

**PENGEMBANGAN E-KOMIK SEBAGAI MEDIA DALAM
PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN
KEAMANAN PANGAN KELAS X TATA BOGA
SMK NUSATAMA PADANG**

TESIS



**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan
Gelar Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan**

**Oleh:
MASWATI
NIM. 21138078**

**PROGRAM PASCASARJANA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2022

ABSTRACT

Maswati, 2022. *Development of E-comic as a Media in Online Learning in Food Safety Subject Class X Catering at SMK Nusatama Padang.*

Based on observations on food safety learning, the problem found that teachers had difficulty in delivering material was because students tended to be passive in participating in online learning and the learning media used were less varied, monotonous and still teacher-centered, resulting in low interest in learning and decreased student learning outcomes during online learning on Food Safety subjects. This study aims to develop e-comic learning media on food safety subjects that are valid, practical, and effective.

This study uses Research and Development (R&D) research methods with a 4D (four-D) development model, namely define (definition stage), design (design stage), develop (development stage), disseminate (deployment stage). The instrument used in this study was a questionnaire used to measure validity and practicality. Meanwhile, to measure the effectiveness of using a test instrument in the form of multiple choice questions. The research population was students of SMK Nusatama Padang majoring in Catering class X. The data were obtained through observation, and questionnaires, data analysis techniques using Pretest and Posttest. This e-comic learning media is made using Adobe Illustrator Cc 2021, Medibang, Clip Studio Paint, and Adobe Photoshop.

The results obtained from this study are as follows: (1) the validity of the learning media (0.84) with a valid category and the validation of media materials (0.83), with a valid category. The practicality of the media is based on the teacher's response (86.43%) and based on the student's response (81.25%). (3) The effectiveness of this e-comic learning media is declared effective in improving student learning outcomes based on the t-test, with a t-count value of 9.23 and a t-tab of 2.01. An e-comic learning media in the subject of Food Safety is expected to improve student learning outcomes.

Keywords: *E-Comic, Food Safety, Research and Development (R&D).*

ABSTRAK

Maswati, 2022. Pengembangan E-Komik sebagai Media dalam Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Keamanan Pangan Kelas X Tata Boga SMK Nusatama Padang. Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan observasi terhadap pembelajaran Keamanan Pangan, permasalahan yang ditemukan bahwa guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi karena siswa yang cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran daring serta media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, monoton dan masih berpusat pada guru sehingga rendahnya minat belajar dan menurunnya hasil belajar siswa selama pembelajaran daring pada mata pelajaran Keamanan Pangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran Keamanan Pangan yang valid, praktis, dan efektif.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (four-D), yaitu *define* (tahap pendefinisian), *design* (tahap perancangan), *develop* (tahap pengembangan), dan *disseminate* (tahap penyebaran). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa angket yang digunakan untuk mengukur validitas dan praktikalitas. Sedangkan untuk mengukur efektifitas menggunakan instrumen tes berupa soal pilihan ganda. Populasi penelitian adalah siswa SMK Nusatama Padang jurusan Tata Boga kelas X. Data diperoleh melalui observasi, dan lembar angket, teknik analisis data menggunakan *pretest* dan *posttest*. Media pembelajaran e-komik ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Illustrator Cc 2021*, *Medibang*, *Clip Studio Paint*, *Adobe Photoshop*.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Validitas media pembelajaran (0,84) dengan kategori valid dan pada validasi materi media (0,83), dengan kategori valid, 2) Praktikalitas media berdasarkan respon guru (86,43%) dan berdasarkan respon siswa (81,25%), 3) Efektifitas media pembelajaran e-komik ini dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan uji t, dengan nilai t-hitung 9,23 dan t-tab 2,01. Sebuah media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran Keamanan Pangan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

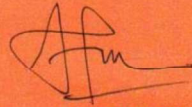
Kata kunci: Evaluasi Program, SMK *Centre of Excellence*, Model CIPP.

PERSETUJUAN TESIS

Mahasiswa : Maswati
NIM : 21138078
Program Studi : Magister (S2) PTK

MENYETUJUI

Pembimbing,



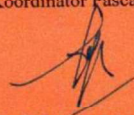
Prof. Dr. Ir. Anni Faridah, M.Si
NIP. 19680330 199403 2 003

PENGESAHAN



Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, M.T
NIP. 19591204 198503 1 004

Koordinator Pascasarjana FT,



Prof. Dr. Ambiyar, M.Pd
NIP.19550213 198103 1 003

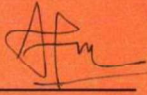

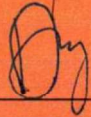
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS

TESIS

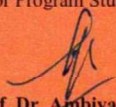
Mahasiswa : Maswati
NIM : 21138078

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis

Program Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
Tanggal: 23 Agustus 2022

