

Pengembangan Media Komik Tentang Pentingnya Gizi Seimbang Untuk Anak Usia Sekolah di SD Negeri 2 Tegalharjo

Development of The Importance Balanced Nutrition Comic Media for School Age Children on SD Negeri 2 Tegalharjo

Fidyah Karomah Sri Handayani¹, Galih Purnasari¹

¹ Jurusan Kesehatan, Politeknik Negeri Jember

* Email corresponding author: fidyaksh24@gmail.com

Submitted: 07 February 2021

Revision: 25 April 2021

Accepted: 29 May 2021

DOI: <http://dx.doi.org/10.52742/jgkp.v2i1.10402>

Abstrak: Komik merupakan media bergambar kartun yang memerankan suatu tokoh cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Isi media komik dibuat menggunakan materi yang dilayout dengan foto atau memanfaatkan gambar yang sudah ada sehingga membentuk suatu informasi dalam bentuk buku. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan komik tentang pentingnya gizi seimbang sebagai media pendidikan pada pelajar di SD Negeri 2 Tegalharjo, Banyuwangi. Jenis penelitian ini menggunakan prosedur penelitian Research and Development dengan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian yaitu pelajar kelas 4, 5 dan 6. Analisis data pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif dengan menggunakan skala likert sebagai pengembangannya. Setelah dilakukan observasi melalui pengisian angket pelajar dalam analisis kebutuhan, didapatkan beberapa aspek yang dibutuhkan oleh pelajar yang disajikan dalam pengembangan produk komik gizi seimbang. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa uji validasi media mendapatkan presentasi kelayakan sebesar 92%. Hasil uji validasi materi mendapatkan presentasi kelayakan sebesar 86,3%. Uji coba kelompok kecil mendapatkan presentase sebesar 89,7 %. Kesimpulan penelitian yaitu media pendidikan komik dinyatakan layak untuk digunakan.

Kata kunci: Komik, gizi seimbang, anak sekolah, media, ADDIE,

Abstract: Comics are cartoon-depicted media that portray a character in a story in a sequence that is closely related to the image and designed to provide entertainment to the reader. The content is created by layout material with photos or using available pictures until becoming an information book. The purpose of this study is to develop a balance nutrition for Education Media of School's on SD Negeri 2 Tegalharjo, Banyuwangi Student. This study used Research and Development research procedure and Analyze Design, Development, Implementation, Evaluation. The subject of this study is students of class 4,5 and 6. The data analysis that is used is qualitative, descriptive and quantitative descriptive by using Likert scale for the development. After conducting observations through filling out student questionnaires in the needs analysis, several aspects needed by students were obtained which were presented in the development of nutritionally balanced comic products. The results of the study showed that the media validation test obtained a presentation of feasibility of 92%. The results of the material validation test obtained a feasibility percentage of 86.3%. Small group trials get a percentage of 89.7%. The conclusion of this research is that comic education media is declared feasible to use

Keywords: Comics, balanced nutrition, school children, media, ADDIE

1. Pendahuluan

Anak usia sekolah (AUS) merupakan masa ketika anak – anak mulai dianggap bisa bertanggung jawab atas tingkah lakunya dalam berhubungan dengan orang tua, teman sebaya dan orang lain. Pada usia tersebut anak mulai memperoleh dasar – dasar ilmu pengetahuan untuk bekal penyesuaian diri dan keterampilan tertentu dimasa depannya (Purnamasari, 2018). Pada rentan usia 6 – 12 tahun yaitu masa usia sekolah, anak lebih aktif dalam memilih makanan yang disukai. Pertumbuhan sesudah usia satu tahun tergolong agak lambat karena digantikan dengan pertumbuhan otot dan tulang. Pertumbuhan ini berlangsung hingga dewasa sehingga, seiring dengan pertumbuhan yang melambat maka nafsu makan menurun (Kiram, 2019).

Gizi seimbang merupakan susunan bahan makanan sehari – hari yang memiliki kandungan gizi sesuai dengan jenis dan jumlah yang dibutuhkan oleh tubuh dengan memperhatikan prinsip keanekaragaman bahan makanan, aktivitas fisik, perilaku hidup bersih, mempertahankan berat badan normal untuk mencegah adanya masalah gizi (Kemenkes RI, 2014). Gizi juga menjadi salah satu hal penting untuk anak usia sekolah karena selain dapat meningkatkan kecerdasan juga dapat menunjang pertumbuhan secara fisik dan mental, sehingga untuk mendukung keadaan tersebut anak usia sekolah memerlukan kondisi tubuh yang optimal dan bugar juga memerlukan status gizi yang baik (Nurmawati et al., 2014).

