
PRAKTIKALITAS PENGGUNAAN MEDIA E-KOMIK PADA MATA PELAJARAN KEAMANAN PANGAN DI SMK NUSATAMA PADANG

Yelvia Prahagia¹, Maswati², Ratih Juwita Novalia³

Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

e-mail: 1yelviaprahagia24@gmail.com , 2maswatimaswati2@gmail.com ,
3ratihjuwita06@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran keamanan pangan melalui pengembangan media e-komik di SMK Nusantara Padang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model 4-D. Data dalam penelitian ini adalah hasil penelitian kualitatif yang diberikan pakar/guru dan siswa melalui angket yang diberikan. Kemudian nilai ulangan harian (UH) dan nilai praktek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Penggunaan media pembelajaran e-komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan melihat perbedaan hasil belajar dari *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar *posttest* lebih tinggi dengan persentase kenaikan nilai 20,52% dibandingkan dengan *pretest*. Karena itu, media e-komik direkomendasikan untuk digunakan oleh guru dalam pembelajaran keamanan pangan.

Kata kunci: *Media, Pembelajaran, e-komik*

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes in the subject of food safety through the development of e-comic media at SMK Nusantara Padang. This research is a development research with a 4-D model. The data in this study are the results of qualitative research given by experts/teachers and students through a given questionnaire. Then the daily test scores (UH) and practice scores. The results showed that: The use of e-comic learning media can improve student learning outcomes by looking at differences in learning outcomes from the pretest and posttest. Posttest learning outcomes are higher with a percentage increase in value of 20.52% compared to the pretest. Therefore, e-comic media is recommended for use by teachers in teaching food safety.

Keywords: *Media, Learning, e-comics*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki kontribusi yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas seseorang. Begitupun dengan suatu negara tentunya pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas bangsa dan kemajuan suatu negara. Kualitas mutu pendidikan dapat diukur dengan seberapa keberhasilan guru dalam melakukan proses belajar mengajar kepada peserta didik, yang merupakan sinergi dari kurikulum tenaga pendidikan, sarana prasarana, sistem

pengelolaan, baik faktor lingkungan alamiah dan sosial antara peserta didik dengan subjeknya (Ningsih, 2021)

Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil apabila sebagian atau seluruh siswa aktif, semangat, dan percaya diri dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari segi hasil, pembelajaran dikatakan berkualitas apabila terjadi perubahan positif tingkah laku siswa, tercapainya tujuan pembelajaran, dan output yang bermutu tinggi (Susanto, 2016). Media menjadikan salah satu alat untuk menyampaikan pesan atau informasi

yang dilakukan pendidik terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran

Asyhar (2012) mengungkapkan bahwa Adanya media dan teknologi pembelajaran bermakna bagi pendidik dan peserta didik. Karena media dan teknologi pembelajaran dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Media dijadikan salah satu alat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dilakukan pendidik terhadap pesertadidik dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penjelasan Akbar dalam Musdalifah (2019), bahwa media adalah sarana untuk mentransformasikan atau menyampaikan pesan. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting didalam proses pembelajaran disekolah. Perkembangan teknologi dapat dikombinasikan dengan keunggulan komik untuk menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa diantaranya dengan media e-komik.

Salah satu media yang menarik bagi siswa adalah e-komik. Raharjo dalam Musdalifah (2019) menjelaskan bahwa e-komik atau e-comic adalah transformasi teknologi media komik yang awal buku komik dicetak ke e-komik dengan format elektronik. Sementara menggunakan software pembuat buku, siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena mengandung display yang lebih menarik. Selain itu komik berfungsi untuk menyampaikan pesan instruksional karena komik merupakan suatu bacaan yang rata-rata digemari oleh siswa. Menurut Pranata, seseorang akan belajar secara maksimal jika berkomunikasi atau berinteraksi dengan stimulus yang cocok dengan gaya belajarnya.

Media pembelajaran e-komik ini cocok untuk digunakan pada semua pembelajaran, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penelitian terdahulu seperti: Temuan penelitian habibie Bagus Sambada menunjukkan bahwa pengembangan e-komik berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar akuntansi persediaan, termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penelitian Uji Siti Barokah, menunjukkan bahwa Pengembangan e-komik Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI, termasuk dalam kategori sangat layak.