No	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Prof. Dr. Ir. Anni Faridah, M.Si</u> (Ketua)	 _____
2.	<u>Dr. Yuliana, SP., M.Si</u> (Anggota)	 _____
3.	<u>Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom</u> (Anggota)	 _____

Padang, 23 Agustus 2022
Koordinator Program Studi Pascasarjana


Prof. Dr. Ambivar, M.Pd
NIP. 19550213 198103 1 003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul “**Pengembangan E-Komik sebagai Media dalam Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Keamanan Pangan Kelas X Tata Boga SMK Nusatama Padang**” asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang ataupun Perguruan Tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri dengan bantuan tim pembimbing dan tim kontributor.
3. Karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang saya peroleh karena karya tulis saya ini serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang bersedia.

Padang, 23 Agustus 2022
Saya yang menyatakan,



Maswati
NIM. 21138078

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tesis ini dengan judul “Pengembangan E-Komik sebagai Media dalam Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Keamanan Pangan Kelas X Tata Boga SMK Nusatama Padang”. Tesis ini ditulis dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Strata Dua Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, dukungan dan motivasi dalam penyelesaian tesis ini, diantaranya kepada:

1. Prof. Ir. Anni Faridah, M.Si selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan dorongan kepada peneliti selama menyelesaikan tesis ini.
2. Dr. Yuliana, SP., M.Si, dan Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom selaku Kontributor yang telah memberikan masukan kepada peneliti, sehingga tesis ini menjadi lebih baik.
3. Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang dan juga selaku Kontributor yang telah membantu peneliti dalam memberikan arahan dan bimbingan sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
4. Prof. Dr. Ambiyar, M.Pd selaku Koordinator Pascasarjana Program Studi Magister S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
5. Bapak/Ibu dosen beserta staf Tata Usaha dan Teknisi Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
6. Suami dan kedua orang tua, serta keluarga yang telah memberikan dorongan dan semangat yang tak terhingga kepada peneliti dalam penyelesaian studi.
7. Sahabat-sahabat sejawat dan seperjuangan yang telah memberikan dukungan, saran dan informasi kepada peneliti.

Semoga bantuan, bimbingan dan petunjuk yang bapak/ibu dan rekan-rekan berikan menjadi amal ibadah dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT, Aamiin.

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam Tesis ini, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Peneliti berharap tesis ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi peneliti. Akhir kata peneliti ucapkan terimakasih.

Padang, 23 Agustus 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS	iv
PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Batasan Masalah	13
D. Rumusan masalah	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	14
G. Spesifikasi Produk Penelitian	14
H. Asumsi Pengembangan	14
I. Definisi Operasional	15
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teoritis	16
1. Pembelajaran Daring	16
2. Keamanan Pangan	20
3. Media Pembelajaran	23
4. E-Komik	28
5. Penelitian Pengembangan (<i>Research and Development</i>)	33
B. Penelitian yang Relevan	35

