GeoScienceEd *7(4) (2026)*

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index

Pengembangan Media Komik Tentang Manfaat Ikan untuk Tumbuh Kembang Anak di Sekolah Dasar

Nur Rohmah Diah[1], M. Jaya Adi Putra[1], Mahmud Alpusari[1]

[1] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia.

DOI: https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3462

Article Info
Received: August,12th2026
Revised : August, 31st2026
Accepted: November, 2th2026

Correspondence:

Phone: +6285220894684

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik tentang manfaat ikan bagi tumbuh kembang anak di sekolah dasar serta mengetahui tingkat validitas dan kelayakannya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian meliputi siswa kelas III dan guru SD Negeri 009 Langkan. Data dikumpulkan melalui wawancara, dokumentasi, lembar validasi ahli, serta angket respons siswa dan guru. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media/desain, dan ahli bahasa. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas kepada 5 siswa dan uji coba luas kepada 20 siswa, serta uji coba oleh 3 guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik memperoleh persentase validitas sebesar 97,50% dari ahli materi, 94,44% dari ahli media/desain, dan 94,44% dari ahli bahasa, dengan rata-rata sebesar 95,46% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Kelayakan media memperoleh persentase sebesar 90,63% pada uji coba terbatas, 94,92% pada uji coba luas, dan 99,16% berdasarkan respons guru. Seluruh hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, media komik yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan dalam mengenalkan manfaat ikan bagi tumbuh kembang anak di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Komik, Manfaat Ikan, Tumbuh Kembang Anak, Sekolah Dasar, ADDIE

Citation: Diah, N. R., Putra, M. J. A., & Alpusari, M. (2026). Pengembangan Media Komik Tentang Manfaat Ikan untuk Tumbuh Kembang Anak di Sekolah Dasar . *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *7*(4), 6681–6687. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3462

Pendahuluan

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah dasar merupakan salah satu tahap penting yang perlu didukung melalui pemenuhan kebutuhan gizi yang baik. Pada rentang usia 6–12 tahun, anak mengalami perkembangan yang mencakup aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional sehingga membutuhkan asupan zat gizi yang memadai untuk menunjang proses tersebut (Suryani, 2023). Pemenuhan gizi tidak hanya berkaitan dengan pertumbuhan fisik, tetapi juga berperan dalam mendukung perkembangan fungsi otak dan kemampuan belajar anak. Salah satu zat gizi yang penting dalam perkembangan otak adalah *Docosahexaenoic Acid* (DHA), yang dapat diperoleh dari berbagai sumber pangan, termasuk ikan (Kesuma, 2019).

Ikan merupakan sumber pangan yang memiliki kandungan gizi penting bagi pertumbuhan dan kesehatan anak. Ikan mengandung protein hewani berkualitas tinggi, asam lemak omega-3, vitamin dan mineral yang dibutuhkan tubuh (Andhikawati et al., 2021). Beberapa jenis ikan juga mengandung DHA dan asam lemak omega-3 yang berperan dalam mendukung fungsi otak dan sistem saraf. Selain itu, ikan menyediakan berbagai zat gizi seperti vitamin D, vitamin B12, selenium, dan yodium yang berperan dalam menjaga fungsi tubuh dan mendukung pertumbuhan serta perkembangan anak (Agam et al.,

Email: nur.rohmah0338@student.unri.ac.id

Copyright © 2020, Diah, N.R. et al.
This open access article is distributed under a (CC-BY License

2024). Dengan kandungan tersebut, konsumsi ikan dapat menjadi bagian penting dalam pemenuhan kebutuhan gizi anak selama masa pertumbuhan.

Namun, potensi ikan sebagai sumber pangan bergizi belum sepenuhnya diikuti oleh tingkat konsumsi yang optimal. Indonesia sebagai negara dengan sumber daya perikanan yang besar masih menghadapi persoalan rendahnya pemahaman masyarakat mengenai manfaat konsumsi ikan (Djunaidah, 2017). Data yang dikemukakan Virgantari et al. (2022) menunjukkan bahwa konsumsi ikan di Indonesia memang mengalami peningkatan, tetapi masih relatif lebih rendah dibandingkan beberapa negara lain. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peningkatan konsumsi ikan tidak hanya membutuhkan ketersediaan sumber daya, tetapi juga perlu didukung oleh pengetahuan dan kesadaran mengenai manfaat ikan bagi kesehatan. Oleh karena itu, edukasi mengenai manfaat konsumsi ikan perlu dikenalkan sejak usia sekolah agar anak memiliki pemahaman yang baik dan dapat membentuk kebiasaan hidup sehat sejak dini.

