

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN ILMU GIZI MATERI ZATGIZI SUMBER ZAT TENAGA DIKELAS X BOGA 1 SMK N 6 YOGYAKARTA

COMIC MEDIA DEVELOPMENT ON STUDY OF NUTRITION THE MATERIAL SUBTANCE OF POWER SOURCES OF NUTRIENTS IN THE CLASS X KULINERI 1 SMK N 6 YOGYAKARTA

Oleh : Rasid Abdullah
Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta
rasid_abdullah@yahoo.co.id
Wika Rinawati, M.Pd.
Staf Pengajar Jurusan PTBB Universitas Negeri Yogyakarta
wika@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : 1). mengembangkan media komik pembelajaran ilmu gizi materi zat gizi sumber zat tenaga di kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta. 2). mengetahui kelayakan media komik pembelajaran ilmu gizi pada materi zat gizi sumber zat tenaga di kelas X Boga SMK Negeri 6 Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development*, model 4D, yaitu : a) *Define* (pendefinisian), b) *Design* (perancangan), c) *Development* (pembuatan) dan d) *Desseminate* (penyebaran). Kelayakan media komik diperoleh dari proses validasi oleh para ahli, yaitu: 2 ahli materi dengan hasil presentase 77%, 2 ahli media dengan hasil presentase 87%, uji coba terbatas oleh 16 siswa dengan hasil presentase 88%, dan disebarkan kepada siswa kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta dengan hasil presentase 88%, hasil dari proses validasi dan penyebaran terhadap siswa menunjukkan kategori sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran ilmu gizi.

Kata kunci : pengembangan media, media komik, pembelajaran.

Abstract

This research aims to : 1). the comic media development study of material sources of nutrients nutrient substance of power in class X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta. 2). find out feasibility study of comic material on nutrient nutrients source energy substances in class X Boga SMK Negeri 6 Yogyakarta. This is a Research and Development Research, the model 4D, namely: a) Define, b) Design, c) Development, and d) Desseminate. Feasibility of comic retrieved from the validation process by experts, i.e.: two material with expert results percentage of 77%, two media expert with results percentage of 87%, limited trials by 16 students with results percentage 88%, and distributed to the students of class X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta with the result percentage 88%, the result of the validation process and the spread to students show the categories very viable and can be used as a medium of learning the science of nutrition.

Keywords : media development, comic media, learning

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan

pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk

sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar. Lingkungan belajar diatur oleh guru mencakup tujuan pengajaran, bahan pengajaran, metodologi pengajaran dan penilaian pengajaran. Unsur-unsur tersebut biasa dikenal dengan komponen pengajaran. Bahan pengajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran (Azar Arsyad 2007 : 25). Mengajar mengandung dua unsur penting, yaitu metode mengajar dan media pengajaran, kedua aspek ini saling berkaitan.

Penggunaan media pembelajaran bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih dari itu sebagai usaha memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Akhirnya media pembelajaran memang pantas digunakan oleh guru, bukan hanya sekedar alat bantu mengajar bagi guru, namun diharapkan akan timbul kesadaran baru bahwa media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam sistem pendidikan, sehingga dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk membantu kelancaran bidang tugas yang diemban untuk kemajuan dan meningkatkan kualitas peserta didik. Anak sebagai subyek pembelajaran memiliki kekuatan psikopisik, jika

memperoleh sentuhan tepat akan mendorong anak berkembang dalam kapasitas mengagumkan.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas X Boga SMK Negeri 6 Yogyakarta, media yang digunakan kurang menarik, yaitu hanya menggunakan media elektronik seperti proyektor sebagai media presentasi dari guru maupun kelompok belajar. Proses belajar ilmu gizi penggunaan media grafis pada pembelajaran dilihat sangat kurang, hasil wawancara siswa juga menunjukkan pada proses pelaksanaan pembelajaran siswa merasa bosan dengan media yang digunakan dan menginginkan media pembelajaran yang baru berupa *gambar, vidio dan food modeling*. Diketahui pada materi dasar yaitu zat gizi sumber zat tenaga dari hasil analisis nilai ulangan topik pertama dari 32 siswa hanya ada 3 siswa yang dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, nilai rata-rata hanya 57,35 tidak memenuhi nilai KKM, yang seharusnya pada topik pertama siswa dituntut untuk bisa mendeskripsikan zat gizi sumber zat tenaga/energi (karbohidrat, lemak, dan protein) yang diperlukan tubuh.