C. Kerangka Konseptual	37
D. Pertanyaan Penelitian	38
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	40
B. Prosedur Pengembangan	40
C. Uji Coba Produk	47
D. Waktu dan Subjek dan Uji Coba	48
E. Jenis Data	48
F. Instrumen Pengumpulan Data	48
G. Teknik Analisis Data	56
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan	60
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	61
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	64
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	69
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	79
B. Pembahasan	79
C. Keterbatasan Pengembangan	85
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	87
B. Implikasi	87
C. Saran	88
DAFTAR RUJUKAN	89
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1. Rekap Nilai Siswa pada Mata Pelajaran Keamanan Pangan (Sanitasi, Higienis dan Keselamatan Kerja	7
1.2. Nilai Siswa pada Materi Penyakit Akibat Kerja Tahun 2021/2022	11
2.1. Kompetensi Inti Keamanan Pangan (Sanitasi, Higiene dan Keselamatan Kerja)	21
2.2. Kompetensi Dasar Keamanan Pangan Kelas X Tata Boga Semester Genap	22
2.3. Fungsi Media Visual dalam Pembelajaran	24
3.1. Nama Validator	47
3.2. Kisi-Kisi Angket Validitas Media Pembelajaran	50
3.3. Format Pernyataan Skala Likert	50
3.4. Kisi-Kisi Validitas Materi E-Komik	50
3.5. Kisi-Kisi Angket Respon Guru	51
3.6. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	52
3.7. Klasifikasi Tingkat Validitas Item Soal	53
3.8. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	54
3.9. Kategori Reliabilitas	55
3.10. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	56
3.11. Kriteria Kategori Respon	57
3.12. Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran	58
4.1. Kompetensi Dasar Keamanan Pangan Kelas X Tata Boga Semester Genap	62
4.2. Karakteristik Tokoh Utama dalam Komik	66
4.3. Hasil Validasi Media terhadap Media Pembelajaran E-Komik	70
4.4. Hasil Validasi Materi terhadap Media Pembelajaran E-Komik	73
4.5. Data Praktikalitas dari Angket Respon Guru	74
4.6. Data Praktikalitas Respon Siswa	76
4.7. Nilai Ulangan Harian/ <i>Posttest</i>	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Bagan Kerangka Konseptual	38
3.1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik dengan Menggunakan Model 4D	46
4.1. Jenis Huruf <i>Anime Ace</i> pada Media Komik	65
4.2. Tampilan Isi Komik	65
4.3. Tampilan Penggunaan Ruang Kosong pada Komik	65
4.4. Tampilan Desain Karakter	67
4.5. Pembuatan Skenario (<i>Screenplay</i>)	67
4.6. <i>Panel Layout</i>	68
4.7. <i>Manuscript</i>	68
4.8. <i>Recreating Comic</i>	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Mata Pelajaran	94
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	100
3. Hasil Validasi Media	109
4. Data Hasil Validasi Media	122
5. Hasil Validasi Materi	123
6. Data Hasil Validasi Materi	134
7. Hasil Angket Praktikalitas untuk Guru	135
8. Data Hasil Angket Praktikalitas untuk Guru	138
9. Hasil Angket Praktikalitas untuk Siswa	139
10. Data Hasil Angket Praktikalitas untuk Siswa	141
11. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	142
12. Lembar Data Uji Validasi Item Soal	147
13. Lembar Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba	148
14. Lembar Data Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	149
15. Lembar Data Daya Pembeda Soal Uji Coba	150
16. Lembar Hasil Belajar Siswa	151
17. Lembar Data Uji t	153
18. Surat Penelitian	154
19. Dokumentasi	156

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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. Menurut UU No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan 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 (Wahyuni, 2021). Beberapa strategi guru untuk dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di dalam kelas, sebagaimana yang dijelaskan oleh Sutikno Sobry (2021) sebagai berikut: Pertama yaitu persiapan, yang mana didalam persiapan itu meliputi mengecek/membuat silabus, menentukan tujuan instruksional umum dan tujuan instruksional khusus, memilih model atau metode pembelajaran yang tepat, menentukan cara evaluasi pembelajaran, menentukan kapan pendidikan dimulai, menentukan bacaan wajib dan pilihan, menyiapkan materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan secara matang, membuat *resume* atau ringkasan materi yang akan disampaikan. Kedua yaitu pelaksanaan, yang mana di dalam pelaksanaan itu meliputi datang tepat waktu, menumbuhkan motivasi pada peserta didik, menciptakan komunikasi (interaksi) yang baik, menggunakan media pembelajaran yang baik dan bervariasi, menggunakan model pembelajaran

yang baik dan bervariasi, memberi ringkasan materi dan atau handout. Ketiga yaitu evaluasi, yang mana didalam evaluasi harus didasarkan pada tujuan pembelajaran instruksional yang telah ditentukan.

Perwujudan nyata untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu melalui proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik. Pada proses pembelajaran, diperlukan kurikulum yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan. Peraturan Pemerintah No.13 tahun 2015 Pasal 1 Ayat 16 menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan Perdirjen Pendidikan Dasar dan Menengah No 07 Tahun 2018 tentang Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Madrasah Aliyah Kejuruan terdiri dari Muatan Nasional, Muatan Kewilayahan, dan Muatan Peminatan Kejuruan yang terdiri atas Dasar Bidang Keahlian, Dasar Program Keahlian, Dan Kompetensi Keahlian. Untuk Program Keahlian Kuliner, Kompetensi Keahlian Tata Boga salah satu mata pelajaran C2. Dasar Program Keahliannya adalah mata pelajaran Keamanan Pangan. 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. Sanitasi dan Hygiene sebetulnya merupakan bagian dari ruang lingkup K3, namun lebih diarahkan pada *personal hygiene, sanitasi hygiene* alat dan area kerja, mikroorganisme, kerusakan dan keracunan makanan. Sedangkan keselamatan kerja sangat terkait dengan kesehatan kerja, karena faktor penting yang harus diperhatikan untuk mewujudkan keselamatan kerja adalah kesehatan kerja. Oleh karena itu pembahasan kesehatan kerja mengarah pada keselamatan dan kesehatan kerja (K3). (Sumiati Tuti, 2013)

Pada tahun 2020 menjadi tahun yang berat bagi kita semua, hingga saat ini Indonesia masih dilanda pandemic Covid- 19. Menurut situs WHO Covid-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom pernapasan akut coronavirus 2 (*server acute respiratory syndrome coronavirus 2* atau SARSCoV -

