



## JURNAL TATA BOGA

Tersedia online di

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>



# PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK GEMAR MAKAN IKAN UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

<sup>1</sup>Rahmah Izza Safira, <sup>2</sup>Choirul Anna Nur Afifah, <sup>3</sup>Lucia Tri Pangesthi, <sup>4</sup>Mauren Gita Miranti

<sup>1,3,4</sup>Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

<sup>2</sup>Gizi, Universitas Negeri Surabaya

### ABSTRAK

#### Artikel Info

Submitted: 4 Januari 2022

Received in revised: 15 Januari 2022

Accepted: 3 Februari 2022

**Keyword** : Komik, Makan Ikan, Anak Sekolah Dasar

#### Corresponding

##### author:

Rahmah.17050394070@mh.s.unesa.ac.id  
choirulanna@unesa.ac.id

Rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya mengkonsumsi ikan membuat pemerintah melakukan gerakan yang diberi nama GEMARIKAN. GEMARIKAN adalah gerakan yang bertujuan untuk membangun rasa individu atau komunitas bertujuan untuk membangun kesadaran tentang pentingnya mengkonsumsi ikan, gerakan ini bertujuan agar individu dan masyarakat gemar mengkonsumsi ikan, khususnya pada usia anak-anak sehingga meningkatkan asupan gizi yang berasal dari bahan pangan ikan. Pengembangan media komik tentang Gemarikan merupakan sarana media yang tepat untuk anak-anak karena materi yang disampaikan melalui media komik mudah dipahami oleh anak. Komik merupakan salah satu media komunikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian ini dikembangkan media komik makanan sehat yang berfokus pada kegiatan mengkonsumsi ikan. Penelitian bertujuan untuk mengetahui, 1) kelayakan media, 2) keefektifan media dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang manfaat mengkonsumsi ikan, 3) respon siswa terhadap media. Penelitian ini termasuk dalam penelitian *Research and Development* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data keefektifan media dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang manfaat mengkonsumsi ikan diperoleh dengan menggunakan *pre test* dan *post test*, data kelayakan media menggunakan angket validasi media, dan untuk data respon siswa terhadap media komik menggunakan lembar angket. Hasil penelitian menunjukkan 1) kelayakan media komik yaitu 51% untuk aspek fisik dan penokohan, 58% untuk aspek isi dan 54% untuk aspek kegrafisan. Aspek-aspek pada komik ini termasuk dalam kategori cukup, 2) keefektifan media diperoleh dari tes pada siswa kelas V SD ANTAWIRYA dan memiliki nilai sebesar 0,63 dengan kategori peningkatan sedang, 3) hasil respon siswa mendapatkan nilai 97,1% termasuk dalam kategori sangat baik yang artinya komik ini mendapat respon positif dari siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa memberikan respon positif terhadap media komik. Siswa lebih semangat dan tertarik untuk belajar tentang manfaat mengkonsumsi ikan untuk kesehatan manusia.

## PENDAHULUAN

Ikan di Indonesia sangat berlimpah, ikan termasuk sumber protein yang bermutu tinggi. Mengonsumsi ikan mampu menambah gizi dalam tubuh manusia sehingga tubuh menjadi lebih sehat. Ikan memiliki gizi tinggi karena mengandung protein yang mengandung asam amino. Asam amino dalam tubuh digunakan untuk membantu proses metabolisme mikroorganisme[1]. Pada tahun 2015 tingkat konsumsi ikan di Indonesia hanya 40 kg/kapita/tahun peningkatan ini konsumsi ikan dari tahun ke tahun tidak banyak mengalami peningkatan. Pada tahun 2010 tercatat tingkat konsumsi ikan di Indonesia sebesar 30,17 kg/kapita/tahun dan tahun 2013 sebesar 35,62 kg/kapita/tahun dan tahun 2014 lalu sebesar 38 kg/kapita/tahun hal ini menunjukkan kenaikan hanya 3 kg/kapita/tahun[2].

Kesadaran masyarakat Indonesia terkait konsumsi ikan sangat rendah, namun kecenderungan anak-anak mengonsumsi ikan sangat rendah. Hal ini disebabkan oleh rasa dan aromanya yang kurang menarik, berbeda halnya dengan ayam dan olahannya[3]. Untuk meningkatkan konsumsi ikan di Indonesia Kementerian Kelautan dan Perikanan (KKP) membuat gerakan yang diberi nama "GEMARIKAN" yang dimana gerakan ini bertujuan untuk meningkatkan pola konsumsi ikan di Indonesia khususnya pada kalangan anak-anak.