Menurut Sadiman, dkk (2011:28) media grafis adalah media visual proyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan (dari guru kepada siswa). Saluran yang dipakai melalui saluran indra penglihatan, pesan

yang disampaikan ditangkap kedalam simbol-simbol komunikasi visual.

Tujuan penelitian adalah pembuatan media komik untuk mata pembelajaran ilmu gizi materi zat gizi sumber zat tenaga di Kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta dan mengetahui kelayakan media komik pada pembelajaran Ilmu Gizi materi zat gizi sumber zat tenaga di Kelas X Boga SMK Negeri 6 Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pembuatan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pembuatan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012:407). Dalam menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan terhadap subyek penelitian yang sudah ditentukan. Dalam hal ini Penelitian menggunakan Model 4D (*Define, Design, Development and Dissemination*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan 1974.

Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas X Boga 1 SMK Negeri 6 Yogyakarta, Jalan Kenari 4, Semaki, Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55166. Penelitian ini dilaksanakan pada Februari 2017 - Januari 2018.

Target/Subyek Penelitian

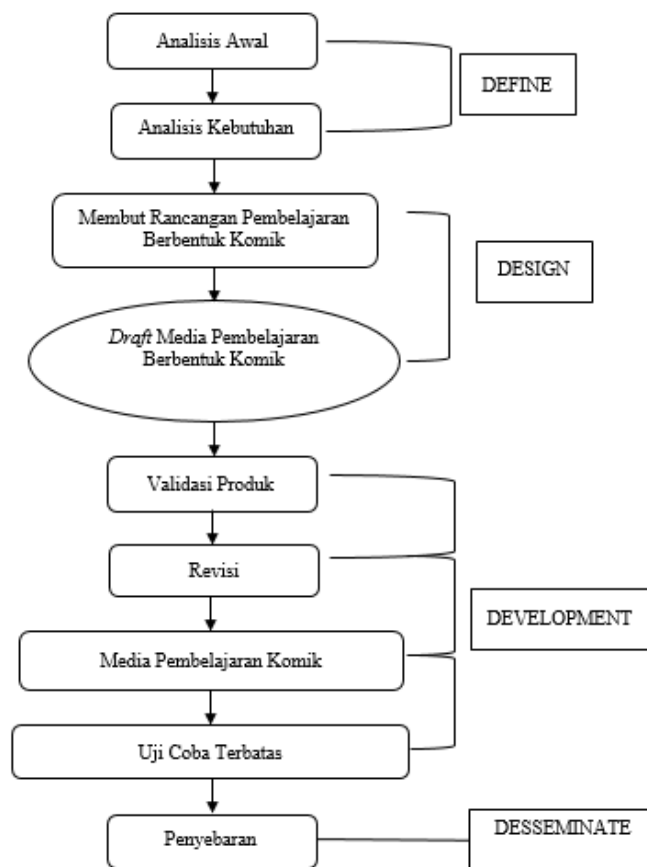
Subjek penelitian ini adalah 2 ahli materi, 2 ahli media, 16 siswa kelas XI Boga 3 SMK N 6 Yogyakarta dan siswa kelas X boga 1 SMK N 6 Yogyakarta yang berjumlah 33 siswa.

Prosedur Pengembangan

Prosedur dalam penelitian pembuatan media komik pada pembelajaran ilmu gizi materi zat sumber zat tenaga siswa kelas X boga 1 SMK N 6 Yogyakarta ini menggunakan Model 4D yang dikembangkan Thiagarajan. a). *Define* (tahap pendefinisian), Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat dalam pembelajaran. Tahap ini meliputi 4 (empat) langkah pokok, yaitu: 1). Analisis kurikulum, berguna untuk menetapkan kompetensi dasar pada bahan ajar yang akan dikembangkan. 2). Analisis karakteristik siswa, sehubungan dengan pembuatan bahan ajar, karakteristik siswa perlu diketahui untuk menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan akademiknya. 3). Analisis materi, dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan, dan menyusun kembali secara sistematis. 4). Merumuskan tujuan, Tujuan pembelajaran perlu dirumuskan terlebih dahulu. Hal ini berguna untuk membatasi supaya tidak menyimpang dari tujuan