2). Virus ini merupakan keluarga Coronavirus yang dapat menyerang hewan namun bisa menyerang manusia. Ketika menyerang manusia, Coronavirus biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan, seperti flu, MERS (*Middle East Respiratory Syndrome*), dan SARS (*Severer Acute Respiratory Syndrome*). Covid-19 sendiri merupakan coronavirus jenis baru yang ditemukan di Wuhan, Hubei, China. Hal tersebut membuat beberapa negara menetapkan kebijakan untuk memberlakukan *lockdown* dalam rangka mencegah penyebaran virus corona. Di Indonesia sendiri, diberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) hingga Pemberlakuan Pembatasan kegiatan Masyarakat (PPKM) darurat untuk menekan penyebaran virus ini. Oleh sebab itu masyarakat diharuskan untuk mengurangi kegiatan di luar rumah.

Covid-19 sangat berdampak pada semua sektor termasuk pendidikan. Untuk meminimalisir penyebaran virus corona ini, beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan *learning from home*. Sesuai dengan Surat edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *corona virus disease* (Covid-19) menganjurkan untuk melaksanakan proses belajar dari rumah melalui *learning from home*. Kebijakan pemerintah ini mulai efektif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi di Indonesia pada 16 Maret 2020 yang juga diikuti oleh wilayah-wilayah provinsi lainnya. *Learning from home* atau Belajar dari Rumah dilaksanakan dengan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 15, dijelaskan bahwa PJJ adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lain. Dalam pelaksanaannya, PJJ dibagi menjadi dua pendekatan, yaitu pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (*daring*) dan pembelajaran jarak jauh luar jaringan (*luring*). Dalam pelaksanaan PJJ, satuan pendidikan dapat memilih pendekatan (*daring* atau *luring* atau kombinasi keduanya) sesuai dengan karakteristik dan ketersediaan, kesiapan sarana dan prasarana. Salah satu dari Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah pembelajaran

daring. Menurut Umaroh Izza (2021) Sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa. Yang mana guru dan siswa melakukan pembelajaran bersama, dalam waktu yang sama, namun di tempat yang berbeda dengan menggunakan *platform* atau aplikasi digital dan menggunakan jaringan internet, seperti *WhatsApp*, *Telegram*, *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Quipper School*, *Ruang Guru* dan aplikasi lainnya. Selain itu Wahyuni (2021) menjelaskan bahwa Pembelajaran daring merupakan penyelenggaraan program kelas belajar dalam jaringan untuk menjangkau target yang secara utuh dan luas, tanpa ada batasan ruang, waktu dan jumlah peserta didik yang mengakses.

Mencermati fakta di masyarakat saat ini yang terdampak Covid-19, banyak yang kehilangan pekerjaan dan berusaha untuk membuka lapangan pekerjaan sendiri, hal ini mempengaruhi kemampuan orang tua peserta didik secara material untuk memenuhi kebutuhan anaknya dalam hal pengadaan *smartphone* atau laptop dalam menunjang pembelajaran daring. Menurut Wahyuningsih (2021) Permasalahan pembelajaran daring yang terjadi tidak hanya dalam pengadaan sarana dan prasarana, namun juga pengadaan kuota (puls) yang membutuhkan biaya cukup tinggi terutama bagi orang tua peserta didik dari kalangan ekonomi menengah ke bawah. Tidak berhenti sampai di situ, (Kemdikbud, 2020) menyatakan meskipun jaringan internet dalam genggaman tangan, peserta didik menghadapi kesulitan akses jaringan internet karena tempat tinggalnya di daerah pedesaan, terpencil dan tertinggal. Kalaupun ada yang menggunakan jaringan seluler terkadang jaringan tidak stabil, karena letak geografis yang masih jauh dari jangkauan sinyal seluler. Hal ini juga menjadi permasalahan yang banyak terjadi pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran daring, sehingga pelaksanaannya kurang efektif.

Belajar dari rumah adalah hal baru bagi masyarakat di Indonesia apalagi bagi peserta didik yang biasa melakukan pembelajaran di sekolah secara tatap muka akan mengalami masalah psikologis, sehingga keefektifan pembelajaran secara daring ini belum terukur dan belum teruji. Pengaruh dari pandemi Covid-19 mengharuskan pemerintah untuk menutup sementara sekolah-sekolah sampai

keadaan kembali menjadi seperti semula. Menurut Lia, Woro (2020) menjelaskan Sekolah yang merupakan tempat untuk mencari ilmu dan menjadi tempat berkumpulnya peserta didik dari berbagai kalangan masyarakat. Selain itu sekolah merupakan tempat untuk berinteraksi antara guru dengan siswa untuk mengembangkan pengetahuan dalam kemampuan kognitif maupun keterampilan sosialnya serta untuk mengembangkan konsep diri peserta didik.

