

PENGEMBANGAN KOMIK MENYUSUN MENU UNTUK REMAJA SISWA KELAS X JASA BOGA SMKN 1 SEWON

Penulis 1 : Rezky Faradilla
Penulis 2 : Fitri Rahmawati, M. P
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta
Email : rezkyfaradillayahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk: 1) mengembangkan komik menyusun menu untuk remaja bagi siswa kelas X Jasa Boga di SMK Negeri 1 Sewon dan 2) mengetahui kelayakan komik menyusun menu untuk remaja bagi siswa kelas X Jasa Boga di SMK Negeri 1 Sewon. Jenis penelitian adalah R&D dengan model Borg and Gall yang dimodifikasi Tim Puslitjaknov. Penelitian dilaksanakan bulan Januari-Oktober 2016. Subjek penelitian yaitu siswa kelas X Jasa Boga sejumlah 126 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan: observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian yaitu (1) komik menyusun menu untuk remaja dikembangkan melalui 5 tahapan : melakukan analisis produk yang dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar. (2) Komik dinyatakan “layak” oleh ahli materi dengan rerata skor 70,5 (77%). Komik dinyatakan “sangat layak” oleh ahli media dengan rerata skor 80 (100%). Komik dinyatakan “sangat layak” oleh siswa pada uji coba skala kecil dengan rerata skor 106,16 (83%) dan dinyatakan “sangat layak” oleh siswa pada uji coba skala besar dengan rerata skor besar 111,68 (87%).

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, Menyusun Menu untuk Remaja

COMIC DEVELOPMENT COMPOSING MENU TO TEENAGERS FOR STUDENTS CLASS X FOOD SERVICE AT STATE VOCATIONAL SCHOOL 1 SEWON

ABSTRACT

The objective of this research was to study: 1) the development of comic composing menu to teenagers in the science of nutrition courses for students class X food service at state vocational school 1 Sewon, and 2) the feasibility of comic product composing menu to teenagers in the science of nutrition courses for students class X food service at state vocational school 1 Sewon. This research type was a research and development consisted of several steps as follows Borg and Gall model that has been modified by Puslitjaknov team. This research was done in January-October 2016 at state vocational school 1 Sewon. The subject of this research was 126 students of class X food service. Data collection was done using observation, interviews, and questionnaires. Data were analyzed by descriptive statistical analysis. The result showed that: (1) the development of comic was product analysis developed, developed the product, validation expert and revision, small scale trial and large scale trial. (2) The comic was feasible according to matter expert with mean scor 70,5 (77%). The comic was very feasible according to media expert with mean scor 80 (100%). The comic was very feasible according to students in small scale trial with mean scor 106,16 (83%) and very feasible according to students in large scale trial with mean scor 111,68 (87%).

Keyword: Learning Media, comic, composing menu to teenagers

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan memiliki kejuruan yang beraneka ragam, salah satunya yaitu Tata Boga. Siswa yang menempuh jenjang pendidikan Sekolah

Menengah Kejuruan dituntut memiliki keterampilan yang baik sesuai bidang keahliannya. Begitu pula siswa jurusan Tata Boga, yang harus menguasai ilmu penunjang lain selain keterampilan

memasak. Berdasarkan kurikulum 2013, mata pelajaran ilmu gizi memiliki beberapa kompetensi dasar, salah satunya menyusun menu untuk remaja yang melibatkan beberapa materi serta menggunakan beberapa rumus perhitungan yang membuat siswa bingung dan kesulitan memahaminya.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sewon merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di Kabupaten Bantul, yang memiliki Jurusan Tata Boga yang terbagi menjadi 2 program keahlian, yaitu Jasa Boga dan Patiseri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa kelas X Jasa Boga memandang materi menyusun menu untuk remaja dalam mata pelajaran ilmu gizi adalah teori yang sulit dipahami dan tidak menarik dipelajari. Sebanyak 85 siswa dari 126 siswa mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (80) saat diadakan ujian.