Pemberian edukasi kesehatan dan gizi kepada anak membutuhkan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar mereka. Hal ini sejalan dengan arah pembelajaran mendalam yang menempatkan kesehatan sebagai salah satu dimensi profil lulusan yang perlu dikembangkan pada peserta didik (Mu'ti, 2025). Melalui edukasi yang tepat, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai makanan bergizi, tetapi juga dapat membangun kesadaran untuk menerapkan perilaku yang mendukung kesehatan. Dengan demikian, informasi mengenai manfaat ikan perlu disampaikan melalui media yang mampu menarik perhatian anak sekaligus menyederhanakan informasi yang bersifat ilmiah agar mudah dipahami.

Salah satu media yang memiliki karakteristik tersebut adalah komik. Komik menyajikan kombinasi gambar, teks, dan alur cerita yang dapat membantu siswa memahami informasi secara lebih konkret dan menarik. Penggunaan komik dalam pembelajaran dapat membantu memperjelas materi, menarik perhatian siswa, membangkitkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan motivasi belajar (Moza et al., 2019). Safira et al. (2022) juga menunjukkan bahwa penyampaian materi melalui komik dapat membantu anak memahami informasi dengan lebih mudah. Selain itu, penyajian informasi melalui pendekatan visual dan cerita dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa.

Potensi komik sebagai media edukasi juga telah ditunjukkan dalam beberapa penelitian sebelumnya. Ridzal (2023) menemukan bahwa penggunaan media komik dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa dan merangsang kemampuan berpikir kritis. Dalam konteks pendidikan kesehatan, Lestari (2014) melaporkan adanya peningkatan pengetahuan, sikap, dan tindakan setelah pemberian pendidikan kesehatan mengenai pencegahan obesitas melalui media komik. Salawati (2024) juga menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap komik sebagai media edukasi karena informasi dapat disampaikan melalui gambar yang menarik dan mudah dipahami. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa komik memiliki peluang untuk dikembangkan tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai media edukasi kesehatan dan gizi bagi anak.

Meskipun demikian, media edukasi mengenai gizi anak masih lebih banyak disampaikan melalui pendekatan konvensional seperti penyuluhan, poster, atau booklet. Pengembangan media komik yang secara khusus mengangkat manfaat konsumsi ikan bagi tumbuh kembang anak sekolah dasar masih belum banyak ditemukan. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media edukasi yang dapat menghubungkan informasi mengenai kandungan dan manfaat ikan dengan karakteristik belajar anak sekolah dasar melalui penyajian visual dan cerita yang menarik. Pengembangan media tersebut juga perlu disertai dengan validasi untuk memastikan bahwa isi, bahasa, penyajian, dan tampilan media sesuai untuk digunakan oleh siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengangkat pengembangan media komik tentang manfaat ikan untuk tumbuh kembang anak di sekolah dasar. Permasalahan penelitian difokuskan pada bagaimana media komik tersebut dikembangkan dan bagaimana tingkat validitas media yang dihasilkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media komik tentang manfaat ikan untuk tumbuh kembang anak di sekolah dasar serta mengetahui tingkat validitas media komik yang dikembangkan. Media yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media edukasi yang menarik dan mudah dipahami untuk membantu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai manfaat konsumsi ikan bagi kesehatan serta tumbuh kembang.

Metode Penelitian

1. Desain Penelitian dan Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan media komik tentang manfaat ikan bagi tumbuh kembang anak di sekolah dasar. Prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009), yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahap *analysis* dilakukan dengan

mengidentifikasi kurikulum, karakteristik siswa, materi pembelajaran, dan kebutuhan media pembelajaran. Data diperoleh melalui wawancara dengan guru dan studi literatur. Tahap *design* meliputi penentuan materi, alur cerita, tokoh, ilustrasi, dialog, dan tata letak komik. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan rancangan awal komik, kemudian dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi, ahli media/desain, dan ahli bahasa. Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari validator. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba media kepada siswa kelas III di SD Negeri 009 Langkan, Pelalawan, Riau. Uji coba terbatas melibatkan 5 siswa kelas III B pada 11 Mei 2026, sedangkan uji coba luas melibatkan 20 siswa kelas III A pada 25 Mei 2026. Kepraktisan media juga dinilai oleh tiga orang guru. Tahap *evaluation* dilakukan selama proses pengembangan dan pada akhir penelitian untuk menentukan perbaikan produk berdasarkan hasil validasi dan uji coba.

