



Kemenkes
Poltekkes Tasikmalaya

LAPORAN TUGAS AKHIR

Disusun guna mencapai derajat Ahli Madya Gizi

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI GIZI BERBASIS KOMIK
DIGITAL KONSUMSI BUAH DAN SAYUR PADA REMAJA DI SMP
NEGERI 8 TASIKMALAYA**

ADIENDA RASHA NOERNAYA POETRI

NIM. P2.06.31.1.23.001

**PROGRAM STUDI DIPLOMA TIGA GIZI TASIKMALAYA
JURUSAN GIZI
POLITEKNIK KESEHATAN TASIKMALAYA
KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
TAHUN 2026**

LAPORAN TUGAS AKHIR
Disusun guna mencapai derajat Ahli Madya Gizi

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI GIZI BERBASIS KOMIK
DIGITAL KONSUMSI BUAH DAN SAYUR PADA REMAJA DI SMP
NEGERI 8 TASIKMALAYA**

ADIENDA RASHA NOERNAYA POETRI

NIM. P2.06.31.1.23.001

**PROGRAM STUDI DIPLOMA TIGA GIZI TASIKMALAYA
JURUSAN GIZI
POLITEKNIK KESEHATAN TASIKMALAYA
KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
TAHUN 2026**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Media Edukasi Berbasis Komik Digital Konsumsi Buah dan Sayur Pada Remaja di SMP Negeri 8 Tasikmalaya”.

Laporan tugas akhir ini dapat tersusun berkat bimbingan, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak. Dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Dini Mariani, S.Kep., Ners., M.Kep., selaku Direktur Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya .
2. Sumarto, MP selaku Ketua Jurusan Gizi Poltekkes.Kemenkes.Tasikmalaya.
3. Irma Nuraeni, S.Si., MPH., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, serta dorongan motivasi sepanjang proses penyusunan laporan ini.
4. Keluarga terutama orang tua, yang menjadi fondasi kekuatan utama penulis. Terima kasih atas.doa yang tidak pernah putus dan dukungan moril selama proses penyusunan laporan.
5. Seluruh rekan maharemaja Tingkat III Program Studi D III Gizi Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan selama proses penyusunan laporan.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi isi maupun sistematika penulisan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan karya ini. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi bagi pengembangan media edukasi gizi di masa yang akan datang.

Tasikmalaya, 11 Mei 2026

Penulis

Pengembangan Media Edukasi Gizi Berbasis Komik Digital Konsumsi Buah dan Sayur Pada Remaja di SMP Negeri 8 Tasikmalaya

Adienda Rasha Noernaya Poetri

INTISARI

Kebutuhan gizi pada masa remaja mengalami peralihan seiring dengan perkembangan fisik dan perubahan hormonal yang terjadi. Kurangnya asupan buah dan sayur selama periode ini berisiko menyebabkan kekurangan vitamin dan mineral penting. Faktor utama yang menyebabkan rendahnya asupan tersebut ialah kurangnya pemahaman mendalam serta persepsi yang keliru mengenai manfaat nutrisi dari buah dan sayur. Guna mengatasi tantangan tersebut, pemanfaatan media edukatif berbasis komik digital dinilai efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan minat remaja agar dapat mengonsumsi buah dan sayur. Penelitian ini bertujuan pada pengembangan media edukasi gizi berbasis komik digital tentang konsumsi buah dan sayur pada remaja di SMP Negeri 8 Tasikmalaya. dengan subjek penelitian remaja SMP Negeri 8 Tasikmalaya. Metode penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket/kuesioner. Pada tahap gambaran kebutuhan media menunjukkan bahwa responden lebih menyukai komik digital dengan tampilan menarik, warna cerah, bahasa sederhana, dan tulisan yang mudah dibaca. Pada tahap kelayakan perancangan media, media ini telah divalidasi oleh ahli, yaitu ahli materi dengan skor 96,6% (sangat layak), ahli bahasa 90% (sangat layak) dan ahli media 76% (layak). Hasil penerimaan pengguna memiliki skor rata-rata 94% (sangat layak). Media komik digital bisa diakses dengan tautan berikut: <https://bit.ly/komikdigitalkonsumsibuahdansayur>

Kata Kunci : Pengembangan Media Edukasi, Buah dan Sayur, Remaja

ABSTRACT

ADIENDA RASHA NOERNAYA POETRI. *Development of Digital Comic-Based Nutritional Education Media on Fruit and Vegetable Consumption Among Adolescents at SMP Negeri 8 Tasikmalaya.*

Under supervision of IRMA NURAENI

Nutritional needs during adolescence change in line with physical development and hormonal changes. Insufficient intake of fruits and vegetables during this period poses a risk of deficiencies in essential vitamins and minerals. The main factors contributing to this low intake are a lack of in-depth understanding and misconceptions regarding the nutritional benefits of fruits and vegetables. To address these challenges, the use of digital comic-based educational media is considered effective in increasing adolescents' knowledge and interest in consuming fruits and vegetables. This study aims to develop digital comic-based nutrition education media on fruit and vegetable consumption among adolescents at SMP Negeri 8 Tasikmalaya, with the study subjects being students at SMP Negeri 8 Tasikmalaya. The research method employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model. Data collection was conducted using a questionnaire. During the media needs assessment phase, it was found that respondents preferred digital comics with an attractive design, bright colors, simple language, and easy-to-read text. During the media design feasibility phase, the material was validated by experts: a content expert (96.6%, "highly feasible"), a language expert (90%, "highly feasible"), and a media expert (76%, "feasible"). User acceptance results showed an average score of 94% (highly feasible). This digital comic can be accessed via the following link: <https://bit.ly/komikdigitalkonsumsibuahdansayur>

Keyword: *Development of Educational Media, Fruits and Vegetables, Adolescents*

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERYATAAN ORISINALITAS	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
INTISARI.....	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Tinjauan Teori	5
B. Kerangka Teori	18
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Jenis Penelitian	19
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	19
C. Populasi dan Subjek Penelitian.....	19
D. Variabel dan Definisi Operasional.....	23
E. Teknik Pengumpulan Data	24
F. Instrumen Penelitian	25
G. Pengolahan dan Analisis Data	25
H. Jalannya Penelitian	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	29
A. Hasil.....	29
B. Pembahasan	37

BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	41
A. Simpulan.....	41
B. Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

No	Judul Tabel	Halaman
1.	Kriteria Persentase Kelayakan Media	11
2.	Definisi Operasional.....	23
3.	Instrumen Penelitian.....	25
4.	Gambaran kebutuhan Media Komik Digital Konsumsi Buah dan Sayur ..	30
5.	Analisis Materi Komik Digital Konsumsi Buah dan Sayur	30
6.	Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi	31
7.	Hasil Perbaikan Ahli Materi.....	32
8.	Hasil Uji Kelayakan Ahli Bahasa	32
9.	Hasil Perbaikan Ahli Bahasa.....	33
10.	Hasil Uji Kelayakan Ahli Media.....	33
11.	Hasil Perbaikan Ahli Media	34
12.	Karakteristik Responden SMP Negeri 8 Tasikmalaya.....	36
13.	Hasil Uji Penerimaan Pengguna.....	39

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Contoh design komik digital konsumsi buah dan sayur.....	11
Gambar 2. Kerangka Teori Pengembangan Komik Digital Konsumsi Buah dan Sayur Pada Remaja.....	19
Gambar 3. Rancangan Awal Media Komik Digital Konsumsi Buah dan Sayur ..	33
Gambar 4. Rancangan Akhir Media Komik Digital Konsumsi Buah dan Sayur ..	38

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor Lampiran

1. Jadwal Penelitian
2. Rencana Anggaran Biaya Penelitian
3. Surat Izin Penelitian
4. Storyboard Komik Digital Konsumsi Buah dan Sayur
5. Instrumen Pedoman Wawancara Studi Pendahuluan Remaja
6. Instrumen Pedoman Wawancara Studi Pendahuluan untuk Guru
7. Instrumen Pedoman Observasi Studi Pendahuluan
8. Instrumen Kuesioner Kebutuhan Fisik dan Visual Media Komik Digital
9. Informed Consent (IC) untuk Ahli Media, Ahli Bahasa, dan Ahli Materi
10. Informed Consent (IC) untuk Responden
11. Persetujuan Setelah Penjelasan (PSP) untuk Ahli Media, Ahli Bahasa, dan Ahli Materi
12. Persetujuan Setelah Penjelasan (PSP) untuk Responden
13. Instrumen Kelayakan Ahli Materi
14. Instrumen Kelayakan Ahli Media
15. Instrumen Kelayakan Ahli Bahasa
16. Instrumen Uji Coba Media Oleh Responden
17. Dokumentasi Penilaian Kelayakan Media Bersama Ahli
18. Dokumentasi Penilaian Kelayakan Pengguna Bersama Responden
19. Final Produk Komik Digital Konsumsi Buah dan Sayur