Sejak 2004 KKP telah mengenalkan program "GEMARIKAN" kepada masyarakat Indonesia untuk meningkatkan konsumsi ikan. *Gerakan Memasyarakatkan Makan Ikan (GEMARIKAN)* adalah gerakan moral yang memotivasi masyarakat untuk mengonsumsi ikan secara teratur dalam jumlah yang disyaratkan bagi kesehatan agar terbentuk manusia Indonesia yang sehat, kuat dan cerdas. Program ini telah diadopsi oleh beberapa pemerintah provinsi/kabupaten/kota, pelaku usaha, organisasi masyarakat, dan kementerian/lembaga terkait. Program "GEMARIKAN" banyak disosialisasikan untuk kalangan anak-anak. Karena sosialisasi *Gerakan Memasyarakatkan Makan Ikan* ini banyak diberikan kepada anak usia sekolah antara 6-12 tahun[4]. Agar anak gemar makan ikan, diperlukan peningkatan pengetahuan dan menumbuhkan sikap anak terkait manfaat positif

mengonsumsi ikan bagi kesehatan, khususnya bagi pertumbuhan dan kecerdasan anak usia sekolah[5]. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan promosi gemar makan ikan pada anak usia sekolah, oleh karena itu perlu ada perhatian khusus dalam pemilihan media pembelajaran dalam proses penyampaian materi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima[6]. Dengan pemilihan media yang tepat akan mempermudah tersampainya materi dengan jelas kepada para siswa. Media pembelajaran meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan perubahan sikap[7]. Pada kegiatan ini peneliti memilih media pembelajaran berupa komik untuk menyampaikan materi *Gerakan Memasyarakatkan Makan Ikan (GEMARIKAN)*.

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menampilkan cerita dalam urutan yang erat kaitannya dengan gambar yang dirancang untuk menghibur pembaca[8]. Komik dapat membuat anak-anak senang belajar dan dapat menyerap informasi dengan jelas, karena pada komik materi disampaikan melalui gambar dan karakter kartun yang dibuat. Berdasarkan sifatnya media komik pembelajaran mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah untuk dipahami oleh siswa. Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa komik dapat membantu pemahaman anak tentang suatu informasi[9]. Komik merupakan media visual yang dirancang sebagai media pembelajaran dengan keunggulan dibandingkan media lainnya. Kelebihan itu diantaranya mampu mendukung perkembangan imajinasi siswa, penggunaan ilustrasi dalam komik dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa dan menemukan informasi yang terdapat didalamnya[10].

Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa komik, yakni komik *Gerakan Memasyarakatkan Makan Ikan (GEMARIKAN)*. Media tersebut merupakan pengembangan dari tema 3 "makan sehat" pada kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian dengan tujuan untuk: 1) mengetahui kelayakan media komik. 2) mengetahui keefektifan media komik terhadap pengetahuan siswa tentang kegiatan *Gemar Makan Ikan*, 3) mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran komik *Gemar Makan Ikan*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research & Development*). Pengembangan komik pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE dirancang untuk memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipahami. Adapun tahap-tahap dalam model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut[11]:

### 1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis bertujuan untuk mengumpulkan informasi untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan siswa SD dalam pembelajaran berlangsung. Informasi ini digunakan untuk menyusun media pembelajaran tema 3 makanan sehat (Gemar Makan Ikan).

### 1. Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tindak lanjut dari tahap analisis. Komik *Gemar Makan Ikan* dirancang sesuai dengan kompetensi dasar dan materi yang ada pada buku tema 3 makanan sehat dan dikembangkan berdasarkan hasil analisis dalam tahap sebelumnya. Pada tahap ini melakukan proses pembuatan komik sesuai dengan desain yang telah ditentukan sebelumnya. Proses pembuatan komik harus sesuai dengan materi yang telah disusun pada tahap desain.

### 2. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini media komik divalidasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Setelah mendapatkan saran dari para validator, peneliti melakukan revisi produk komik, sampai hasil akhir dinyatakan oleh pihak validator bahwa komik siap diujikan. Analisis data validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media komik.