semula pada saat mereka sedang menulis bahan ajar. b). *Design* (perancangan), tahap perancangan dilaksanakan setelah analisis kebutuhan selesai. Tahap ini dilakukan dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, pemilihan bentuk penyajian media pembelajaran, dan membuat media dengan rancangan yang sudah disusun. c). *Development* (pengembangan), tahap ini, konsep yang sudah disusun dalam tahap desain diwujudkan dalam produk (Draf Media Pembelajaran Berbentuk Komik) untuk dilakukan penilaian oleh validator (Ahli Materi, Ahli Media, Guru Ilmu Gizi) kemudian setelah direvisi, produk diuji coba secara terbatas pada siswa dalam kelompok kecil untuk mengetahui kelayakan media. d). *Desseminate* (penyebaran), tahap ini merupakan tahapan penggunaan produk (media pembelajaran berbentuk komik) yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas (diproduksi dalam jumlah besar). Penyebaran produk dilakukan sebatas pada lingkungan SMK Negeri 6 Yogyakarta yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran dan digunakan untuk media pembelajaran Ilmu Gizi siswa kelas X Boga SMK Negeri 6 Yogyakarta.

Berikut adalah bagan gambaran metode prosedur penelitian yang akan diterapkan :



Bagan 1. Alur Pengembangan Media Komik

Teknik Pengambilan Data dan Instrumen

Data penelitian ini diperoleh melalui beberapa cara, yaitu : 1). Observasi pengambilan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan subjek penelitian yang dilakukan secara sistematis (Endang Mulyatiningsih, 2012 : 26). Kegiatan observasi kelas ini dilaksanakan pada saat proses pembelajaran ilmu gizi berlangsung dan melakukan pengumpulan data nilai para siswa semester sebelumnya.

2). Wawancara, wawancara dilakukan secara personal terhadap guru dan beberapa siswa, hasil wawancara terhadap Guru memperoleh data tentang tingkat motivasi belajar siswa dan kurangnya media pembelajaran bergambar dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran yang dibutuhkan disekolah. 3). Angket, digunakan ada 3 (tiga), yaitu : angket ahli materi, ahli media, dan siswa.

Teknik Analisis Data

Data uji kelayakan didapatkan dari pengisian angket oleh yang bersangkutan, yaitu 2 ahli media, 2 ahli media, uji terbatas 16 dan penyebaran kepada 33 siswa. Dengan demikian, maka analisis data dilakukan dengan mencermati banyaknya cadangan dalam setiap kolom yang berbeda nialainya tersebut. (Rira Zahrotul Mujahidah, 2017:58) Untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan, jumlah nilai tersebut harus dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab angket tersebut.

Berikut rumus menghitung presentase.

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Jumlah skor total : jumlah skor yang diperoleh dari keseluruhan responden
Skor maksimal : Skor tertinggi dari angket dikalikan jumlah responden.

Data yang didapatkan diolah dengan *rating-scale* data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian

ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Berikut merupakan kategori kelayakan berdasarkan *rating-scale*.

Tabel 1. Kategori kelayakan media

No	Skor dalam persen	Kategori Kelayakan
1	0%-25%	Tidak Layak
2	>25%-50%	Kurang Layak
3	>50%-75%	Layak
4	>75%-100%	Sangat Layak

Dengan adanya kategori kelayakan media tersebut. Maka rekapitulasi data validasi dapat disimpulkan berdasarkan kategori yang telah ditetapkan. Sehingga indikator penilaian media komik dapat disimpulkan tingkat kelayakannya. Pedoman tersebut untuk menentukan kriteria kelayakan media komik. Media pembelajaran komik dikatakan dapat digunakan apabila hasil penilaian dari responden minimal masuk dalam kategori layak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam pembuatan produk ini merupakan adaptasi dan modifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pembuatan model 4D yang dikembalikan oleh Thiagarajan 1974. Langkah sebagai berikut :

Define (pendefinisian)