2. Subjek dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 009 Langkan, Jalan Sekolah No. 02, Desa Langkan, Kecamatan Langgam, Kabupaten Pelalawan, Riau, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas III dan guru. Uji coba terbatas melibatkan 5 peserta didik kelas III B pada 11 Mei 2026, sedangkan uji coba luas melibatkan 20 peserta didik kelas III A pada 25 Mei 2026. Penilaian kepraktisan juga melibatkan 3 guru.

Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara, dokumentasi, lembar validasi ahli, dan angket respons. Wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian ahli materi, ahli media/desain, dan ahli bahasa. Angket respons diberikan kepada peserta didik dan guru untuk mengetahui kepraktisan media. Setiap pernyataan pada lembar validasi dan angket menggunakan skala Likert 1–4. Penggunaan validasi ahli dan respons pengguna juga umum digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis ADDIE untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan dan kepraktisan produk (Ulya et al., 2021).

3. Teknik Analisis

Data Data hasil validasi dan uji kekelayakan dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Persentase diperoleh dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal menggunakan rumus:

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:
P = persentase,
S = skor yang diperoleh,
N= skor maksimal.

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Persentase 81–100% termasuk kategori sangat valid atau sangat praktis, 61–80% valid atau praktis, 41–60% cukup valid atau cukup praktis, 21–40% kurang valid atau kurang praktis, dan 0–20% tidak valid atau tidak praktis. Analisis persentase digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian validator dan respons pengguna.

Hasil dan Pembahasan

1. Tahap Analisis

Hasil analisis menunjukkan bahwa media khusus yang menyajikan manfaat ikan bagi tumbuh kembang anak belum tersedia di SD Negeri 009 Langkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III, informasi mengenai manfaat ikan selama ini lebih banyak disampaikan melalui buku dan penjelasan secara lisan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media yang dapat menyampaikan informasi mengenai manfaat ikan secara lebih menarik, sederhana, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik kelas III membutuhkan penyajian materi yang konkret dan didukung oleh unsur visual. Penggunaan gambar dan cerita dapat membantu peserta didik memahami informasi melalui situasi yang dekat dengan kehidupan mereka. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang masih membutuhkan pengalaman konkret dalam memahami suatu konsep (Imanulhaq & Ichsan, 2022).

Dari sisi kurikulum, materi media komik dikaitkan dengan Kurikulum Merdeka dan pembelajaran IPAS. Materi mengenai manfaat ikan dapat digunakan untuk mengenalkan pentingnya makanan bergizi dan zat gizi yang dibutuhkan tubuh. Ikan memiliki kandungan protein, vitamin, mineral, dan berbagai zat gizi yang berperan dalam mendukung kesehatan tubuh sehingga penting untuk dikenalkan kepada peserta didik sejak usia sekolah (Andhikawati et al., 2021).

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan menghasilkan rancangan media komik yang terdiri atas sampul, pengantar, petunjuk penggunaan, cerita berseri, dialog, ilustrasi, serta informasi mengenai kandungan dan manfaat ikan. Cerita berpusat pada tokoh Ira yang pada awalnya tidak menyukai ikan dan sering melewatkan sarapan. Ketika berada di sekolah, Ira mengalami kondisi lemas, mengantuk, dan kesulitan

berkonsentrasi. Permasalahan tersebut kemudian menjadi bagian dari alur cerita yang mengarahkan Ira untuk memahami pentingnya makanan bergizi, termasuk ikan. Alur cerita dibuat berdasarkan situasi yang dekat dengan kehidupan peserta didik agar informasi mengenai manfaat ikan tidak hanya disampaikan dalam bentuk penjelasan, tetapi juga melalui pengalaman tokoh dalam cerita. Penggunaan komik dengan perpaduan gambar dan teks dapat menjadi alternatif dalam menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik bagi peserta didik sekolah dasar (Handayani & Koeswanti, 2022).