Media dan metode pembelajaran yang menarik akan membuat siswa tertarik terhadap apa yang dipelajari. Komik dapat dijadikan media pembelajaran dalam materi menyusun menu untuk remaja. Komik akan menggambarkan dengan jelas kasus obesitas remaja beserta penjelasan yang lengkap, dikemas dalam gambar yang menarik, alur yang runtut, serta bahasa yang ringan dan mudah dipahami siswa. Komik juga digemari para remaja dan dapat dibaca dimana saja. Media komik tergolong dalam media visual yang hanya dapat diterima

melalui indra penglihat. Darwanto (2011: 102) menyatakan bahwa pengetahuan manusia 75% didapatkan melalui indra penglihatan dan 25% dari indra pendengaran. Media ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan kepada siswa kelas X Jasa Boga dalam mempelajari materi menyusun menu untuk remaja. Media komik memiliki potensi besar untuk dijadikan media pembelajaran, namun pemanfaatannya masih kurang maksimal dalam dunia pendidikan.

Produk penelitian dan pengembangan adalah komik berisi materi cara menyusun menu seimbang bagi remaja obesitas untuk menurunkan berat badan; tidak hanya berisi percakapan dan narasi cerita saja, tetapi juga materi sehingga dapat digunakan untuk belajar; gaya gambar *realism style*; aliran komik Jepang (manga); dicetak dengan kertas HVS 70 gram dengan ukuran A5; berwarna hitam putih dengan cover berwarna (*full color*) agar lebih sederhana (*simple*) dan tidak terlalu mencolok; serta meminimalkan biaya dan waktu produksi.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan komik menyusun menu untuk remaja pada mata pelajaran ilmu gizi bagi siswa kelas X Jasa Boga di SMK Negeri 1 Sewon dan mengetahui kelayakan komik menyusun menu untuk remaja pada mata pelajaran ilmu gizi bagi siswa kelas X Jasa Boga di SMK Negeri 1 Sewon.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode penelitian ini yaitu *Research and Development*. Tujuannya untuk menghasilkan produk baru dengan proses pengembangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall (1983) yang dimodifikasi oleh tim Puslitjaknov.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari-Oktober 2016. Tempat penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Sewon.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian meliputi 2 orang ahli materi, 1 orang ahli media, uji coba skala kecil pada 32 siswa kelas XI Jasa Boga serta uji coba skala besar pada 126 siswa X Jasa Boga.

Prosedur Pengembangan

Berdasarkan Puslitjaknov (2008: 10), model pengembangan Borg and Gall (1983) dengan 10 langkah dapat dipersingkat menjadi 5 langkah utama yaitu melakukan analisis produk yang dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan revisi serta uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan berupa data kualitatif (berupa kalimat) dan data kuantitatif (berupa angka).

Instrumen Penelitian

Alat pengumpul data atau instrumen penelitian merupakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data (Endang Mulyatiningsih, 2013: 24). Penelitian ini menggunakan alat pengumpul data non tes untuk mengukur tingkat kelayakan komik dengan mengisi angket.

Teknik Pengumpulan Data Observasi

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan sesuatu objek yang diselidiki (Sukandarrumidi 2006: 69). Observasi dilakukan secara langsung dengan mendatangi langsung kelas X Jasa Boga di SMK Negeri Sewon.

Wawancara

Wawancara atau interview adalah suatu proses tanya jawab lisan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih saling berhadapan secara fisik, dapat saling melihat muka lawan bicaranya, dan dapat saling mendengar suara lawan bicara dengan telinga sendiri (Sukandarrumidi 2006: 88). Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Sewon.

Kuesioner

Angket (kuesioner) merupakan alat pengumpulan data yang berisi pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian (Endang Mulyatiningsih, 2013: 28). Skala pengukuran instrumen

menggunakan model skala *likert* dengan empat alternatif jawaban.

Pengujian Instrumen Penelitian Validaitas dan Reliabilitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur (Sugiyono 2014: 348). Penelitian ini menggunakan validitas konstruk (*construct validity*), dimana instrumen dikonsultasikan kepada ahli dengan meminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Validitas instrumen diuji cobakan sekali saja dalam skala kecil. Hasil uji coba kemudian dengan menggunakan aplikasi SPSS 16.0. Instrumen perlu dihitung tingkat reliabilitasnya. Teknik reliabilitas menggunakan reliabilitas internal consistency. Sugiyono (2014: 359) menyatakan pengujian reliabilitas internal consistency, dilakukan dengan mencobakan instrumen sekali saja.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dengan statistik deskriptif yaitu statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono 2014: 29).