Kegiatan yang seharusnya dilakukan di sekolah oleh peserta didik seperti berinteraksi dengan teman sebayanya dan juga berinteraksi dengan guru menjadi terhambat karena adanya penutupan sekolah dan digantikan dengan pembelajaran secara daring. Interaksi yang dilakukan hanya bisa melalui perantara platform-platform *online*. Selain di sekolah, kemampuan social peserta didik dapat dibangun dan dilakukan di rumah bersama dengan orang tua mereka masing-masing melalui interaksi saat orang tua dan peserta didik saling bekerja sama menyelesaikan tugas sekolah yang diberikan oleh guru. Akan tetapi intraksi ini tidak akan bisa terjadi jika orang tua peserta didik terlalu sibuk dengan pekerjaan. Selain itu orang tua peserta didik yang tidak paham dengan materi belajar peserta didik serta kemampuan penguasaan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang kurang menjadikan peserta didik ragu untuk meminta bantuan kepada orang tuanya sehingga peserta didik akan malas untuk belajar secara daring karena kurangnya motivasi dari orang tua.

Perubahan sistem pembelajaran yang terjadi secara tiba-tiba (karena pandemi covid-19) dari konvensional menjadi pembelajaran daring tentu membawa pengaruh terhadap guru untuk mempersiapkan materi, model, dan metode pembelajaran yang digunakan (Wahyuningsih, 2021). Tidak jarang guru mengalami kesulitan dalam penguasaan IT sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung secara maksimal. Dari segi peserta didik, cenderung hanya mengabsen saja dan tidak terlalu aktif terlibat dalam pembelajaran, sehingga dapat mengakibatkan penurunan motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan berdampak pada prestasi belajar. Hampir di semua satuan pendidikan mengalami hal serupa, begitu juga di SMK Nusatama Padang mengalami permasalahan dalam pembelajaran daring yaitu kurangnya motivasi siswa dalam belajar, penguasaan IT oleh guru khususnya guru-guru senior atau

guru-guru yang terbiasa mengajar secara konvensional ketika dihadapkan dalam pembelajaran daring belum dapat dilaksanakan secara maksimal, serta orang tua siswa terutama dari ekonomi menengah ke bawah belum bisa memenuhi kebutuhan dalam pelaksanaan pembelajaran daring seperti laptop, *smartphone*, pulsa/kuota, dan sarana prasarana lainnya yang menunjang dalam pelaksanaan pembelajaran daring serta pembayaran SPP setiap bulan belum bisa terpenuhi secara maksimal. Salah satu mata pelajaran yang mengalami permasalahan selama pembelajaran adalah pada mapel Keamanan Pangan, permasalahan yang ditemukan seperti rendahnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran Keamanan Pangan karena pada saat proses pembelajaran siswa diarahkan untuk membaca dan meringkas buku cetak kedalam buku catatan siswa dan guru hanya mengandalkan buku cetak sebagai media, hal tersebut membuat siswa menjadi bosan dalam mengikuti pembelajaran karena melakukan hal yang sama secara berulang-ulang. Ditambah lagi pada pembelajaran daring tugas siswa yang bertubi-tubi sehingga tugas-tugas tersebut menjadi menumpuk dan tidak terselesaikan. Akibatnya guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi karena siswa yang cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu dalam pembelajaran Keamanan Pangan siswa memiliki nilai dan prestasi akademik yang gemilang, namun setelah diberlakukannya pembelajaran daring, prestasi siswa menjadi menurun. Hal ini ditunjukkan dari nilai akademik siswa tidak sebagus atau sebaik dari pembelajaran tatap muka dalam pembelajaran Keamanan Pangan, dan banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Berdasarkan dengan data nilai siswa yang didapat mulai dari tahun pembelajaran 2020 sampai 2022, dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Dari Tabel 1.1 tersebut dapat dilihat bahwa siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM lebih dari 50%. Hal itu disebabkan oleh kurangnya keaktifan atau respon siswa selama pembelajaran daring pada mata pelajaran Keamanan Pangan bahkan untuk absen saja siswa sering terlambat dan lupa untuk mengabsen saat pembelajaran berlangsung padahal siswa tersebut sudah mengetahui jadwal pelajaran pada hari tersebut. Rendahnya kesadaran dalam

mengikuti pembelajaran Keamanan Pangan menyebabkan siswa tidak mengikuti pembelajaran serta diikuti oleh kurangnya minat dan keraguan tentang kegunaan pembelajaran daring, kurang kehadiran, kurangnya sentuhan pribadi, dan kurangnya interaksi karena masalah konektivitas ditemukan menjadi kelemahan signifikan dari pembelajaran daring pada mata pelajaran Keamanan Pangan. Berdasarkan rekap absen sejak diberlakukan kembali belajar tatap muka terbatas waktu pada bulan Oktober 2021-Februari 2022, setiap satu kali pertemuan rata-rata siswa yang tidak hadir 1-10 orang dan siswa yang datang terlambat 1-5 orang pada mata pelajaran Keamanan Pangan. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Tabel 1.1. Rekap Nilai Siswa pada Mata Pelajaran Keamanan Pangan (Sanitasi, Higienis dan Keselamatan Kerja)