Terkait hal tersebut, peneliti memilih e-komik untuk diterapkan dalam pembelajaran Keamanan Pangan karena pembelajaran Keamanan Pangan penting sebagai mata pelajaran produktif terutama untuk dasar keahlian Tata Boga. Pada saat pembelajaran Keamanan Pangan, siswa lebih banyak menyimak teks pada buku siswa dan penjelasan yang sehingga siswa pasif dan kurang terdorong untuk berfikir kritis. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif memang sangat penting. Dengan demikian, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif seperti salah satunya e-komik agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa lebih antusias dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa maksimal.

Berdasarkan deskripsi diatas maka peneliti ingin menggunakan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yaitu media e-komik. Subjek penelitian e-komik ini akan diterapkan di SMK Nusatama Padang. Peneliti memilih SMK Nusatama Padang sebagai tempat untuk melakukan

penelitian dikarenakan media yang ada belum sesuai dengan karakteristik kebutuhan belajar siswa dalam pembelajaran Keamanan Pangan. Penggunaan e-komik sebagai media pembelajaran dirasa cocok karena selain keuntungan penggunaan komik, pengemasan komik sebagai media pembelajaran digital terasa sangat dekat dengan peserta didik yang telah familiar dan lekat dengan perkembangan teknologi. Ditambah lagi bentuk e-komik ringan karena hanya perlu memproses file gambar yang berukuran tidak terlalu besar sehingga lebih mudah untuk diakses daripada media digital lain meskipun dalam koneksi yang tidak stabil sekalipun.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pembelajaran untuk mendukung pemecahan masalah praktis pada dunia pendidikan khususnya masalah pembelajaran dikelas atau laboratorium. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Four D*. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Jurusan Tata Boga di SMK Nusatama Padang yang aktif menggunakan *smartphone*. Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data primer,

artinya data yang langsung didapat dari subjek penelitian yakni dari para pakar/ahli media, ahli konten pembelajaran, dari peserta didik dan guru yang melaksanakan pembelajaran Keamanan Pangan. Data yang dimaksud disini adalah hasil penelitian kualitatif yang diberikan pakar/ ahli media, guru dan peserta didik melalui angket yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di SMK Nusatama Padang mata pelajaran Keamanan Pangan merupakan mata pelajaran kejuruan yang memiliki 12 Kompetensi Dasar untuk satu tahun ajaran yang setiap pertemuannya terdiri dari 2 JP. Mata pelajaran keamanan pangan (*Sanitasi, Hygiene dan Keselamatan Kerja Bidang Makanan*) merupakan salah satu mata pelajaran Dasar Program Keahlian (C2) Tata Boga. Mata pelajaran ini memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap terkait dengan aspek-aspek sanitasi, *hygiene* keselamatan dan kesehatan kerja (K3) di bidang makanan khususnya Tata Boga. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dengan demikian, dapat dikatakan pembelajaran Keamanan Pangan adalah proses yang dilakukan guru dalam membelajarkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap agar siswa dapat berpikir kritis dan dapat melakukan praktek sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Andriani (2010) Media merupakan salah satu faktor penentu

keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan media berteknologi seperti halnya smartphone ataupun komputer, sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan e-komik merupakan salah satu media pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan instruksional karena komik merupakan suatu bacaan yang rata-rata digemari oleh siswa, yang mana pada komik terdapat alur cerita dan karakter yang jadi pemeran dalam sebuah cerita tersebut. Menurut Pranata, seseorang akan belajar secara maksimal jika berkomunikasi atau berinteraksi dengan stimulus yang cocok dengan gaya belajarnya. E-komik berfungsi dengan baik sebagai media pembelajaran komunikasi visual, dimana konteks pembelajaran ini mengacu pada proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar. e-komik merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Oleh karena itu penulis tertarik membuat media e-komik untuk mata pelajaran Keamanan Pangan ini. e-komik merupakan suatu media pembelajaran yang bisa dipelajari dimana saja oleh siswa.

Pegembangan media pembelajaran e-komik ini adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran e-komik yang valid, dan praktis. Untuk pembahasan lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Pembahasan Validasi Media Pembelajaran

Validasi media pembelajaran e-komik ini diperoleh dari tanggapan validator tentang

kevalidan media pembelajaran e-komik yang dikembangkan. Validator terdiri dari 4 orang, yaitu dua orang untuk validator media (validator dari Universitas Negeri Padang) dan dua orang validator materi (satu orang dosen pengampu mata kuliah Keamanan Pangan jurusan IKK FPP UNP dan satu orang guru Keamanan Pangan SMK Nusatama Padang).