Tahapan ini yaitu melakukan observasi dalam pembelajaran dikelas dan

wawancara terhadap siswa dan Guru mata pelajaran ilmu gizi. Observasi dan wawancara di lakukan pada tanggal 13 Februari - 13 Maret. Dihasilkan informasi sebagai berikut : 1). Proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, 2). Media pembelajaran yang digunakan oleh guru menggunakan buku paket pembelajaran, lembar kerja untuk siswa, papan tulis, dan proyektor/LCD digunakan untuk memaparkan materi atau presentasi para siswa 3). Hasil dari wawancara menunjukkan harapan dari pembelajaran adalah siswa dapat mendeskripsikan zat gizi yang diperlukan oleh tubuh, siswa dapat menggunakan DKBM, DBMT, dan DAKG, siswa mampu menyusun menu seimbang untuk berbagai umur. 4). Proses pembelajaran ilmu gizi bahwasanya materi cukup sulit sehingga susah untuk memahami pelajaran, fasilitas laboratorium yang kurang lengkap, durasi pembelajaran yang kurang panjang, dan kelengkapan media yang kurang inovatif. Diharapkan pelaksanaan pembelajaran lebih menarik seperti : *food modeling*, media gambar yang lebih menarik, dan media gambar video.

Design (perancangan)

Pengerjaan dilakukan mulai tanggal 10 April 2017. Mengolah data dari hasil tahap pendefinisian (*define*) sehingga menghasilkan media pembelajaran yang akan dikembangkan dan bentuk penyajian

medi pembelajaran. Berikut Tabel desain media pembelajaran komik.

Tabel 2. Desain media pembelajaran

No	Desain	Keterangan
1	Bentuk Fisik	Buku dengan <i>Art Paper</i> ukuran kertas A5 (14,5 cm x 20 cm dan cetak warna
2	Materi	Zat Gizi Sumber Zat Tenaga
3	Bahasa	Bahasa Indonesia
4	Bagian	Pendahuluan : Cover, katalog, kata pengantar, Satndar Isi, Pengenalan Tokoh. Isi :Materi Pembelajaran Penutup : Soal
5	Fungsi	Digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas secara mandiri.

Setelah membuat rancangan produk, dibuatlah pembuatan media komik dengan proses pembuatan sebagai berikut : 1). Naskah skenario merupakan panduan bagi seorang pembuat komik untuk mengaplikasikan komik yang menarik. Naskah skenario terdapat 4 tokoh yang terdiri dari *Proffesor Zenos (Prof. Z)* sebagai seorang ilmuan muda yang jenius yang menciptakan 3 makhluk super gizi, *Quick Proto* yang menggambarkan protein, *Super Karbo* menggambarkan karbohidrat, dan *lemo* yang menggambarkan lemak. 2). Pembuatan Gambar Ilustrasi Pembuatan ilustrasi dilakukan oleh animator oleh Muhammad Mahrozi (ilustrator) dengan menggambar pada sebuah *grapich pet* yang di hubungkan dengan *software Manga* pada computer. Pada proses ini dilakukan proses sketsa sampai dengan *inking*. ilustrasi dan

inking dapat dilihat digambar 1 dan 2

Proses dapat dilihat dibawah ini :



Gambar 1. Proses Ilustrasi



Gambar 2. Proses Inking (merapikan garis)

Proses pewarnaan ini dilakukan setelah proses sketsa dan inking yang dilakukan pada *software Manga* kemudian mentransfer ke *software photoshop CS5* untuk proses pewarnaan (*coloring*) dan pembuatan balon kata dan pengisian teks (*lettering*). Proses *Coloring* dan *lettering* dapat dilihat gambar 3 dan 4 dibawah ini :



Gambar 3. Proses Coloring (pewarnaan)



Gambar 4. Proses pembuatan balon kata

Development (pengembangan)

Merupakan kegiatan menguji rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya pada tahap ini dilakukan untuk mendapatkan respon. Berikut adalah hasil proses penilaian dari subyek penelitian :

Tabel 3. Hasil rekapitulasi validasi ahli materi

Aspek Penilaian	Σ Skor	Σ max	(%)	Kategori
Materi	126	160	78%	Sangat layak
Bahasa	43	56	76%	Sangat layak
Penyajian	54	72	75%	Sangat layak
Jumlah			229%	
rata-rata			77%	sangat layak

Hasil penilaian ahli materi pada tabel diatas, pembuatan media komik yang dilakukan pada kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta menunjukkan presentase 77%, menunjukkan kategori sangat layak digunakan untuk pembelajaran.