#### a. Analisis Kelayakan Media Komik

Mengubah nilai aspek kriteria pada komik menjadi nilai kualitatif dengan ketentuan berikut ini.

Tabel 1. Kategori Penilaian kelayakan terhadap Media

No	Rentang Skor (x)	Kategori
1	$x > 84\%$	Sangat Baik
2	$68\% < x \leq$	Baik

	84%	
3	$52\% < x \leq 68\%$	Cukup
4	$36\% < x \leq 52\%$	Kurang
5	$x \leq 36\%$	Sangat Kurang

(sumber: Hasil Penelitian Prihanto, 2018).

### 3. Penerapan Media (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan untuk kegiatan uji coba penerapan media pada siswa. Sebelum melakukan kegiatan uji coba, media pembelajaran komik terlebih dahulu divalidasi untuk menentukan kelayakan produk. Validator untuk media ini terdiri dari validator ahli materi dan ahli media. Untuk validator ahli materi dilakukan oleh guru kelas V SD Antawirya, dan validator ahli media oleh dosen UNESA. Setelah proses validasi media, peneliti melakukan revisi media komik sesuai dengan kritik dan saran dari validator.

### 4. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir pada penelitian ini. Pada tahap evaluasi proses penilaian terhadap media komik meliputi keefektifan media dan respon siswa terhadap media.

#### a. Analisis keefektifan

Analisis keefektifan media komik bertujuan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan siswa tentang manfaat mengkonsumsi ikan data ini diambil dari nilai *pretest* dan *posttest*. Data hasil *posttest* siswa yang telah terkumpul kemudian dianalisis signifikansi peningkatan.

Tabel 2. Klasifikasi Kategori N-Gain

No	Skor N-Gain	Kategori
1	$G \geq 0,70$	Peningkatan Tinggi
2	$0,30 \leq G < 0,70$	Peningkatan Sedang
3	$G < 0,30$	Peningkatan Rendah

(sumber: Hasil Penelitian Prihanto, 2018).

#### b. Respon Siswa terhadap Media

Mengubah nilai aspek kriteria pada komik menjadi nilai kualitatif dengan ketentuan berikut ini.

Tabel 3. Respon Siswa terhadap Media

No	Rentang Skor (x)	Kategori
1	$x > 84\%$	Sangat Baik
2	$68\% < x \leq 84\%$	Baik
3	$52\% < x \leq 68\%$	Cukup
4	$36\% < x \leq 52\%$	Kurang
5	$x \leq 36\%$	Sangat Kurang

(sumber: Hasil Penelitian Prihanto, 2018).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran komik pada tema makanan sehat yang memfokuskan pada materi gemar makan ikan. Proses pengembangan media ini menggunakan pengembangan ADDIE. Langkah pembuatan media komik pembelajaran sebagai berikut :

### 1. Analisis (*Analyze*)

Analisis pengetahuan pada siswi kelas V mengenai kegiatan gemar makan ikan. Dilakukan dengan wawancara kepada wali kelas V dengan beberapa pertanyaan sebagai berikut: 1) apakah pernah dilakukan penyuluhan terlebih dahulu mengenai program GEMARIKAN; 2) bagaimana cara meningkatkan minat membaca siswa. Dari pertanyaan tersebut diperoleh bahwa sebelumnya tidak ada penyuluhan atau penelitian mengenai gemar makan ikan ada beberapa faktor yang menjadi penghambat kurangnya minat membaca siswa oleh karena itu peneliti mengembangkan media belajar makanan sehat menjadi media komik. Membaca juga alternatif terbaik untuk mendapatkan informasi sebagai model belajar[12]. Dengan adanya media komik gemar makan ikan ini dapat menarik minat siswa dalam mengenali dan memahami manfaat ikan untuk tubuh manusia. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap analisis yaitu sebagai berikut:

#### a. Menentukan Kompetensi Dasar

SD ANTAWIRYA menerapkan Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran, dalam hal ini berfokus pada tema 3 yakni makanan sehat dan berfokus pada Kompetensi Dasar (KD) Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia. Dari KD diatas memiliki tujuan pembelajaran peserta didik mampu mengetahui manfaat dari mengkonsumsi ikan bagi kesehatan manusia. Pada materi ini mengembangkan materi tentang

gemar makan ikan dan manfaat mengkonsumsi ikan untuk manusia.