Analisis data yang diperoleh dari angket uji validitas para ahli dan uji lapangan (siswa) kemudian digunakan untuk mengetahui kelayakan komik. Data berupa skor dikonversi menjadi nilai kualitatif berskala empat. Acuan konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif tersaji pada tabel 1.

Tabel 1. Konversi skor nilai pada skala 4

Interval Skor	Kriteria Kualitas
$\bar{x} > Mi + 1,5 (SDi)$	Sangat layak
$Mi < \bar{x} < Mi + 1,5 (SDi)$	Layak
$Mi - 1,5 (SDi) < \bar{x} < Mi$	Tidak layak
$\bar{x} < Mi - 1,5 (SDi)$	Sangat tidak layak

Keterangan: Rerata ideal (Mi) dan simpangan deviasi (SDi) diperoleh dengan rumus:

$Mi = \frac{1}{2}$ (skor tertinggi + skor terendah)

$SDi = \frac{1}{6}$ (skor tertinggi – skor terendah)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses Pengembangan Komik

Proses pengembangan komik diawali dengan analisis produk yang dikembangkan untuk mengumpulkan informasi, mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang mendasari pentingnya pengembangan komik menyusun menu untuk remaja bagi siswa kelas X Jasa Boga di SMKN 1 Sewon melalui observasi, wawancara, dan mengkaji kurikulum.

Mengembangkan produk awal dengan membuat produk komik untuk divalidasi pada ahli. Kegiatan perencanaan meliputi pembuatan instrumen penelitian, perancangan desain penelitian, pembuatan daftar kebutuhan komik dan pemilihan bentuk dan jenis komik yang dibuat. Kegiatan pra produksi meliputi

pengumpulan materi yang kemudian dibuat makalah dan divalidasi ahli materi. Kegiatan produksi meliputi pembuatan skenario cerita, perancangan susunan komik, dan pembuatan *story board* yang dikonsultasikan pada dosen, proses pembuatan gambar ilustrasi oleh ilustrator bernama Intan Nur Azzurah dimulai dengan menggambar sketsa tokoh dan latar (*background*) menggunakan *PC tablet* dan *software* Manga Studio EX 4E, dilanjutkan dengan *finishing* gambar tokoh dan latar, diberi efek suara dan gerak, menambahkan balon percakapan, penataan gambar, dicetak dan divalidasi ahli media.

Kelayakan Komik Validasi Ahli dan Revisi

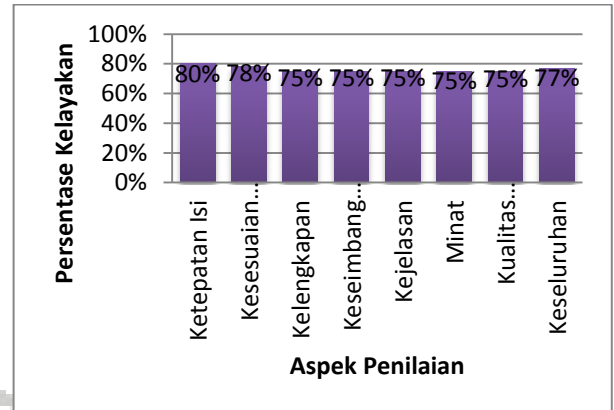
Validasi materi dilakukan oleh 2 orang yaitu guru ilmu gizi SMKN 1 Sewon dan dosen ilmu gizi Pendidikan Teknik Boga UNY. Hasil penilaian pandangan ahli materi disajikan pada Tabel 2:

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan Komik Edukatif oleh Ahli Materi

Penilaian ahli materi	Aspek penilaian							
	Isi	Kesesuaian siswa	Kelengkapan	Keseimbangan	Kejelasan	Minat	Kualitas Instruksional	Keseluruhan
Jumlah skor	32	25	24	12	12	6	30	14
Rata-rata skor	16	12.5	12	6	6	3	15	7
Kriteria	L	L	L	L	L	L	L	L
Persentase	80%	78%	75%	75%	75%	75%	75%	77%
Kriteria	L	L	L	L	L	L	L	L

Keterangan: SL= Sangat Layak, L= Layak, TL= Tidak Layak, STL= Sangat Tidak Layak

Hasil uji kelayakan komik dari pandangan ahli materi disajikan dalam diagram batang pada Gambar 1:



Gambar 1. Hasil uji kelayakan komik edukatif oleh ahli materi

Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 1 komik menyusun menu untuk remaja secara keseluruhan dinilai layak dengan persentase 77% oleh ahli materi.