Berbagai masalah gizi dan kesehatan ditimbulkan oleh kurangnya pengetahuan mengenai gizi seimbang. Salah satu masalah yang muncul akibat kurangnya pengetahuan tentang gizi seimbang yaitu ketidak seimbangan asupan makanan. Ketidak seimbangan asupan makanan juga dapat memicu timbulnya masalah beban gizi ganda di masyarakat tidak terkecuali pada AUS. Pada usia tersebut, terjadi penurunan laju pertumbuhan yang menimbulkan perubahan kebutuhan gizi dan perilaku makan. Menurunnya laju pertumbuhan diikuti dengan penurunan nafsu makan sehingga anak sering memilih – milih makanan (*picky eating*) (Almetsier et al., 2011).

Berdasarkan Analisis Riset Kesehatan Dasar Tahun 2018 diketahui bahwa AUS di Indonesia dengan rentang umur 5 – 12 tahun memiliki status gizi kurang (IMT/U < - 2) sebesar 9.2% yang terdiri dari 2.4% sangat kurus dan 6.8% kurus. Sedangkan AUS yang mengalami status gizi lebih (IMT > 2) sebanyak 20%, terdiri dari gemuk 10.8% dan sangat gemuk (obesitas) 9.2%. Jawa Timur merupakan salah satu provinsi dengan prevalensi status gizi lebih tinggi diantara provinsi lainnya. Persentase data AUS dengan status gizi lebih di Jawa Timur sebesar 24.3% terdiri dari 13.2% gemuk dan 11.1% obesitas, sedangkan pada status gizi kurang sebesar 8% terdiri dari 2.2% sangat kurus dan 5.8% kurus (Kementerian Kesehatan RI, 2018).

Beberapa penelitian menyebutkan bahwa pengetahuan gizi pada AUS masih tergolong rendah dan perlu adanya penanganan. Maka dari itu, salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan tentang gizi yaitu melalui proses pendidikan. Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar yang membutuhkan alat bantu atau media yang dapat digunakan untuk mempermudah menyampaikan pesan kepada sasaran (Suryaningrat, 2012).

Penelitian ini menggunakan media cetak berupa komik yang berisi tokoh – tokoh kartun yang akan menjelaskan tentang 4 pilar pesan gizi seimbang kepada AUS. Media komik dipilih karena dalam berbagai penelitian menunjukkan bahwa dapat menarik minat siswa dalam proses belajar mengajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar, media permanen yang dapat dilihat sesuka hati, mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca atau memiliki kekhawatiran dalam membaca dan merupakan budaya populer (Prasetyono et al., 2015). Menurut Sudjana & Rivai komik juga merupakan sarana pendidikan efektif