Media dirancang menggunakan Canva, sedangkan ilustrasi tokoh dan latar dibuat dengan bantuan teknologi kecerdasan buatan kemudian disesuaikan kembali agar tampilan antargambar tetap konsisten. Rancangan tersebut diwujudkan menjadi beberapa halaman yang memuat sampul, alur cerita, ilustrasi tokoh, dialog, dan informasi mengenai manfaat ikan. Tampilan media komik yang telah dikembangkan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Media Komik Tentang Manfaat Ikan Untuk Tumbuh Kembang Anak

Gambar 1 menunjukkan perpaduan antara ilustrasi, dialog, dan informasi materi dalam satu alur cerita. Penyajian tersebut dirancang agar informasi mengenai manfaat ikan dapat disampaikan secara visual, sederhana, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk media komik, kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media/desain, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan dalam dua tahap untuk memperoleh penilaian sekaligus masukan yang dapat digunakan sebagai dasar perbaikan produk. Hasil validasi pada masing-masing aspek disajikan sebagai berikut.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian dan kelengkapan materi mengenai manfaat ikan yang disajikan dalam komik. Penilaian meliputi aspek ketepatan materi, kemutakhiran materi, dan kelengkapan materi. Hasil validasi ahli materi tahap I dan tahap II disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Yang Dinilai	Tahap I	Tahap II
Ketepatan Materi	93,75%	93,75%
Kemuktahiran Materi	68,75%	100%
Kelengkapan Materi	100%	100%
Persentase Keseluruhan	**85,00%**	**97,50%**
Kategori	**Sangat Valid**	**Sangat Valid**

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi ahli materi tahap I memperoleh persentase sebesar 85,00% dengan kategori sangat valid. Ketepatan materi memperoleh 93,75%, kemutakhiran materi 68,75%, dan kelengkapan m5ateri 100%. Validator memberikan masukan agar alur penyajian cerita dibuat secara berseri sehingga materi dapat disampaikan secara lebih terstruktur. Perbaikan dilakukan dengan menyusun cerita menjadi beberapa bagian yang saling berkaitan. Setelah revisi, hasil validasi tahap II meningkat menjadi 97,50%. Peningkatan terutama terlihat pada aspek kemutakhiran materi yang sebelumnya memperoleh 68,75% menjadi 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perbaikan penyajian materi membuat isi media semakin sesuai dengan aspek yang dinilai.

b. Validasi Ahli Media/Desain

Validasi ahli media/desain dilakukan untuk menilai relevansi, kemudahan, kemenarikan dan interaktivitas, manfaat, serta keamanan media. Hasil validasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media/Desain

Aspek Yang Dinilai	Tahap I	Tahap II
Relevansi	100%	100%
Kemudahan	100%	100%
Kemenarikan dan Interaktivitas	87,50%	87,50%
Manfaat	75%	100%
keamanan	75%	87,50%
Persentase Keseluruhan	**88,88%**	**94,44%**
Kategori	**Sangat Valid**	**Sangat Valid**

Berdasarkan Tabel 2, validasi ahli media/desain tahap I memperoleh persentase

sebesar 88,88% dengan kategori sangat valid. Aspek relevansi dan kemudahan memperoleh 100%, kemenarikan dan interaktivitas 87,50%, sedangkan manfaat dan keamanan masing-masing memperoleh 75%. Validator memberikan masukan terkait ketidaksesuaian latar pada salah satu adegan dengan konsep visual cerita. Perbaikan dilakukan dengan menyesuaikan latar agar lebih konsisten dengan lingkungan cerita. Setelah dilakukan revisi, persentase validasi meningkat menjadi 94,44%. Aspek manfaat meningkat dari 75% menjadi 100%, sedangkan aspek keamanan meningkat menjadi 87,50%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perbaikan pada tampilan media dapat meningkatkan kesesuaian desain dengan tujuan penggunaannya. Pengembangan media komik yang memadukan ilustrasi dan informasi pembelajaran juga dapat menghasilkan media yang menarik dan sesuai untuk peserta didik sekolah dasar (Handayani & Koeswanti, 2022).