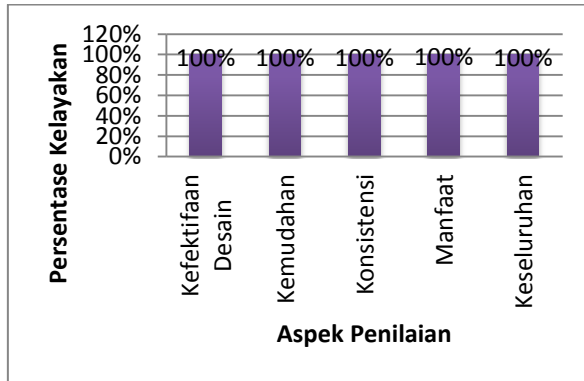
Validasi media dilakukan oleh dosen media pembelajaran Pendidikan Teknik Boga UNY. Hasil penilaian kelayakan komik dari pandangan ahli media disajikan dalam Tabel 3:

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan Komik Edukatif oleh Ahli Media

Penilaian ahli media	Aspek penilaian				
	Keefektifan desain	Kemudahan	Konsistensi	Mafaat	Keseluruhan
Jumlah skor	28	16	20	16	80
Rata-rata skor	28	16	20	16	80
Kriteria	SL	SL	SL	SL	SL
Persentase	100%	100%	100%	100%	100%
Kriteria	SL	SL	SL	SL	SL

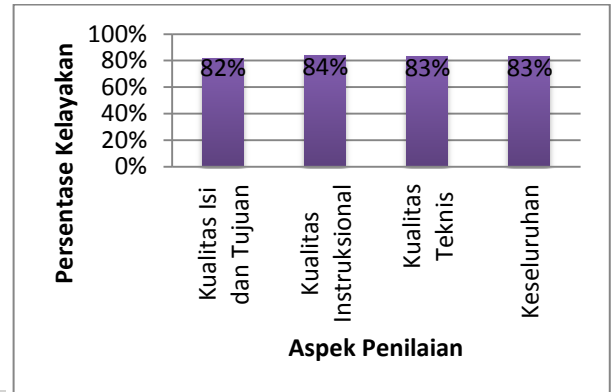
Keterangan: SL= Sangat Layak, L= Layak, TL= Tidak Layak, STL= Sangat Tidak Layak

Hasil uji kelayakan komik dari pandangan ahli media disajikan dalam diagram batang pada gambar 2:



Gambar 2. Hasil uji kelayakan komik edukatif oleh ahli media

Hasil uji kelayakan komik dari pandangan siswa dalam uji coba skala kecil disajikan diagram batang pada Gambar 3:



Gambar 3. Hasil Uji Kelayakan Komik Edukatif oleh Siswa pada Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan Tabel 3 dan Gambar 2 komik menyusun menu untuk remaja secara keseluruhan dinilai (100%) oleh ahli media.

Uji Coba Skala Kecil

Uji coba lapangan skala kecil dilakukan untuk mengetahui pendapat siswa tentang kelayakan media komik. Hasil penilaian kelayakan komik oleh siswa pada uji coba skala kecil akan disajikan pada Tabel 4:

Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan Komik Edukatif oleh Siswa pada Uji Coba Skala Kecil

Penilaian siswa	Aspek penilaian			
	Kualitas isi dan tujuan	Kualitas instruksional	Kualitas teknis	Kesluruhan
Jumlah skor	1051	1077	1269	3397
Rata-rata skor	32.84	33.66	39.66	106.16
Kriteria	SL	SL	SL	SL
Persen-tase	82%	84%	83%	83%
Kriteria	SL	SL	SL	SL

Keterangan: SL= Sangat Layak, L= Layak, TL= Tidak Layak, STL= Sangat Tidak Layak

Berdasarkan Tabel 4 dan Gambar 3 komik menyusun menu untuk remaja dinilai sangat layak (83%) oleh siswa.