	Kelas X Tata Boga	Semester Ganjil 2020-2021	Semester Genap 2020-2021	Semester Ganjil 2021-2022 kelas X Tata Boga		
No	Nama siswa	Nilai	Nilai	No	Nama siswa	Nilai
1	Abdul Jalil	3,00	-	1	Abdul Jalil	10
2	Abelio Pratama P	25,0	63	2	Abil Trio Fahmi	-
3	Adriyansyah	70,1	69	3	Accacia	18
4	Al Firma Ramad	63,4	65	4	Adinda Hasdeliya	10
5	Alwi Ramadhani	30,9	65	5	Adinda Wulandari	35
6	Bunga Cahyu	73,6	78	6	Alfaiz	6
7	Cikal Ossa	25,0	40	7	Angel Traci	35
8	Desrimawati	25,0	68	8	Asyifa Putri	16
9	Dila Julia N	66,6	68,3	9	Bagus	31
10	Dinda Faulin	76,9	75	10	Dara Cahaya	45
11	Elsha Mandiri	65,9	78	11	Fatma Warni	56
12	Fernando Yose	-	-	12	Fira Tri Wahyuni	17
13	Hamna Nabilla	73,6	74	13	Gilang Saputra	29
14	Ilham Fierlandio	79,9	75	14	Jenika Fradilla	20
15	Intan Permata Sari	62,4	79	15	Liswati	34
16	Jafrizal Handriko	54	61	16	Louise Ravael	0
17	Mutiara Desti	-	67	17	Mely Aulia	39
18	Nur Kasih Aprilia	72,2	62	18	Muhammad Iqbal	-
19	Pratama Agusti	74,3	60	19	Nadia	54
20	Putri Wulandari	77,1	75	20	Nadine Oktora	76
21	Rahayu Ningsih	78,5	75	21	Naisya Dwi Putri	76
22	Rahayu Rahma Y	69,4	75	22	Naisyla Windi	38
23	Rahma Yani	64,5	56	23	Novaldy	33
24	Raissa Azaria	61,7	63	24	Nuraini Mutiara	76
25	Rani Mursyida R	72,2	70	25	Reza Iliasari	11
26	Ryder Wati	56,8	55	26	Sebrina Putri	76
27	Silvia Lota	30,9	40	27	Selvia Ramadhani	77
28	Siti Nurmaliza	62,4	64	28	Shelfi Ramadhani	15

Kelas X Tata Boga		Semester Ganjil 2020-2021	Semester Genap 2020-2021	Semester Ganjil 2021-2022 kelas X Tata Boga		
No	Nama siswa	Nilai	Nilai	No	Nama siswa	Nilai
29	Sri Hardianti	91,6	90	29	Syaririn Asyifa P	78
30	Ulung Aulia	67,3	67,3	30	Syavira Aulia	56
31	Vivi Yunita Sari	87,9	87,9	31	Theddora Yolanda	76
32	Wellian Sani	28,1	28,1	32	Ummu Zuniar Fau	-
33	Zahra Alvionita	63,1	63,1	33	Yolanda Arabella	-

Sumber: Buku Penilaian Mata Pelajaran Keamanan Pangan.

Selain itu permasalahan lain yang penulis temukan, yaitu kurangnya keterampilan guru dalam bidang teknologi, guru masih menggunakan buku ajar dalam proses pembelajaran keamanan pangan. Kemudian ketersediaan alat teknologi yang kurang memadai sehingga guru terhambat untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, siswa dan sudah mengenal teknologi, seperti laptop, komputer, *android*, dan internet. Sangat disayangkan apabila teknologi ini belum mampu dimanfaatkan dengan maksimal, terutama dalam dunia pendidikan.

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). Maka untuk memulihkan pembelajaran pasca pandemi, melalui siaran pers 58 (2022) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) Nadiem Anwar Makarim menekankan pentingnya penyederhanaan kurikulum dalam bentuk kurikulum dalam kondisi khusus (kurikulum darurat). Arah perubahan kurikulum adalah struktur kurikulum yang lebih fleksibel, fokus pada materi yang esensial, memberikan keleluasaan bagi guru menggunakan berbagai perangkat ajar sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta aplikasi yang menyediakan berbagai referensi bagi guru untuk terus mengembangkan praktik mengajar secara mandiri dan berbagi praktik.