Tab 4 . Hasil rekapitulasi validasi ahli media

Aspek Penilaian	Σ Skor	Σ Max	(%)	Kategori
Tampilan Visual	132	76	86%	Sangat Layak
Desain Pembelajaran	91	52	87%	Sangat Layak
Jumlah			173%	
rata-rata			87%	sangat Layak

Hasil penilaian ahli media pada tabel diatas, pembuatan media komik yang dilakukan pada kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta menunjukkan presentase 87%, menunjukkan kategori sangat layak digunakan untuk pembelajaran.

Tabel 5. Hasil rekapitulasi uji terbatas

Aspek Penilaian	Σ Skor	Σ Max	(%)	Kategori
Materi	294	20	91%	Sangat Layak
Bahasa	172	12	89%	Sangat Layak
Penyajian	166	12	86%	Sangat Layak
Tampilan Visual	277	20	86%	Sangat Layak
Desain Pembelajaran	284	20	88%	Sangat Layak
Jumlah			440%	
rata-rata			88%	Sangat Layak

Uji coba terbatas dilakukan setelah selesai melakukan revisi berdasar hasil penilaian ahli materi dan ahli media. Subyek uji coba terbatas dipilih berdasarkan karakteristik yang sebelumnya telah menggunakan media pembelajaran yang sudah ada di sekolah yaitu kelas XI Boga 3 SMK N 6 Yogyakarta berjumlah 16 siswa. Hasil penilaian uji terbatas pada

siswa kelas XI Boga 3 SMK N 6 Yogyakarta menunjukkan presentase 88%, menunjukkan kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Desseminate (penyebaran)

Merupakan tahapan penggunaan produk media komik yang telah dikembangkan dan di edarkan pada skala yang lebih luas. Penyebaran dilakukan pada lingkungan SMK Negeri 6 Yogyakarta yang diharapkan akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran ilmu gizi siswa kelas X Boga 1 SMK Negeri 6 Yogyakarta.

Tabel 6. Hasil penyebaran terhadap siswa

Aspek Penilaian	Σ Skor	Σ Max	(%)	Kategori
Materi	294	20	91%	Sangat Layak
Bahasa	350	12	88%	Sangat Layak
Penyajian	347	12	87%	Sangat Layak
Tampilan Visual	564	20	85%	Sangat Layak
Desain Pembelajaran	603	20	91%	Sangat Layak
Jumlah			442%	
rata-rata			88%	Sangat Layak

Hasil penilaian siswa pada tabel diatas, pembuatan media komik yang dilakukan pada kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta menunjukkan presentase 88%, menunjukkan kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Pembahasan

Pembuatan Media Komik dilakukan sesuai dengan prosedur pembuatan yang diadaptasi dari model pembuatan 4D Thiagarajan 1974, Model 4D terdiri dari

empat tahap yaitu: 1) *Define* (pendefinisian); 2) *Design* (perancangan); 3) *Development* (pembuatan); 4) *Desseminate* (penyebarluasan).

Tahap pendefinisian dengan melakukan observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas dan wawancara pada tanggal 13 Februari - 13 Maret 2017. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan yaitu menganalisis dengan empat tahap yaitu analisis kurikulum; diperoleh kompetensi inti dan kompetensi dasar ilmu gizi pada materi zat gizi sumber zat tenaga. Analisis karakteristik siswa diketahui : Siswa Kelas X Boga 1 menginginkan media pembelajaran yang lebih inovatis dan bergambar. Diketahui minat baca siswa masih rendah maka bahan ajar perlu ditambah menggunakan media pembelajaran yang bahasanya mudah dipahami dan ditambah sebuah ilustrasi gambar yang menarik supaya siswa lebih termotivasi untuk belajar ilmu gizi. Analisis materi; mengidentifikasi materi pokok dengan menyusun materi zat gizi sumber zat tenaga. Selanjutnya merumuskan tujuan; produk atau Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang dibuat dan diharapkan mampu memenuhi kebutuhan dalam belajar pada pembelajaran ilmu gizi materi zat gizi sumber zat tenaga.