#### b. Menentukan Tujuan Belajar

Berdasarkan kompetensi dasar diatas, maka tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan mengamati gambar pada komik siswa mampu mengetahui manfaat ikan bagi pencernaan manusia dan siswa mampu mengetahui manfaat dari mengkonsumsi ikan untuk tubuh manusia.

#### c. Memilih Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran berlangsung media pembelajaran yang digunakan berupa komik untuk menyampaikan materi Gemar Makan Ikan. Penggunaan media tidak hanya dapat memudahkan dan mengefektifkan proses pembelajaran tetapi lebih menarik dan menyenangkan[13]. Dimana komik ini nantinya akan dibuat dalam bentuk komik cetak hardfile kemudian dilakukan bending sehingga terbentuk menjadi buku.

#### d. Memilih Materi Pembelajaran

Komik Gemar Makan Ikan menggunakan materi yang sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar yang sebelumnya sudah digunakan di SD ANTAWIRYA dan mengembangkan sedikit materi tentang Gemar Makan Ikan.

### 2. Desain (*Design*)

#### a. Membuat Komik Gemar Makan Ikan

Pembuatan desain komik dilakukan dengan menentukan judul yang tepat yaitu "AKU INDONESIA AKU GEMAR MAKAN IKAN". Setelah menentukan judul selanjutnya adalah membuat tokoh dan karakter dalam komik ini. ada beberapa tokoh utama yang berperan dalam komik ini adalah Ali merupakan anak SD yang sering jajan sembarangan di sekolah, Tono bercita-cita sebagai pemain basket yang tidak suka makan ikan, Shinta si cantik hobi membaca memiliki wawasan yang luas. Dava teman Shinta tukang kepo, Siska anak pintar di kelas dan yang terakhir Salsa bertubuh mungil yang tidak suka ikan. langkah berikutnya adalah membuat cerita dalam komik. Cerita ini dibuat sesuai dengan kejadian dalam lingkungan sekitar. Hal ini dimaksudkan agar siswa sebagai pembaca merasakan peristiwa yang dialami tokoh dalam komik tersebut. Dengan demikian diharapkan komik mampu mengaitkan antara fakta dan konsep materi pelajaran. Rangkaian plot cerita disusun menjadi storyboard. Storyboard berisi sketsa gambar, latar cerita, narasi cerita, dan

dialog/percakapan. Komik yang telah jadi akan dicetak dengan ukuran A5 terdiri dari 18 lembar. Tiap lembar terdiri dari 3-5 panel

### 3. Pengembangan (*Development*)

Ada beberapa tahapan yang dilakukan pada proses pengembangan media komik, antara lain:

#### a. Validasi Ahli

Validasi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan suatu produk yang dilakukan oleh ahli dibidang tersebut[14]. Produk yang dikatakan layak oleh validator selanjutnya dapat diujicobakan. Proses validasi dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Ita Fatkhur Romadhoni, S.Pd, M.Pd sebagai ahli media dosen UNESA dan Ibu Vita Mujiyanti, S.Pd. sebagai ahli materi dari SD Antawirya. Validasi menggunakan instrumen lembar validasi yang terdiri dari 4 aspek yaitu: aspek fisik, penokohan, isi dan kegrafisan komik. Validasi dilakukan untuk memperoleh kritik dan saran dari validator serta menentukan kelayakan media untuk digunakan dalam proses pembelajaran. saran dari validator ahli media antara lain: 1) penulisan halaman pada daftar isi, 2) kerapian penulisan teks pada komik, 3) font pada teks komik terlalu besar, 4) cover komik kurang menarik. Adapun saran dari validator ahli materi sebagai berikut: 1) cerita dalam komik dibuat relevan dengan kehidupan sehari-hari; 2) Beberapa kata menggunakan kata tidak baku; 3) masih ada beberapa kata yang kurang tepat dalam penulisannya.

#### b. Revisi Produk

Revisi produk bertujuan untuk memperbaiki media komik agar layak digunakan. Revisi media komik yang dilakukan oleh peneliti sesuai kritik dan saran dari validator. 1) halaman sudah tertera pada daftar isi, 2) penulisan teks pada komik sudah dirubah rata kanan kiri, 3) font pada teks sudah diperkecil, 4) cover komik diperjelas dengan gambar dan tulisan, 5) perbaikan beberapa kata yang tidak baku dan 6) mengganti kata-kata yang kurang tepat.