Oleh karena itu dalam meningkatkan kembali minat belajar siswa dalam proses pembelajaran daring guru dituntut mengembangkan media-media

pembelajaran yang lebih inovatif. Asyhar (2012) berpendapat Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, memfasilitasi proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik maupun antara sesama peserta didik. Hal ini dapat mengubah pembelajaran yang pasif menjadi aktif, karena media dan teknologi pembelajaran dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Media menjadikan salah satu alat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dilakukan pendidik terhadap peserta didik 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 di dalam proses pembelajaran di sekolah. Sedangkan menurut Rusman (dalam Kanti 2018) Media Pembelajaran dapat dikatakan menarik apabila menimbulkan keingintahuan lebih lanjut dan rasa penasaran, sehingga memunculkan dorongan lebih tinggi untuk belajar aktif dan mandiri. Selain itu menurut Asyhar (2012) penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media dapat belajar mandiri, tidak terbatas pada suatu waktu tertentu, serta dapat mengurangi durasi dari sebelumnya, dan media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Uraian penggunaan media pembelajaran yang menarik, efisien, dan efektif tersebut menjadi dasar bahwa perlu dilakukannya pengembangan media pembelajaran e-komik. Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang 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. Komik berfungsi dengan baik sebagai media pembelajaran komunikasi visual, di mana konteks pembelajaran ini mengacu pada proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar. E-komik merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu.

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 (2016) menunjukkan bahwa pengembangan e-komik berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar akuntansi persediaan, termasuk dalam kategori sangat layak. Begitu juga dari hasil penelitian Sariyatul Ilyana (2016) Pengembangan Komik Edukasi “Impian Moni” Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi untuk Siswa Sekolah Dasar, termasuk dalam kategori sedang. Hasil penelitian Uji Siti Barokah (2014) 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 medial 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 di atas maka peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yaitu media e-komik yang menggunakan dari berbagai aplikasi di komputer seperti; *Photoshop* dan *Corel Draw*. E-komik ini akan memudahkan para pendidik khususnya guru dalam penyampaian materi pembelajaran. 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. Media yang tersedia belum berdasarkan dengan langkah-langkah yang sesuai dengan pemenuhan kebutuhan belajar siswa sehingga siswa mengalami kesulitan belajar. Media yang ada belum sesuai dengan perkembangan teknologi di era digital di zaman sekarang ini.

Dengan itu peneliti ingin mengembangkan media e-komik untuk diterapkan dalam pembelajaran Keamanan Pangan khususnya pada materi menganalisis penyakit akibat kerja, karena menurut hasil wawancara terhadap guru Keamanan Pangan kelas X Tata Boga mengatakan bahwa kesulitan yang sering dialami siswa yakni pada materi menganalisis penyakit akibat kerja karena belum adanya media yang menarik dalam pembelajaran keamanan pangan. Hal ini ditunjukkan dengan nilai Ulangan Harian (UH) dan nilai tugas siswa tahun sebelumnya pada materi tersebut, dimana nilai Ulangan Harian (UH) dan nilai tugas siswa rata-rata di bawah KKM, seperti yang terlihat pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2. Nilai Siswa pada Materi Penyakit Akibat Kerja tahun 2021/2022

No	Nama Siswa	Nilai Tugas	Nilai UH
1	Abdul Jalil	73	68
2	Abelio Pratama P	58	68
3	Adriyansyah	80	76
4	Al Firma Ramad	75	75
5	Alwi Ramadhani	78	70
6	Bunga Cahyu	60	65
7	Cikal Ossa	60	60
8	Desrimawati	68	70
9	Dila Julia N	80	75
10	Dinda Faulin	83	81
11	Elsha Mandiri	80	78
12	Fernando Yose	79	50
13	Hamna Nabilla	79	69
14	Ilham Fierlandio	79	76
15	Intan Permata Sari	78	80
16	Jafrizal Handriko	50	50
17	Mutiara Desti	70	70
18	Nur Kasih Aprilia	80	78
19	Pratama Agusti	75	69
20	Putri Wulandari	80	80
21	Rahayu Ningsih	78	75
22	Rahayu Rahma Y	74	75

No	Nama Siswa	Nilai Tugas	Nilai UH
23	Rahma Yani	60	75
24	Raissa Azaria	78	75
25	Rani Mursyida R	75	74
26	Ryder Wati	50	50
27	Siti Nurmaliza	75	75
28	Sri Hardianti	81	84
29	Ulung Aulia	50	75
30	Vivi Yunita Sari	80	82
31	Zahra Alvionita	77	76

Sumber: Buku Penilaian Mata Pelajaran Keamanan Pangan.