Dari validator diperoleh angket validitas yang diisi oleh setiap validator dan diskusi dengan memperlihatkan media pembelajaran e-komik tersebut. Pada validator media pembelajaran validasi sebesar 0,88 dan 0,87 dengan kategori kevalidan yang sangat tinggi, sedangkan validator materi memberikan penilaian sebesar 0,90 dan 0,93 dengan kategori kevalidan sangat tinggi. Berdasarkan saran dan penilaian dari validator baik dari segi isi dan desain maka dilakukan revisi terhadap pembelajaran e-komik sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator, sehingga media pembelajaran e-komik yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan sebagai sumber pembelajaran pada mata pelajaran Keamanan Pangan.

Sesuai dengan pendapat Arikunto (2014) bahwa Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Penyebaran lembar validasi kepada beberapa validator yang terdiri dari dari pakar pendidikan dengan 20 aspek penilaian yang dinilai. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran e-komik dapat meningkatkan hasil belajar.

b. Pembahasan Praktikalitas Media Pembelajaran e-komik

Data kepraktisan media pembelajaran e-komik ini diambil melalui uji coba dilakukan di SMK Nusatama pada kelas X Tata Boga. Penilaian kepraktisan media pembelajaran e-komik ini diambil dari dua respon yaitu respon dari guru dan respon dari siswa, penilaian kepraktisan media pembelajaran e-komik oleh guru diperoleh dengan rata-rata persentase 86,43%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran e-komik ini “Sangat praktis” dan memudahkan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran serta membantu guru dalam menerangkan konsep materi pembelajaran keamanan pangan. Data praktikalitas diperoleh dari angket yang diisi oleh guru mata pelajaran Keamanan Pangan. Hasil respon guru terhadap media pembelajaran e-komik dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

	pembelajaran e-komik ini lebih mudah dipahami			
5	Soal dalam media pembelajaran e-komik ini mudah dibaca dan dipahami	4	80	Praktis
6	Urutan materi dalam media pembelajaran e-komik ini jelas dan sistematis	3,5	70	Praktis
7	B. Efektivitas Waktu Pembelajaran dengan media pembelajaran e-komik ini dapat menghemat waktu guru dalam mengajar	3,5	70	Sangat Praktis
8	Pembelajaran dengan media pembelajaran e-komik dapat menghemat energi guru	4,5	90	Sangat Praktis
9	Media pembelajaran e-komik mempermudah siswa dalam memahami konsep pembelajaran secara lebih efektif	4,5	90	Sangat Praktis
10	Banyaknya soal dalam media pembelajaran e-komik ini sesuai dengan waktu yang dibutuhkan	4,5	90	Sangat Praktis
11	C. Penggunaan Media Media pembelajaran e-komik yang dikembangkan ini dapat diaplikasikan oleh guru	4,5	90	Praktis
12	Media pembelajaran e-komik dapat digunakan sebagai variasi media dalam pembelajaran	5	100	Sangat Praktis
13	Media pembelajaran e-komik dapat dikembangkan untuk materi pembelajaran lain	5	100	Sangat Praktis
14	Umpan balik yang diberikan media pembelajaran e-komik ini sudah baik	4	80	Praktis
Rata-rata		4,32	86,43	Sangat Praktis

Tabel 1. Data Praktikalitas dari Angket Respon Guru

No	Aspek yang dinilai	Jmlh Skor	(%)	Kategori
1	A. Kemudahan Penggunaan Media Media pembelajaran e-komik ini disajikan sederhana dan mudah dalam penggunaannya	4,5	90	Sangat Praktis
2	Media pembelajaran e-komik disajikan dengan kalimat yang mudah dipahami	4,5	90	Praktis
3	Media pembelajaran e-komik ini membantu siswa untuk belajar mandiri	4,5	90	Praktis
4	Materi yang disajikan melalui media	4	80	Praktis

Selain penilaian dari guru/praktisi, kepraktisan media pembelajaran e-komik ini juga dinilai berdasarkan tanggapan siswa. Penilaian kepraktisan media pembelajaran e-komik oleh siswa diperoleh rata-rata sebesar 81,25% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran e-komik ini sangat praktis dan dapat mempermudah siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran dan memahami konsep materi pembelajaran

Keamanan Pangan. Data penilaian hasil respon siswa terhadap media pembelajaran e-komik ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Data Praktikalitas Respon Siswa