untuk membangkitkan motivasi membaca dan belajar bagi siswa. Hal ini membuktikan bahwa media komik dapat berfungsi sebagai jembatan dalam menumbuhkan minat baca bagi siswa (Sudjana & Rivai, 2010).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan pengetahuan anak karena penyampaian pesan yang menarik dan mudah dimengerti. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Arimurti kepada 79 orang siswa kelas V di SDN Sukasari 4 Kota Tangerang menunjukkan skor sebesar 71.7 poin pada kelompok *post-test* yang diberi perlakuan komik tentang 4 pesan gizi seimbang dibanding dengan skor perlakuan yang hanya diberi buku pedoman gizi seimbang mendapat skor 58.3 poin (Indriana, 2011). Selain itu, komik juga mampu menarik perhatian, memperjelas penyampaian ide atau gagasan, dan menggambarkan informasi dengan mudah sehingga dapat diingat. Kekurangannya yaitu membutuhkan keterampilan khusus dalam penyampaian pesan dan pembuatannya karena hanya berupa gambar visual.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang saya lakukan di SD Negeri 2 Tegalarjo terhadap 29 siswa kelas IV, V dan VI diperoleh hasil bahwa pengetahuan siswa – siswi mengenai pedoman umum gizi seimbang di sekolah tersebut masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan rata – rata skor pengetahuan sebesar 52.6 poin yang diperoleh dari kuisioner tentang pedoman umum gizi seimbang. Selain itu, sebanyak 5 dari 10 siswa yang diambil sebagai subjek untuk pengukuran berat badan dan tinggi badan juga mengalami permasalahan status gizi yaitu berupa status gizi kurus dan status gizi gemuk. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Komik Tentang Pentingnya Gizi Seimbang Untuk Anak Usia Sekolah di SD Negeri 2 Tegalarjo” yang belum pernah dilakukan di sekolah tersebut, sehingga diharapkan dapat menjadi media pembelajaran untuk menambah wawasan mengenai pedoman umum gizi seimbang dan juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari – hari.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) dengan menggunakan model ADDIE. Langkah – langkah model ADDIE menurut Tegeh, dkk sebagai berikut *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). *Research and Development* (R & D) merupakan suatu proses atau langkah – langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* dapat berupa buku, modul, alat bantu pembelajaran atau media pembelajaran. Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Tegalarjo Kabupaten Banyuwangi di bulan Agustus 2020 memiliki populasi penelitian berjumlah 33 orang yang berasal dari kelas 4, 5 dan 6. Teknik pengambilan subjek pada penelitian ini menggunakan uji coba kelompok kecil. Pada uji coba kelompok kecil menggunakan teknik pengambilan subjek *Purposive Sampling* berjumlah 8 orang yang diambil berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti. Menurut Arikunto, uji coba kelompok kecil dengan subjek sebanyak 4 – 14 orang sudah mewakili daya terima terhadap produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket lembar penilaian validasi untuk ahli materi dan ahli media, serta angket uji daya terima untuk anak usia sekolah mengenai gizi seimbang.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif didapat dari analisis dengan menggunakan instrument penelitian berupa angket untuk mengetahui kebutuhan pelajar. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan teliti dengan tujuan agar data terseleksi dengan benar dan dapat

mempermudah peneliti dalam membuat media. Data penelitian kemudian dijabarkan dan dideskriptifkan dan ditarik kesimpulan. Teknik analisis deskriptif kuantitatif berupa data hasil uji validasi dan uji coba produk dengan melakukan perhitungan dan pendeskripsian. Kemudian data dikonversikan dan diinterpretasikan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari suatu produk yang akan dikembangkan dengan menggunakan skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, sehingga skala *likert* dapat mempermudah perhitungan suatu pendapat tentang suatu produk oleh responden.

3. Hasil

Analisis Deskriptif Kualitatif

Ada 3 kebutuhan siswa yang didapat dari pengisian angket yaitu (1) pemahaman awal gizi seimbang dan isi materi, (2) pemahaman media komik, (3) kebutuhan fisik dan visual media komik. Pemahaman awal tentang gizi seimbang

1. Pemahaman Awal Tentang Gizi Seimbang

Pemahaman awal tentang gizi seimbang digunakan sebagai upaya dalam menentukan materi yang nantinya akan disajikan dalam media komik. Tanggapan siswa tentang pemahaman awal dapat dilihat dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1 Pemahaman awal mengenai gizi seimbang

Indikator	Pertanyaan	Ket Jawaban Siswa
Pemahaman awal tentang gizi seimbang	Slogan yang digunakan sebagai pedoman gizi yang benar adalah?	Benar = 3 Salah = 26
	Apa yang dimaksud tumpeng gizi seimbang?	Benar = 8 Salah = 21
	Pesan apa yang terdapat dalam tumpeng gizi seimbang?	Benar = 4 Salah = 25
Materi gizi seimbang	Bahan makanan sumber protein nabati?	Benar = 14 Salah = 15
	Bahan makanan sumber protein hewani?	Benar = 14 Salah = 15
	Bahan makanan sumber karbohidrat?	Benar = 8 Salah = 21
	Sumber zat pengatur?	Benar = 13 Salah = 16
	Konsumsi sayuran yang dianjurkan dalam sehari?	Benar = 6 Salah = 23
	Konsumsi buah yang dianjurkan dalam sehari?	Benar = 11 Salah = 18
	Minum air putih yang dianjurkan dalam sehari?	Benar = 7 Salah = 22
	Contoh pola hidup bersih?	Benar = 11 Salah = 18
	Cara memantau berat badan?	Benar = 7 Salah = 22
	Bukan penyebab kegemukan?	Benar = 8 Salah = 21