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai penggunaan kaidah bahasa, keterbacaan, dan kejelasan informasi dalam media. Hasil validasi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek Yang Dinilai	Tahap I	Tahap II
Penggunaan Bahasa	81.25%	87,50%
Keterbacaan dan Kejelasan	100%	100%
Persentase Keseluruhan	**91,66%**	**94,44%**
Kategori	**Sangat Valid**	**Sangat Valid**

Tabel 3 menunjukkan bahwa validasi ahli bahasa tahap I memperoleh persentase sebesar 91,66% dengan kategori sangat valid. Penggunaan kaidah bahasa memperoleh 81,25%, sedangkan keterbacaan dan kejelasan memperoleh 100%. Revisi dilakukan pada penggunaan tanda baca dan beberapa pilihan kata agar bahasa yang digunakan lebih sesuai dengan peserta didik kelas III. Setelah dilakukan revisi, hasil validasi tahap II meningkat menjadi 94,44%. Penggunaan kaidah bahasa meningkat menjadi 87,50%, sedangkan keterbacaan dan kejelasan tetap memperoleh 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahasa dalam media telah disajikan secara sederhana dan mudah dipahami. Penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi bagian penting dalam pengembangan media pembelajaran agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik (Suparmi et al., 2024).

Secara keseluruhan, hasil validasi tahap II memperoleh persentase 97,50% untuk materi, 94,44% untuk media/desain, dan 94,44% untuk bahasa. Rata-rata keseluruhan sebesar 95,46% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi, desain, dan bahasa sehingga dapat dilanjutkan pada tahap implementasi.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas, uji coba luas, dan penilaian oleh guru. Uji coba terbatas melibatkan lima peserta didik kelas III B pada 11 Mei 2026 dan memperoleh persentase sebesar 90,63% dengan kategori sangat praktis. Peserta didik menyatakan bahwa media mudah dipahami dan menarik serta membantu mereka mengenali manfaat dan kandungan gizi ikan. Uji coba luas dilakukan kepada 20 peserta didik kelas III A pada 25 Mei 2026 dan memperoleh persentase sebesar 94,92% dengan kategori sangat praktis. Peserta didik memberikan respons positif terhadap warna, ilustrasi, dan alur cerita. Bahasa yang sederhana juga membuat isi komik lebih mudah dipahami. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penilaian kepraktisan oleh tiga guru memperoleh persentase sebesar 99,16% dengan kategori sangat praktis. Guru menilai media memiliki tampilan menarik, bahasa mudah dipahami, alur cerita jelas, serta sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Media Komik

Responden	Jumlah	Persentase	Kategori
Uji Coba Terbatas	5 Siswa	90,63%	Sangat Praktis
Uji Coba Luas	20 Siswa	94,92%	Sangat Praktis
Guru	3 Guru	99,16%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 4, seluruh hasil uji kepraktisan berada pada kategori sangat praktis. Persentase yang tinggi menunjukkan bahwa media dapat digunakan dan dipahami dengan baik oleh peserta didik maupun guru. Temuan tersebut sejalan dengan pengembangan media komik digital yang menunjukkan bahwa media berbasis komik dapat memperoleh respons positif ketika disajikan dengan tampilan dan bahasa yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Putri et al., 2022).

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi dan uji coba untuk menentukan perbaikan akhir produk. Perbaikan meliputi penyusunan cerita menjadi lebih berseri, penyesuaian latar dengan konsep cerita, serta perbaikan tanda baca dan pilihan kata. Setelah seluruh tahapan dilakukan, media memperoleh rata-rata validitas sebesar 95,46% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan juga menunjukkan persentase sebesar 90,63% pada uji coba terbatas, 94,92% pada uji coba luas, dan 99,16% berdasarkan respons guru. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik tentang manfaat ikan untuk tumbuh kembang anak telah memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis.

Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pendukung untuk mengenalkan manfaat ikan melalui penyajian visual dan cerita yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Namun, penelitian ini masih terbatas pada pengujian validitas dan kepraktisan sehingga belum mengukur efektivitas media terhadap peningkatan pengetahuan atau hasil belajar peserta didik. Penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas media melalui penelitian eksperimen dengan jumlah subjek yang lebih luas.