No	Aspek Yang Dinilai	Jmlh Skor	(%)	Kategori
1	Saya dapat menggunakan media pembelajaran e-komik ini dengan sangat mudah	108	90	Sangat Praktis
2	Tingkat kesulitan media pembelajaran e-komik ini sesuai dengan kemampuan siswa	91	96	Sangat Praktis
3	Saya dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah melalui media pembelajaran e-komik	96	80	Praktis
4	Saya mempunyai kesempatan untuk belajar sendiri dengan menggunakan media pembelajaran e-komik	105	88	Sangat Praktis
5	Saya dapat memahami materi pembelajaran dalam waktu singkat	93	78	Praktis
6	Banyak soal dalam media pembelajaran e-komik ini sesuai dengan waktu yang dibutuhkan	91	76	Praktis
7	Saya lebih cepat mengerjakan latihan dengan media pembelajaran e-komik	91	76	Praktis
8	Saya menyenangi pembelajaran dengan media pembelajaran e-komik	103	86	Sangat Praktis
9	Media pembelajaran e-komik memotivasi saya untuk belajar Keamanan Pangan	101	84	Sangat Praktis
10	Saya bisa mempelajari ulang materi ini sampai tuntas di sekolah maupun diluar sekolah	99	83	Praktis
11	Media pembelajaran e-komik ini cocok digunakan dalam mata pelajaran Keamanan Pangan	92	76,7	Praktis

No	Aspek Yang Dinilai	Jmlh Skor	(%)	Kategori
12	Alur cerita yang digunakan dalam media pembelajaran e-komik ini menarik dan meningkatkan motivasi saya untuk belajar	101	84	Sangat Praktis
13	Media pembelajaran e-komik ini menarik dan meningkatkan minat belajar saya pada mata pelajaran Keamanan pangan	98	81,7	Sangat Praktis
14	Saya dapat fokus mengerjakan kegiatan pembelajaran karena disajikan secara sistematis dan jelas	96	80	Praktis
Rata-rata			81,25	Sangat Praktis

Oktaviandy dalam Angraini (2017) berpendapat bahwa untuk mengukur kepraktisan media yaitu dengan melihat apakah guru/dosen (dan pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan bahwa media yang ada di desain agar mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa. Dengan demikian kepraktisan berkaitan dengan kemudahan guru dan siswa dalam menggunakan produk yang telah dikembangkan untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa kegunaan praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu: 1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, 2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya dan kemungkinan

siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, 3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rancangan kegiatan belajar. Kehadiran media pembelajaran e-komik ini juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman peserta didik. Penyajian informasi lebih menarik, memudahkan penafsiran data dan mendapatkan informasi. Jadi dalam hal ini kepraktisan media dapat meningkatkan hasil belajar.

Standar yang menjadi indikator keberhasilan dalam hasil belajar siswa adalah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu > 75 sesuai dengan ketentuan kurikulum 2013 yang digunakan di SMK Nusatama Padang untuk mata pelajaran produktif. Dari nilai tersebut diambil skor rata-ratanya setiap siswa. Untuk perbandingan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media dengan sesudah menggunakan media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Nilai Ulangan Harian/ Post test

Nama siswa	Nilai Pre test	Kategori	Nilai Post tes	Kategori
Abdul Jalil	61,1	Blm tuntas	81,1	Tuntas
Adinda Wulandari	75	Tuntas	83,5	Tuntas
Alfaiz	58,05	Blm tuntas	83	Tuntas
Angel Traci Utama	62,7	Blm tuntas	85,5	Tuntas
Bagus Barokah	75,35	Tuntas	84,2	Tuntas
Dara Cahaya	75,25	Tuntas	84,15	Tuntas

Fatma Warni	76,05	Tuntas	83,55	Tuntas
Fira Tri Wahyuni	66,05	Blm tuntas	85,4	Tuntas
Jenika Fradilla	75,3	Tuntas	88,1	Tuntas
Liswati	76,2	Tuntas	84,9	Tuntas
Mely Aulia A	55,95	Blm tuntas	84,45	Tuntas
Nadine Oktora R	60,5	Blm tuntas	83,85	Tuntas
Naisya Dwi Putri Riyadi	75,3	Tuntas	83,15	Tuntas
Naisyla Windi	76,5	Tuntas	84,15	Tuntas
Novaldy	70,35	Blm tuntas	81,4	Tuntas
Nuraini Mutiara S	80	Tuntas	89,75	Tuntas
Reza Iliasari	75,5	Tuntas	81,8	Tuntas
Sebrina Putri Jelita	76,15	Tuntas	88,4	Tuntas
Selvia Ramadhani	75,65	Tuntas	83,5	Tuntas
Shelfi Ramadhani	56,5	Blm tuntas	83,5	Tuntas
Syaririn Asyifa Putri	61,45	Blm tuntas	82,9	Tuntas
Syavira Aulia Rahmi	80,75	Tuntas	90,85	Tuntas
Theddora Yolanda	76,65	Tuntas	82,7	Tuntas
Ummu Zuniar Fau	58,75	Blm tuntas	82,1	Tuntas
Rata-rata	70,04	Blm tuntas	84,41	Tuntas