Bukan termasuk aktivitas fisik?	Benar = 21 Salah = 8
Berapa kali sebaiknya berolahraga?	Benar = 4 Salah = 25

2. Pemahaman Awal Mengenai Media Komik

Pemahaman awal mengenai media pendidikan digunakan sebagai upaya dalam menentukan bentuk media yang akan disajikan.. Tanggapan siswa tentang pemahaman awal dapat dilihat dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2 Pemahaman awal mengenai media komik

Indikator	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Jumlah Jawaban
Pemahaman awal tentang media komik	Apakah kamu suka membaca komik?	- Sangat suka	9
		- Suka	19
		- Cukup	0
		- Tidak suka	0
	Seberapa sering kamu membaca komik?	- Setiap hari	0
		- 1 - 2x /seminggu	16
		- 1x/sebulan	11
		- Tidak pernah	1
	Jenis komik apa yang kamu suka?	- Komik buku	5
		- Komik Kartun	23
		- Komik Majalah	0
		- Komik Ilmiah	0
Menurut anda bagaimana jika komik digunakan untuk belajar?	- Sangat menarik	4	
	- Menarik	20	
	- Cukup	4	
	- Tidak menarik	1	

3. Kebutuhan Fisik Dan Visual Media Komik

Analisis kebutuhan pada aspek kebutuhan fisik dan visual media komik berkaitan dengan gambaran *layout*, design warna, penggunaan huruf, ukuran huruf, bahasa. Tanggapan siswa tentang pemahaman dapat dilihat dalam tabel 3 berikut.

Tabel 3 Kebutuhan fisik dan visual media komik

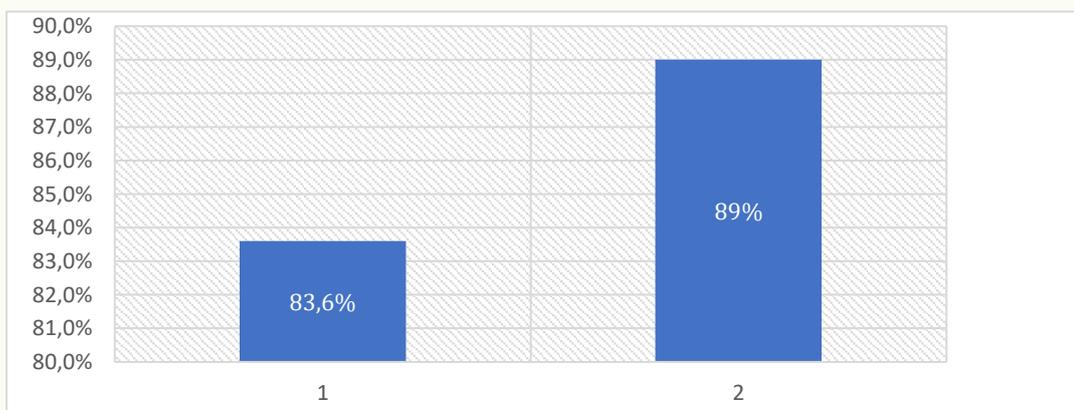
Indikator	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Jumlah Jawaban
Kebutuhan fisik dan visual media komik	Tampilan komik seperti apa yang kamu sukai?		4
			24
	Gambar mana yang kamu sukai?	- Gambar 1	4
		- Gambar 2	24
		- Gambar 3	0
		- Gambar 4	0
	Kotak - kotak yang baik dalam komik?	- 3 kotak	9
		- 4 kotak	9
		- 5 kotak	1
		- 2 kotak	9
Tokoh kartun yang kamu sukai?	- Tokoh kartun anak sekolah	22	
	- Tokoh kartun jepang	0	

