasil validasi ahli media, pada tahap pertama diperoleh skor 10 dari skor maksimal 16 dengan persentase 62,5% dan berada pada kategori layak. Meskipun media telah berada pada kategori layak, validator memberikan beberapa masukan untuk meningkatkan kualitas dan kemudahan penggunaan media. Perbaikan yang dilakukan meliputi penyesuaian instrumen dengan penambahan indikator pada aspek tampilan dan kemudahan penggunaan media, pengembangan audio interaktif berupa percakapan antartokoh agar penyajian cerita lebih menarik dan interaktif, serta penambahan pemisah atau penanda visual pada setiap pergantian bagian emosi agar penyajian materi lebih terstruktur dan tidak tercampur antaremosi.

Berdasarkan masukan validator dan setelah dilakukan perbaikan, validasi tahap kedua memperoleh skor 15 dari skor maksimal 16 dengan persentase 93,75% dan berada pada kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan sebesar 31,25 poin persentase dibandingkan validasi tahap pertama. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan pada aspek tampilan, kemudahan penggunaan, audio interaktif, dan penyusunan bagian emosi telah meningkatkan kualitas media *e-comic*. Dengan demikian, media *e-comic* “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki dan Aira” dinilai telah memiliki tampilan yang lebih terstruktur, interaktif, dan mudah digunakan sehingga sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3.4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap *implementation* dilakukan setelah media dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli. Implementasi dilakukan pada anak kelompok B3 TKIT Baitushalihin Banda Aceh melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil melibatkan 10 anak kelompok B3 dengan pendampingan peneliti dan guru. Anak menggunakan media *e-comic* “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki dan Aira” dengan mengikuti alur cerita, mengamati ilustrasi, serta mendengarkan audio interaktif yang menyajikan pengalaman tokoh dalam menghadapi emosi bahagia, sedih, marah, dan takut. Hasil penilaian respons anak pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor 77 dari skor maksimal 80 dengan persentase 96,25% dan kategori sangat layak. Rincian hasil penilaian respons anak pada uji coba kelompok kecil disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7	
Hasil Respon Anak Kelompok Kecil	
Kategori	Hasil
Jumlah	77
Skor Maksimal	80
Persentase	96,25%
Hasil	Sangat Layak

Selanjutnya, uji coba kelompok besar dilakukan secara klasikal dengan melibatkan 18 anak kelompok B3. Anak mengikuti alur cerita, mengamati ilustrasi, dan mendengarkan percakapan antartokoh melalui audio interaktif. Hasil penilaian respons anak pada uji coba kelompok besar memperoleh skor 138 dari skor maksimal 144 dengan persentase 95,83% dan kategori sangat layak. Rincian hasil penilaian respons anak pada uji coba kelompok besar disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8
Hasil Respon Anak Kelompok Besar

Kategori	Jumlah
Total skor	138
Skor maksimal	144
Persentase	95,83%
Hasil	Sangat Layak

3.5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap *evaluation* dilakukan untuk mengevaluasi hasil pengembangan media berdasarkan proses validasi ahli dan implementasi pada anak. Evaluasi dilakukan secara formatif selama proses pengembangan, terutama melalui masukan validator dan temuan selama uji coba. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media mengalami perbaikan setelah dilakukan revisi, sedangkan hasil uji coba menunjukkan respons anak yang berada pada kategori sangat layak.

Selama implementasi, anak menunjukkan ketertarikan terhadap alur cerita, ilustrasi, dan audio interaktif yang terdapat dalam media. Namun, ditemukan pula beberapa kondisi yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media, yaitu beberapa anak mengalami penurunan fokus selama kegiatan, mudah terdistraksi, dan membutuhkan pendampingan untuk mengikuti kegiatan secara berurutan serta menunggu giliran. Temuan tersebut menjadi bagian dari evaluasi penggunaan media dan menunjukkan perlunya pengelolaan kegiatan serta pendampingan yang disesuaikan dengan karakteristik perhatian anak usia dini.

Berdasarkan hasil evaluasi, media *e-comic* “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki dan Aira” merupakan produk akhir yang layak digunakan dan telah melalui tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi, implementasi, dan evaluasi. Produk akhir terdiri atas 40 halaman dan 80 panel cerita, memuat empat emosi dasar yaitu bahagia, sedih, marah, dan takut, serta dilengkapi ilustrasi, dialog antartokoh, dan audio interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran regulasi emosi anak usia dini.