Oleh karena itu pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran dirasa cocok karena selain keuntungan penggunaan komik seperti yang disebutkan di atas, 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.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa pokok masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang kurang bervariasi, monoton dan masih berpusat pada guru, karena belum memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran Keamanan Pangan.
2. Menurunnya hasil belajar siswa karena rendahnya minat selama pembelajaran daring pada mata pelajaran Keamanan Pangan.
3. Guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi karena siswa yang cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran daring
4. Guru dan siswa belum memanfaatkan *smartphone* secara optimal sebagai sarana belajar.

5. Belum adanya media pembelajaran yang menggunakan e-komik pada mata pelajaran Keamanan Pangan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah dengan berfokus pada poin 1. Media pembelajaran yang kurang bervariasi, monoton dan masih berpusat pada guru, serta belum memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran Keamanan Pangan dan mengetahui tingkat kelayakan e-komik sebagai media pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

1. Seperti apa pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran Keamanan Pangan kelas X Tata Boga SMK Nusatama Padang.
2. Bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan serta keefektifan e-komik sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Keamanan Pangan kelas X Tata Boga SMK Nusatama Padang.

E. Tujuan Penelitian

Untuk dapat menyajikan hasil yang ingin dicapai setelah penelitian selesai dilaksanakan, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan:

1. Mengembangkan media e-komik dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran keamanan pangan kelas X Tata Boga SMK Nusatama Padang.
2. Menguji validitas, praktikalitas, perbedaan efektifitas media e-komik dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran keamanan pangan kelas X Tata Boga SMK Nusatama Padang.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran Keamanan Pangan.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru pengampu mata pelajaran Keamanan Pangan hasil penelitian ini dapat menjadi masukan pengetahuan dalam pembelajaran Keamanan Pangan.
2. Bagi siswa, hasil penelitian ini berupa media e-komik yang digunakan pada mata pelajaran Keamanan Pangan, dapat bermanfaat untuk belajar serta latihan secara mandiri.
3. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi praktisi di bidang Keamanan Pangan.
4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi ataupun acuan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis e-komik kedepannya.

G. Spesifikasi Produk Penelitian

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran e-komik berisi materi pada mata pelajaran Keamanan Pangan.
2. Media pembelajaran e-komik disajikan dalam bentuk digital dan gambar berwarna. Komik ini memuat materi dan soal mengenai materi-materi pada mata pelajaran Keamanan Pangan.
3. Media pembelajaran e-komik secara khusus ditujukan untuk peserta didik kelas X Tata Boga Sekolah Menengah Kejuruan dan seluruh masyarakat pada umumnya.
4. Media pembelajaran e-komik dapat digunakan untuk pembelajaran Keamanan Pangan secara bersama-sama di dalam kelas maupun mandiri oleh peserta didik.

H. Asumsi Pengembangan

1. Belum tersedianya media pembelajaran yang berupa media e-komik yang memungkinkan siswa belajar mandiri pada pembelajaran Keamanan Pangan.

2. Siswa telah terbiasa menggunakan buku paket untuk mendapatkan informasi tentang materi pelajaran Keamanan Pangan.
3. Pengembangan media e-komik dapat memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik, dan mudah dipahami siswa.
4. Pengembangan dilakukan atas dasar prosedur utama dalam penelitian pengembangan yaitu berawal dari menganalisis kebutuhan pembelajaran dan media, mendesain produk, kemudian pengembangan produk, dan implementasi produk pada proses pembelajaran.

I. Defenisi Operasional

Definisi operasional e-komik sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk komik yang dapat dibuka pada perangkat *smartphone* maupun komputer. Media ini diharapkan dapat menjembatani komunikasi antara peserta didik dan pendidik agar lebih efektif dan dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam memperlancar proses pembelajaran baik secara daring (*online*) maupun pembelajaran didalam kelas.

Untuk dapat mengembangkan e-komik sebagai media pembelajaran yang baik terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya adalah aspek materi dan aspek media. Aspek materi terdiri dari kejelasan materi, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi pembelajaran, ketepatan penggunaan istilah ekonomi, serta kemenarikan komik edukasi sebagai media pembelajaran. Sedangkan dalam aspek media berfokus pada penampilan dan tata letak yang tertampil pada media dimana terdiri dari ketepatan ukuran, ketepatan penataan gambar, kemenarikan gambar, kesederhanaan media, keterpaduan aspek visual, kesesuaian ilustrasi, serta kejelasan alur cerita.