	- Tokoh kartun disney	0
	- Tokoh kartun pahlawan	6
Jenis tulisan yang kamu sukai?	- Comic sans MS	15
	- Times New Roman	7
	- Arial	3
	- <i>Chaucer</i>	3
Ukuran komik yang menarik seperti apa?	- Kecil	4
	- Tidak terlalu kecil	16
	- Besar	1
	- Tidak terlalu besar	7
Warna tulisan komik yang baik?	- Warna gelap	24
	- Warna terang	4
Ukuran tulisan yang sesuai untuk komik?	- 9	0
	- 11	11
	- 12	17
	- 14	0
Penggunaan warna komik keseluruhan?	- Warna gelap	0
	- Warna terang	6
	- Warna - warni (Gelap dan terang)	22
	- Hitam putih	0
Pesan yang baik dalam komik seperti apa?	- Baku, panjang, rinci dan jelas	0
	- Baku, singkat dan jelas	
	- Percakapan sehari - hari, panjang, rinci dan jelas.	10
	- Percakapan sehari - hari secara singkat dan jelas.	2
		16

Analisis Deskriptif Kuantitatif

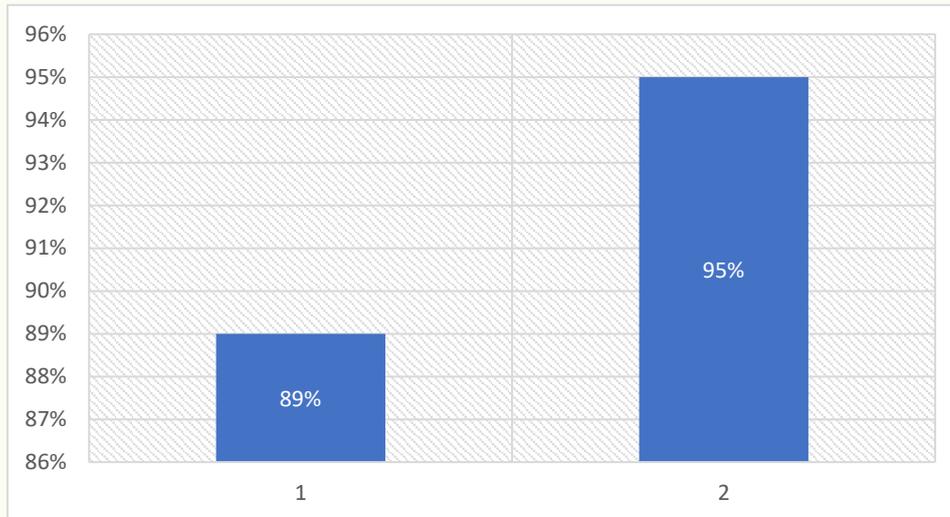
Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan untuk mengetahui hasil penilaian validator dan hasil penilaian uji daya terima siswa terhadap media komik. Data yang dianalisa berupa data hasil evaluasi setelah melakukan uji validasi baik oleh ahli materi maupun ahli media, serta data hasil penilaian uji daya terima siswa terhadap media komik (Gambar 1 dan 2).

Hasil Evaluasi Uji Validasi Ahli Materi



Gambar 1. Diagram Batang Penilaian Ahli Materi

Hasil Evaluasi Uji Validasi Ahli Media



Gambar 2 Diagram Batang Penilaian Ahli Media

Hasil Evaluasi Uji Coba Produk

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus 2020 dengan jumlah responden 8 orang anak.

Tabel 4 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Kriteria	% Perolehan	Keterangan
1	Komik mudah untuk digunakan	92,5%	Sangat Baik
2	Materi pada komik mudah dipahami	87,5%	Sangat Baik
3	Bahasa yang digunakan dapat dipahami	82,5%	Sangat Baik
4	Komik membuat semangat belajar	90%	Sangat Baik
5	Huruf yang digunakan mudah dibaca	92,5%	Sangat Baik
6	Warna pada komik sangat menarik	90%	Sangat Baik
7	Gambar pada komik sangat menarik	95%	Sangat Baik
8	Komik dapat menambah pengetahuan tentang pentingnya gizi seimbang	87,5%	Sangat Baik
9	Komik membuat belajar menjadi menyenangkan	92,5%	Sangat Baik
10	Komik layak digunakan sebagai pembelajaran tentang pentingnya gizi seimbang	87,5%	Sangat Baik
Presentase Penentu		89,7%	Sangat Baik

4. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran komik ini didasari oleh rendahnya tingkat pengetahuan siswa – siswi di SD Negeri 2 Tegalarjo tentang pentingnya gizi seimbang yang dibuktikan pada saat pengambilan data awal yaitu dengan hasil skor pengetahuan siswa – siswi sebesar 52.6 poin yang masih tergolong rendah sejalan dengan penelitian Arikunto yang menyatakan bahwa tingkat pengetahuan rendah apabila nilai <56%(Arikunto, 2010). Oleh sebab itu peneliti membuat media berupa komik yang

memiliki kelebihan daya tarik dari segi karakteristik gambar, desain, serta warna. Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang berkarakter dan memiliki alur cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Daryanto, 2012).