4. Pembahasan

Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa media *e-comic* “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki dan Aira” yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media serta memperoleh respons yang sangat positif dari anak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kesesuaian materi, tampilan visual, penyajian cerita, ilustrasi, dan audio interaktif sehingga sesuai digunakan sebagai media pendukung dalam mengenalkan regulasi emosi pada anak usia dini. Kelayakan tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh perpaduan unsur visual dan naratif yang menarik, tetapi juga oleh proses pengembangan yang sistematis melalui model ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, validasi ahli, implementasi, hingga evaluasi dan penyempurnaan media berdasarkan masukan validator (Kurniawan et al., 2024). Hal ini sejalan dengan Irwanto & Saputra, (2026) bahwa model ADDIE menyediakan tahapan pengembangan yang sistematis melalui proses analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sehingga dapat menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Kebutuhan terhadap media yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret juga menjadi dasar penting dalam pengembangan media ini. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kurikulum, media pembelajaran untuk anak usia dini tidak hanya perlu menampilkan gambar, tetapi juga dapat mengintegrasikan unsur audio interaktif agar pengalaman belajar lebih menarik dan bermakna. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang membutuhkan stimulasi melalui

berbagai bentuk pengalaman belajar (Syarifah, 2025). Mar'atusholihah et al. (2026) menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dan melibatkan berbagai stimulasi dapat mendukung pembelajaran yang lebih bermakna bagi anak. Oleh karena itu, pengintegrasian ilustrasi, alur cerita, dan audio percakapan antartokoh dalam *e-comic* menjadi bagian penting dalam penyajian materi regulasi emosi (Mardhiah & Maryatun, 2023). Hasil analisis terhadap media yang dikembangkan menunjukkan bahwa *e-comic* memiliki keunggulan melalui perpaduan ilustrasi, ekspresi tokoh, alur cerita, dan audio percakapan antartokoh yang disesuaikan dengan situasi emosional dalam cerita. Perpaduan tersebut membuat penyampaian materi regulasi emosi menjadi lebih konkret dan membantu anak mengenali situasi yang berkaitan dengan emosi sedih, marah, takut, dan bahagia.

Penggunaan unsur visual dan auditori memungkinkan anak mengikuti alur cerita sekaligus memahami situasi emosional yang dialami tokoh (Rahayu et al., 2026). Pada *e-comic* “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki dan Aira” yang dikembangkan, audio percakapan antar tokoh berfungsi memperjelas dialog dan konteks emosi yang ditampilkan melalui ekspresi serta tindakan tokoh. Unsur auditori menjadi pendukung penting bagi anak usia 5–6 tahun karena kemampuan membaca masih berkembang, sehingga anak dapat memahami alur cerita melalui percakapan yang didengarkan tanpa sepenuhnya bergantung pada teks. Dengan demikian, perpaduan ilustrasi, ekspresi, cerita, dan audio percakapan menjadikan *e-comic* lebih sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini serta mendukung penyampaian materi regulasi emosi secara menarik dan bermakna. Audio interaktif menjadi pendukung penting bagi anak usia 5–6 tahun karena kemampuan membaca masih berkembang, sehingga dialog yang disampaikan secara audio dapat membantu anak memahami alur cerita dan konteks emosi yang ditampilkan.

Hasil validasi ahli media dan ahli materi yang berada pada kategori sangat layak menunjukkan bahwa *e-comic* “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki dan Aira” telah memenuhi kelayakan dari aspek isi, penyajian, kebahasaan, tampilan, dan kegunaan. Kelayakan tersebut mendukung penggunaan *e-comic* sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Hal ini sejalan dengan Lusiana, (2022) yang menunjukkan bahwa *e-comic* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan memperoleh respons positif dalam mendukung minat baca anak. Amalia et al. (2021) juga menunjukkan bahwa *e-comic* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan perilaku anak usia dini, sehingga media komik digital memiliki peluang untuk menyampaikan materi yang dekat dengan kehidupan dan perkembangan anak.