Berdasarkan hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa terdapat skor nilai sebelum menggunakan media yaitu 70,04 dan skor nilai setelah menggunakan media naik menjadi 84,41. Penilaian hasil belajar siswa yang telah diketahui ini dianalisis dengan *t test*. Hasil analisis *t test* menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,23 > 2,01$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan dari sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran e-komik. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa skor rata-rata nilai siswa sesudah penggunaan media lebih tinggi dari pada sebelum penggunaan media.

Dengan demikian dapat dikatakan e-komik yang dikembangkan ini sesuai dengan pendapat (Sanjaya, 2011) yang mengatakan bahwa: 1) media yang akan digunakan harus

sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, 2) harus sesuai dengan materi pembelajaran, 3) harus sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik, 4) harus sesuai dengan kemampuan pengajar dalam pengoperasikannya, 5) harus memperhatikan efektifitas dan efesien dari media yang dibuat tersebut untuk dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat Wina Sanjaya maka dilakukan tahap penyebaran (*Disseminate*). Tahap penyebarluasan atau diseminasi dilakukan dengan cara penerapan media pembelajaran e-komik ini didalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Keamanan Pangan. Penyebaran dapat juga dilakukan melalui sebuah proses penulisan kepada praktisi pembelajaran terkait dalam suatu forum tertentu. Peneliti sudah mencoba mendiseminasikan e-komik ini ke SMK Pariwisata Aisyiyah SUMBAR.

Tahap penyebaran ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keterla ksanaan penggunaan media. Dari hasil wawancara penulis dengan guru yang mengajar Keamanan Pangan, diketahui bahwa aktifitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran e-komik ini dapat dikatakan baik, dan menambah motivasi belajar siswa. Dan juga dengan adanya media ini memudahkan guru dalam mengajar. Harapan penulis untuk pembelajaran selajutnya media pembelajaran e-komik ini hendaknya dapat didiseminasikan pada SMK Pariwisata yang ada jurusan Tata Boga yang juga mempunyai mata pelajaran Keamanan Pangan terkait dengan media e-komik ini.

Peranan media pembelajaran sangat diperlukan guna terwujudnya

capaian pembelajaran mata pelajaran Keamanan Pangan ini. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media yang mendukung dan mempermudah penyampaian materi ajar sehingga konsep-konsep Keamanan Pangan mudah dan dapat dipahami oleh siswa. Media pembelajaran e-komik merupakan salah satu solusi yang tepat untuk diterapkan karena mampu menggambarkan materi yang bersifat abstrak dengan adanya alur carita dan karakter, waktu yang terpakai relative singkat dibandingkan dengan mengembangkan secara manual, dan proses pembelajaran dapat dilakukan secara berulang-ulang diluar kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran e-komik yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran e-komik yang dihasilkan berupa PDF untuk pembelajaran Keamanan Pangan
2. Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran e-komik yang valid, dan praktis untuk pembelajaran Keamanan Pangan. Media pembelajaran e-komik yang dikembangkan didasarkan pada silabus mata pelajaran Keaman Pangan.
3. Media pembelajaran e-komik pada pembelajaran Keaman Pangan sudah diuji dan dinyatakan valid yaitu sebesar 0,88 dan 0, 87 dalam kategori sangat valid, praktis dengan nilai 86,43% dan 81,25% dalam kategori sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Keamanan Pangan.

4. Penggunaan media pembelajaran e-komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan melihat perbedaan hasil belajar dari *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mutimedia Pada Mata Kuliah Bakery*. Padang: UNP.
- Arikunto. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musdalifah. (2019). *Pengembangan Media E-Komik Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang*. Jombang: UINMMI.
- Ningsih, W. (2021). *Problematika Pembelajaran Daring dimasa Pandemi Covid-19 di SMA Dharma Praja Denpasar*. Denpasar: UHND.
- Rayandra, A. (2012). *Kreatif Menggunakan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Pada Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.