#### c. Analisis Data Validasi (Kelayakan Komik)

Validasi komik *Gemar Makan Ikan* ditentukan berdasarkan empat aspek yaitu aspek fisik, penokohan, isi dan kegrafisan komik. Penilaian dari validator ini menentukan

layak atau tidaknya media komik yang peneliti buat. Data hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Penilaian Kelayakan Media Komik

Penilai	Skor			Jumlah
	Fisik dan Penokohan	Isi	Kegrafisan	
Validator 1	27	28	27	82 ( Baik)
Validator 2	24	30	27	81 ( Baik)
Rata-rata	25,5	29	27	81,5 (Baik)
Presentase	51% (Cukup)	58 % (Cukup)	54% (Cukup)	

Bedasarkan data hasil validasi diatas diperoleh presentase rata-rata sebesar 51% untuk aspek fisik dan penokohan, 58% untuk aspek isi dan 54% untuk aspek kegrafisan yang mana keempat aspek ini memiliki kategori cukup dalam proses validasi.

### 4. Penerapan Media (*Implementation*)

Tahap keempat adalah implementasi. Implementasi dilakukan pada siswa kelas V SD ANTAWIRYA. Pada proses penerapan media ini peneliti menggantikan peran guru kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran komik yang telah dibuat. Proses pembelajaran dimulai dengan perkenalan, terlebih dulu guru kelas memberikan informasi kepada siswa untuk pertemuan ini akan diisi oleh peneliti. Dilanjutkan perkenalan kepada siswa kelas V. Kemudian diberikan sedikit penjelasanb mengenai materi GEMARIKAN. Pada tahap ini peneliti mencoba melakukan interaksi dengan siswa dengan cara tanya jawab seputar materi yang disampaikan. Ada beberapa siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Untuk mengetahui kemampuan sebelum diberikan media komik, siswa diberikan terlebih dahulu *pretest*. Setelah peserta didik mengisi semua soal *pretest* dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan media komik. Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik melakukan *posttest* dengan menggunakan soal yang sudah disediakan. Soal tersebut telah disusun berdasarkan indikator ketercapaian kompetensi untuk melihat tingkat keefektifan penggunaan media komik. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan penyebaran angket respon kepada peserta didik yang berisi butir-

butir pernyataan tentang penggunaan media komik dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data terkait dengan respon siswa terhadap media komik gemar makan ikan.

## 5. Evaluasi (*Evaluation*)

### a. Analisis Data Keefektifan

Data keefektifan komik diambil dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas V SD ANTAWIRYA. Hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

<i>Pretest</i>		<i>posttest</i>		N-Gain
Skor total	Rata-rata	Skor total	Rata-rata	
2320	85,93	2560	94,81	0.63 (peningkatan sedang)

Berdasarkan perhitungan di atas menggunakan rumus N-Gain diperoleh hasil belajar siswa kelas V mengalami peningkatan sebesar 0,63 yang termasuk peningkatan sedang. Pada penelitian sebelumnya diperoleh hasil belajar 0,89 dengan kategori peningkatan tinggi (Prihanto, 2018). Hasil analisis data keefektifan ini menunjukkan adanya perubahan pengetahuan siswa terhadap materi *Gemar Makan Ikan*, sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berupa komik *Gemar Makan Ikan*.

### b. Analisis Data Respon Penggunaan Media Komik Terhadap Siswa

Tabel 6. Hasil Respon Siswa

Skor total	Rata-rata	presentase	Kategori
2.815	97,1	97,1%	Sangat Baik

Berdasarkan data di atas respon siswa terhadap media pembelajaran komik memiliki nilai presentase 97,1% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Pada penelitian sebelumnya diperoleh hasil belajar 87,2% dengan kategori sangat baik [15]. Komik *Gemar Makan Ikan* sangat disukai oleh siswa karena pada media tersebut materi pembelajaran dikemas secara menarik dengan adanya gambar yang menarik dan tulisan sebagai informasinya.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan: 1) kelayakan media komik yaitu 51% untuk aspek fisik dan penokohan, 58% untuk aspek isi dan 54% untuk aspek