Selanjutnya, *E-comic* “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki dan Aira” memiliki keunggulan dalam memadukan ilustrasi, tokoh, dialog, alur cerita, dan audio interaktif. Audio interaktif berupa dialog antartokoh melengkapi penyajian visual dan naratif sehingga materi regulasi emosi dapat disampaikan secara lebih menarik dan kontekstual bagi anak. Keunggulan tersebut didukung oleh Firiyanti et al. (2024) yang mengembangkan *e-comic* berbasis pendidikan karakter dan *High Order Thinking Skills* (HOTS) untuk mendukung kemampuan literasi, yang menunjukkan bahwa *e-comic* dapat dikembangkan dengan mengintegrasikan materi dan tujuan pembelajaran tertentu. Sementara itu, Jasniani & Monariska, (2025) menunjukkan bahwa *e-comic* memiliki potensi sebagai media pembelajaran karena mampu memadukan unsur visual dan naratif, sehingga informasi dapat disampaikan melalui gambar dan alur cerita secara bersamaan. Berbagai temuan tersebut menjadi dasar bagi pengembangan *e-comic* “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki dan Aira” yang memperluas pemanfaatan *e-comic* pada materi regulasi emosi. Empat emosi dasar, yaitu bahagia, sedih, marah, dan takut, disajikan melalui tokoh, ilustrasi, dan alur cerita yang dekat dengan kehidupan anak. Penyajian tersebut memungkinkan anak memahami emosi dalam konteks situasi tertentu, bukan hanya melalui definisi atau penjelasan verbal (Hartati et al., 2026) serta membantu mengonkretkan konsep regulasi emosi yang bersifat abstrak dengan menghubungkannya pada pengalaman sehari-hari anak (Fuadi et al., 2025).

Produk ini juga dilengkapi audio interaktif berupa dialog antar tokoh yang dapat didengar secara langsung, sehingga pengalaman belajar melibatkan unsur visual, naratif, dan auditori. Dengan demikian, *e-comic* “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki dan Aira” memperluas pemanfaatan *e-comic* yang sebelumnya digunakan untuk mendukung minat baca, perilaku, literasi, dan pendidikan karakter menjadi media pembelajaran sosial-emosional yang secara khusus mendukung pengenalan regulasi emosi pada anak usia dini.

Meskipun memperoleh respons yang sangat positif, *e-comic* “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki dan Aira” masih menghadapi beberapa kendala selama proses pembelajaran. Penggunaan media bergantung pada ketersediaan perangkat digital dan jaringan internet yang stabil, sehingga gangguan jaringan dapat menghambat kelancaran akses dan pemutaran media. Selain itu, kondisi lingkungan pembelajaran yang cukup ramai dapat memengaruhi kejelasan audio percakapan antartokoh. Selama implementasi, perhatian anak juga relatif mudah beralih ketika mengikuti alur cerita, sehingga guru perlu memberikan pendampingan dan mengarahkan kembali perhatian anak agar tetap mengikuti isi cerita. Kendala tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *e-comic* interaktif tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas media, tetapi juga oleh kesiapan perangkat, kondisi lingkungan belajar, dan pendampingan selama penggunaan media.

Selain kendala dalam implementasi, penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup pengujian media. Penelitian berfokus pada proses pengembangan, validasi kelayakan, dan respons anak, sehingga belum dilakukan uji efektivitas untuk mengetahui peningkatan kemampuan regulasi emosi anak setelah menggunakan *e-comic* “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki dan Aira”. Oleh karena itu, hasil penelitian belum dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa media efektif meningkatkan kemampuan regulasi emosi anak. Selain itu, media masih berfokus pada empat emosi dasar, yaitu bahagia, sedih, marah, dan takut, sehingga situasi emosional yang disajikan belum mencakup keragaman emosi dan kondisi yang lebih luas. Keterbatasan tersebut dapat menjadi pertimbangan bagi penelitian selanjutnya untuk melakukan uji efektivitas serta mengembangkan variasi situasi dan jenis emosi yang lebih beragam.

5. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan media *e-comic* “Yuk Kelola Emosi Bersama Kiki dan Aira” berukuran 25 × 20 cm yang dikembangkan menggunakan model ADDIE untuk mendukung pengenalan regulasi emosi pada anak usia dini. Media memuat empat emosi dasar, yaitu bahagia, sedih, marah, dan takut, yang disajikan melalui perpaduan cerita, ilustrasi, karakter tokoh, teks, dan audio interaktif. Pengembangan media disesuaikan dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun serta capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, khususnya pada elemen jati diri. Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 85,71% dan ahli media sebesar 93,75%. Respons anak juga menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan persentase 96,25% pada uji coba kelompok kecil dan 95,83% pada uji coba kelompok besar.

Dalam penggunaan media masih menghadapi beberapa kendala, yaitu ketergantungan pada perangkat digital dan jaringan internet yang stabil, kondisi lingkungan yang dapat mempengaruhi kejelasan audio, serta perhatian anak yang mudah beralih sehingga memerlukan pendampingan guru selama membaca *e-comic*. Kendala tersebut menunjukkan bahwa optimalisasi penggunaan *e-comic* interaktif tidak hanya bergantung pada kualitas media, tetapi juga pada kesiapan perangkat, kondisi lingkungan belajar, dan pendampingan selama pembelajaran. Penelitian ini juga belum melakukan uji efektivitas untuk mengukur peningkatan kemampuan regulasi emosi anak setelah menggunakan media, sehingga hasil penelitian belum dapat digunakan untuk menyimpulkan efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan regulasi emosi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat melakukan uji efektivitas serta mengembangkan cakupan situasi dan jenis emosi yang lebih beragam.

6. Daftar Pustaka

- Amalia, R., Hendriana, B., & Vinayastri, A. (2021). Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Mengurangi Bullying pada Siswa Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2391–2401. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.869>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Chintya, R., & Sit, M. (2024). Analisis Teori Daniel Goleman dalam Perkembangan Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini. *Absorbent Mind Journal Of Psychology and Child Development*, 4(1), 159–168. <https://doi.org/10.37680/absorbent>
- Daryanto, Hartinah, S., & Suriswo. (2026). Kelayakan Media Pembelajaran Blog Interaktif Berbasis Discovery Learning untuk Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 15(1), 433–450. <https://doi.org/10.58230/27454312.3651>
- Firiyanti, I., Hamidah, A., Widodo, A., Maghfiroh, L., Susanti, N., Ashirotnun, R., & Mashfufah, A. (2024). Pengembangan E-Comic Berbasis Pendidikan Karakter dan High Order Thinking Skills (HOTS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi. *Jurnal PGSD Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 17(2), 97–106. <https://doi.org/10.33369/pgsd>
- Fitriani, D., Mahmud, S., & Aziz, A. (2023). Kajian Fase Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 112–133. <https://doi.org/doi.org/10.22373/bunayya.v9i1.17473>
- Fitriyah, L., & Rokhmawan, T. (2025). Pengembangan dan Penerapan Modul Aktivitas Regulasi Emosi untuk Melatih Regulasi Emosi Siswa di Taman Kanak- Kanak Sriwedari Kota Malang. *Journal of Community Service (JCOS)*, 03(3), 138–156.
- Fuadi, M. F., Titi, A. E., & Deni, S. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN E-KOMIK INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR DAN APRESIASI SENI TARI DAN MUSIK SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 296–305. <https://doi.org/10.46368/jpd.v13i2.4747>
- Hartati, P. T., Wahyuni, S., Fitriani, D., & Novembli, M. S. (2026). Pengembangan Komik Digital untuk Mendukung Regulasi Emosi Anak dengan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 2966–2978. <https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.2404>
- Irwanto, & Saputra, B. (2026). Studi Literatur Pengembangan Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Dalam Penelitian R and D. *PPS-TP*, 14(1), 57–70. <https://doi.org/10.23960/jt.v14i1.2026.1415>
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., & Utami, mawati N. (2024). *METODOLOGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)* (Sepriano & Efitra (ed.)). PT. Sonpedia Penerbitan Indonesia.
- Jusniani, N., & Monariska, E. (2025). Pengembangan Media Ajar Matematika Kartun Menggunakan Storyboard Berbasis Kontekstual untuk Siswa Sekolah Dasar Pendahuluan Pembelajaran matematika di sekolah dasar sering kali dianggap sulit dan kurang. *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 8(2), 525–540. <https://doi.org/10.30605/cjpe.v9i3>
- Khotimah, N., Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. (2021). Pengembangan E-comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 49–58. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v2i1.1630>
- Kinanty, P., Kartono, & Asmayani Salimi. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWER POINT PADA TEMA 1 SUBTEMA 3 PERTUMBUHAN