Kesimpulan

Media komik tentang manfaat ikan untuk tumbuh kembang anak berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE dan memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis. Hasil validasi memperoleh rata-rata 95,46%, dengan persentase ahli materi sebesar 97,50%, ahli media/desain 94,44% dan ahli bahasa 94,44%. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 90,63% pada uji coba terbatas, 94,92% pada uji coba luas, dan 99,16% berdasarkan respons guru, seluruhnya termasuk kategori sangat praktis. Dengan demikian, media komik yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pendukung untuk mengenalkan manfaat ikan kepada peserta didik sekolah dasar. Penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas media terhadap pengetahuan atau hasil belajar peserta didik dengan cakupan subjek yang lebih luas.

Ucapan Terima kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan media komik ini, khususnya kepala sekolah, guru dan siswa SD Negeri 009 Langkan yang telah memberikan izin, dukungan, serta berpartisipasi dalam proses penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para validator yang telah memberikan penilaian, saran dan masukan dalam proses pengembangan dan penyempurnaan media komik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Daftar Pustaka

Agam, B., Kristiandi, K., Sigiro, O. N., Yunita, N. F., Fikri, M. Z., Farmiansyah, E., Danil, D., Pandika, E., & Maulana, T. D. (2024). Penyuluhan manfaat mengonsumsi ikan pada siswa di Pondok Pesantren Al-Amin Sungai Kelambu. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 2(9), 3889–3896.

Andhikawati, A., Junianto, J., Permana, R., & Oktavia, Y. (2021). Review: Komposisi gizi ikan terhadap kesehatan tubuh manusia. Marinade, 4(2), 76–84. https://doi.org/10.31629/marinade.v4i02.3871

Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. New York, NY: Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Djunaidah, I. S. (2017). Tingkat konsumsi ikan di Indonesia: Ironi di negeri bahari. Jurnal Penyuluhan Perikanan dan Kelautan, 11(1), 12–24. https://doi.org/10.33378/jppik.v11i1.82

Handayani, D., & Koeswanti, H. D. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme, 4(2), 507–519. https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1745

Imanulhaq, R., & Ichsan. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7–12 tahun. Waniambey: Journal of Islamic Education, 3(2), 126–134. https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174 Innaya

Putri, R., Sumardi, & Karmila, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis flipbook tema 6 subtema 1 Aku dan Cita-Citaku. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 8(2), 2098–2107. https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.503

Kesuma, U. (2019). Karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar dan implikasinya dalam pembelajaran. Jurnal Pendidikan Dasar. Lestari, R. (2014). Pengembangan media komik

sebagai media pendidikan kesehatan untuk meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar.

Moza, N., et al. (2019). Pengembangan media komik sebagai media pendidikan gizi pada siswa sekolah dasar. Jurnal Gizi dan Kesehatan.

Mu'ti, F. (2025). Pengembangan media pembelajaran komik dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar.

Ridzal, D., et al. (2023). Pengembangan media komik sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Safira, R. I., Afifah, C. A. N., Pangesthi, L. T., & Miranti, M. G. (2022). Pengembangan media komik gemar makan ikan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Jurnal Tata Boga, 14(1), 79–85.

Salawati, S., Larasaty, D., & Sa'adah, N. (2024). Produksi media komik sebagai media promosi kesehatan dalam pencegahan demam berdarah dengue pada siswa sekolah dasar. Media Informasi, 20(2), 103–114. https://doi.org/10.37160/mijournal.v20i2.620

Suparmi, S., Rahmawati, P., Widakdo, R., Gusparenady, R. C., & Fathina, R. A. (2024). Peran buku komik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(1), 58–70. https://doi.org/10.53977/ps.v4i01.1684

Suryani. (2023). Karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar dan implikasinya terhadap pembelajaran. Jurnal Pendidikan Dasar.

Ulya, N., et al. (2021). Pengembangan media video berbasis discovery learning untuk siswa sekolah dasar. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 8(1), 68–83. https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42565

Virgantari, F., et al. (2022). Pemetaan tingkat konsumsi ikan rumah tangga di Indonesia. Jurnal Sosial Ekonomi Kelautan dan Perikanan, 17(1), 97–108. https://doi.org/10.15578/jsekp.v17i1.11045