Kelebihan komik itu sendiri yaitu (1) dapat menjelaskan isi materi dalam bentuk cerita yang disertai oleh ilustrasi gambar (2) Media komik terdiri dari banyak warna sehingga menarik semangat siswa untuk belajar dan memudahkan siswa dalam menerjemahkan cerita ke dalam gambar. Siswa dihadapkan pada konteks yang nyata sehingga muncul efek yang membekas pada siswa untuk mengingat sesuatu lebih lama. Selain itu juga muncul kelemahan yang disebabkan media komik yaitu dapat membuat siswa menjadi malas karena siswa cenderung hanya ingin melihat gambar yang menarik menurut mereka saja, tidak memahami materi secara keseluruhan. Bahkan enggan untuk membaca keseluruhan cerita sehingga daya serap siswa terhadap materi rendah (Nugroho, 2018).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan pengetahuan anak karena penyampaian pesan yang menarik dan mudah dimengerti. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Arimurti kepada 79 orang siswa kelas V di SDN Sukasari 4 Kota Tangerang menunjukkan skor sebesar 71.7 poin pada kelompok *post-test* yang diberi perlakuan komik tentang 4 pesan gizi seimbang dibanding dengan skor perlakuan yang hanya diberi buku pedoman gizi seimbang mendapat skor 58.3 poin (Suryaningrat, 2012). Selain itu, komik juga mampu menarik perhatian, memperjelas penyampaian ide atau gagasan, dan menggambarkan informasi dengan mudah sehingga dapat diingat. Kekurangannya yaitu membutuhkan keterampilan khusus dalam penyampaian pesan dan pembuatannya karena hanya berupa gambar visual (Nasution, 2013).

Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif didapatkan dengan menggunakan instrumen angket yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap pembuatan media komik tentang pentingnya gizi seimbang untuk anak usia sekolah. Ada 3 kebutuhan siswa yang didapat dari pengisian angket yaitu (1) pemahaman awal gizi seimbang dan isi materi, (2) pemahaman media komik, (3) kebutuhan fisik dan visual media komik.

1. Pemahaman Awal Tentang Gizi Seimbang

Aspek pemahaman awal berisi tanggapan siswa terhadap pengetahuan gizi seimbang. Pada angket tersebut terdapat 2 indikator yaitu pemahaman awal tentang gizi seimbang dan materi tentang gizi seimbang yang berjumlah 15 pertanyaan. Berdasarkan tabel 1 didapatkan hasil bahwa dari 29 orang siswa yang terdiri dari kelas 4, 5 dan 6 masih belum memahami tentang gizi seimbang yang dibuktikan dengan banyaknya jawaban siswa yang masih belum tepat. Dari hasil kuisioner tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa siswa memerlukan pengetahuan berupa pedoman gizi seimbang dengan tujuan agar mendapatkan informasi mengenai pesan gizi seimbang yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga peneliti akan membuat dan mengembangkan media pendidikan yang disukai anak usia sekolah dengan pokok bahasan gizi seimbang.

2. Pemahaman Awal Mengenai Media Komik

Aspek pemahaman awal berisi tanggapan siswa terhadap media. Berdasarkan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa siswa tertarik dengan media berupa komik yang dapat memberikan pengetahuan, sehingga peneliti akan melakukan pembuatan dan pengembangan media pendidikan dalam bentuk komik. Tujuan penggunaan

pengembangan media pembelajaran komik diantaranya adalah untuk mempermudah proses pembelajaran, selain itu metode pembelajaran akan menjadi lebih bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan dari guru tetapi juga visual dari gambar komik (Indriana, 2011).