Uji Coba Lapangan Skala Besar dan Produk Akhir

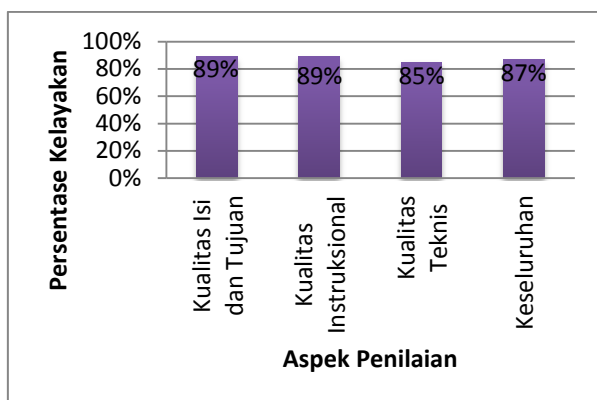
Hasil penilaian kelayakan komik oleh siswa pada uji coba lapangan skala besar akan disajikan pada Tabel 5:

Tabel 5. Hasil Uji Kelayakan Komik Edukatif oleh Siswa pada Uji Coba Skala Besar

Penilaian siswa	Aspek penilaian			
	Kualitas isi dan tujuan	Kualitas instruksional	Kualitas teknis	Kesluruhan
Jumlah skor	4466	4479	5127	14072
Rata-rata skor	35.44	35,55	40,69	111.68
Kriteria	SL	SL	SL	SL
Persentase	89%	89%	85%	87%
Kriteria	SL	SL	SL	SL

Keterangan: SL= Sangat Layak, L= Layak, TL= Tidak Layak, STL= Sangat Tidak Layak

Hasil uji kelayakan komik dari pandangan siswa pada uji coba skala besar dalam diagram batang pada Gambar 4:



Gambar 4. Hasil Uji Kelayakan Komik Edukatif oleh Siswa pada Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan Tabel 5 dan Gambar 4 komik edukatif menyusun menu untuk dinilai sangat layak (87%) oleh siswa.

Pembahasan Pengembangan Komik Edukatif

Munculnya ide pengembangan komik bermula dari adanya masalah pembelajaran mata pelajaran ilmu gizi di SMK Negeri 1 Sewon. Analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran ilmu gizi membutuhkan media yang menarik dan dapat dipahami oleh siswa. Komik dapat dijadikan alternatif media pembelajaran karena memiliki daya tarik pada gambar dan memiliki alur yang dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, sehingga penyampaian pesan pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini didukung oleh pendapat Dana Rizki (2011: 21) yang menyatakan bahwa komik adalah media yang efektif untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2002: 68) yang menyatakan bahwa media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan

minat para peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya.

Proses pengembangan komik diawali dengan mengumpulkan kebutuhan komik, materi yang terkumpul dibuat makalah kemudian divalidasi kepada ahli materi, dilanjutkan merancang skenario (plot) komik dan *story board*.

Produk dibuat menggunakan teknik digital, dengan *PC tablet* dibantu *software* Manga Studio EX 4E. Pembuatan gambar ilustrasi dilakukan oleh ilustrator bernama Intan Nur Azzurah, dimulai dari menggambar sketsa tokoh dan latar (*background*) dalam komputer, kemudian diberi efek suara dan efek gerak lalu menambahkan balon percakapan. Balon percakapan ada beberapa jenis disesuaikan dengan ekspresi tokoh. Balon kata kotak berisi narasi cerita dan isi dari materi, balon kata oval menunjukkan ekspresi biasa saja, balon kata seperti bunga menunjukkan ekspresi yang ceria dan balon kata dengan banyak titik sudut menunjukkan ekspresi marah atau terkejut. Bentuk huruf menggunakan dua jenis yaitu Comic Sans MS dan Informal Roman. Bentuk Informal Roman berarti tokoh sedang berbisik.

Gambar komik hitam putih agar menghemat waktu dan biaya produksi. Sampul komik menggunakan gambar berwarna untuk menarik perhatian siswa.