kegrafisan. Aspek-aspek pada komik ini termasuk dalam kategori cukup, 2) keefektifan media diperoleh dari tes pada siswa kelas V SD ANTAWIRYA dan memiliki nilai sebesar 0,63 dengan kategori peningkatan sedang, 3) hasil respon siswa mendapatkan nilai 97,1% termasuk dalam kategori sangat baik yang artinya komik ini mendapat respon positif dari siswa.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat diajukan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya sebagai berikut: 1) perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk meningkatkan hasil keefektifan belajar siswa mengenai komik gemar makan ikan; 2) perlu dilakukan pengembangan media sosialisasi mengenai makanan sehat untuk menarik perhatian siswa khususnya kalangan Sekolah Dasar; 3) perlu dilakukan pengembangan media komik gemar makan ikan supaya dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara luas.

## REFERENSI

- [1] S. Liu *et al.*, "Quality evaluation of tray-packed tilapia fillets stored at 0°C based on sensory, microbiological, biochemical and physical attributes," *African J. Biotechnol.*, vol. 9, no. 5, pp. 692–701, 2010, doi: 10.5897/ajb09.1369.
- [2] Saddam, E. Erawan, and K. M. Boer, "ANALISIS EFEKTIVITAS SOSIALISASI PROGRAM GEMARIKAN OLEH BIDANG PENGOLAHAN DAN PEMASARAN HASIL PERIKANAN (P2HP) DI DINAS KELAUTAN DAN PERIKANAN PROVINSI KALIMANTAN TIMUR DIKOTA SAMARINDA," *eJournal Ilmu Komun.*, vol. 6 (2), pp. 125–136, 2018.
- [3] E. S. Yanti Siregar *et al.*, "Gemar Makan Ikan untuk Kecerdasan Anak Sekolah di MTS Al-Maidar Pandan Kabupaten Tapanuli Tengah," *Abdimas J. Pengabd. Masy. Univ. Merdeka Malang*, vol. 6, no. 3, pp. 455–464, 2021, doi: 10.26905/abdimas.v6i3.5322.
- [4] N. P. Galuh, "Promosi gizi terhadap sikap gemar makan Ikan pada anak usia Sekolah," *J. Heal. Educ.*, vol. 25, no. 1, pp. 57–60, 1994.
- [5] G. Mina, I. Bahari, J. Medan, M. Timur, and N. Jakarta, "Strategi Peningkatan Konsumsi Ikan di Kota Depok, Jawa

- Barat," *Manaj. IKM J. Manaj. Pengemb. Ind. Kecil Menengah*, vol. 7, no. 2, pp. 166–171, 2012, doi: 10.29244/166-171. /mtk/article/view/137.
- [6] Sadiman, "Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.," 2010.
- [7] S. Ade, "Model-model Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.," 2011.
- [8] A. Sudjana, N., & Rivai, "Media Pengajaran dalam Penggunaan dan Pembuatannya. Bandung : Sinar Baru Algensindo."
- [9] M. Pemahaman and K. C. Rakyat, "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN Ahmad Fajar Tabroni Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas PGRI Yogyakarta."
- [10] Daryanto, "Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Gava Media.," 2013.
- [11] A. B. Pribadi, "Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat.," 2009.
- [12] G. Doman, "Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Glenn Doman Berbasis Multimedia," *J. Penelit. Pendidik. Unnes*, vol. 27, no. 1, p. 124265, 2010, doi: 10.15294/jpp.v27i1.194.
- [13] I. Fatimatus, Z. Utariyanti, S. Wahyuni, and S. Zaenab, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DALAM MATERI SISTEM PERNAPASAN PADA SISWA KELAS VIII MTs MUHAMMADIYAH 1 MALANG," vol. 1, no. 3, pp. 2442–3750, 2015.
- [14] W. Dinalar, S. Sulandjari, N. Purwidiani, and A. Bahar, "Pengembangan Media Permainan Makan Sehat Yuk! Sebagai Pengenalan Slogan Isi Piringku Pada Siswa Usia Sekolah Dasar," vol. 9, no. 2, pp. 785–794, 2020.
- [15] D. A. Prihanto and T. N. H. Yunianta, "Pengembangan Media Komik Matematik pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *MAJU J. Ilm.*, vol. 5, no. 1, pp. 79–90, 2018, [Online]. Available: <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php>