- HEWAN KELAS III SDN 36 PONTIANAK SELATAN. *As - S A B I Q U N Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 157–177. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i1.4376>
- Kurniawan, F., Lisnawati, Andriyani, & Efa Kelya Nasryun. (2024). *Metodology Penelitian* (Weni Yuliani (ed.)). CV luminary Press Indonesia.
- Lusiana, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis e-Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Tematik Jurnal penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 34–39.
- Maghfirah, & Amelia, L. (2024). Pengembangan E-Book “ Hadiah Istimewa ” terhadap Jati Diri Anak. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 7(2), 563–571. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.735>
- Mar’atusholihah, I., Sagala, A. C. D., Luthfy, P. A., & Munawar, M. (2026). Media Edu Fun Space Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(2), 403–412. <https://doi.org/10.26877/paudia.v15i2.3683>
- Mardhiah, S., & Maryatun, I. B. (2023). Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 9(1), 223–238. <https://doi.org/10.31004/aulad.v9i1.1575>
- Muslimah, I. F., Wardhani, Wardhani, R. R. D. K., & Aprilyanti, D. S. (2026). REGULASI EMOSI DAN DINAMIKA INTERAKSI SOSIAL DALAM PERILAKU MARAH ANAK USIA DINI : STUDI. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 05(02), 147–155. <https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2026.005.02.04>
- Purnamasari, I., Damayani, R., Maningtyas, T., & Sari, Z. N. (2025). As-Syar ’ i : Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga As-Syar ’ i : Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga. *As-Syar’i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 7(4), 202–217. <https://doi.org/10.47476/assyari.v7i4.9386>
- Rahayu, A. P., Sari, A. A., & Wahyuni, H. I. (2026). Audio-Visual Interactive Storybook for Early Childhood Personal Safety. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(4), 1329–1339. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i4.34471>
- Rahiem, M. D. H. (2023). Orang Tua dan Regulasi Emosi Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 6(1), 40–50. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i1.441>
- Rahmayunita, A. Y. (2026). Regulasi Emosi pada Anak Usia Dini: Tinjauan Teoretis dalam Perspektif Psikologi Perkembangan. *Jurnal Psikologi dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.67755/jiwara.v1i1.69>
- Ramadhani, R., & Safutri, L. W. (2025). Pengembangan media e-comic untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab pada siswa di sd negeri seualah. *Kajian Pendidikan, Seni, Budaya, Sosial, dan Lingkungan*, 2(2), 102–114. <https://doi.org/10.58881/kpsbsl.vli1.8>
- Sabahul khair. (2025). PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V MI NW MAJUWET. *E D U P E D I K A Jurnal Studi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.60004/edupedika.v4i1.145>
- Salsabila, D. V., & Tanjung, M. R. (2026). PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN EMOSI. *Jurnal Multidisiplin Dan Sains*, 2(2), 153–165. <https://doi.org/10.63854/jms.v2i2.130>
- sugiyono. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan RnD* (28 ed.). CV ALFABET.
- Sukardiman, T., Widyastuti, T., Sawitri, N. N., & Susanto, P. C. (2020). *PENGANTAR METODE RISET: TEORI, PRAKTIK DALAM PENYUSUNAN SKRIPSI, TESIS, DAN DISERTASI*. CV. MEDIA SAINS INDONESIA.
- Supriadi, G. (2021). *STATISTIK PENELITIAN PENDIDIKAN* (Edisi Pert). UNY Press.
- Syarifah, S. N. (2025). Media Audio Visual Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun Abstrak. *Jurnal Almurtaja : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Din*, 1020(1). <https://doi.org/doi.org/10.58518/3646>

Tito, H. T., Syamsuddin, M. M., & Sholeha, V. (2024). Efektivitas Penggunaan Emotion Diary Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Regulasi Emosi Pada Anak. *Kumara Cendekia*, 12(1), 44. <https://doi.org/10.20961/kc.v12i1.69216>

Widodo, S., Ladyani, F., & Asrianto, L. O. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian* (M. S. Sudirman (ed.)). CV SCIENCE TECHNO DIRECT PERUM KORPRI.