3. Kebutuhan Fisik Dan Visual Media Komik

Analisis kebutuhan pada aspek kebutuhan fisik dan visual media komik berkaitan dengan gambaran *layout*, design warna, penggunaan huruf, ukuran huruf, bahasa yang digunakan dan penggunaan gambar sebagai penunjang dalam penyajian materi yang digunakan dalam penyusunan komik. Aspek kebutuhan fisik dan visual media komik terdiri atas satu indikator yaitu tanggapan siswa mengenai fisik dan visual media komik. Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa, maka *storyboard* media pendidikan gizi berupa komik gizi seimbang disusun dengan acuan dan pertimbangan dari hasil angket kebutuhan siswa yang telah didapatkan peneliti.

Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan untuk mengetahui hasil penilaian validator dan hasil penilaian uji daya terima siswa terhadap media komik Data yang dianalisa berupa data hasil evaluasi setelah melakukan uji validasi baik oleh ahli materi maupun ahli media, serta data hasil penilaian uji daya terima siswa terhadap media komik. Menurut Sugiyono uji validitas dapat dilakukan dengan penilaian orang yang ahli dalam bidangnya, para ahli akan memberikan keputusan bahwa instrumen yang akan dipakai dapat digunakan baik melalui perbaikan, tanpa perbaikan maupun dirombak total, selain itu validasi juga bertujuan untuk memberikan penilaian serta saran terhadap materi yang disajikan dalam media pendidikan. Proses validasi terdiri dari 2 kali tahap revisi yang selanjutnya diolah dengan menggunakan penilaian skala *likert*, kemudian dari hasil tersebut dihitung presentase yang digunakan sebagai pedoman konversi dari data kuantitatif menjadi data kualitatif.

1. Hasil Evaluasi Uji Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk memberikan penilaian dan saran terhadap materi yang disajikan dalam media komik yang telah dibuat. Penilaian dan saran diberikan melalui pengisian instrumen penelitian berupa angket penilaian validator. Validator materi merupakan Ahli Gizi di Rumah Sakit Kaliwates Jember yaitu Bapak Ari Hendra Istiawan, S.ST. Proses validasi materi dilakukan melalui 2 tahap revisi. Revisi dan penilaian pada media komik dilakukan sebanyak 2 tahap yang tertera pada diagram batang 1. Revisi pada tahap pertama yaitu mempersingkat materi pada komik agar lebih jelas sedangkan pada tahap ke dua, validator materi memberikan saran agar media bisa dikembangkan lagi kedalam media berbentuk audio visual. Dalam diagram tersebut, media komik yang telah direvisi mengalami peningkatan dari 83,6% menjadi 89%. Berdasarkan perhitungan akhir menggunakan *skala likert*, rata-rata penilaian sebesar 86,3%. Sesuai dengan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka media komik termasuk dalam kategori sangat baik dan dinyatakan layak.

2. Hasil Evaluasi Uji Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dengan tujuan memberikan penilaian dan saran terhadap media dari segi teknis pembuatan media komik. Pembuatan media menggunakan aplikasi *GIMP*. Penilaian dan saran diberikan melalui pengisian instrumen penelitian berupa angket penilaian validator. Validator ahli media yang merupakan Dosen Program Studi Rekam Medik Politeknik Negeri Jember yang merupakan seorang ahli dalam bidang media yaitu Bapak Andri Permana Wicaksono,

S.ST., M.T. Proses validasi media dilakukan melalui dua tahapan revisi. Pemberian revisi dan penilaian pada media komik dilakukan sebanyak 2 tahap yang pertama yaitu perbaikan pada tata letak logo polije di sampul komik, perubahan ukuran font komik agar lebih rata, dan perbaikan pada gambar isi piringku agar terlihat lebih jelas. Sedangkan untuk revisi ke dua, validator menyarankan agar kertas yang digunakan berukuran lebih tebal agar tidak mudah robek karena sasaran media komik adalah anak - anak. Setelah dilakukan revisi terdapat peningkatan yang dapat dilihat pada diaram batang 2. Berdasarkan perhitungan akhir menggunakan *skala likert*, rata - rata penilaian sebesar 92% yang termasuk dalam kategori sangat baik sesuai dengan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif sehingga media komik dinyatakan layak oleh ahli media.

3. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus 2020 dengan jumlah responden 8 orang anak. Proses ini bertujuan untuk mengetahui daya terima siswa terhadap media komik gizi seimbang. Menurut Sugiyono, suatu produk pengembangan dikatakan layak untuk digunakan apabila memiliki nilai presentasi 41-100 % dengan interpretasi berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif Netral, Setuju, dan Sangat Setuju. Berdasarkan tabel 4 hasil uji coba kelompok kecil diperoleh presentase sebesar 89,7 % yang didapatkan melalui perhitungan skala likert. Hal ini sesuai dengan pernyataan penelitian Sholehah, dkk tentang hasil penelitian pengembangan dalam uji coba sebesar 89,7% dengan pernyataan media layak untuk digunakan dan di terima oleh siswa (Sholehah et al., 2017)..

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Penyusunan *storyboard* media komik sudah sesuai dengan acuan pertimbangan hasil analisis kebutuhan siswa. Hasil uji validasi materi dilakukan dalam 2 tahap revisi dengan rata - rata akhir penilaian sebesar 86,3% yang termasuk dalam kategori sangat baik dan dinyatakan layak oleh ahli materi. Untuk hasil uji validasi media juga dilakukan dalam 2 tahap revisi dengan skor penilaian akhir 92% yang termasuk dalam kategori sangat baik dan media layak digunakan. Hasil uji coba produk pada kelompok kecil yang berjumlah 8 orang responden dengan rata - rata prosentase sebesar 89,7% yang dikategorikan sangat baik, sehingga media komik dinyatakan layak untuk digunakan dan diterima oleh siswa.

Dalam penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan, sehingga ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh peneliti selanjutnya yaitu mengenai instrumen dan analisis situasi pada penelitian. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan melakukan uji validasi baik itu pada kuisioner maupun angket penilaian bertujuan untuk meminimalisir adanya kekeliruan sehinggann hasil dari penelitian lebih optimal. Pada hasil analisis situasi juga masih terdapat beberapa kekurangan dikarenakan kurangnya peneliti dalam menggali informasi sehingga hasil yang didapatkan kurang mendukung. Peneliti juga mengharapkan agar kedepannya penelitian ini dapat dilanjutkan dengan mengembangkan jenis media yang berbeda dan melakukan intervensi sebagai efektifitas pengaruh media dalam kehidupan sehari-hari.

Referensi

- Almetsier, S., Soetardjo, S., & Soekarti, M. (2011). *Gizi Seimbang Dalam Daur Kehidupan*. PT Gramedia Pustaka Utama. <https://ebooks.gramedia.com/id/buku/gizi-seimbang-dalam-daur-kehidupan>
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Daryanto. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Gava Media.
- Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Diva Press.
- Kemendes RI. (2014). *Pedoman Gizi Seimbang*. Kementerian Kesehatan RI.
- Kementerian Kesehatan RI. (2018). *Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018*. Kementerian Kesehatan RI.
- Kiram, Y. (2019). *Belajar Keterampilan Motorik*. Prenada Media.
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan Dalam Prose Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara.
- Nugroho, F. P. (2018). *Pengembangan Media Komik Bergambar dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Sumberbendo 3 Kabupaten Tulungagung* [Undergraduate, University of Muhammadiyah Malang]. <http://eprints.umm.ac.id/39091/>
- Nurmawati, Maryam, S., & Muamar, M. R. (2014). Hubungan Status Gizi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri 1 Pandrah Kecamatan Pandrah Kabupaten Bireuen. *JESBIO : Jurnal Edukasi dan Sains Biologi*, 3(1), 27–31.
- Prasetyono, A. E., Amsia, T., & Ekwandari, Y. S. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sejarah. *PESAGI (Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah)*, 3(6), Article 6. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PES/article/view/10589>
- Purnamasari. (2018). *Panduan Gizi dan Kesehatan Anak Sekolah*. Andi.
- Sholehah, N., Irawati, M. H., & Sueb, S. (2017). Pengembangan Booklet Kawasan Rumah Pangan Lestari (KRPL) Untuk Santri Ekopesantren Lombok Tengah. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(8), 1081–1086. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i8.9828>
- Sudjana, & Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Penerbit Sinar Baru Algensindo.
- Suryaningrat, R. F. A., Wisnu M. (2012). *The Effect of Balance Nutrition Comic Intervention to Nutritional Knowledge of 5th Grade Elementary School Students at SDN Sukasari 4 Tangerang City year 2012* [Universitas Indonesia]. <http://lib.ui.ac.id>