Perancangan desain media komik mulai tanggal 10 April 2017. merancang bentuk fisik, bagian pendahuluan, bagian isi

dan bagian penutup. pada pembuatan media pembelajaran berbentuk komik dibantu oleh mahasiswa Institut Seni Indonesia yaitu Muhammad Mahrozi sebagai ilustrator dalam pembuatannya ilustrator menggambar pada *grapich petgrapich pet* yang di hubungkan dengan *software Manga*, pada proses ini dilakukan proses sketsa sampai dengan *inking* (merapikan garis). Melakukan pewarnaan menggunakan aplikasi *Adobe photoshop CS5*. Media pembelajaran berbentuk komik dicetak berwarna dengan kertas *Art Paper* ukuran kertas A5 (14,5 cm x 20 cm).

Mengetahui kelayakan media komik, melakukan proses validasi oleh para ahli. Validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 76%, presentase menunjukkan kecocokan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ade Prahmadia (2016) dengan rata-rata nilai 3,10, dijelaskan media komik masuk kategori sangat layak. Validasi oleh 2 ahli media memperoleh presentase validasi sebesar 87%, hasil tersebut menunjukkan kecocokan dengan penelitian sebelumnya dengan rata-rata nilai 3,47, dijelaskan media komik masuk kategori sangat layak. Setelah proses validasi selesai tahap uji coba terbatas dilaksanakan kepada 16 siswa kelas XI SMK N 6 Yogyakarta perolehan presentase validasi sebesar 87%, dan tahap terakhir yaitu penyebaran terhadap siswa kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta

peroleh presentase validasi sebesar 88%. Hasil dari uji coba terbatas sebelumnya menunjukkan nilai rata-rata uji terbatas 3,41, dan tahap penyebaran penelitian sebelumnya menunjukkan peningkatan motivasi belajar dari 71,64% naik menjadi 78,43%, hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), Model pembuatan 4D, yaitu : a) *Define* (pendefinisian), b) *Design* (perancangan), c) *Development* (pembuatan) dan d) *Desseminate*.

Mengetahui kelayakan media komik, perolehan dari 2 ahli materi memperoleh presentase sebesar 76%, Perolehan validasi oleh 2 ahli media memperoleh presentase sebesar 87%, dari hasil perolehan data tersebut media komik masuk kategori sangat layak digunakan. Uji coba terbatas kepada 16 siswa kelas XI Boga 3 SMK N 6 Yogyakarta memperoleh presentase sebesar 88%, dari perolehan data tersebut media komik masuk kategori layak, pada tahap diujikan pada 33 siswa di kelas X Kulineri 1 SMK N 6 Yogyakarta, memperoleh hasil dengan presentase 88% menunjukkan pembuatan media komik

sangat layak digunakan untuk melengkapi pembelajaran ilmu gizi materi zat gizi sumber zat tenaga.

Saran

Pembuatan media komik masih memiliki banyak kelemahan, beberapa saran pemanfaatan dan pembuatan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut : 1). Bagi penelitian selanjutnya perlu melakukan uji coba keefektivan media untuk mengetahui lebih jauh tentang pengaruh media komik terhadap pembelajaran ilmu gizi. 2). Pembuatan media komik tidak hanya pada materi zat gizi sumber zat tenaga tapi diharapkan bisa dikembangkan pada materi-materi selanjutnya. 3). Penelitian pembuatan media grafis bisa terus ditingkatkan karena dari hasil penelitian yang dilaksanakan menunjukkan hasil yang layak untuk digunakan sebagai pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Prahmudia. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akutansi pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016. Eprints. uny.id/31973. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Azar Arsyad. (2007). Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo persada
- Endang Mulyatiningsih. (2012). Metode Penlitian Terapan Bidang Pendidkan. Bandung : Alfabeta

Rira Zahrotul, M. (2017). Peningkatan Kompetensi Membuat Kue Dari Sagu Dengan Bantuan Vidio pada Siswa Kelas XI SMK N 6 Yogyakarta. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.

Sugiyono. (2012:407). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD. Bandung : Alfabeta.

Sadiman, dkk. (2005). Media Grafis. 2018. <http://www.tintapendidikanindonesia.com/2017/06/media-grafis.html>