File yang dihasilkan berbentuk gambar dengan format JPG dan tahap *finishing* dengan penataan margin gambar menggunakan *software* Corel Draw Graphics Suite X4 lalu dicetak. Bagian sampul dicetak menggunakan kertas ivory 230, bagian isi komik dicetak dengan kertas HVS 70 gram dengan ukuran A5 agar tidak terlalu besar sehingga mudah dibawa, disimpan dan dibaca dimana saja. Komik yang telah dicetak divalidasi kepada ahli media.

Kelayakan Komik Edukatif

Penilaian kelayakan produk diawali dengan validasi ahli materi dan ahli media (*expert judgement*). Validasi ahli materi dilakukan oleh 2 orang. Hasil penilaian komik dari ahli materi pada aspek keseluruhan mendapatkan penilaian layak (77%). Validasi media dilakukan oleh 1 orang. Hasil penilaian komik dari ahli media pada aspek keseluruhan mendapatkan penilaian sangat layak (100%).

Produk telah direvisi sesuai saran para ahli kemudian dibuat produk jadi dan diujicobakan pada skala kecil yaitu kepada siswa sejumlah 32 orang (1 kelas). Hasil uji coba skala kecil menunjukkan bahwa secara keseluruhan komik mendapatkan penilaian sangat layak (83%). Uji coba lapangan skala besar dilakukan kepada 126 siswa (4 kelas) kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Sewon. Hasil uji coba skala kecil

menunjukkan bahwa secara keseluruhan komik mendapatkan penilaian sangat layak (87%). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indriana Mei Listiyani yang mengembangkan komik dengan materi persamaan dasar akuntansi untuk siswa kelas XI SMA yang menunjukkan bahwa komiknya mendapatkan penilaian kualitas yang sangat baik dengan persentase 99,39%. Komik menyusun menu untuk remaja juga mendapatkan skor lebih baik dibandingkan komik pengukuran dasar yang dikembangkan oleh Dana Rizki N. A pada tahun 2011 yang mendapatkan persentase kelayakan 78,35% dengan kategori layak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan yaitu 1) Pengembangan komik menyusun menu untuk remaja pada mata pelajaran ilmu gizi kelas X Jasa Boga di SMK Negeri 1 Sewon melalui 5 tahapan yaitu (1) Tahap analisis produk yang dikembangkan (2) Tahap mengembangkan produk awal (3) Tahap validasi ahli dan revisi (4) Tahap uji coba lapangan skala kecil (5) Tahap uji coba lapangan skala besar dan 2) Hasil penilaian kelayakan komik menyusun menu untuk remaja kelas X Jasa Boga dinyatakan "sangat layak". Hal ini sesuai dengan

penilaian oleh ahli materi secara keseluruhan mendapatkan rerata skor 70,5 (77%) dengan kategori “layak”, penilaian kelayakan oleh ahli media secara keseluruhan mendapatkan rerata skor 80 (100%) dengan kategori “sangat layak”, penilaian kelayakan oleh siswa pada uji coba skala kecil secara keseluruhan mendapatkan rerata skor 106,16 (83%) dengan kategori “sangat layak” dan penilaian kelayakan oleh siswa pada uji skala besar secara keseluruhan mendapatkan rerata skor 111,68 (87%) dengan kategori “sangat layak” sebagai media pembelajaran.

Saran

Penelitian yang telah dilakukan tidak lepas dari keterbatasan peneliti, maka peneliti menyusun saran yaitu 1) Penelitian pengembangan komik sebaiknya dilanjutkan sampai tahap efektivitas komik untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sehingga kebermanfaatan komik lebih nyata. 2) Komik yang telah dihasilkan dalam penelitian ini sebaiknya dirawat dengan baik agar tidak mudah rusak sehingga dapat digunakan kembali pada tahun ajaran yang akan datang selama masih sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Dana Rizki N. A. (2011). *Pengembangan Komik Pengukuran Dasar untuk*

Meningkatkan Prestasi Siswa SMK Ma'arif Salam. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta

Darwanto. (2011). *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Indriana Mei Listiyani. (2012). *Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa Sma Kelas XI*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol X. No. 2, Tahun 2012 halaman 80-94.

Kementerian Kesehatan RI, Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan (Balitbang) *Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2012*, Laporan Nasional. Balitbang, Jakarta 2013.

Nana Sudjana dan Akhmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. (2014). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Sukandarrumidi. (2006). *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press

Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional