

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ETIKET MAKAN
DI DALAM KELUARGA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Muti'atul Mawaddah
12511241020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ETIKET MAKAN DI DALAM KELUARGA

**Oleh:
Muti'atul Mawaddah
12511241020**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran etiket makan di dalam keluarga, dan (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan komik digital sebagai etiket makan di dalam keluarga.

Jenis penelitian ini adalah *research and development* dengan menggunakan model 4D terdiri atas *define* (pendefinisian); *design* (perancangan); *develop* (pengembangan); *disseminate* (penyebaran). Populasi adalah masyarakat umum yang mengunjungi blog secara online sebanyak 138 blogger. Sampel penelitian adalah masyarakat umum yang terdiri dari 75 responden yang mengunjungi blog secara online. Objek penelitian adalah komik digital etiket makan. Cara penelitian dengan cara mengunggah komik digital ke internet dan masyarakat umum mengisi sejumlah pertanyaan yang disediakan oleh peneliti. Jenis instrumen yang digunakan pada penelitian angket tertutup ditujukan untuk ahli media dan ahli materi, sedangkan angket terbuka ditujukan kepada responden yang diambil secara online. Validitas instrumen menggunakan rumus *korelasi product moment* dan reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* nilai koefisien reliabilitas tes evaluasi komik sebesar 0,876 dan uji kelayakan komik secara online sebesar 0,777 lebih besar dari 0,600. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian ini adalah: (1) proses pengembangan komik digital etiket makan di dalam keluarga diawali dengan tahap *define* dengan menetapkan konten pelanggaran-pelanggaran etiket makan di dalam keluarga yang akan dijadikan konflik dalam cerita, selanjutnya melalui tahap *design* meliputi penyusunan alur cerita, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal, dilanjutkan tahap *development* dengan melakukan validasi ahli materi dan ahli media, revisi I, evaluasi ahli materi dan ahli media, revisi II, produk dan uji kelayakan. Dan yang terakhir tahap *desimination* yaitu *publish* dan *share it*; (2) Penilaian kelayakan media pembelajaran menggunakan komik digital sebagai etiket makan di dalam keluarga dari ahli materi adalah sangat layak (58,8%); dan penilaian ahli media adalah sangat layak (66,7%). Penilaian responden antara lain a) mayoritas responden orang tua tidak sempat mengajarkan etiket makan pada anak (73,0%), b) media komik digital memberi manfaat bagi orang tua (95%), c) komik digital memberi kemudahan dan pemahaman bagi responden (87%), d) remaja melupakan etiket makan di dalam keluarga (81,0%); e) pentingnya etiket makan di dalam keluarga (85,0%); dan f) kemenarikan komik etiket makan mayoritas responden menilai dengan kategori baik (45,0%).

Kata kunci: Pengembangan, Komik Digital, Media Pembelajaran, Etiket Makan

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**"PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
ETIKET MAKAN DI DALAM KELUARGA"**

Disusun oleh :

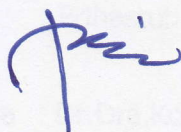
**Muti'atul Mawaddah
12511241020**

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, April 2016

Mengetahui,

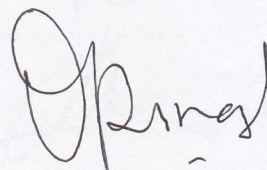
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Boga,



Dr. Mutiara Nugraheni
NIP. 19770131 200212 2 001

Disetujui,

Dosen Pembimbing,



Wika Rinawati, M. Pd.
NIP. 19760424 200112 2 002

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

"PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ETIKET MAKAN DI DALAM KELUARGA"

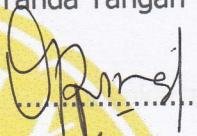
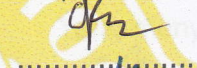

Disusun oleh :

Muti'atul Mawaddah

12511241020

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 18 April 2016

TIM PENGUJI

Jabatan	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji	: Wika Rinawati, M.Pd		22 April 2016
Sekretaris	: Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd		25 April 2016
Penguji Utama	: Dr.Dra.Kokom Komariah, M.Pd		26 April 2016

Yogyakarta, April 2016

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,


Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

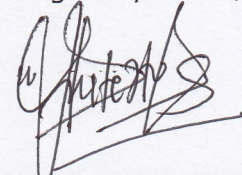
Nama : Muti'atul Mawaddah
NIM : 12511241020
Jurusan : PTBB / Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS :

**"PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
ETIKET MAKAN DI DALAM KELUARGA"**

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, April 2016

Yang menyatakan,



Muti'atul Mawaddah
NIM. 12511241020

MOTTO

*“Jangan menyerah atas impianmu, impian memberimu tujuan hidup.
Ingatlah, sukses bukan kunci kebahagiaan, kebahagiaanlah kunci sukses.*

Semangat !”

(Mutiia)

*“Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan
kesanggupannya.”*

(Q.S. Al-Baqarah: 286)

*“Dan (ingatlah juga), tatkala Tuhanmu memaklumkan; “Sesungguhnya jika
kamu bersyukur, pasti Kami akan menambah (ni'mat) kepadamu, dan jika
kamu mengingkari (ni'mat-Ku), maka sesungguhnya azab-Ku sangat pedih”*

(QS Ibrahim ayat 7)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ❖ Kedua Orang Tuaku Bapak Fathul Anshori dan Ibu Elis Suharyanti tercinta, yang selalu memberikan kasih sayang tanpa batas, doa, semangat, motivasi setiap saat dan waktu, terimakasih atas segalanya.
- ❖ Untuk adikku Nuur Laila Khoirun Nissa, terimakasih atas doa dan dukungannya, semoga kakak dapat menjadi contoh yang baik buat adik-adikku tersayang.
- ❖ Teman-teman seperjuangan, BEM FT 2015, dan sahabat terimakasih banyak untuk semangat dan motivasi sampai akhir. Sukses tanpa batas untuk kita semua.
- ❖ Almaterku UNY, terimakasih atas ilmu yang bermanfaat. Jaya selalu tempat belajar terbaikku.

(Penulis)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Proposal Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk melakukan penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ETIKET MAKAN DI DALAM KELUARGA" dapat disusun sesuai dengan harapan. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Wika Rinawati, M. Pd., selaku dosen pembimbing dan ketua penguji TAS, Dra. Dr. Kokom Komariah selaku penguji TAS dan Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd selaku sekretaris TAS yang banyak memberikan semangat, dorongan, dan waktu luang selama penyusunan skripsi ini.
2. Dr. Mutiara Nugraheni, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Boga dan sekretaris penguji yang telah memberikan bantuan selama proses penyusunan Proposal Skripsi hingga selesai.
3. Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan untuk pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
4. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk mengikuti kuliah di program Pendidikan Teknik Boga.
5. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuan dan kerjasamanya selama penyusunan Proposal skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, April 2016
Penulis,

Muti'atul Mawaddah
12511241020

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	10
G. Manfaat Penelitian.....	12

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori	14
1. Tinjauan Tentang Blog	14
2. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran	17
3. Media Pembelajaran Komik Digital.....	23
4. Etika.....	28
5. Etiket Makan	30
B. Penelitian Yang Relevan.....	37
C. Kerangka Berpikir.....	40

D. Pertanyaan Penelitian	42
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
C. Prosedur Penelitian	43
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	47
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	48
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	50
H. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	54
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	84
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	96
B. Keterbatasan Penelitian	97
C. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	101

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media	49
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi	49
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Untuk User.....	50
Tabel 4. Pedoman Memberikan Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi	52
Tabel 5. Kategori Skala Likert	53
Tabel 6. Konversi Skor Nilai Pada Skala 4	53
Tabel 7. Kelayakan Komik Digital Ditinjau Dari Ahli Media	72
Tabel 8. Kelayakan Komik Digital Ditinjau Dari Ahli Materi.....	73
Tabel 9. Hasil Perhitungan pada aspek kesempatan Orang Tua Mengajarkan Etiket makan	74
Tabel 10. Hasil Perhitungan pada Aspek Kebermanfaatan Komik Bagi Orang Tua	75
Tabel 11. Hasil Perhitungan pada Aspek Komik Digital Memberi Kemudahan dan Pemahaman	76
Tabel 12. Hasil Perhitungan pada Aspek Remaja Melupakan Etiket Makan di Dalam Keluarga	77
Tabel 13. Hasil Perhitungan pada Aspek Pentingnya Etiket Makan di Dalam Keluarga	78
Tabel 14. Hasil Perhitungan pada Aspek Kemenarikan Komik Etiket Makan di Dalam Keluarga	78
Tabel 15. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	79
Tabel 16. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	80
Tabel 17. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	80
Tabel 18. Karakteristik Responden Berdasarkan Status	81
Tabel 19. Karakteristik Responden Berdasarkan Jumlah Anak.....	81
Tabel 20. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Anak.....	82
Tabel 21. Jenis Pelanggaran yang Dilakukan Oleh Anak.....	83
Tabel 22. Saran dari Para Ahli	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Kerangka Berfikir	38
Gambar 2. Skema Tahap-Tahap Prosedur Pembuatan Komik Digital.	44
Gambar 3. Konsep Penyusunan Komik Digital dengan Modifikasi	61
Gambar 4. Alat untuk Menggambar Komik Digital.....	64
Gambar 5. Sketsa Kasar Komik Digital.....	64
Gambar 6. Mempertebal Sketsa Kasar dengan Drawing-Pen.....	65
Gambar 7. Proses Penyempurnaan Sketsa	65
Gambar 8. Penebalan Sketsa Komik	66
Gambar 9. Memblok Warna Hitam pada Sketsa Komik.....	66
Gambar 10. Scan Sketsa Komik Sebelum di <i>Retouch</i>	67
Gambar 11. Pewarnaan Komik Digital.....	68
Gambar 12. Pemberian Balon Percakapan	68
Gambar 13. Diagram Batang Jenis Pelanggaran Anak	83
Gambar 14. <i>Pie-Chart</i> Aspek Kesempatan Orang Tua Mengajarkan Etiket Makan	88
Gambar 15. <i>Pie-Chart</i> Aspek Kebermanfaatan Bagi Orang Tua	89
Gambar 16. <i>Pie-Chart</i> Aspek Komik Digital Memberi Kemudahan dan Pemahaman.....	90
Gambar 17. <i>Pie-Chart</i> Aspek Remaja Melupakan Etiket Makan di Dalam Keluarga.....	92
Gambar 18. <i>Pie-Chart</i> Aspek Pentingnya Etiket Makan di Dalam Keluarga	93
Gambar 19. <i>Pie-Chart</i> Aspek Kemenarikan Komik Etiket Makan	95

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Etiket makan adalah aturan yang harus dilakukan saat bersantap bersama di meja makan. Etika makan diperkenalkan oleh bangsa Eropa yang merupakan aturan standar terutama saat bersantap bersama-sama di sebuah acara resmi atau acara makan bersama di keluarga besar. Meskipun sebenarnya etika tersebut telah ada jauh sebelum peradaban Eropa menyebar ke seluruh dunia. Etiket makan selama ini identik dengan acara jamuan makan resmi bergaya barat. Akan tetapi, etiket makan tidak hanya ada di negara-negara barat di negara lain seperti Jepang, Cina, termasuk di Indonesia pun dikenal dengan etiket makan. Bagi masyarakat Indonesia, khususnya di kalangan profesional, etiket makan paling banyak diadopsi dari standar Amerika. Meskipun tentu saja tetap dicampur dan disesuaikan dengan adat kebiasaan orang Indonesia itu sendiri.

Materi tentang etiket makan merupakan salah satu materi yang sangat penting untuk diketahui oleh seseorang, karena manfaatnya dapat dirasakan langsung oleh orang yang bersangkutan dalam membentuk etika, sikap, perilaku dan dapat digunakan untuk tata krama pergaulan secara lebih luas. Namun, materi etiket makan ini tidak semua lembaga pendidikan dapat melaksanakannya karena kurangnya kesempatan pendidik untuk mengikuti perkembangan yang terjadi, keterbatasan waktu, alat, dan biaya, sehingga sering terjadi materi ini dilewati dan tidak diberikan kepada peserta didik.

Materi etiket makan selama ini meliputi penyiapan dan pengaturan meja dengan sebaik-baiknya, cara memenuhi undangan, cara berpakaian yang rapi untuk menghadiri undangan, cara duduk, cara makan, cara berbicara ditempat perjamuan, dan upaya mengatasi keadaan darurat di meja makan. Dalam perkembangannya materi etiket makan ini mencakup style dan kreativitas, terutama dalam *set up*, dekorasi dan penggunaan peralatan. Tentunya berbagai perkembangan yang terjadi di lapangan harus tetap diketahui oleh para pendidik sehingga materi yang diberikan pada peserta didik akan tetap relevan.

Upaya untuk mengenalkan dan mempelajari etiket makan salah satunya melalui pengenalan kegiatan pembelajaran etiket makan baik secara formal maupun non formal. Kegiatan etiket makan perlu diperkenalkan kepada masyarakat karena manfaatnya dapat dirasakan langsung oleh masyarakat, diantaranya yaitu membentuk etika, sikap, perilaku dan dapat digunakan untuk tata krama pergaulan secara lebih luas, dan membangun *soft skill* seseorang untuk terjun ke masyarakat. Hal ini menjadi penting mengingat, jika seseorang mampu menunjukkan sopan santun di meja makan, sebenarnya secara tidak langsung sedang menunjukkan kualitas pergaulan, intelektualitas dan etika pergaulan seseorang. Etiket makan tidak dibentuk secara tiba-tiba. Pembentukan kualitas etika makan harus dilakukan sejak usia anak dan remaja. Menerapkan etiket makan pada kebiasaan sehari-hari merupakan proses pembelajaran yang sangat baik. Hal ini dikarenakan, apabila etika makan dibentuk secara instan maka akan menghasilkan kualitas etiket makan yang canggung dan tidak luwes.

Observasi ini dilakukan terhadap 7 responden yang sedang makan di rumah makan seperti Ngoro Donker, Pizza Hut, Bale Raos, Bebek Tepi Sawah, Roaster

Beer, Panties Pizza, dan Abege Hot pada tanggal 1-15 Januari 2016. Penelitian ini memilih keluarga yang sedang kuliner di rumah sebagai responden observasi karena dapat secara langsung mengamati, melihat, dan melakukan wawancara ringan dengan orang tua terkait etika makan dalam keluarga. Hal ini menjadi penting karena, berdasarkan pengalaman beberapa responden dalam observasi ini, responden sering menemukan beberapa sikap yang dianggap kurang sopan pada saat makan. Hasil dari jawaban responden menyatakan bahwa, 13,5 % tidak menghabiskan makanan, 13,1 % pilih-pilih makanan, 11,2 % memainkan *hand phone* di meja makan, 10,0 % makan sambil berbicara, 9,6 % menaikkan kaki di kursi, 9,6% makan dengan tergesa-gesa, 8,5 % makan bersuara, 8,1% makan tanpa berdoa, 5,8% makan sambil berdiri, 5,0% makan dengan tangan kiri, 2,7% membersihkan sisa makanan dengan ceroboh, dan 2,3% bersendawa setelah makan.

Observasi juga dilakukan kepada beberapa anggota keluarga yang sedang melakukan makan malam di rumah. Observasi di rumah ini dilakukan kepada 8 warga Desa Plumbon, Dusun Gebang II RW 04 RT 02. Berdasarkan hasil wawancara ringan kepada beberapa orang tua diketahui bahwa mayoritas banyak orang yang belum begitu memahami tentang etiket makan. Beberapa orang tua yang ditemui pada saat observasi berlangsung juga menyatakan bahwa sudah sangat jarang bahkan hampir tidak pernah makan bersama keluarganya meskipun mereka tinggal dalam satu atap. Hal lainnya juga menyatakan bahwa mayoritas orang tua kurang memperhatikan cara makan anaknya, sehingga anak mendapat materi etiket makan hanya dari pihak sekolah saja. Selain itu, Faktor kesibukan orang tua yang menyebabkan orang tua hanya

mengandalkan pihak sekolah saja dalam mengajarkan etika makan kepada anak. Disamping itu, orang tua juga menyatakan bahwa kurangnya media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan muatan isi materi etiket makan disekolah membuat para anak dan remaja menjadi enggan dan malas untuk mempelajari materi tersebut.

Tidak dapat dipungkiri, ditengah derasnya arus globalisasi membawa dampak tersendiri bagi masyarakat Indonesia. Salah satu dampak negatif yang tidak dapat dielakkan lagi adalah mulai luntur dan bergesernya adat istiadat budaya timur salah satunya ditunjukkan dari banyaknya pelanggaran pada etiket makan yang dilakukan oleh anak dan para remaja karena kurangnya pengetahuan etiket makan di dalam keluarga. Berdasarkan hasil observasi juga menunjukkan bahwa kesibukan yang tinggi dari orang tua menyebabkan berkurangnya perhatian orang tua kepada anaknya dalam mengenalkan etiket makan yang baik di dalam keluarga. Anak-anak acuh ketika perbuatan mereka telah melanggar etiket, khususnya etika makan dalam keluarga dan tidak ada teguran dari orang tua ketika anaknya melanggar etiket makan. Contoh lainnya adalah etiket makan di dalam keluarga sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat Indonesia, sehingga nilai moral serta sopan santun berangsur hilang dihapus masa. Padahal, jika mampu menunjukkan sopan santun di meja makan, sebenarnya secara tidak langsung menunjukkan kualitas pergaulan, intelektualitas dan etika pergaulan seseorang. Mengingat, makan bersama di meja makan bersama keluarga bukan hanya menjadi ajang sosialisasi dan menambah keakraban antar anggota keluarga, namun bisa menjadi proses dan media pembelajaran efektif untuk mengenalkan etiket makan pada anak. Hal ini

dikarenakan perilaku kita akan mencerminkan kualitas diri kita dihadapan orang lain. Ketika kita paham bagaimana etiket jamuan makan, maka akan meningkatkan kepercayaan diri kita.

Oleh karena itu, perlu untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran etika makan di dalam keluarga. Integrasi itu dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat penyampai informasi dengan berbasis etiket atau sopan santun. Mengingat, masih minimnya sumber belajar dan sumber bacaan yang membahas tentang etiket makan di dalam keluarga yang mengusung adat ketimuran. Sejauh ini berbagai macam kajian dan literature hanya membahas tentang etiket makan dan perjamuan dan pesta-pesta besar yang mengadopsi budaya barat. Fakta dilapangan tersebut memberikan inspirasi untuk melakukan tindakan dalam pembelajaran etiket makan dengan menggunakan media komik digital. Hal ini dilakukan karena selama ini belum ada inovasi media pembelajaran etiket makan di dalam keluarga dengan menggunakan komik digital. Komik digital memiliki kemudahan dalam hal penggunaan, di sisi lain komik dapat digunakan orang tua untuk mengajarkan anaknya dan melestarikan kebudayaan sopan santun dalam keluarga supaya tetap kokoh, terutama dalam hal etika makan di lingkungan keluarga. Penanaman nilai-nilai karakter positif tersusun dalam komik melalui dialog, penggambaran tokoh dan nilai edukatif. Pentingnya sebuah media pembelajaran sebagai salah satu bentuk pesatnya perkembangan teknologi dipercaya mampu memecahkan segala masalah meskipun seringkali lupa akar masalahnya. Tidak terkecuali bidang pendidikan, banyak yang percaya teknologi

adalah jawaban dari segala masalah pendidikan (Deni Darmawan, 2012: 3-4). Teknologi yang dimaksud disini adalah media komik digital.

Komik, diidentikkan sebagai buku bacaan atau kertas yang berisigambar-gambar dengan jalinan cerita. Menurut Will Eisner Komikus Senior dari Amerika dalam bukunya yang berjudul *Comics and Sequential Art* mendefinisikan komik sebagai "susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu yang mendramatisasi suatu ide". Pada tahun 1996 dalam bukunya yang berjudul *Graphic Storytelling* mendefinisikan komik sebagai "tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik". Sedikit berbeda dengan Will Eisner, Komikus Scott McCloud memiliki pandangan sendiri tentang komik. Dalam bukunya *Understanding Comics* (1993) McCloud mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang lain dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca (Maharsi, 2011: 4).

Tidak hanya keberagaman tentang definisi komik itu saja, bentuk-bentuk dan jenis dari komik seiring dengan perkembangan zaman juga semakin banyak dan beragam. Dalam buku *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas* yang dibuat oleh Indiria Maharsi Bentuk komik dibagi menjadi 5 kategori, yaitu Komik Strip, Buku Komik, Novel Grafis, Komik Kompilasi dan *Web Comic* atau Komik Online. Komik Strip adalah sebuah bentuk komik yang terdiri dari tiga atau empat panel saja, komik strip biasanya muncul dalam surat kabar atau majalah. Komik Strip mempunyai dua turunan lagi, yaitu komik strip bersambung dan kartun komik. Komik strip bersambung merupakan komik yang biasanya terdiri dari tiga atau

empat panel dengan cerita yang bersambung dalam setiap edisinya, komik ini biasanya terbit di surat kabar atau majalah.

Cerita yang bersambung dari edisi satu ke edisi berikutnya mengharuskan pembacanya untuk membeli atau berlangganan media massa untuk mengikuti jalinan cerita dari komik tersebut. Dari segi penyusunan panel-panel komiknya mungkin Komik strip bersambung dengan Kartun komik tidak memiliki perbedaan, tetapi sebenarnya kedua komik ini memiliki perbedaan yang mendasar. Perbedaan kedua bentuk komik ini adalah dari segi konten komik tersebut, kartun komik cenderung berupa protes sosial yang tengah terjadi di tengah masyarakat dengan penyampaian yang berupa lelucon atau banyol yang menghibur namun kritis. Selanjutnya ada bentuk kedua yaitu buku komik, bentuk komik ini adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku cetak, kemasan buku ini lebih menyerupai majalah, ada yang terbit secara rutin namun ada pula yang terbit hanya satu atau beberapa edisi saja.

Bentuk yang ketiga adalah Novel Grafis dan ada hal yang membedakan antara novel grafis dengan komik lainnya. Novel Grafis cenderung lebih mengambil tema cerita yang lebih serius dan ditujukan bagi pembaca yang lebih dewasa. Komik Kompilasi, komik ini merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dan dari komikus yang berbeda. *Web comic*, komik ini menggunakan media internet dalam publikasinya. Dengan menggunakan situs web maka komik jenis ini relatif lebih murah jika dibandingkan komik versi cetak. Selain bentuk komik, jenis komik juga tidak kalah banyak ragamnya dari komik edukasi, komik fantasi, komik silat, komik promosi, komik humor dan masih banyak lagi (Maharsi, 2011: 15-20). Seiring dengan perkembangan zaman, komik tidak

hanya dalam bentuk cetak saja. Teknologi yang berkembang begitu pesat menjadikan media digital sebagai media baru untuk menghasilkan dan menyebarkan komik.

Penelitian Eka Arif Nugraha, dkk (2013: 62) menjelaskan bahwa tujuan pengembangan nilai karakter dalam komik digital yaitu agar peserta didik mampu memahami pesan-pesan positif yang terkandung di dalam komik digital serta mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Ditegaskan dalam penelitian Ijang Permana Sidik (2013: 80) mengukur keefektifan media komik digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif, bahwa komik digital efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Lebih lanjut penelitian Eka Arif Nugraha, dkk (2013: 67) menjelaskan bahwa komik mampu untuk mengembangkan etiket pada diri siswa nilai karakter yang dikembangkan yaitu peduli lingkungan, peduli sosial, religius, rasa ingin tahu, disiplin dan kreatif. Pendidikan etiket berupa nilai karakter yang diterapkan dalam lingkungan keluarga akan memiliki dampak langsung pada sopan santun seseorang.

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan teratur serta sistematis yang dilakukan oleh orang-orang yang bertanggungjawab, untuk mempengaruhi anak agar mempunyai sifat dan tabi'at sesuai dengan cita-cita pendidikan (Muchsin, Sulthon dan Wahid, 2010: 3). Pendidik yang bertanggung jawab dalam pendidikan anak terdiri dari orang tua, guru dan masyarakat. Lembaga pendidikan akan berkembang secara konsisten dan mampu bersaing di era global ini, apabila mampu meletakkan kualitas secara sadar dalam kegiatan pendidikan dan pembelajarannya. Kualitas pembelajaran ini perlu dikaji secara terus

menerus, karena pada dasarnya pembelajaran akan terus berkembang sesuai dengan tuntutan kebutuhan masyarakatnya.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau perantara tertentu. Dalam proses pembelajaran, pesan tersebut berupa materi pembelajaran yang disampaikan, sedangkan saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan adalah media. Menurut Oemar Hamalik (2002), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan seseorang dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Sunaryo Soenarto, 2008). Dengan demikian media yang menarik tidak akan menimbulkan kebosanan, sehingga anak-anak tanpa terpaksa akan merespon pembelajaran yang disampaikan oleh media pembelajaran. Oleh karena itu, pentingnya pendidikan etiket dalam kegiatan pembelajaran menarik untuk dilakukan dalam rangka mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran etika makan di dalam keluarga dengan judul "Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Etiket Makan Di Dalam Keluarga".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Jenis pelanggaran etiket makan yang sering dilakukan oleh anak yaitu makan tidak diawali dengan berdoa, tidak menghabiskan makanan, pilih-pilih makanan, memainkan *hand phone* di meja makan, makan sambil berbicara, menaikkkan kaki di kursi, makan dengan tergesa-gesa, makan bersuara,

makan tanpa berdoa, makan sambil berdiri, makan dengan tangan kiri, membersihkan sisa makanan menggunakan tusuk gigi dengan ceroboh, bersendawa setelah makan.

2. Anak-anak mengabaikan perbuatan mereka ketika melanggar etika makan dan tidak ada teguran dari orang tua ketika anaknya melanggar etika makan di dalam keluarga.
3. Etiket makan di dalam keluarga sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat Indonesia, sehingga nilai moral serta sopan santun berangsur terlupakan.
4. Mayoritas banyak orang yang belum begitu memahami tentang etiket makan.
5. Beberapa responden juga menyatakan sudah sangat jarang bahkan hampir tidak pernah makan bersama keluarganya meskipun mereka tinggal dalam satu atap.
6. Faktor kesibukan orang tua yang menyebabkan orang tua hanya mengandalkan pihak sekolah saja dalam mengajarkan etiket makan kepada anak.
7. Minimnya sumber belajar dan sumber bacaan yang membahas tentang etiket makan di dalam keluarga yang mengusung adat ketimuran.
8. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan muatan isi materi etiket makan membuat para anak dan remaja menjadi enggan serta malas untuk mempelajari materi tersebut.
9. Belum dikembangkan media pembelajaran komik digital dalam etiket makan di dalam keluarga.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian ini dibatasi pada pembuatan komik digital dan uji kelayakan terhadap komik digital. Materi pembelajaran dalam komik digital difokuskan pada etika makan sehari-hari di dalam keluarga.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran etiket makan di dalam keluarga?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menggunakan komik digital sebagai etiket makan di dalam ahli materi?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menggunakan komik digital sebagai etiket makan di dalam ahli media?
4. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menggunakan komik digital sebagai etiket makan di dalam user?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran etiket makan di dalam keluarga.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan komik digital sebagai etiket makan di dalam keluarga berdasarkan ahli materi.
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan komik digital sebagai etiket makan di dalam keluarga berdasarkan ahli media.

4. Mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan komik digital sebagai etiket makan di dalam keluarga berdasarkan user.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan sebuah media pembelajaran etiket makan berbentuk komik digital, yang disusun sesuai dengan komponen isi/materi, penyajian materi, keterbacaan dan bahasa.
2. Media komik digital pembelajaran etika makan disimpan dalam bentuk software (jpg).
3. Komik digital ini memuat materi, karakter tokoh, nilai edukatif dan hiburan.
4. Komik digital menceritakan sebuah keluarga kecil yang sedang meluangkan waktu untuk sarapan pagi dan makan malam bersama.
5. Terdapat 5 karakter dalam komik digital, yaitu bapak, ibu, anak laki-laki dan 2 orang anak perempuan.
6. Sketsa komik digital menggunakan kertas Buffalo ukuran 21 x 30 cm, 1 pencil mekanik dan penghapus, 3 drawing pen ukuran 0.1 mm, 0.3 mm, 0.8 mm, 1 spidol hitam, 1 penggaris.
7. Sketsa komik digital diberi garis tepi 2 cm dan terdapat 4-7 panel dalam 1 halaman.
8. Proses pewarnaan sketsa dengan cara *scanner* dilanjutkan dengan *painting* menggunakan software Adobe Photoshop.
9. Warna menggunakan warna soft seperti warna orange dan biru yang di implementasikan ke dalam cat rumah karena relevan dengan gaya rumah yang minimalis. Warna orange memiliki karakter keceriaan, kegembiraan, dan

komunikasi yang kuat. Warna orange sangat cocok untuk digunakan pada ruang tidur, ruang makan atau koridor. Penggunaan warna biru memberikan kesan emosi yang mengajak kearah positif.

10. Pemasangan di media online menggunakan blogger, alasannya karena lebih SEO friendly, mudah dan efektif.
11. Terdapat survei dan kuesioner dengan menggunakan javascript untuk mengetahui respon seberapa positif komik online ini berguna bagi pembaca.
12. Postingan komik bisa di share diberbagai media social lainnya seperti *twitter*, *facebook*, *pinterest* maupun *sharethis*.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat dikembangkannya komik digital berbasis nilai karakter ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis ataupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Memberikan referensi teori terkait dengan komik digital sebagai media pembelajaran etiket makan di dalam keluarga.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Umum

- 1) Meningkatkan motivasi dan minat dalam pembelajaran etika makan di dalam keluarga.
- 2) Membantu dalam pelaksanaan pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan.
- 3) Meningkatkan nilai etiket seseorang.
- 4) Membantu dalam mengembangkan nilai budi luhur dalam integrasi terhadap etika makan di dalam keluarga.

b. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan terhadap alternatif media komik digital yang bermanfaat bagi pelaksanaan pembelajaran etika makan di dalam keluarga.
- 2) Meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya dalam media digital.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Family Service

a. Pengertian *Family Service (English Service)*

Pelayanan dengan sistem khas, yaitu hidangan yang telah disiapkan dibagikan oleh tuan rumah kepada para tamu, atau tamu tetap duduk dan mengambil sendiri hidangan yang telah diestafetkan mulai dari tamu yang berada di sebelah kanan tuan rumah dan seterusnya searah jarum jam, dan terakhir tuan rumah sendiri (Sihite, 2005: 45). *English service* mirip sekali dengan pelayanan yang biasa kita lakukan di rumah kalau kita makan bersama. *English service* biasa dipergunakan saat *Thanks Giving Dinner* di Amerika pada umumnya. Tuan rumah sekeluarga dan tamu duduk bersama menikmati makan malam dengan menu/makanan yang sama, mulai dari hidangan pembuka atau soup sampai kepada hidangan penutup. Yang melayani, membagi-bagi, memotong-motong daging, ikan dan sebagainya di atas meja makan adalah tuan rumah sendiri.

b. Keuntungan dan Kelemahan *Family Service*

1) Keuntungan:

- a) Lebih mencerminkan suasana kekeluargaan.
- b) Hidangan mulai dari appetizer sampai dessert sudah disiapkan di atas meja.
- c) Tamu dapat menentukan porsinya sendiri.

- d) Sifat pelayanan yang sederhana merupakan keuntungan bagi waiter dan waitress karena meski belum banyak belajar tentang service, mereka sudah dapat melaksanakannya.
- e) Tipe pelayanan ini cepat karena tamu benar-benar melayani sendiri.
- f) Waiter dan waitress dapat melayani tamu lebih banyak daripada bila dipergunakan tipe pelayanan lain yang formal sifatnya.

2) Kelemahan:

- a) Chef tidak dapat menentukan porsi.
- b) Tamu hanya mendapat sedikit perhatian.
- c) Makanan diambil dari platter yang semakin kurang menarik karena para tamu mengambil sendiri hidangannya.
- d) Sistem pelayanan ini kurang sesuai diterapkan di restoran yang dikelola untuk tujuan komersial.

c. Set Up dan Peralatan *Family Service*

Beberapa peralatan yang biasa digunakan pada sistem pelayanan English Service (Sihite, 2005: 45):

- 1) Dinner Plate
- 2) Dinner Spoon, Fork, dan Knife
- 3) Dessert Plate
- 4) Dessert Spoon, Fork, dan Knife
- 5) Water Goblet, tea or coffee cup & saucer, dan sebagainya.

d. Sistem Pelaksanaan *Family Service*

Langkah-langkahnya dalam *family service* (Sihite, 2005: 45), antara lain:

- 1) Menuangkan air es (*pouring ice water*) ke water goblet dari sebelah kanan tamu sesuai arah jarum jam.
- 2) Menyajikan semua hidangan diatas piring lodor dan diletakkan diatas meja tamu, dan tamu akan melayani dirinya sendiri.
- 3) Membersihkan sisa-sisa makanan (*crumbing down*) dari sebelah kiri tamu.
- 4) Mengambil piring kotor (*clear-up*) dari sebelah kanan tamu sesuai arah jarum jam.
- 5) Menyajikan *tea or coffee* dari sebelah kanan tamu searah jarum jam.
- 6) Mengangkat *tea or coffee cup and saucer* dari sebelah kanan tamu searah jarum jam.

2. Etiket Makan

a. Pengertian Etiket Makan

Pengertian etiket dan etika sering disalah artikan, padahal kedua istilah tersebut mempunyai arti yang berbeda, walaupun ada persamaannya. Istilah etika sebagaimana dijelaskan sebelumnya adalah berkaitan dengan moral (*mores*), sedangkan kata etiket adalah berkaitan dengan nilai sopan santun, tata krama dalam pergaulan formal. Persamaannya adalah mengenai perilaku manusia secara normatif yang etis. Artinya memberikan pedoman atau norma-norma tertentu yaitu bagaimana seharusnya seseorang itu melakukan perbuatan dan tidak melakukan sesuatu perbuatan.

Istilah etiket berasal dari *Etiquette* (Perancis) yang berarti dari awal suatu kartu undangan yang biasanya dipergunakan semasa raja-raja di Perancis

mengadakan pertemuan resmi, pesta dan resepsi untuk kalangan para elite kerajaan atau bangsawan. Pertemuan tersebut telah ditentukan atau disepakati berbagai peraturan atau tata krama yang harus dipatuhi, seperti cara berpakaian (tata busana), cara duduk, cara bersalaman, cara berbicara, dan cara bertamu dengan si kap serta perilaku yang penuh sopan santun dalam pergaulan formal atau resmi. Etiket menyangkut aturan dalam pergaulan, sebab pengertian etiket berkembang menjadi sekumpulan peraturan tata tertib dan cara-cara pergaulan diantara orang-orang yang beradab. Hubungan antara etiket dan kepribadian yaitu kepribadian adalah pondasi citra, dan etiket adalah salah satu cerminan kepribadian seseorang. Etiket merupakan sekumpulan peraturan-peraturan kesopanan yang tidak tertulis, namun sangat penting untuk diketahui oleh setiap orang yang ingin mencapai sukses dalam perjuangan hidup yang penuh dengan persaingan (K. Bertenz. 2002: 55).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa etika makan adalah aturan yang harus dilakukan saat bersantap bersama di meja makan. Etika makan merupakan satu paket dari seluruh tampilan kita, dari ujung rambut hingga ujung jari kaki, karena keseluruhan inilah yang terlihat oleh orang lain saat berinteraksi dengan kita.

b. Etiket Makan Dalam Keluarga

Dalam Ensiklopedi Indonesia, etiket (Perancis) adat sopan santun atau tata krama yang perlu selalu diperhatikan dalam pergaulan agar hubungan selalu baik. Dari definisi atau pengertian tersebut di atas dapatlah disimpulkan bahwa etike selalu dihubungkan dengan kesopanan atau kebiasaan manusia, baik itu merupakan kebiasaan yang baik maupun kebiasaan yang menyimpang atau

kebiasaan buruk, bagaimana manusia seharusnya bersikap tindak di dalam berinteraksi dengan manusia lainnya.

Dalam kenyataan kehidupan sosial, semua masyarakat mempunyai aturan moral yang membolehkan atau melarang perbuatan tertentu. Tata kelakuan itu harus diikuti oleh anggota masyarakat dan akan menimbulkan hukuman bagi pelanggarnya. Namun sebaliknya yang terjadi apabila perilaku tersebut dianggap ideal, akan mendapat imbalan (*reward*) yang sepadan. Dengan demikian fungsi etika adalah untuk membina kehidupan yang baik berdasarkan nilai-nilai moral tertentu (K. Bertenz. 2002: 56). Kehidupan manusia bersifat *multi talent* dapat diartikan sebagai sikap seseorang dalam mengikuti suatu acara jamuan makan dengan mengikuti tata cara, etiket sopan santun sesuai dengan lingkungan sosial dimana kita berada dan dilakukan oleh siapa saja.

Mengikuti perkembangan zaman di era globalisasi ini, banyak tuntutan-tuntutan yang mau tidak mau kita sebagai seorang profesional harus pandai menyesuaikan diri dalam bersosialisasi dengan para intelektual. Banyak aspek yang harus diperhatikan bila kita mendapat undangan untuk menghadiri suatu acara formal maupun suasana santai. Setiap negara memiliki aturan meja makan yang berbeda-beda. Namun, ada beberapa aturan dasar yang terdapat di setiap etika makan, yaitu (K. Bertenz. 2002: 67):

- a) Makan dengan mulut yang tertutup saat mengunyah makanan.
- b) Berbicara dengan volume suara yang rendah.
- c) Tutupi mulut saat batuk atau bersin.
- d) Jangan menyandarkan punggung di sandaran kursi.
- e) Jangan menimbulkan suara saat mengunyah makanan.
- f) Jangan memainkan makanan dengan peralatan makan.
- g) Jangan mengejek atau memberitahu seseorang bahwa dia memiliki etika makan yang buruk.
- h) Jangan bersendekap di meja makan.
- i) Selalu meminta ijin ke empunya acara saat akan meninggalkan meja makan.

- j) Jangan menatap mata orang lain saat dia sedang makan.
- k) Jangan berbicara di telepon di meja makan. Meminta ijinlah saat anda benar benar harus menjawab telepon, dan meminta maaf saat kembali.

Orang tua dengan kesibukan karier sedikit terhalang oleh hambatan dalam memberikan pengertian pemahan mengenai etiket makan di dalam keluarga kepada anak-anaknya, selain itu terkadang anak-anak enggan menerapkan etiket makan di dalam lingkungan keluarganya, sebab anak-anak merasa bahwa hal yang melanggar etiket makan di dalam keluarga akan dimaklumi oleh orang tuanya, oleh karena itu pola pikir orang tua dengan memaklumi ekeslahan anak dalam etiket makan harus dihilangkan. Etiket makan di dalam keluarga penting diterapkan, karena etiket berhubungan dengan kepribadian seseorang, orang yang mempunyai etiket baik, maka kepribadiannya juga akan baik, dan sebaliknya orang yang tidak mempunyai etiket yang baik, maka kepribadiannya tidak bisa dikatakan baik. Pentingnya peran orang tua dalam memberikan pembelajaran dengan media yang menarik sehingga anak-anak akan lebih cepat menyerap materi yang disampaikan. Orang tua dengan karier yang bagus, seringkali mempunyai komunikasi yang relatif rendah bersama anaknya, sehingga orang tua bias mengakses komik digital etiket makan sebagai media pembelajaran untuk anaknya.

c. Tujuan Etiket Jamuan dalam Makan

Table manner atau etika makan adalah aturan yang harus dilakukan saat santap bersama di meja makan. Etika makan di perkenalkan oleh bangsa Eropa yang merupakan aturan standar terutama saat bersantap bersama-sama di sebuah acara resmi atau acara makan bersama di keluarga besar. Tujuan etiket makan secara mendasar yaitu:

- 1) Memudahkan pergaulan
- 2) Percaya diri/terhindar dari rasa canggung atau malu
- 3) Menghindari perilaku yang salah
- 4) Tidak mengganggu orang lain
- 5) Menjalin keakraban dan
- 6) Dapat menikmati suasana jamuan dengan nyaman

d. Aturan Dasar Dalam Etika Makan dan Aturan Pokok Tata Cara di Meja Makan

Setiap negara memiliki aturan meja makan yang berbeda-beda. Namun, ada beberapa aturan dasar yang terdapat di setiap etika makan (K. Bertenz. 2002: 33), yaitu :

- 1) Makan dengan mulut yang tertutup saat mengunyah makanan.
- 2) Berbicara dengan volume suara yang rendah.
- 3) Tutupi mulut saat batuk atau bersin.
- 4) Jangan menyandarkan punggung di sandaran kursi.
- 5) Jangan menimbulkan suara saat mengunyah makanan.
- 6) Jangan memainkan makanan dengan peralatan makan.
- 7) Jangan mengejek atau memberitahu seseorang bahwa dia memiliki etika makan yang buruk.
- 8) Jangan bersendekap di meja makan.
- 9) Selalu meminta ijin ke empunya acara saat akan meninggalkan meja makan
- 10) Jangan menatap mata orang lain saat dia sedang makan.
- 11) Jangan berbicara di telepon di meja makan. Meminta ijinlah saat anda benar benar harus menjawab telepon, dan meminta maaf saat kembali.
- 12) Jangan menimbulkan suara saat memakan sup.
- 13) Letakkan garpu di sebelah kiri dan garpu di sebelah kanan bersama-sama di arah jam 5 di atas piring dengan bagian pisau yang tajam menghadap ke dalam. Ini menandakan bahwa anda telah selesai makan.
- 14) Lap yang disediakan di atas meja tidak boleh digunakan.
- 15) Jangan menghilangkan ingus dengan lap tangan. Lap yang disiapkan untuk anda hanya untuk membersihkan mulut bila kotor.
- 16) Jangan mengambil makanan dari piring orang lain dan jangan memintanya juga.
- 17) Telan semua makanan yang ada di mulut sebelum minum.
- 18) Jangan menggunakan tangan saat mengambil makanan yang tersisa di dalam mulut, gunakan tusuk gigi.
- 19) Usahakan untuk mencicipi semua makanan yang disediakan.

- 20) Tawarkan ke orang di sebelah anda saat anda akan menuangkan minuman ke gelas anda.
- 21) Sisakan makanan sedikit bila anda tidak ingin atau tidak sanggup menghabiskan makanan.
- 22) Tunggu ada aba-aba untuk mulai memakan makanan yang dihidangkan.
- 23) Menambahkan bumbu setelah mencicipi makanan dianggap kasar dan menghina koki.
- 24) Kecuali di restoran, jangan minta untuk menyingkirkan sisa makanan anda kecuali acara makan sudah selesai dan jangan pernah melakukan bila diundang ke acara formal.
- 25) Jangan lupakan satu hal yang umum, jangan lupa untuk selalu mengatakan 'tolong' dan 'terima kasih' setiap kali anda meminta bantuan.

e. Tata Cara Makan Yang Baik

Tata cara makan yang baik menurut K. Bertenz (2002: 77) yaitu:

- 1) Saat makan jangan berdiri tetapi duduklah dengan tegak. Jangan membungkuk mendekati piring. Artinya, sendok yang harus diangkat ke mulut dan bukan ke hidung.
- 2) Pada saat mulut penuh, jangan berbicara, tertawa, atau bersiul, karena isi mulut dapat terlihat orang lain dan ini dinilai tidak sopan.
- 3) Makanan harus dikunyah perlahan-lahan, jangan dikeluarkan.... kunyah....keluarin....kunyah.
- 4) Tidak boleh makan dengan tergesa-gesa apalagi sambil berlari atau push up, karena hal ini dapat mengganggu orang lain.
- 5) Sendok dan garpu tidak boleh beradu dengan piring, gelas, mangkuk, panci, dan peralatan makan lainnya yang ada di atas meja.
- 6) Menyeruput kuah, kecap, dan sambal dari piring tidak diijinkan, apalagi mengorek-ngorek gigi atau hidung di depan orang lain selagi makan.
- 7) Jika mendadak batuk atau bersin, mulut atau hidung harus cepat-cepat ditutup dengan sapu tangan dan tidak boleh ditutup dengan kaos kaki, agar makanan di mulut tidak menyembur ke mana-mana. Kalau terlanjur tersembur, makanan itu jangan dimakan lagi!
- 8) Dilarang memuntahkan makanan ke piring atau ke saku baju. Jika ingin muntah, cepatlah pergi ke wastafel.
- 9) Kalau tidak ada wastafel, kamar mandi pun boleh. Kalau tidak ada kamar mandi, ya telan aja kembali makanan tersebut.
- 10) Tidak boleh mengeluarkan suara keras (termasuk buang gas), menyanyi, atau membaca puisi pada saat makan.
- 11) Tidak boleh meninggalkan meja makan sebelum selesai makan kecuali keadaan mendesak, seperti kebelet pipis, kebakaran, banjir, atau gempa bumi.
- 12) Selesai makan, sendok dan garpu harus ditutup, jangan dimasukkan ke dalam saku celana. Mulut dilap dengan serbet atau sapu tangan, jangan dengan telapak tangan, apalagi dilap pakai baju atau celana.

Berikut ini beberapa etika islam dalam hal makan dan minum secara umum yang diambil dari beberapa hadis shahih, diantaranya adalah:

1) Membaca Basmallah

Pada hadis ini menceritakan Umar Ibn Abi Salamah pada saat masih kecil dan sewaktu ia tinggal bersama Nabi, pada waktu beliau masih dalam masa kanak-kanak ia diasuh langsung oleh Nabi, ia selalu makan bersama-sama dengan Nabi, dan mengambil apa saja yang dia sukai walaupun makanan itu tidak terletak di dekatnya, dan tidak memelihara adab makan bersama-sama. Karena telah menjadi kebiasaan orang Arab makan dalam sebuah piring. Atas perbuatan Umar tersebut, Nabi menyuruh Umar untuk memakan apa yang ada di hadapannya saja dengan menggunakan tangan kanan dan membaca basmallah di waktu akan memulai makan.

Membaca basmallah ketika makan bersama-sama menurut pendapat ulama adalah sunnah kifayah. Jika telah ada yang membacanya, tidak lagi dituntut untuk membaca semuanya. Namun dalam pada itu tetap disukai supaya masing-masing membacanya, karena menurut pendapat jumhur, sunnat kifayah sama dengan fardu kifayah yang mula-mulanya dituntut terhadap semuanya (Muhammad Hasbi Ash-shiddieqy, Mutiara Hadis 6).

Membaca basmallah menurut Muhammad 'Allan Ash-shodiqy Asy-Syafi'i Al-Makky adalah membaca secara lengkap *بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ*, dan makan yang ada di sekitarnya maksudnya adalah makanan yang ada di hadapannya, yaitu jika makanan itu hanya satu macam makanan yang tersaji, namun jika ada bermacam-macam makanan yang tersaji maka boleh makan dan mengambil dari sekitarnya (Darul Qutub Al-Alamiyah, 1971: 191).

2) Menggunakan Tangan Kanan

Nabi memerintahkan kita untuk makan dengan menggunakan tangan kanan karena menurut riwayat setan makan dengan menggunakan tangan kirinya. Tangan kanan lebih mulia daripada tangan kiri dan biasanya tangan kanan lebih kuat daripada tangan kiri. Dalam kitab Ar Risalah dan Al umm, Imam Syafi'i mewajibkan kita untuk makan dengan menggunakan tangan kanan karena ada ancaman terhadap orang yang makan dengan tangan kiri. Namun menurut imam Ibnu Hajar Al Asqalani dalam Syarh Fathul Bari pendapat Imam Syafi'i mewajibkan makan menggunakan tangan kanan itu tidak ada dasar yang pasti (Teungku Muhammad Hasbi Ash-Shiddiqy, Mutiara Hadis 6).

Beberapa orang tertentu mungkin memiliki masalah yang membuatnya tidak dapat menggunakan tangan kanannya, seperti lumpuh dan lain-lain. Dalam hal ini mereka di beri keringanan. An-Nawawi mengatakan: "jika seseorang yang memiliki alasan yang kuat dan benar untuk tidak makan dan minum menggunakan tangan kanannya, seperti penyakit atau cedera, maka hal ini bukan menjadi larangan". Nabi menyuruh Umar supaya makan menggunakan tangan kanannya. Hal ini adalah karena setan menurut riwayat, makan dengan tangan kiri. Dan karena tangan kanan, biasanya lebih mulia dan lebih kuat dari pada tangan kiri, begitu juga diwaktu minum.

Islam memberikan keringanan bagi orang yang mempunyai kekurangan seperti halnya orang kidal. Apabila orang tersebut masih kuat menggunakan tangan kanan, maka tetap dianjurkan menggunakan tangan kanan karena termasuk sunnah Rosul. Walaupun sudah terbiasa bagi mereka menggunakan

tangan kiri, tetapi mereka harus berusaha dan membiasakan menggunakan tangan kanannya. Seperti yang terkandung dalam surat Al-Insyirah ayat 6: "Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan".

3) Makan Dan Minum Tanpa Berlebihan

Islam mengajarkan untuk menjaga jadwal menu makan dengan baik. Manusia diajarkan mengonsumsi berbagai variasi makanan dengan cukup dan tidak berlebih-lebihan. Baik Al Qur'an maupun Hadis banyak membahas tentang hal ini, sebelum ilmu pengetahuan menemukan konsep angka kecukupan gizi *right dietary allowance*. Al-Qur'an menyatakan secara berkali-kali larangan untuk makan berlebih-lebihan. Manusia cukup mengonsumsi makanan sesuai dengan angka kecukupan gizi. Allah berfirman dalam surah Thaha Ayat 81. Artinya: "makanlah di antara rezki yang baik yang telah Kami berikan kepadamu, dan janganlah melampaui batas padanya, yang menyebabkan kemurkaan-Ku menimpamu. dan Barangsiapa ditimpa oleh kemurkaan-Ku, Maka Sesungguhnya binasalah ia".

4) Menyisakan Sepertiga Perut Untuk Udara

Berdasarkan hadis yang diriwayatkan dari Miqdam, bahwasanya Nabi memerintahkan kita untuk makan yang cukup dan tidak memenuhi seluruh perut kita dengan makanan. Tetapi dibagi menjadi tiga bagian, sepertiga untuk makanan, sepertiga untuk air, dan sepertiga untuk udara. Sebagai ilustrasi, jika sebuah blender yang diisi penuh sampai ke atas dan kemudian mesinnya dihidupkan, maka blender itu bisa pecah atau rusak. Perut manusia bukan blender, tetapi sebagai penghalus, berfungsi juga sebagai pemecah, pencampur, dan pengolah makanan, segalanya menjadi satu. Pembatasan

makanan tidak berarti anjuran untuk menahan lapar terus menerus yang membuat orang lapar gizi. Al-hadis mengajarkan untuk makan setelah lapar, dan berhenti sebelum kenyang. namun yang dimaksud lapar di sini bukanlah lapar dalam pengertian lapar gizi.

Dengan demikian, islam telah mengajarkan pola makan yang seimbang. Pola makan yang berlebihan merupakan sesuatu yang dilarang oleh Allah. Telah terbukti dalam literatur kesehatan bahwa makanan yang berlebihan merupakan dasar dari berbagai penyakit. Kelebihan makanan dapat membuat obesitas yang menambah resiko berbagai penyakit seperti diabetes, hipertensi, jantung, dan lain-lain. Untuk menjaga agar terbiasa tidak makan berlebihan, islam juga mengatur puasa wajib di bulan ramadan dan puasa sunat di hari lainnya. Secara umum tatacara makan dan minum yang baik yang harus dilakukan adalah:

1) Makan

- a) Mencuci tangan sebelum makan
- b) Membaca basmallah
- c) Makan di mulai dari yang berada di sebelah kanan dahulu
- d) Mengecilkan suap dan menghaluskan kunyahan
- e) Tidak memandangi wajah teman makan
- f) Tidak sambil bersandar
- g) Tidak makan ketika kenyang
- h) Mengambil makanan dari sisi piring/wadah
- i) Menjilat anak jari ketika selesai makan
- j) Membaca hamdallah

2) Minum

- a) Memandang kedalam gelas sebelum meminum airnya
- b) Membaca basmallah
- c) Mengesap air dan tidak menenggaknya
- d) Tidak sambil berdiri
- e) Membaca hamdallah.

3. Pengaruh Budaya Terhadap Etiket Makan di Dalam Keluarga

Budaya dapat dipelajari sejak seseorang sewaktu masih kecil, yang memungkinkan seseorang mulai mendapat nilai-nilai kepercayaan dan kebiasaan dari lingkungan yang kemudian membentuk budaya seseorang. Berbagai macam cara budaya dapat dipelajari. Seperti yang diketahui secara umum yaitu misalnya ketika orang dewasa dan rekannya yang lebih tua mengajari anggota keluarganya yang lebih muda mengenai cara berperilaku tentang makan dan minum di dalam keluarga.

Budaya adalah seperangkat pola perilaku yang secara sosial dialirkan secara simbolis melalui bahasa dan cara-cara lain pada anggota dari masyarakat tertentu (Wallendorf & Reilly, Mowen, 1995: 33). Budaya (*culture*) sebagai makna yang dimiliki bersama oleh (sebagian besar) masyarakat dalam suatu kelompok sosial (Peter & Olson, 2000: 56). Budaya dapat melengkapi diri seseorang dengan rasa identitas dan perilaku yang dapat diterima di masyarakat, terutama dapat diketahui dari sikap dan perilaku yang dipengaruhi oleh budaya. Seperti halnya: pakaian, penampilan, komunikasi, bahasa, makanan dan kebiasaan makan, hubungan, kepercayaan, dan lain sebagainya yang seringkali meliputi semua hal yang konsumen lakukan tanpa sadar memilih karena nilai

kultur mereka, adat istiadat dan ritual mereka telah menyatu dalam kebiasaan mereka sehari-hari.

Seiring berkembangnya zaman, menimbulkan perubahan pola hidup masyarakat yang lebih modern. Akibatnya, masyarakat lebih memilih kebudayaan baru yang mungkin dinilai lebih praktis dibandingkan dengan budaya lokal. Budaya asing masuk ke Indonesia membawa berbagai macam pengaruh, yaitu pengaruh positif dan pengaruh negatif. Salah satu contoh yang dapat dilihat dari sisi negatif kebudayaan asing yang datang ke Indonesia adalah gaya hidup orang asing, mulai dari cara makan yang berdiri sedangkan di negara Indonesia menganut tata cara makan dengan cara duduk.

Selain itu, mulai bermunculan makanan instan sehingga kemudahan yang ditawarkan oleh para penjual makanan siap saji menjadikan beberapa anggota keluarga lebih menyukai makan di luar dari pada makan bersama dengan anggota keluarga. Perubahan dirasakan oleh hampir semua manusia dalam masyarakat. Perubahan itu dapat terjadi di berbagai aspek kehidupan, seperti peralatan dan perlengkapan hidup, mata pencaharian, sistem kemasyarakatan, bahasa, kesenian, sistem pengetahuan, serta religi/keyakinan. Salah satunya juga karena kurangnya kesadaran bagi masyarakat remaja terhadap budayanya sendiri, Minimnya komunikasi budaya, kurangnya pembelajaran budaya, akibat daerah jajahan, dibawa oleh kaum pendatang dan komunikasi, kunjungan ke luar negeri, dan pengaruh media cetak. Kita sebagai seorang remaja yang aktif dan kreatif tentunya tidak ingin kebudayaan kita menjadi pudar bahkan lenyap karena pengaruh dari budaya-budaya luar.

Remaja memiliki kedudukan dan peranan penting dalam pelestarian seni dan budaya daerah. Hal ini didasari oleh asumsi bahwa remaja merupakan anak bangsa yang menjadi penerus kelangsungan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara Indonesia. Sebagai intelektual muda yang kelak menjadi pemimpin-pemimpin bangsa, mereka harus bersemayam suatu kesadaran kultural sehingga keberlanjutan negara bangsa Indonesia dapat dipertahankan. Selain itu siswa juga bisa memanfaatkan fasilitas internet seperti Facebook, Twitter, My space atau Blog untuk mengenalkan budaya kita kepada dunia luar khususnya tentang tata cara makan di dalam keluarga sesuai dengan adat istiadat bangsa Indonesia.

4. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

a. Media Pembelajaran

Azhar Arsyad (2011: 3), mengemukakan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Heinich dan kawan-kawan dalam Azhar Arsyad (2011: 4), istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Apabila media komunikasi membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Menurut Arief S. Sadiman, dkk (2014: 7) Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) mengemukakan bahwa media merupakan bentuk komunikasi baik cetak maupun audiovisual dilengkapi dengan peralatannya. Media harus dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.

Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia (2005: 7) pembelajaran adalah proses atau cara untuk mendalami sesuatu dengan sungguh-sungguh. Diartikan proses karena pembelajaran merupakan sesuatu perbuatan yang berkesinambungan antara sebelum atau sesudah tindakan. Menurut Oemar Hamalik (2002: 57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Unsur-unsur tersebut sangat berhubungan antara satu dengan yang lain saling berkaitan. Hal tersebut mempengaruhi tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Wawan Rusmawan (2009: 33), adalah sejumlah alat bantu, bahan, simulasi atau program yang digunakan dalam pembelajaran untuk memperlancar keberhasilan belajar. Kepiawaian guru menggunakan metode belajar yang tepat serta didukung media pembelajaran, ikut memberi kontribusi terhadap efektifitas mengajar. Oemar Hamalik (2002: 63) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan unsur penunjang dalam proses belajar mengajar agar terlaksana dengan lancar dan efektif.

Berdasarkan beberapa pengertian media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang mengantarkan materi pelajaran oleh pengajar (sumber pesan) kepada peserta didik (penerima pesan). Pembelajaran dinyatakan efektif apabila dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pengajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh sebagian pengalaman belajar. Pengalaman belajar (*learning experience*) tergantung pada interaksi siswa dengan media. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga anak didik bisa mempertinggi hasil belajar (Dina Indriana, 2011: 47).

Menurut Arief S. Sadiman (2014: 17-18) secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak hanya dalam bentuk tertulis atau lisan belaka (verbalistis).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera.
- 3) Mengatasi sikap pasif anak didik, media pendidikan dapat menimbulkan gairah belajar, memungkinkan interaksi langsung dengan lingkungan dan kenyataan, serta memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Mengatasi masalah pembelajaran karena perbedaan pengalaman dan lingkungan serta kurikulum yang harus ditempuh oleh peserta didik sama sehingga media pembelajaran dapat memberikan perangsang, pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Nana Sudjana (2010: 2), media dapat membantu dalam proses belajar siswa antara lain: 1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar di setiap jam pelajaran, 4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasi dan lain-lain.

Pendapat Hamalik dalam Azhar Arsyad (2011: 15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pembelajaran pada saat itu. Media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Fungsi dan manfaat media pembelajaran berdasarkan beberapa pendapat di atas adalah untuk memperjelas penyajian, mempermudah pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, membangkitkan motivasi belajar, mengatasi sikap pasif peserta didik dan meningkatkan pemahaman terhadap materi.

c. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik (2002: 202), dalam arti sempit, media pembelajaran hanya meliputi media pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam arti kata luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana seperti *slide*, fotografi, diagram, bagan, dan objek-objek nyata serta kunjungan ke luar sekolah.

Ada beberapa jenis dari media pembelajaran, meliputi modul cetak, film, televisi, film bingkai, film tangkai, program radio, komputer dan lainnya dengan ciri dan kemampuan yang berbeda (Arief S. Sadiman, 2014: 19). Sedangkan

menurut Rudy Bretz dalam Arief S. Sadiman (2014: 10), media dibagi menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat 8 klasifikasi media: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi-gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi-gerak, 7) media audio dan 8) media cetak.

Briggs dalam Arif S. Sadiman (2014: 23), jenis media lebih mengarah pada karakteristik menurut stimulus atau rangsangan yang dapat ditimbulkan dari media sendiri, yaitu kesesuaian rangsangan tersebut dengan karakteristik siswa, tugas pembelajaran, bahan, dan transmisinya. Briggs mengidentifikasi 13 macam media yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu : objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film, televisi dan gambar.

Menurut Sheels & Glasgow dalam Azhar Arsyad (2011 : 33-34), jenis media dari segi perkembangan teknologi dibagi dalam dua kategori, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

1) Media Tradisional

- a) Visual diam yang diproyeksikan ; proyeksi *overheads, slides*,
- b) Visual yang tak diproyeksikan ; gambar, poster, foto, grafik,
- c) Audio ; rekaman piringan, pita kaset,
- d) Penyajian multimedia ; slide plus suara (*tape*), *multi-image*,
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan ; film, televisi, *video*
- f) Cetak ; buku teks, modul, *workbook*, majalah ilmiah, *hand out*,
- g) Permainan ; teka-teki, simulasi, permainan papan,
- h) Realita ; model, *specimen* (contoh), *manipulatif* (peta, boneka)

2) Media Teknologi Mutakhir

- a) Media berbasis *telekomunikasi* ; telekonferen, kuliah jarak jauh,
- b) Media berbasis *mikroprosesor* ; permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran menengah pada peningkatan efektifitas pembelajaran, karakteristik menurut rangsangan kepada peserta didik, tugas pembelajaran, bahan dan transmisinya. Jenis-jenis media pembelajaran meliputi media visual/grafis/dua dimensi, media tiga dimensi, media audio visual, media proyeksi serta lingkungan. Modul merupakan media cetak sebagai bagian dari jenis media visual/grafis/dua dimensi.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad (2011: 2), pengetahuan dan pemahaman yang perlu dikuasai oleh guru tentang media pembelajaran meliputi:

- 1) Media sebagai alat komunikasi agar proses belajar mengajar lebih efektif;
- 2) Fungsi media untuk mencapai tujuan pendidikan;
- 3) Seluk beluk proses belajar;
- 4) Hubungan antara cara mengajar dan media pendidikan;
- 5) Manfaat media pendidikan dalam pengajaran;
- 6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan;
- 7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan;
- 8) Media pendidikan dalam setiap pendidikan;
- 9) Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Menurut Arif S. Sadiman (2014: 85), kriteria pemilihan media pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media tersebut. Sedangkan pendapat lain disampaikan oleh Profesor Ely dalam Arief S. Sadiman (2014: 85), pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor lain seperti karakteristik peserta didik, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, kondisi peserta didik, karakteristik media, strategi pembelajaran, ketersediaan waktu dan biaya, serta fungsi media tersebut dalam pembelajaran.

5. Media Pembelajaran Komik Digital

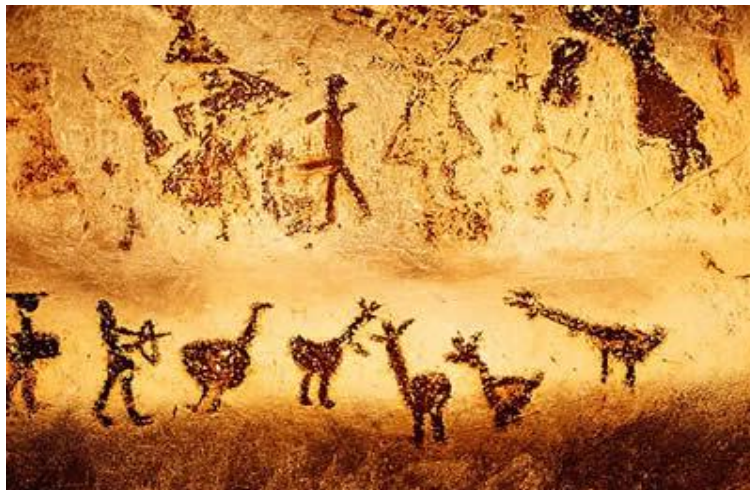
a. Pengertian Komik

McCloud (2001) menekankan bahwa komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca. M.S. Gumelar (2011: 7) dalam bukunya juga menjelaskan bahwa komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Daryanto, 2011: 127). Sedangkan, Maharsi (2010: 7) komik merupakan gambar membuat cerita mudah diserap atau dipahami, sementara itu teks membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah untuk diikuti dan diingat.

Dari beberapa pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa komik merupakan kumpulan gambar yang terdiri dari urutan-urutan tertentu, dan tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita yang memberikan unsur hiburan dalam penyampaiannya.

b. Sejarah Perkembangan Komik

Bila mengacu pada pengertian yang dikemukakan oleh McCloud, komik sudah ada sejak ratusan ratusan tahun yang lalu, bahkan ribuan tahun lalu. Namun "komik" yang ada dimasa itu belum seperti komik yang dijumpai dewasa ini. Manusia mengenal gambar jauh sebelum manusia mengenal bahasa maupun tulisan. Hal itu diyakini melalui banyaknya temuan gambar-gambar prasejarah. Baik dari coretan-coretan manusia primitif di dinding gua yang ditemukan sekitar 10.000 tahun SM di Eropa Barat, hieroglif dan lukisan bangsa mesir kuno hingga relief-relief pada dinding candi. Semua gambar tersebut merupakan gambar berurutan (*sequential art*) yang menceritakan suatu kisah tertentu, yang notabene memiliki fungsi tidak jauh berbeda dari komik di masa kini.



Gambar 1. Lukisan Gua

Sumber : Irmansyah Lubis, Sejarah Komik : Menuju Masa Depan

Pada tahun 1519 seorang penakluk asal Spanyol bernama Hernan Cortes menemukan lipatan manuskrip bergambar dan berwarna, yang menceritakan tentang seorang pahlawan bernama 8-Deer "Tiger's Claw" (Understanding Comics, Harper Perennial, 1993). Gambar pada manuskrip yang panjangnya

sekitar 36 kaki tersebut tersusun secara berurutan sehingga dapat dibaca menjadi sebuah kisah cerita, persis sama seperti yang terdapat pada komik modern dewasa ini.



Gambar 2. Oselot's Claw
Sumber: Scott McCloud. Understanding Comics (1993)

Ratusan tahun sebelum Cortes menemukan manuskrip di Meksiko, di Eropa tepatnya di Perancis ditemukan sebuah karya yang mirip dengan temuan Cortes, yang dikenal dengan Bayeux Tapestry. Merupakan hamparan serupa permadani sepanjang 230 kaki, yang bergambarkan detail tentang penaklukan bangsa Normandia terhadap Inggris di tahun 1066 (Understanding Comics, Harper Perennial, 1993: 12). Permadani tersebut merupakan karya yang menggambarkan urutan kronologis kejadian dari peristiwa peperangan. Adegan peperangan tersebut dapat dijabarkan dalam beberapa bagian, antara lain; pertarungan sedang berlangsung, Uskup Odin menyemangati pasukannya, Duke William membuka helm bajanya dan memberi aba-aba pada pasukannya untuk berkumpul, pasukan Harold dikalahkan dan seterusnya.



Gambar 3. Bayeux Tapestry
Sumber: Irmansyah Lubis, Sejarah Komik : Menuju Masa Depan

Jika lebih jauh mundur kebelakang dan mengacu pada pengertian menurut McCloud, lukisan yang dibuat oleh bangsa Mesir kuno dapat juga dikategorikan sebagai komik. Sebuah lukisan yang dibuat sekitar 32 abad yang lalu dalam kuburan "Menna", seorang penulis di jaman Mesir kuno. Keunikan dari lukisan yang berkisah tentang kehidupan bercocok tanam bangsa Mesir kuno ini adalah lukisan tersebut tidak dibaca dari kiri ke kanan seperti kebanyakan komik dewasa ini, namun dibaca secara zig zag dari bawah ke atas.

Perkembangan komik sesungguhnya mulai bermula ketika di Eropa mulai ditemukan dan dikembangkannya teknologi mesin cetak. Yang telah merubah posisi seni di eropa saat itu. Pada awalnya seni hanya bisa dinikmati oleh kaum penguasa dan kaya, akhirnya bisa dinikmati oleh semua kalangan. Demikian halnya dengan komik yang mulai bisa dinikmati khalayak. Lima abad setelah karya tentang penyiksaan Santo Erasmus (1460), perkembangan komik di eropa mencapai puncak tertinggi melalui tangan dingin William Hogarth. Karya Hogarth merupakan 6 lembar karya yang berjudul "A

Harlot Progress” yang diterbitkan tahun 1731. Karya Hogarth adalah karya yang kaya akan detail serta kisah yang terilhami dari kepedulian sosial. Karya Hogarth awalnya dipamerkan sebagai rangkaian seri lukisan dan kemudian dijual dalam bentuk karya ukir. Dan dipajang secara berurutan sehingga dapat dibaca sebagai suatu kisah cerita. Setelah “*A Harlot Progress*” munculah kisah lanjutan yang berjudul “*A Rake’s Progress*”. Karena kepopuleran karya tersebut, maka untuk melindungi keseluruhan karya disahkanlah undang-undang hak cipta untuk pertama kalinya (*Understanding Comics, Harper Perennial, 1993: 16-17*).

Bapak dari seni komik modern menurut McCloud adalah Rudolphe Topffer, yang terkenal dengan cerita satir bergambarnya sejak pertengahan tahun 1800. Topffer adalah yang membuat gambar kartun pada sekat-sekat panel dan juga yang pertama kali memperkenalkan kombinasi antara gambar dan tulisan sehingga saling mendukung satu sama lain. Sayangnya Topffer sendiri gagal menyadari seluruh potensi temuannya dan hanya menganggapnya sebagai hiburan, sebagai hobi yang sepele (*Understanding Comics, Harper Perennial, 1993: 17*).

Pada tahun 1929 munculah *The Adventure of Tin Tin* oleh Herge pada sebuah surat kabar Belgia dalam bentuk komik strip. Setelah Tin Tin, di Eropa komik untuk anak-anak semakin banyak bermunculan, seperti Smurf, Johan & Pirlouit, Siprou, Asterix dan banyak lagi. Sementara di Amerika sekitar tahun 1930-an Walt Disney membawa tokoh Mickey Mouse dan kawan-kawan dihadapan publik dunia melalui *Mickey Mouse Magazine* dan mendapat sambutan hangat.

Pada Juni 1938 menjadi awal kebangkitan bagi komik-komik bertemakan pahlawan atau superhero dengan debut pemunculan tokoh Superman dan Batman. Komik ini berhasil merebut hati para pembaca dan meledak luar biasa. Hal ini disebabkan karena pada masa itu sedang terjadi Perang Dunia II, dan masyarakat Eropa dan Amerika yang jiwa nasionalisme mereka sedang membara saat itu sangat mengidolakan sosok pahlawan super yang mampu menghapus tirani dan penderitaan dari muka bumi. Komik-komik superhero tersebut turut membentuk ciri khas komik Amerika, yakni banyak menyajikan cerita dan adegan yang mengandung kekerasan.

Pada era tahun 1940-an masyarakat Amerika dan Eropa mulai khawatir akan dampak komik terhadap generasi muda dikarenakan makin banyaknya muatan kekerasan dan kriminal di dalam komik. Kekhawatiran mereka mendorong munculnya gerakan penentangan terhadap komik baik di Amerika dan Inggris, yang akhirnya mengakibatkan munculnya sensor terhadap komik pada tahun 1950-an. Ditengah sentimen tersebut munculah *Peanuts*, komik dengan tokoh utama seekor anjing bernama *Snoopy*. Kehadiran komik ini merubah wajah komik dunia menjadi lebih intelektual.

Pada awal tahun 1960 komik bertemakan pahlawan super kembali bangkit dengan terbitnya *Fantastic Four* dan Spiderman. Di tahun ini pula muncul genre baru dalam dunia komik yaitu *graphic novel* (novel grafis). Tokoh yang terkenal dan banyak mengeluarkan karya-karya novel grafis pada masa itu adalah Will Eisner, yang sering disebut sebagai bapak novel grafis dunia. Setelah Perang Dunia II, komik Jepang yang dikenal dengan istilah manga mulai beranjak menuju era modernisasi. Salah satu karya muncul saat itu dan menjadi

karya yang sangat terkenal dan diakui oleh dunia adalah Astro Boy oleh Osamu Tezuka.

c. Pengertian Komik Digital

Secara sederhana, komik digital bisa dibagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasi digitalnya:

1) Digital *Production*

Digital *production* mengacu pada proses berkarya dan produksi komik yang kini bisa dilakukan 100% on screen, dan tidak sekedar proses manipulasi dan olah digital semata.

2) Digital *Form*

Digital *form* mengacu pada bentuk komik yang berbentuk digital, sehingga kini memiliki kemampuan yang borderless (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Kemampuan kedua dari bentuk komik secara digital adalah faktor waktu yang terhitung *timeless*. Jika komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk data elektronik bisa disimpan dalam bentuk digit atau byte, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan. Sedangkan kemampuan ketiga adalah kemampuan multimedia, dimana tampilan komik kini bisa dikombinasikan dengan animasi terbatas (*limited animation*), interaktivitas, suara dan sebagainya. Kemampuan multimedia bisa memberikan pengalaman membaca yang lebih lengkap bagi pembacanya.

3) Digital *Delivery*

Digital *delivery* mengacu pada metode distribusi dan penghantaran komik secara digital yang dalam bentuk *paperless* dan *high mobility*. Format yang *paperless* memungkinkan distribusi komik digital memotong banyak sekali mata rantai proses distribusi jika dilakukan secara analog (misalnya dari percetakan, distributor, pengecer, pembeli). Istilahnya *only one clicks away*. Sedangkan *fitur high mobility* bisa terlaksana, karena komik dalam format digital memungkinkan data-data yang telah berbentuk kode digital dibawa ke dalam gadget yang kecil dan efisien. Di lain pihak, hal-hal yang sebaiknya diperhatikan dalam digital *delivery* adalah distribusi data digital yang berbeda bentuk dan sistem dengan distribusi analog. Misalnya distribusi komik digital secara online di Indonesia akan terkait dengan kecepatan akses dan *bandwith*, sehingga perlu mempertimbangkan ukuran dan format gambar dalam komik digital yang dibuat.

4) Digital *Convergence*

Digital *convergence* adalah pengembangan komik dalam tautan media lainnya yang juga berbasis digital, misalnya sebagai *game*, animasi, film, *mobile content*, dan sebagainya (Hafiz Ahmad, 2009).

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa komik digital adalah komik yang berbentuk format digital berbasis elektronik yang tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun didalamnya dapat disisipkan *game*, animasi, film, atau aplikasi lainnya yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpanannya dapat dilakukan secara online ataupun melalui gadget tertentu.

d. Elemen-elemen Desain dalam Komik

Dalam komik sendiri terdapat elemen-elemen desain komik, elemen-elemen desain menurut M.S Gumelar (2011: 26) adalah bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh dalam suatu komposisi, dan bagian-bagian pembentuknya tersebut dapat dipisah-pisah menjadi bagian lebih kecil tersendiri. Elemen-elemen desain dalam komik:

1) *Space*

Komik memerlukan *space* (ruang) seperti kertas, ruang dianvas, ruang di media digital dan media lainnya bila ada. *Space* atau ruang tertentu dibiarkan kosong pada panel tertentu agar pembaca merasakan "kelegaan" dan arahan karakter melakukan sesuatu.

2) *Image*

Dalam komik *image* biasanya gambar goresan tangan (*hand drawing* atau *free hand*).

3) Teks

Teks sebenarnya adalah image dari lambang atau simbol dari suara dan angka. Dan simbol belum tentu sama antara satu bangsa dengan bangsa lainnya.

4) Point & Dot Titik dan bintik

Point (titik) tidak selalu harus bulat, boleh merupakan kotak kecil, segitiga kecil, ellips kecil, bentuk bintang yang sangat kecil dan bentuk-bentuk lainnya dalam ukuran kecil. Dot berbentuk lebih bulat kecil.

5) Line

Line atau garis, garis sesungguhnya adalah gabungan dari beberapa point atau dot yang saling *overlapping* dan menyambung. Line tidak harus selalu lurus, garis lurus disebut dengan nama *Straight Line*, garis lengkung disebut dengan nama *Curve Line*.

6) *Shape*

Shape adalah bentuk dalam 2 dimensi ukuran, yaitu X dan Y atau panjang dan lebar.

7) *Form*

Form (wujud) adalah bentuk dalam 3 dimensi ukuran, yaitu X, Y dan Z atau panjang, lebar dan tinggi.

8) *Tone/Value (gradient, lighting & shading)*

Tone adalah tekanan warna ke arah lebih gelap atau lebih terang. Gradiasi, *lighting*, dan *shading* dapat pula dilakukan dengan cara arsir (render).

9) *Colour (Hue)*

Colour adalah hue (warna). Warna terbagi dari pembentukannya terbagi menjadi 3 kelompok besar yaitu:

a) *Light Color (visible spectrum)* Warna cahaya terkadang sering disebut *additive color*, dihasilkan dari tiga cahaya warna utama (*light primary colours*), yaitu *Red* (merah), *Green* (hijau) dan *Blue* (biru) atau RGB.

- b) *Transparent Colour* (warna cat transparan) Warna cat transparan, dihasilkan dari 4 warna utama (*primary colours*) yaitu *Cyan* (biru Muda), *Magenta* (Pink), *Yellow* (Kuning) dan *Black* (hitam tidak Solid atau Abu-Abu Gelap) atau CMYK.
 - c) *Opaque Colour* (warna tidak transparan) Warna opaque terdiri dari 5 warna utama (*primary colours*) atau kadang-kadang disebut juga sebagai *subtractive colours*, yaitu warna putih, kuning, merah, biru dan hitam.
- 10) *Pattern*
 Pattern atau pola dalam komik digunakan sebagai screentone.
- 11) *Texture*
- 12) *Voice*, Sound dan Audio

e. Aplikasi Pembuatan Komik Digital

Terdapat 4 aplikasi software yang digunakan dalam mengembangkan komik digital akuntansi, diantaranya yaitu:

- a) *Flash* merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari Flash tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. Animasi yang dihasilkan flash adalah animasi berupa file movie (Dedy Izham, 2012). Flash yang digunakan dalam media ini adalah Adobe Flash Cs.
- b) *Corel Draw* adalah editor grafik vektor yang dikembangkan oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Corel Draw yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Corel Draw X5 (Saepuloh, 2008).
- c) Program *Comic Life* adalah program aplikasi yang memenangkan penghargaan untuk mengkreasikan komik, karena program ini juga dapat menghasilkan berbagai gambar, foto, kartu, dan sebagainya. Comic life mempermudah

pengguna untuk membuat layout halaman dengan menggunakan templates yang telah tersedia (Saepuloh, 2008).

d) *Adobe Photoshop*, atau biasa disebut *Photoshop*, adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek (Yudha Yudhanto, 2007). Adobe Photoshop yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu Adobe Photoshop Cs 5.

Pengembangan media komik digital akuntansi sebagai media pembelajaran, peneliti menggunakan 4 program yaitu Corel Draw X5 untuk mempermudah proses dalam menggabungkan gambar, Photoshop CS 5 untuk mempermudah dalam proses mengedit gambar dan memperjelas gambar, Comic Life 2 untuk membuat ballon percakapan dan Adobe Flash CS 6 untuk membuat software gambar menjadi komik digital akuntansi. Komik digital etika makan di dalam keluarga merupakan jenis komik dengan menambahkan nilai edukasi bagaimana etika makan di dalam keluarga, hal apa saja yang tidak diperbolehkan di lakukan ketika makan bersama keluarga sedang berlangsung dapat digunakan sebagai latihan dalam pembelajaran tata hidang. Penyimpanan software aplikasi peneliti menggunakan, multi versi yaitu dapat digunakan diandroid ataupun didesktop untuk mepermudah proses penggunaan dan fleksibilitas media dalam proses pembelajaran.

6. Tinjauan Tentang Blog

a. Kekuatan Blog

Menurut Adri (2008: 29) untuk membandingkan antara personal web dengan blog, akan ditemukan enam pilar kunci yang membedakan antara blog dengan alat komunikasi lainnya. Ke enam itu adalah :

1. *Publishable*, dapat langsung memposting berita. Mudah, murah, dan dapat dibaca dimanapun.
2. *Findable*. Mudah ditemukan lewat situs pencari berdasarkan subyek, nama penulis, atau keduanya. Semakin tambun suatu blog biasanya semakin digemari.
3. *Social*. Percakapan yang menarik berdasarkan topic beralih dari suatu situs ke situs web, nge-link dari suatu link ke link lain. Melalui blog, mereka yang memiliki minat yang sama dapat membangun jaringan atau lintas geografi.
4. Viral adalah informasi yang menyebar lebih cepat melalui blog dibanding dengan berita. Saat ini ad viral marketing yang dapat menyetarakan kecepatan dengan efisiensi suatu blog.
5. *Syndicable*. Content yang mudah disindikasikan oleh siapa saja. Bayangkan dunia penuh dengan orang pandai lewat media blog, ribuan informasi yang tersebar dapat diperoleh.
6. *Linkable*. Setiap blog nge-link ke yang lain memiliki akses ke puluhan juta orang yang mengunjungi blog setiap hari yang bercirikan komunikasi internet dua arah.

Mengingat kekuatan blog tersebut, sudah saatnya seorang tenaga edukasi, guru, dosen mulai membuat blog. Karena blog adalah media paling tepat, cepat, dan mudah untuk melakukannya aktivitas di internet. Disamping digunakan sebagai media atau sarana dapat juga menambah wawasan untuk mewujudkan eksistensi sebagai pendidik.

B. Penelitian yang Relevan

1. Uki Inawati Rizki Amalia (2012) dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Komik Digital Untuk Pembelajaran Perawatan Periferan Bagi Siswa Kelas X SMKN 3 Malang Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012". Pengambilan data yang dilakukan dengan menggunakan angket validasi, tes hasil belajar, dan tes praktik, untuk pengembangan media komik dilakukan pada ahli media, ahli materi, kemudian data diolah untuk mengetahui tingkat kevalidan dan keefektifan media komik digital ini. Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan menunjukkan bahwa komik layak digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan media komik digital dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian terletak pada model pengembangan dan pada nilai karakter yang digunakan sebagai basis pengembangan media.
2. Tahiyatul Izza (2013) dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek (Cerpen) Kelas IX Semester Ganjil Di SMP Negeri 4 Malang". Data pengembangan media komik digital ini menggunakan instrumen berbentuk angket kepada ahli media, ahli materi, dan audiens (siswa). Data tersebut diolah untuk dianalisis dan disimpulkan tingkat kevalidan dan efektivitasnya. Metode pengembangan yang digunakan dengan menggunakan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang pada tahapannya hanya dilakukan beberapa tahapan saja, antara lain (1) analysis, (2) design, dan (3) development. Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan,

dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bahasa Indonesia untuk Kelas IX SMP Negeri 4 Malang valid/layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dikembangkan untuk digunakan pada proses pembelajaran dikelas. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pengembangan komik digital. Perbedaannya dalam hal model pengembangan dan peningkatan, dalam hal ini komik digital yang dikembangkan adalah komik yang berbasis nilai karakter yang diharapkan dapat menguatkan nilai karakter peserta didik.

3. Nurul, Hasbiana (2015) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Komik French Service Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas X Jurusan Jasa Boga SMK N 1 Kalasan. Hasil penelitian yaitu: 1) Pengembangan Komik French Service dilakukan melalui a) analisis kebutuhan, b) perencanaan pengembangan produk yang terdiri dari pengumpulan materi French Service, perancangan synopsis cerita dan skenario komik, dan pembuatan desain/sketsa produk, c) pengembangan produk yang terdiri dari proses pembuatan komik dan proses pencetakan komik French Service, d) penilaian kelayakan produk oleh ahli media dan ahli materi, e) ujicoba kelompok kecil, f) uji coba lapangan dan g) penyempurnaan produk akhir, 2) Hasil penilaian kelayakan produk oleh ahli media menunjukkan bahwa secara keseluruhan, tingkat kelayakan komik French Service adalah 86% dan termasuk kategori sangat layak, sedangkan menurut ahli materi, tingkat kelayakan komik French Service adalah 75% atau termasuk kategori layak. Ujicoba lapangan awal menunjukkan tingkat kelayakan komik French Service adalah 86% yang termasuk kategori sangat layak dan

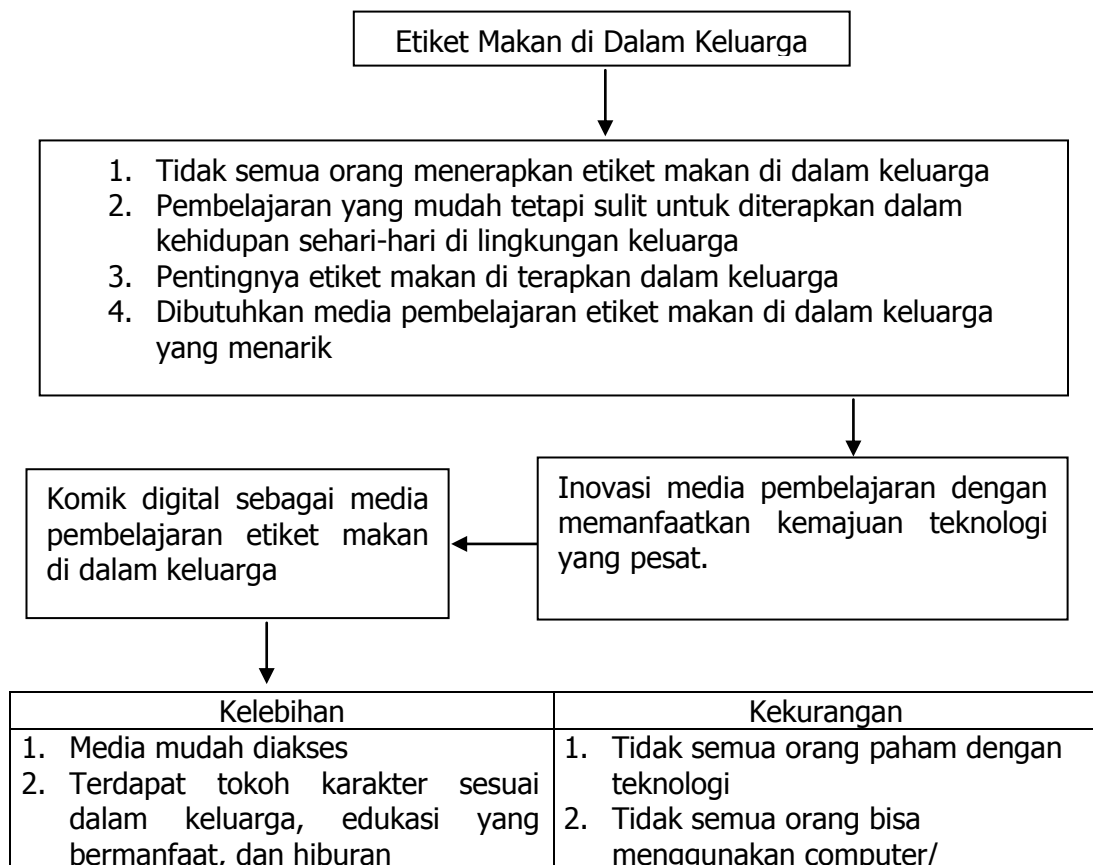
uji coba lapangan menunjukkan tingkat kelayakan komik French Service adalah 81% yang termasuk kategori sangat layak. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pengembangan komik digital. Perbedaannya dalam hal model pengembangan dan objek penelitian berbeda.

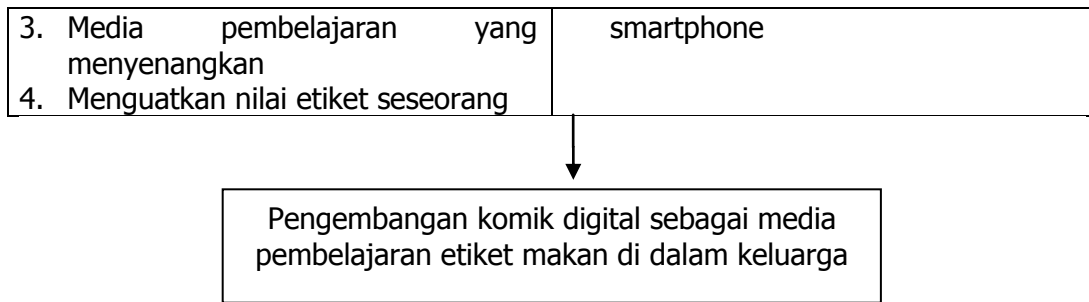
C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran etika makan merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang sangat penting, dimana dalam proses pembelajaran ini terjadi proses pengembangan diri dari pesan yang diterima dalam alur cerita komik digital. Pembelajaran etiket makan di dalam keluarga diharapkan dapat menguatkan nilai etiket pada seseorang, khususnya di lingkungan keluarga. Pembelajaran etiket makan di dalam keluarga akan mampu membentuk kesopanan seseorang dalam bertingkah laku ketika makan di dalam keluarga, yang saat ini sudah mulai luntur. Dalam proses pembelajaran penyampaian tujuan instruksional pelajaran disampaikan melalui alat bantu yang dapat menyampaikan informasi untuk dapat diterima dengan baik dan benar. Alat bantu yang dapat digunakan dalam penyampaian informasi tersebut disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang penting, dalam proses pembelajaran, yaitu mampu untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu dengan adanya media pembelajaran maka waktu penyampain informasi dapat lebih efektif dan efisien, mengurangi hambatan yang bersifat verbalistik. Adanya peran teknologi dan informasi yang mengalami perubahan yang begitu pesat maka kemudian muncul media pembelajaran yang berbasis pada alat elektronik yang bersifat *paperless*, salah satunya yaitu komik digital. Komik digital merupakan

media yang berbasis elektronik, yang memiliki keuntungan mudah digunakan, mudah dalam proses penyampaian informasi dan lebih efektif. Selain itu dalam pengaplikasiannya komik digital ini juga diimbangi alur cerita yang memiliki nilai edukatif etika makan di dalam keluarga.

Media komik digital berbasis nilai karakter dikembangkan melalui beberapa tahapan yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Pada tahap *define* proses yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan terkait media yang akan dikembangkan melalui wawancara dengan guru tata hidang, tahap *design* merupakan tahap perancangan produk media komik digital, tahap *develop* merupakan tahap pengembangan yang dilakukan dengan validasi oleh ahli dan uji pengembangan, sedangkan tahap yang terakhir adalah *disseminate* atau penyebarluasan produk akhir kebeberapa media sosial.





Gambar 1. Diagram Kerangka Berfikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah disebutkan, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawabannya melalui penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran etiket makan di dalam keluarga?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menggunakan komik digital sebagai etiket makan di dalam keluarga berdasarkan ahli materi?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menggunakan komik digital sebagai etiket makan di dalam keluarga berdasarkan ahli media?
4. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menggunakan komik digital sebagai etiket makan di dalam keluarga berdasarkan user?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

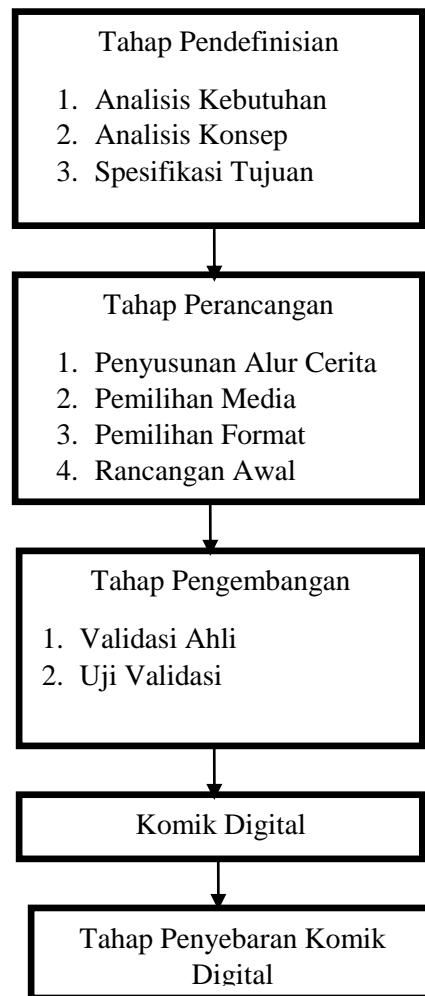
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4D. Sugiyono (2013: 297) menyatakan bahwa R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Nana Syaodih (2009: 164) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Berdasarkan pengertian di atas kita dapat menyimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk yang tidak hanya berupa materi, Namun dapat berupa proses dan prosedur tertentu.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di laboratorium komputer di PTBB UNY. Penelitian dilaksanakan mulai bulan Desember 2015 sampai dengan bulan April 2016.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4D oleh Thiagarajan dan Semmel (1974). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: (1) *Define* (pendefinisian); (2) *Design* (perancangan); (3) *Develop* (pengembangan); (4) *Disseminate* (penyebaran).



Gambar 2. Skema Tahap-Tahap Prosedur Pembuatan Komik Digital

Keterangan :

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap Define bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan materi etiket makan pada komik digital. Tahap ini meliputi tiga langkah pokok, namun untuk analisis konsep dan spesifikasi tujuan atau perumusan tujuan didapatkan melalui analisis tugas. Berikut penjelasannya:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran etiket makan di dalam keluarga yang benar. Kebutuhan menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran etika makan di dalam keluarga yang lebih menarik dan menyenangkan.

b. Analisis konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menetapkan konsep yang sudah direncanakan, dan mempersiapkan untuk perancangan, mulai dari ide/gagasan, alur cerita, materi pembelajaran yang akan disajikan pada komik digital tentang etiket makan di dalam keluarga.

c. Spesifikasi tujuan

Spesifikasi tujuan digunakan sebagai pedoman tujuan awal dibuat komik digital etiket makan di dalam keluarga, sehingga komik digital tersebut dapat digunakan sesuai tujuan.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tujuan tahap ini adalah menyiapkan desain awal media pembelajaran atau desain produk. Tahap ini terdiri dari 3 langkah yaitu:

a. Penyusunan alur cerita

b. Pemilihan Media

Pemilihan media disesuaikan dengan tujuannya untuk menyampaikan materi tentang etiket makan di dalam keluarga dan faktor kemudahan di dalam penyediaan peralatan yang diperlukan sehingga memudahkan dalam pembuatan komik digital.

c. Pemilihan format

Di dalam pemilihan format ini dapat dilakukan dengan mengkaji format-format yang sudah ada. Komik digital etiket makan di dalam keluarga ini dibuat dalam bentuk software dengan format jpg.

d. Rancangan awal (desain awal)

Rancangan awal atau desain awal ini merupakan hasil awal rancangan produk yang akan dikembangkan.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan terdiri dari validasi ahli dan uji pengembangan.

Berikut penjelasan dari validasi ahli dan uji pengembangan:

a. Validasi ahli

Komik digital berbasis nilai karakter hasil pengembangan sebelum digunakan harus melalui tahap validasi ahli yang bertujuan untuk memperbaiki desain awal. Validasi dilakukan oleh beberapa dosen ahli media dan materi.

b. Uji validasi

Uji validasi dilakukan terhadap responden yang mengisi instrumen penelitian secara online sebanyak 32 responden dan berdasarkan angket yang diuji dilapangan dengan responden anak TK, SD, SMP, dan SMA sebanyak 32 responden. Uji validasi menghasilkan produk hasil penelitian berupa komik digital etiket makan di dalam keluarga. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *korelasi product moment*. Pada rumus

tersebut sampel yang boleh digunakan minimal 30 orang dan maksimal 100 responden. Jumlah responden uji coba sebesar 32 dianggap cukup oleh peneliti untuk menguji tingkat keterpercayaan dan kehandalan dari komik digital etiket makan di dalam keluarga.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala lebih luas misalnya dikelas lain, atau di sekolah lain. Tahap penyebaran (*disseminate*) ada 2 yaitu: (1) pengemasan, (2) penyebarluasan dan pengadopsian. Pengemasan dilakukan dengan menentukan format penyimpanan berupa aplikasi yang berbentuk software dan untuk penyebarluasan dan pengadopsian dilakukan dengan cara mengunggah di media elektronik maupun media social selain itu juga dilakukan di social media dengan cara online.

D. **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah masyarakat umum yang terdiri dari 75 responden yang mengunjungi blog secara online yang dibatasi usia, status, jumlah anak, dan usia anak. Objek dalam penelitian ini adalah komik digital etiket makan di dalam keluarga sebagai media pembelajaran pada etika makan.

E. **Teknik Pengumpulan Data**

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan beberapa cara yaitu angket tertutup dan angket terbuka. Angket tertutup ditujukan untuk ahli media dan ahli materi, sedangkan angket terbuka ditujukan kepada responden dan dapat diakses melalui online. Menurut Sugiyono

(2013: 199) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan komik digital etiket makan di dalam keluarga yang diberikan kepada para ahli media, ahli materi, dan user.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berupa lembar validasi untuk dosen ahli materi dan dosen ahli media. Lembar ini digunakan untuk penilaian terhadap kualitas media pembelajaran komik. Penilaian ahli media terdiri dari aspek manfaat media komik digital, desain grafika media komik digital, design penyajian komik, dan pengoperasian media komik digital. Penilaian ahli materi terdiri dari manfaat media komik digital, penyajian materi, dan dampak bagi pembaca. Dengan skor 1-4: 1 Sangat Kurang Layak, 2 Kurang Layak, , 3 Layak, 4 Sangat Layak.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator Penilaian	No butir
1	Manfaat Media Komik Digital	Kemudahan dalam Pemahaman	1,3,4
		Media Pembelajaran Pengembangan TIK	2
2	Desain Grafika Media Komik Digital	Kemudahan Pemahaman Materi dalam Media	1
		Gambar dan Cerita	2,3,4,5,6,7
3	Design Penyajian Komik Digital	Kejelasan Alur Cerita	1
		Penyajian	2,3,4,5,6,7,8,9
4	Pengoperasian Media Komik Digital	Mudah dalam Pengoperasian	1
		Alur Cerita Mudah Dipahami	2
		Ilustrasi Penyampaian	3
		Kesesuaian Media dengan Perkembangan Teknologi	4

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator Penilaian	No butir
1	Manfaat Media Komik Digital	Kesesuaian Materi	1,3,4,5
		Kemudahan Pemahaman Materi	2,6
2	Penyajian Materi	Kesesuaian Bahasa	1,2,3,4
		Alur Cerita	5,6
3	Dampak bagi Pembaca	Isi Cerita	1,2
		Manfaat	3,4,5

Instrumen pengumpulan data untuk user komik etiket makan penilaian dilakukan dengan menggunakan blog dengan alamat jogjavectordesain.com. Penilaian terdiri dari enam aspek penilaian, dengan dua alternatif jawaban. Alternatif jawaban tertinggi bernilai 1 dan alternatif jawaban terendah bernilai 0. Angka 1 berarti responden on line menjawab ya dan angka 0 berarti berarti responden on line menjawab tidak.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Untuk User Komik Etiket Makan

No	Aspek Penilaian	No butir
1	Kesempatan orang tua mengajarkan etiket makan kepada anak di sela-sela kesibukannya	1
2	Kemanfaatan komik bagi orang tua	1
3	Komik digital member kemudahan dan pemahaman	1
4	Remaja melupakan etiket makan dalam keluarga	1
5	Pentingnya etiket makan di dalam keluarga	1
6	Kemenarikan komik etiket makan	1

G. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Coba Instrumen

Dalam penelitian ini menggunakan uji coba terbatas dengan teknik *insidental sampling*. Teknik pemilihan sampel dengan *insidental sampling* adalah sampel penelitian yang ditemui secara kebetulan atau dalam penelitian ini dapat diartikan sampel yang secara kebetulan mengunjungi dan mengisi

polling pada situs yang sudah disediakan (Sugiyono, 2013: 81). Uji coba instrumen dilakukan pada 30 responden yang mengisi instrumen penelitian secara on line. Baik buruknya instrumen akan berpengaruh terhadap besar tidaknya data yang diperoleh.

Uji validitas berkaitan dengan permasalahan apakah instrumen yang dimaksudkan untuk mengukur sesuatu itu memang dapat mengukur secara tepat sesuatu yang akan diukur tersebut. Validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidak suatu item dalam instrumen yang telah dibuat. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen mempunyai kejituan dan ketelitian terhadap aspek yang hendak diukur.

Uji validitas instrumen yang digunakan adalah validitas konstruk (*construct validity*), diperoleh dengan cara uji validitas oleh para ahli (*expert judgement*) yaitu 1 orang dosen PTBB FT UNY. Butir-butir kuesioner tersebut disusun dan diuji validitasnya apakah butir-butir tersebut valid atau tidak valid. Apabila terdapat butir kuesioner yang tidak valid, maka butir kuesioner tersebut gugur dan tidak digunakan.

2. **Reliabilitas Instrumen**

Instrumen dikatakan reliabel jika mampu menghasilkan ukuran yang relatif tetap meskipun dilakukan berulang kali. Dalam penelitian ini instrumen diuji reliabilitasnya dengan menggunakan uji koefisien *Cronbach Alpha* (Sugiyono, 2013: 282). Pengujian dilakukan dengan cara mencari butir yang valid dan yang tidak valid pada masing-masing instrumen. Dari hasil pengujian pertama, butir yang tidak valid tidak dimasukkan dalam pengujian selanjutnya. Dari hasil pengujian dengan menggunakan bantuan software

SPSS 16 dapat diketahui reliabilitas instrumen untuk masing-masing instrumen. Pengujian reliabilitas dengan teknik *Alfa Cronbach* menggunakan rumus :

$$r_i = \frac{k}{(k - 1)} \left\{ \frac{1 - \sum s_i^2}{s_i^2} \right\}$$

Dimana : r_i = reliabilitas

k = *mean kuadrat* antara subjek

$\sum s_i^2$ = *mean kuadrat* kesalahan

s_i^2 = total variasi

(Sugiyono, 2013 : 256)

Pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien menurut Sugiyono (2013: 257), dijelaskan pada tabel 4.

Tabel 4. Pedoman Memberikan Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi

Interval Koefisien (r)	Tingkat Hubungan
0,80 sampai dengan 1,000	Sangat tinggi
0,60 sampai dengan 0,799	Tinggi
0,40 sampai dengan 0,599	Sedang
0,20 sampai dengan 0,399	Rendah
0,00 sampai dengan 0,199	Sangat rendah

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah berkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2013: 208).

Untuk menentukan kelayakan dari penelitian ini memakai skala pengukuran *Likert Scale* (skala likert). Dengan skala pengukuran ini, data

yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif (Sugiyono, 2013:141). Agar data dapat digunakan sesuai maksud penelitian, maka data kualitatif ditransformasikan dahulu berdasarkan bobot yang telah ditetapkan menjadi data kuantitatif yaitu satu, dua, tiga, dan empat. Data ini merupakan data kuantitatif yang selanjutnya dianalisis dengan statistik deskriptif. Teknik penyajian yang digunakan antara lain nilai rerata ideal (M_i), simpangan deviasi (SD_i), sum (jumlah rerata skor yang didapat), skor tertinggi dan skor terendah. Data mengenai tanggapan atau pendapat peserta diklat yang terkumpul melalui kuesioner/angket dianalisis dengan statistik deskriptif. Dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 5. Kategori Skala Likert

No.	Kategori	Skor Nilai
1.	Sangat layak	4
2.	Layak	3
3.	Tidak layak	2
4.	Sangat tidak layak	1

(Djemari Mardapi, 2008: 203)

Tabel 6. Konversi Skor Nilai pada skala 4

Interval Skor	Kategori
$x > M_i + 1,5 (SD_i)$	Sangat layak
$M_i < x < M_i + 1,5 (SD_i)$	Layak
$M_i - 1,5 (SD_i) < x < M_i$	Tidak layak
$x < M_i - 1,5 (SD_i)$	Sangat tidak layak

(Djemari Mardapi, 2008: 203)

Rerata ideal (M_i) dan rerata deviasi (SD_i) diperoleh dengan rumus:

$$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

Untuk mendapatkan skor penilaian atau tingkat kelayakan baik setiap aspek maupun keseluruhan terhadap modul pembelajaran menggunakan rumus pada tabel 6. Dengan demikian skor setiap butir tanggapan yang diperoleh dapat dikonversikan menjadi nilai untuk mengetahui kategori setiap butir tanggapan atau rata-rata secara keseluruhan terhadap media pembelajaran hasil pengembangan. Dengan berpedoman pada tabel 7, akan lebih mudah untuk memberikan suatu kriteria nilai bahwa media pembelajaran hasil pengembangan sudah layak atau belum digunakan dalam kegiatan pembelajaran baik dari aspek media pembelajaran, aspek materi maupun aspek pembelajaran itu sendiri.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Diskriptif Data Uji Coba

Penelitian yang dilaksanakan merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development* (R & D). R & D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010: 407).

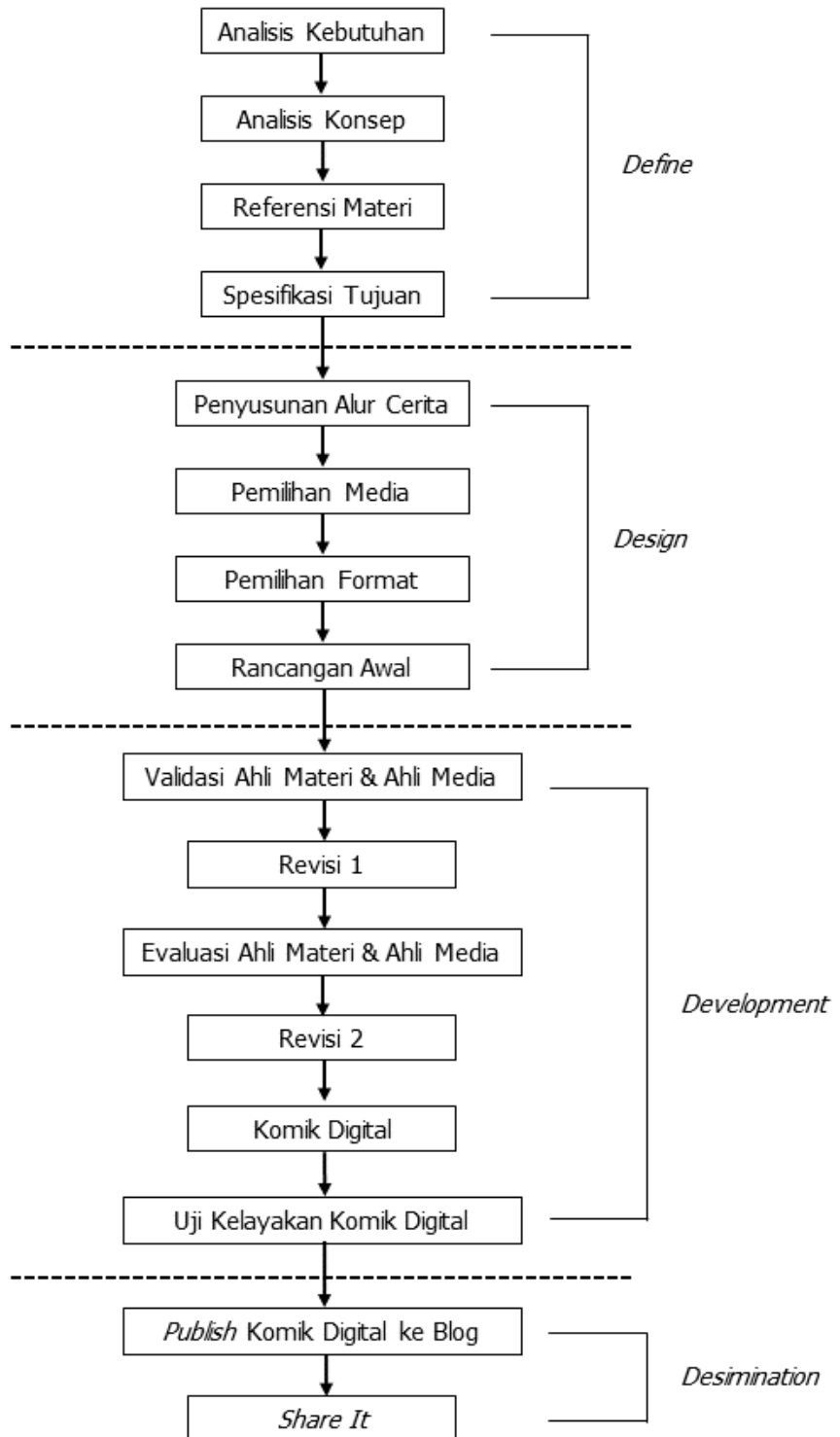
Tahap selanjutnya penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran etiket makan di dalam keluarga, dan (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan komik digital sebagai etiket makan di dalam keluarga. Data yang diperoleh dengan cara memberi angket pada ahli materi dan ahli. Selain itu, data juga diperoleh dengan cara memberikan lembar penilaian baik melalui on line maupun angket yang diberikan secara langsung.

Penelitian pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran etiket makan di dalam keluarga dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan bulan Maret 2016. Subjek penelitian ini adalah seluruh responden yang mengunjungi blog komik etiket makan di dalam keluarga, diambil sampel 32 responden sebagai sampel uji coba instrumen dan 75 responden sebagai sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Objek berupa media pembelajaran komik digital tentang etiket makan di dalam keluarga. Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif yang sebelumnya ditransformasikan

terlebih dahulu berdasarkan bobot skor yang telah ditetapkan. Komik digital tentang etiket makan di dalam keluarga ini diharapkan dapat digunakan oleh seluruh kalangan baik orang tua, remaja, maupun anak-anak untuk mengetahui aturan-aturan makan didalam keluarga.

Komik merupakan gambar membuat cerita mudah diserap atau dipahami, sementara itu teks membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah untuk diikuti dan diingat (Maharsi, 2010: 7). Pendapat yang hampir serupa disampaikan oleh Daryanto (2013: 31), bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Dengan kata lain komik merupakan kumpulan gambar yang terdiri dari urutan-urutan tertentu, dan tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita yang memberikan unsur hiburan dalam penyampaiannya. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca.

Prosedur pengembangan komik digital dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 1. Alur Penyusunan Komik Digital

Secara lengkap proses pembuatan komik digital tentang etiket makan di dalam keluarga adalah sebagai berikut:

a. Define

Komik digital tentang etiket makan di dalam keluarga diawali dengan tahap define. Tahap define ini terdiri dari analisis kebutuhan, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan.

1) Analisis Kebutuhan

Proses pembuatan komik digital tentang etiket makan di dalam keluarga diawali dengan tahap analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran etika makan di dalam keluarga yang benar. Kebutuhan akan media pembelajaran etika makan di dalam keluarga yang lebih menarik dan menyenangkan. Hasilnya, masih banyak orang tua dan anak-anak yang belum mengetahui tentang aturan atau tata cara etiket makan di dalam keluarga. Hasil observasi kepada 8 warga Desa Plumbon, Dusun Gebang II RW 04 RT 02 diketahui bahwa mayoritas banyak orang yang belum begitu memahami tentang etiket makan. Beberapa orang tua yang ditemui pada saat observasi berlangsung juga menyatakan bahwa sudah sangat jarang bahkan hampir tidak pernah makan bersama keluarganya meskipun mereka tinggal dalam satu atap.

Hal lainnya juga menyatakan bahwa mayoritas orang tua kurang memperhatikan cara makan anaknya, sehingga anak mendapat materi etiket makan hanya dari pihak sekolah saja. Faktor

kesibukan orang tua yang menyebabkan orang tua hanya mengandalkan pihak sekolah saja dalam mengajarkan etika makan kepada anak. Disamping itu, orang tua juga menyatakan bahwa kurangnya media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan muatan isi materi etiket makan disekolah membuat para anak dan remaja menjadi enggan dan malas untuk mempelajari materi tersebut. Oleh karena itu, perlu untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran etika makan di dalam keluarga. Integrasi itu dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat penyampai informasi dengan berbasis etiket atau sopan santun. Fakta dilapangan tersebut memberikan inspirasi bagi penulis untuk melakukan tindakan dalam pembelajaran etiket makan dengan menggunakan media komik digital.

Selain itu, materi pembelajaran etiket makan di dalam keluarga juga masih minim baik dalam bentuk cetak maupun pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Dengan menggunakan komik digital tentang etiket makan di dalam keluarga, maka siapapun dapat belajar kapan saja tanpa adanya batasan waktu layaknya disekolah dikarenakan jam belajar di sekolah terbatas, sehingga mengakibatkan kurangnya waktu yang dimiliki untuk mengeksplorasi pembelajaran tentang etiket makan di dalam keluarga.

Pembelajaran etiket makan dikembangkan menjadi komik digital yang memiliki perpaduan teks dan gambar. Hal ini dilakukan supaya penyampaian materi aturan etiket makan di dalam keluarga

akan lebih dimengerti dan mudah dipahami dengan menggunakan media yang menarik. Tercapai tidaknya tujuan yang telah ditetapkan tergantung dari strategi penyampaian dan penggunaan media. Pembaca tidak cukup hanya membaca saja akan tetapi juga harus mampu mengambil maksud dari gambar dan teks yang terdapat pada komik etiket makan.

Pembelajaran dengan menggunakan media komik merupakan strategi pembelajaran dimana materi disampaikan lebih terinci dan tertulis sehingga dapat dipelajari oleh siapa saja kapan saja dan dimana saja. Penyampaian komik digital tentang etiket makan di dalam keluarga disampaikan dari berbagai sumber yang tertulis secara sistematis. Metode pemberian komik digital tentang etiket makan di dalam keluarga dilakukan supaya dapat lebih mudah memahami suatu konsep yang sedang dipelajari secara nyata.

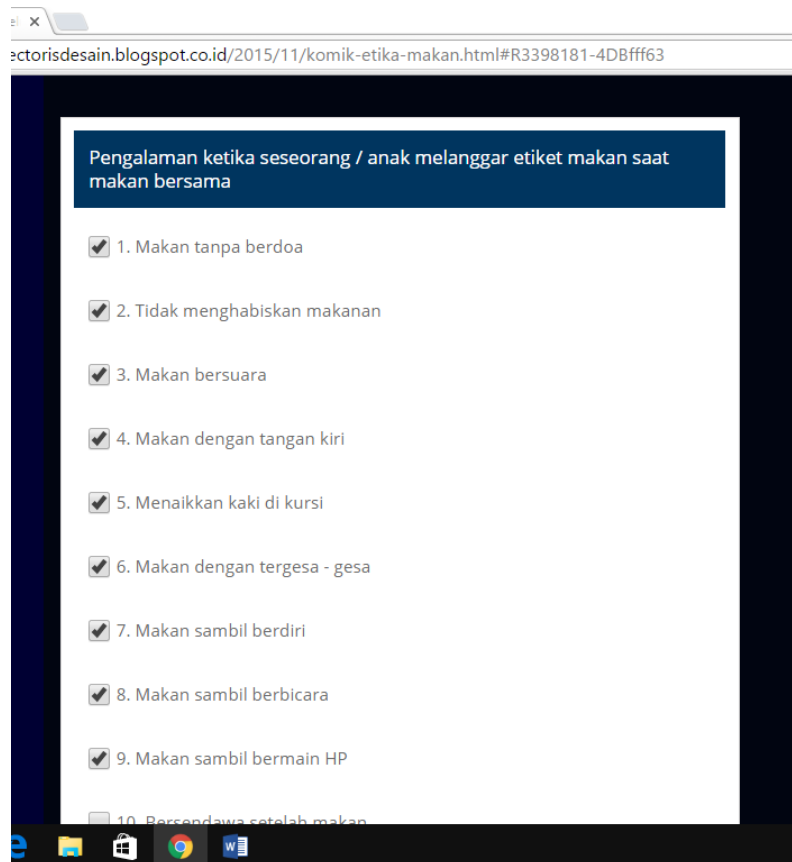
2) Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menetapkan konsep yang sudah direncanakan, dan mempersiapkan untuk perancangan, mulai dari ide/ gagasan, alur cerita, materi pembelajaran, dan media yang akan digunakan dalam perancangan. Tahap awal dilakukan studi pedoman yang akan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan komik digital dan kemudian mengumpulkan materi yang relevan. Materi yang akan dituangkan dalam komik digital diharapkan dapat memenuhi standar aturan dan tatacara makan baik secara nasional

maupun internasional sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

3) Pengumpulan Referensi Materi

Pengumpulan referensimateri dalam penelitian ini meliputi (a) mengkaji aturan dan tata cara makan didalam keluarga berdasarkan aturan-aturan baku yang ada yang terdapat pada buku maupun sumber lainnya, (b) Berdialog dengan orang tua dan anak dengan cara wawancara di rumah makan atau dengan cara rumah ke rumah, (c) hasil dari responden hal ini dilakukan untuk mengetahui dan mengidentifikasi jenis pelanggaran yang sering dilakukan, dan supaya komik yang disajikan dapat menarik serta mamaparkan dan menggambarkan kejadian-kejadian sehari-hari. Selain dari buku dan internet, materi dalam komik diperoleh dari responden yang mengunjungi blog dan mengisi hasil survey. Materi berupa pelanggaran-pelanggaran etiket makan di dalam keluarga yang dilakukan anggota keluarga responden yang akan disajikan untuk materi komik digital sebagai media pembelajaran etiket makan di dalam keluarga. Pelanggaran-pelanggaran etiket makan antara lain: tidak menghabiskan makanan, pilih-pilih makanan, memainkan handphone di meja makan, makan sambil berbicara, menaikkan kaki di kursi, makan dengan tergesa-gesa, makan bersuara, makan tanpa berdoa terlebih dahulu, makan sambil berdiri, makan dengan tangan kiri, bersendawa setelah makan, membersihkan sisa makanan menggunakan tusuk gigi dengan ceroboh.



Gambar 2. Referensi materi dari responden

4) Spesifikasi Tujuan

Spesifikasi tujuan digunakan sebagai pedoman tujuan awal dikembangkan media pembelajaran etiket makan di dalam keluarga, sehingga media dapat digunakan sesuai tujuan. Tujuan dari pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran etiket makan adalah memberikan media pembelajaran kepada orang tua sebagai sarana belajar anak-anak yang menarik dan tidak membosankan. Lewat peran orang tua sebagai pemilih media pembelajaran untuk anak-anaknya diharapkan komik digital etiket makan di dalam keluarga mampu menjadi media pembelajaran yang

dipilih orang tua untuk mengajarkan etiket makan di dalam keluarga kepada anak-anaknya.

b. Desain

Tahap desain dimulai dari penyusunan alur cerita, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Adapun uraiannya sebagai berikut.

1) Penyusunan Alur Cerita

Pada tahap ini penulis merumuskan konsep penulisan komik dan alur cerita yang akan disajikan pada komik. Penyusunan alur cerita dalam penelitian ini meliputi membuat scenario cerita, ilustrasi, dan merangkai setiap cerita dengan gambar supaya dapat dengan mudah diterjemahkan oleh pembaca. Alur cerita menceritakan keluarga kecil dengan 1 anak laki-laki, dan 2 anak perempuan sedang menikmati sarapan pagi bersama, dan makan malam bersama. Konflik yang terjadi dalam cerita ketika anak-anak melakukan pelanggaran etiket makan saat makan bersama, pelanggaran etiket makan di dapat dari hasil observasi responden.

2) Pemilihan Media

Pemilihan media disesuaikan dengan tujuannya untuk menyampaikan materi pelajaran dan faktor kemudahan di dalam penyediaan peralatan yang diperlukan sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Karena tujuan penelitian ini supaya seluruh kalangan dapat mengetahui tentang aturan makan di dalam keluarga, maka penulis memilih menggunakan blog di dalam

penyampiannya. Hal ini menjadi penting mengingat, media sosial dianggap sebagai media yang ampuh dan mampu menjembatani seluruh kalangan usia tanpa adanya batasan jarak dan waktu. Sehingga, orang dapat mengakses dimana saja kapan saja, dan dapat dilakukan oleh siapa saja.

3) Pemilihan Format

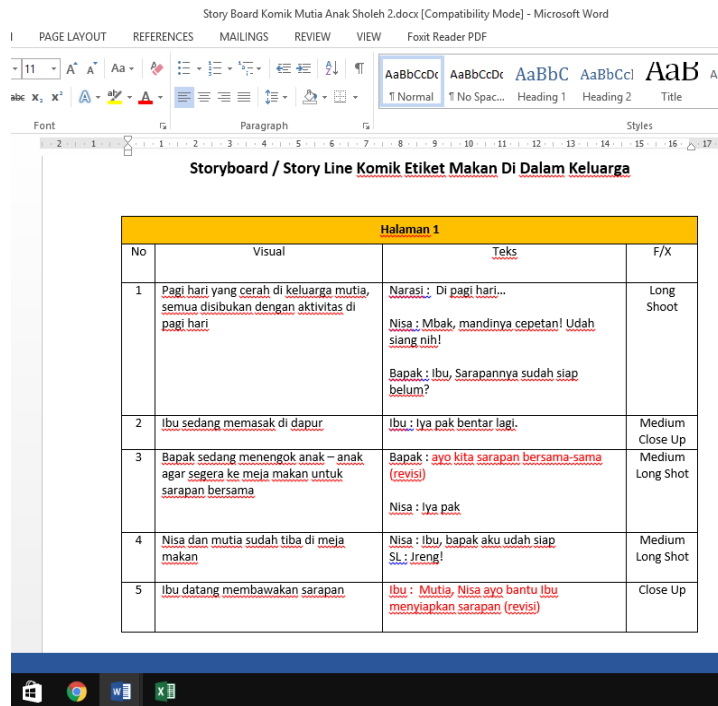
Di dalam pemilihan format ini dapat dilakukan dengan mengkaji format-format yang sudah ada. Komik digital etiket makan di dalam keluarga ini dibuat dalam bentuk software dengan format JPG. Hasil komik digital merupakan hasil gambar print out sehingga cocok menggunakan format JPG. JPG atau JPEG adalah salah satu format gambar yang paling sering digunakan. Pada umumnya ekstensi ini akan digunakan untuk menyimpan foto atau hasil editan gambar. Karakteristik ekstensi ini adalah memiliki kualitas gambar yang memiliki 24 bit warna true color. Mempunyai keunggulan yaitu file berukuran kecil, sehingga cocok untuk digunakan pada web atau email. Hal ini dilakukan supaya memudahkan penulis untuk menyajikan komik etiket makan di dalam keluarga.

4) Rancangan Awal

Rancangan awal pembuatan diawali dengan pembuatan *storyline*, dilanjutkan dengan proses *sketching*, *scan* dan *retouch*, *colouring*, dan *typesetting*.

a. *Storyline*

Storyline merupakan inti dari sebuah naskah yang di ambil dari gagasan utama naskah tersebut yang dibuat seperti alur cerita.



Storyboard / Story Line Komik Etiket Makan Di Dalam Keluarga

Halaman 1			
No	Visual	Teks	F/X
1	Pagi hari yang cerah di keluarga mutia, semua disibukan dengan aktivitas di pagi hari	Narasi : Di pagi hari... Nisa : Mbak, mandinya cepetan! Udah siang nih! Bapak : Ibu, Sarapannya sudah siap belum?	Long Shot
2	Ibu sedang memasak di dapur	Ibu : Iya pak bentar lagi.	Medium Close Up
3	Bapak sedang menengok anak-anak agar segera ke meja makan untuk sarapan bersama	Bapak : ayo kita sarapan bersama-sama (revisi) Nisa : Iya pak	Medium Long Shot
4	Nisa dan mutia sudah tiba di meja makan	Nisa : Ibu, bapak aku udah siap Sl : Ireng!	Medium Long Shot
5	Ibu datang membawakan sarapan	Ibu : Mutia, Nisa ayo bantu ibu menyiapkan sarapan (revisi)	Close Up

Gambar 3. Membuat *storyline*

Didalam proses ini akan menentukan cerita mulai dari pengambilan gambar, efek suara, adegan di setiap panel yang sudah ditentukan jumlahnya.

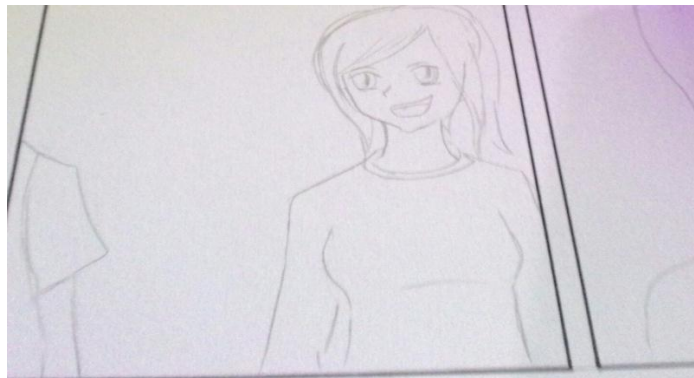
b. *Sketching*

Sketching atau sketsa adalah proses pembuatan gambar dengan teknik manual untuk di terapkan di dalam sebuah cerita bergambar. Pada proses sketsa ini akan melewati 3 langkah dalam menyelesaikan tahap dari sketching.

1) Langkah pertama adalah sket kasar menggunakan pensil mekanik untuk menggambar sebuah komik dalam 1 halaman, hal yang perlu di perhatikan dalam langkah ini adalah pertama buatlah sebuah garis tepi dan panel yang akan di isi sebuah gambar cerita.

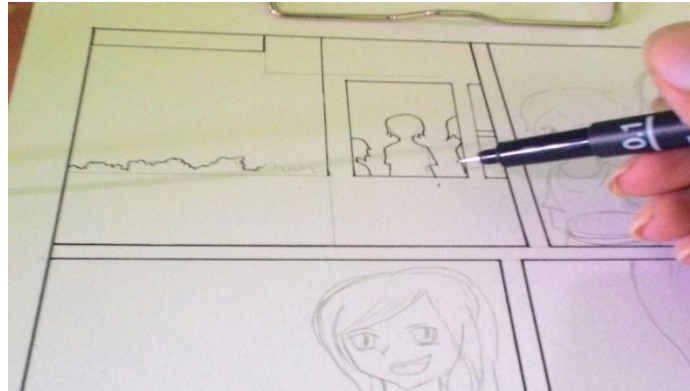


Gambar 4. Alat Untuk Menggambar Komik

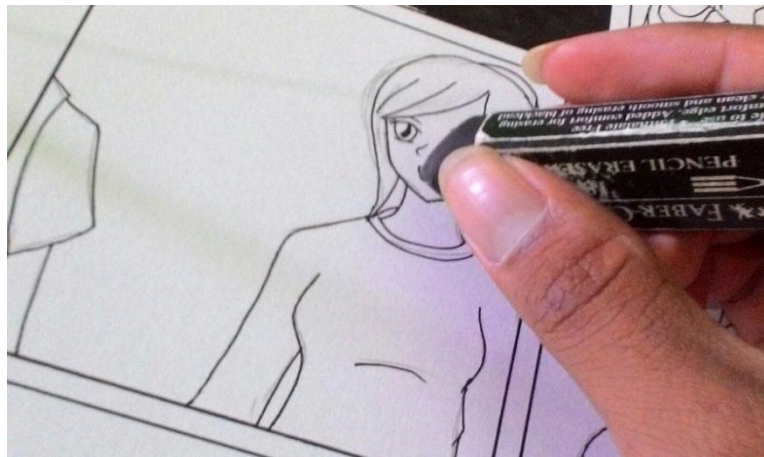


Gambar 5. Sketsa Kasar Komik

2) Langkah kedua yaitu mempertebal hasil sket kasar yang sudah jadi dengan menggunakan Drawing Pen yang memiliki ketebalan 0.1 mm. Jika semua sudah di tebal dengan Drawing Pen langkah berikutnya adalah menghapus bekas pensil agar terlihat bersih.

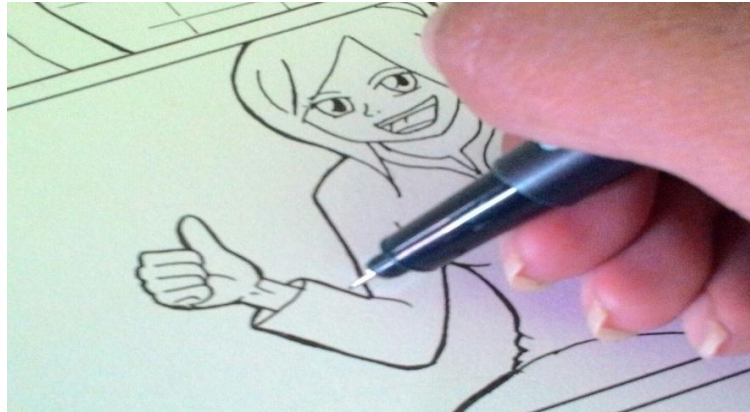


Gambar 6. Mempertebal Sketsa Kasar Dengan Drawing-pen

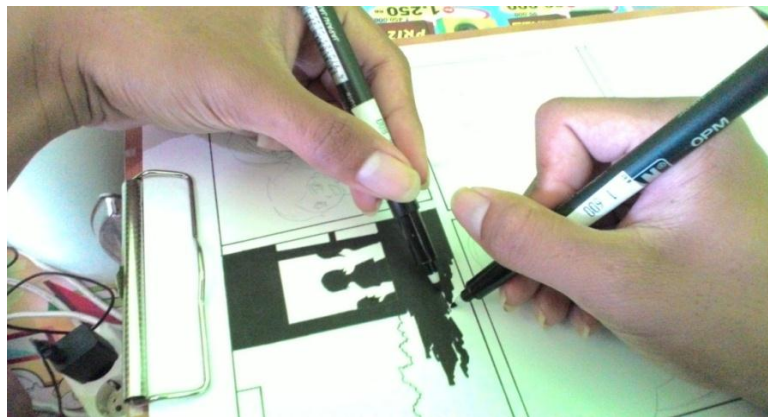


Gambar 7. Proses Penyempurnaan Sketsa

- 3) Langkah ketiga adalah penebalan garis dengan menggunakan berbagai macam ukuran Drawing Pen mulai dari 0.1 mm, 0.3 mm, 0.6 mm agar garis terlihat dinamis dan mewarnai dengan warna hitam pada bagian bayangan, rambut, pakaian serta properti lainnya. Pada saat proses blok warna hitam membutuhkan waktu untuk mengeringkan tinta, jika tidak maka bila tidak sengaja tersentuh akan membuat halaman komik jadi kotor. Pada teknik blok warna hitam alat yang digunakan adalah Drawing Pen 0.8 mm, Board Maker maupun Snowman.



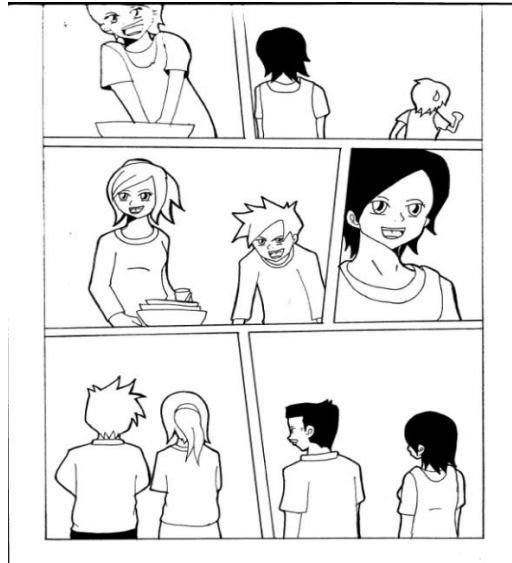
Gambar 8. Penebalan Sketsa Komik



Gambar 9 . Memblok Warna Hitam Pada Sketsa Komik

c. **Scan & Retouch**

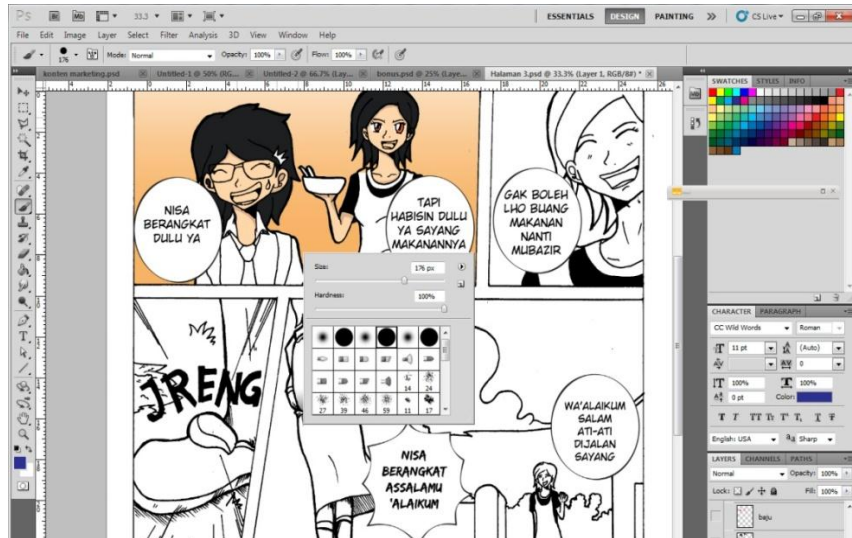
Scan adalah proses dimana halaman komik yang masih di kertas di scanning untuk diubah menjadi sebuah *image* sedangkan *Retouch* adalah sebuah proses pengeditan pada sebuah gambar (*image*) agar gambar yang dihasilkan menjadi (lebih) baik. Setelah halaman komik di ubah menjadi sebuah file langkah berikutnya adalah *retouching* gambar untuk di koreksi kembali dan di rubah menjadi black & white. Aplikasi yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS5



Gambar 10. Scan Sketsa Komik Sebelum di *Retouch*

d. *Coloring*

Pada tahap mewarnai komik masih menggunakan aplikasi yang sama, Proses coloring ini sedikit rumit karena setiap warna harus di pisah kedalam layer dan panel agar menjadi mudah ketika mengalami warna yang kurang sesuai atau ingin menghapus bagian tertentu



Gambar 11. Pewarnaan Komik

e. *Typesetting*

Proses terakhir adalah pemberian balon percakapan, font standar yang digunakan adalah CC Wild Words dengan ukuran font antara 12 - 18 pt namun juga divariasi untuk pemilihan font ketika sedang marah atau berteriak. Tidak hanya memberikan balon percakapan didalam proses ini juga tetapi juga memberikan tulisan SFX atau Sound effect di setiap adegan.



Gambar 12. Pemberian Balon Percakapan

c. Development

1. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Setelah komik digital etiket makan di dalam keluarga selesai di buat, peneliti melakukan validasi terhadap komik digital etiket makan di dalam keluarga tersebut ke ahli materi (Drs.Endang Mulyatiningsih) sebagai ahli profesi pendidikan dan ahli media (Wika Rinawati, M.pd) sebagai ahli profesi media. Hal ini supaya komik digital etiket makan di dalam keluarga yang sudah selesai dibuat dapat dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media sehingga dapat menyempurnakan isi komik digital etiket makan di dalam keluarga.

2. Revisi I

Pada tahap ini peneliti memperbaiki komik digital etiket makan di dalam keluarga yang sudah di buat berdasarkan hasil evaluasi dari pihak ahli materi dan ahli media. Bentuk evaluasi komik digital etiket makan di dalam keluarga dalam tahap ini meliputi menambah materi mengenai etika makan di dalam keluarga, mengidentifikasi kembali hal-hal yang sering dilanggar pada saat makan, dan perbaikan alur cerita pada skrip.

3. Evaluasi Ahli Materi dan Ahli Media

Setelah komik sudah selesai di perbaiki, maka langkah selanjutnya adalah mengajukan komik tersebut kepada ahli materi dan ahli media kembali untuk memberikan penilaian ulang terhadap komik yang sudah direvisi berdasarkan saran pada tahap validasi

sebelumnya. Pada tahap evaluasi ini masih terdapat beberapa saran yang harus diperbaiki oleh pihak penulis.

4. Revisi II

Pada tahap ini penulis memperbaiki kembali komik digital etiket makan di dalam keluarga yang sudah dilakukan evaluasi oleh para ahli. Saran yang diberikan pada tahap ini adalah penulis di mohon untuk melengkapi materi yang dianggap belum tersaji, menjabarkan secara detail pelanggaran yang dilakukan pada etiket makan di dalam keluarga berdasarkan hasil observasi dilapangan, penambahan cerita dan jumlah lembar komik, serta penambahan konflik dan tokoh. Penambahan cerita menggambarkan suasana makan malam, dikarenakan keluarga dapat berkumpul di waktu makan pagi, serta makan malam, pada waktu makan siang anggota keluarga masih beraktivitas masing-masing di luar rumah.

5. Produk

Setelah dilakukan validasi dan evaluasi oleh para ahli dan perbaikan-perbaikan berdasarkan saran yang diberikan oleh para ahli, maka komik digital etiket makan di dalam keluarga tersebut siap di upload dan dilakukan uji kelayakan modul kepada responden.

6. Uji Kelayakan

Uji kelayakan komik digital etiket makan di dalam keluarga dilakukan melalui dua tahapan. Tahapan pertama dilakukan uji coba terbatas kepada 32 user. Proses ini penting digunakan untuk mengetahui kekurangan produk. Setelah dilakukan uji terbatas,

dilakukan revisi produk yaitu untuk memperbaiki kekurangan komik digital etiket makan di dalam keluarga. Tahapan kedua dilakukan uji luas kepada 75 responden. Pada tahap ini dilakukan untuk mengukur tingkat kelayakan komik digital etiket makan di dalam keluarga yang sudah dibuat.



Gambar 13 . Komentar positif dari responden blog

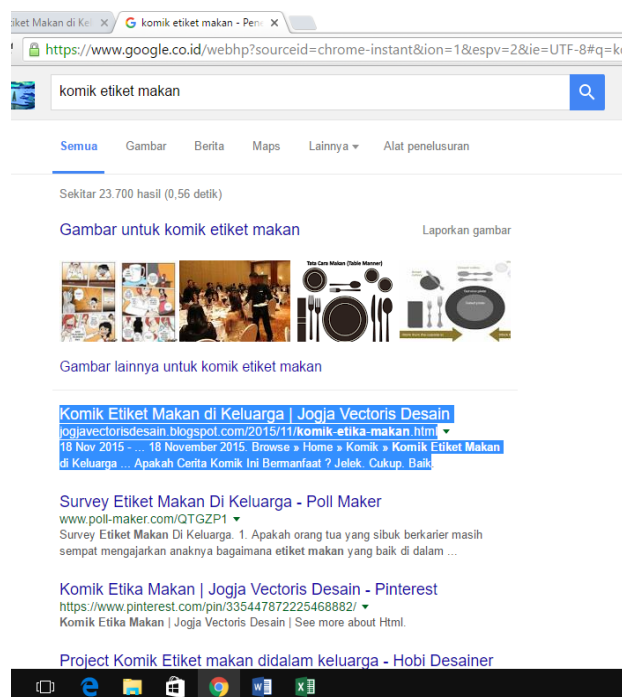
7. Evaluasi

Pada pengembangan komik digital etiket makan di dalam keluarga dilakukan evaluasi berupa penilaian melalui tiga tahap yaitu uji alpha, uji beta, dan efektifitas penggunaan komik digital etiket makan di dalam keluarga. Sebelum komik digital etiket makan di dalam keluarga di uji cobakan kepada para responden, maka terlebih dahulu dilakukan uji validasi kepada ahli (*expert judgement*). *Expert judgement* dilakukan oleh ahli media, dan ahli materi (1 dosen ahli). Setelah mendapat validasi dari ahli kemudian dilakukan ke tahap berikutnya yaitu uji coba instrumen untuk mendapatkan instrumen yang reliabel dan dapat

digunakan sebagai alat ukur uji coba produk sehingga hasil pengukuran menjadi valid.

d. Desimination

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala lebih luas. Tahap penyebaran (*disseminate*) ada 2 yaitu: (1) pengemasan, (2) penyebarluasan dan pengadopsian. Pengemasan dilakukan dengan menentukan format penyimpanan berupa aplikasi yang berbentuk software dan untuk penyebarluasan dan pengadopsian dilakukan dengan cara mengunggah di media elektronik blog maupun media social selain itu juga dilakukan di social media dengan cara online.



Gambar 14. Kata kunci komik etiket makan

Dengan mengetik kata kunci 'komik etiket makan" maka blog komik digital etiket makan di dalam keluarga akan muncul di barisan

paling atas, atau bisa juga mengunjungi blog dengan alamat jogjavectordesign.com. Komik etiket makan di dalam keluarga bisa di *share* atau dibagikan kembali pada media social lainnya seperti facebook, twitter, google+ dengan menu *share it* yang terletak di bawah komik sehingga memudahkan penyebaran media pembelajaran komik digital etiket makan di dalam keluarga.



Gambar 15. Menu untuk share komik dengan mudah

B. Analisis Data

a. Validitas Komik Digital Etiket Makan di Dalam Keluarga

Penentuan kelayakan komik digital etiket makan di dalam keluarga diukur berdasarkan penilaian dari para ahli yaitu ahli materi dosen (Ibu Drs.Endang Mulyatiningsih sebagai professional dalam pendidikan), dan ahli media dosen (Ibu Wika Rinawati, M.Pd sebagai professional dalam media). Data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan media sebagai sumber belajar. Saran yang terdapat dalam instrumen digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media lebih lanjut. Berikut ini hasil pengujian dari masing-masing validator.

1. Ahli Media

Ahli media memberikan saran dari bagian-bagian yang terdapat dalam komik digital etiket makan di dalam keluarga. Setelah ahli media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus

direvisi. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala *likert* dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 24-96 sehingga untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 6, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 7. Kelayakan Komik Digital Etiket Makan di Dalam Keluarga Ditinjau Dari Ahli Media

Interval Skor	Kategori	Persentase (%)
$42,00 \leq S \leq 96,00$	Sangat Layak	66,7
$24,00 \leq S \leq 41,00$	Layak	33,3
Jumlah Soal		100,0

Berdasarkan tabel 9 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan komik digital etiket makan di dalam keluarga menurut ahli media termasuk pada kategori sangat layak.

2. Ahli Materi

Ahli materi memberikan saran dari bagian-bagian yang terdapat dalam modul pembelajaran. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala *likert* dengan rentang antara 17-68 sehingga untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 7, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 8. Kelayakan Komik Digital Etiket Makan di Dalam Keluarga Ditinjau Dari Ahli Materi

Interval Skor	Kategori	Persentase (%)
$29,75 \leq S \leq 68,00$	Sangat Layak	58,8
$17,00 \leq S \leq 28,75$	Layak	41,2
Jumlah Soal		100,0

Berdasarkan tabel 9 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan komik digital etiket makan di dalam keluarga menurut ahli materi termasuk pada kategori sangat layak.

3. Uji Coba Pada User

Komik digital etiket makan di dalam keluarga yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran selanjutnya diuji cobakan pada user untuk mendapatkan validitas dan reliabilitas instrumen pada angket. Sampel uji coba adalah seluruh masyarakat sekolah dari jenjang TK, SD, SMP, SMA sebanyak 32 responden. Responden mayoritas anak usia 7-14 tahun yang mempunyai jenjang pendidikan SD-SMP dan sudah bisa membaca. Dari uji coba yang dilakukan diperoleh data secara rinci dari 10 butir soal valid dan reliabel.

1. Tingkat Kelayakan Komik Digital Etiket Makan di Dalam Keluarga

Tingkat kelayakan komik digital etiket makan di dalam keluarga berdasarkan penilaian responden dilihat dari 6 hal mendasar yaitu kesempatan orang tua mengajarkan etiket makan kepada anak disela-sela kesibukannya, kebermanfaatan komik bagi orang tua, komik digital memberi kemudahan dan pemahaman, remaja melupakan etiket makan di

dalam keluarga, pentingnya etiket makan di dalam keluarga, dan kemenarikan komik etiket makan. Penentuan kelayakan komik digital etiket makan di dalam keluarga diukur berdasarkan penilaian dari responden yang mengunjungi blog secara online. Data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan komik digital etiket makan di dalam keluarga. Berikut ini hasil pengujian dari para responden yang mengunjungi blog secara online berdasarkan beberapa aspek.

a. Aspek Kesempatan Orang Tua Mengajarkan Etiket Makan Kepada Anak Disela-Sela Kesibukannya

Berdasarkan perhitungan data pada 75 responden yang mengunjungi blog secara online, identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala dengan rentang data 0 sampai dengan 1. Skor 1 menunjukkan jawaban ya dan skor 0 menunjukkan jawaban tidak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 8 dan gambar 13, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 9. Hasil Perhitungan Pada Aspek Kesempatan Orang Tua Mengajarkan Etiket Makan

No	Kesempatan Orang Tua Mengajarkan Etiket Makan	f	%
1	Ya	20	27%
2	Tidak	55	73%
Jumlah		75	100%

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diartikan bahwa kesempatan orang tua mengajarkan etiket makan pada anak mayoritas responden menjawab dengan kategori tidak sempat sebanyak 55 responden sebesar 73%, dan menjawab dengan kategori ya (masih

sempat) sebanyak 20 responden sebesar 27%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut penilaian responden yang mengunjungi blog secara online menilai bahwa mayoritas orang tua tidak mempunyai kesempatan mengajarkan etiket makan di dalam keluarga kepada anaknya karena kesibukan mereka.

b. Aspek Kebermanfaatan Komik Bagi Orang Tua

Berdasarkan perhitungan data pada 75 responden yang mengunjungi blog secara online, identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala dengan rentang data 0 sampai dengan 1. Skor 1 menunjukkan jawaban ya dan skor 0 menunjukkan jawaban tidak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 9 dan gambar 14, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 10. Hasil Perhitungan Pada Aspek Kebermanfaatan Komik Bagi Orang Tua

No	Kebermanfaatan Komik Bagi Orang Tua	f	%
1	Ya	71	95%
2	Tidak	4	5%
Jumlah		75	100%

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diartikan bahwa kebermanfaatan komik bagi orang tua mayoritas responden menjawab dengan kategori ya sebanyak 71 responden sebesar 95%, dan menjawab dengan kategori tidak sebanyak 4 responden sebesar 5%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut penilaian responden yang mengunjungi blog secara online menilai bahwa komik digital tentang etiket makan di dalam keluarga bermanfaat bagi orang tua.

c. Aspek Komik Digital Memberi Kemudahan dan Pemahaman

Berdasarkan perhitungan data pada 75 responden yang mengunjungi blog secara online, identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala dengan rentang data 0 sampai dengan 1. Skor 1 menunjukkan jawaban ya dan skor 0 menunjukkan jawaban tidak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 10 dan gambar 15, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 11. Hasil Perhitungan Pada Aspek Komik Digital Memberi Kemudahan dan Pemahaman

No	Komik Digital Memberi Kemudahan dan Pemahaman	f	%
1	Ya	65	87%
2	Tidak	10	13%
Jumlah		75	100%

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diartikan bahwa komik digital memberi kemudahan dan pemahaman mayoritas responden menjawab dengan kategori ya sebanyak 65 responden sebesar 87%, dan menjawab dengan kategori tidak sebanyak 10 responden sebesar 13%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut penilaian responden yang mengunjungi blog secara online menilai bahwa komik digital mampu memberi kemudahan dan pemahaman bagi pembaca.

d. Aspek Remaja Melupakan Etiket Makan di Dalam Keluarga

Berdasarkan perhitungan data pada 75 responden yang mengunjungi blog secara online, identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data

penelitian dengan skala dengan rentang data 0 sampai dengan 1. Skor 1 menunjukkan jawaban ya dan skor 0 menunjukkan jawaban tidak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 11 dan gambar 16, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 12. Hasil Perhitungan Pada Aspek Remaja Melupakan Etiket Makan di Dalam Keluarga

No	Remaja Melupakan Etiket Makan Di Dalam Keluarga	f	%
1	Ya	61	81%
2	Tidak	14	19%
Jumlah		75	100%

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diartikan bahwa remaja melupakan etiket makan di dalam keluarga mayoritas responden menjawab dengan kategori ya sebanyak 61 responden sebesar 81%, dan menjawab dengan kategori tidak sebanyak 14 responden sebesar 19%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut penilaian responden yang mengunjungi blog secara online menilai bahwa remaja dianggap sudah melupakan etiket makan di dalam keluarga.

e. Aspek Pentingnya Etiket Makan Di Dalam Keluarga

Berdasarkan perhitungan data pada 75 responden yang mengunjungi blog secara online, identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala dengan rentang data 0 sampai dengan 1. Skor 1 menunjukkan jawaban ya dan skor 0 menunjukkan jawaban tidak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 12 dan gambar 17, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 13. Hasil Perhitungan Pada Aspek Pentingnya Etiket Makan di Dalam Keluarga

No	Pentingnya Etiket Makan di Dalam Keluarga	f	%
1	Ya	66	85%
2	Tidak	12	15%
Jumlah		75	100%

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diartikan bahwa pentingnya etiket makan di dalam keluarga mayoritas responden menjawab dengan kategori ya sebanyak 66 responden sebesar 85%, dan menjawab dengan kategori tidak sebanyak 12 responden sebesar 15%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut penilaian responden yang mengunjungi blog secara online menilai bahwa etiket makan penting diterapkan di dalam lingkungan keluarga.

f. Aspek Kemenarikan Komik Etiket Makan

Berdasarkan perhitungan data pada 75 responden yang mengunjungi blog secara online, identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 13 dan gambar 18, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 14. Hasil Perhitungan Pada Aspek Kemenarikan Komik Etiket Makan

No	Kemenarikan Komik Etiket Makan	f	%
1	Sangat Baik	26	35%
2	Baik	34	45%
3	Cukup	11	15%
4	Jelek	4	5%
Jumlah		75	100%

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diartikan bahwa kemenarikan komik etiket makan mayoritas responden menilai dengan kategori sangat baik sebanyak 26 responden sebesar 35%, dengan kategori baik sebanyak 34 responden sebesar 45%, dengan kategori cukup sebanyak 11 responden sebesar 15%, dan dengan kategori jelek sebanyak 4 responden sebesar 5%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut penilaian responden yang mengunjungi blog secara online menilai bahwa komik etiket makan berada pada kategori baik.

2. Karakteristik Responden Yang Mengunjungi Blog Komik etiket Makan

Analisis deskriptif karakteristik responden dalam penelitian ini berdasarkan karakteristik yang ditinjau dari jenis kelamin, usia, pekerjaan, status, jumlah anak, usia anak, jenis pelanggaran aturan makan yang sering dilakukan anak. Deskripsi karakteristik responden disajikan sebagai berikut.

a. Jenis Kelamin

Deskripsi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin disajikan pada tabel berikut.

Tabel 15. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Usia	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-laki	30	40%
Perempuan	45	60%
Jumlah	75	100,00

Tabel 14 di atas menunjukkan bahwa responden yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 30 orang (40%), dan responden yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 45 orang (60%). Jadi, dapat

disimpulkan bahwa mayoritas responden yang mengunjungi blog secara online berjenis kelamin perempuan (60%).

b. Usia

Deskripsi karakteristik responden berdasarkan usia disajikan pada tabel berikut.

Tabel 16. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Persentase (%)
< 25 Tahun	15	20%
25-30 Tahun	29	39%
30-35 Tahun	31	41%
T Jumlah	75	100,00

abel 15 di atas menunjukkan bahwa responden yang berusia kurang dari 25 tahun sebanyak 15 orang (20%), responden yang berusia antara 25-30 tahun sebanyak 29 orang (39%), dan responden yang berusia antara 30-35 tahun sebanyak 31 orang (41%). Jadi, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden yang mengunjungi blog secara online berusia antara 30-35 tahun sebesar 41%.

c. Pekerjaan

Deskripsi karakteristik responden berdasarkan pekerjaan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 17. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Pekerjaan	Frekuensi	Persentase (%)
IRT	14	19%
Mahasiswa	14	19%
PNS	17	23%
Karyawan Swasta	14	19%
Wirausaha	16	21%
Jumlah	75	100,00

Tabel 16 di atas menunjukkan bahwa responden dengan pekerjaan sebagai ibu rumah tangga (IRT) sebanyak 14 orang (19%),

responden dengan pekerjaan sebagai mahasiswa sebanyak 14 orang (19%), responden dengan pekerjaan PNS sebanyak 17 orang (23%), responden dengan pekerjaan karyawan swasta sebanyak 14 orang (19%), dan responden dengan pekerjaan wiraswasta sebanyak 16 orang (21%). Jadi dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden yang mengunjungi blog secara online bekerja sebagai PNS sebesar 23%.

d. Status

Deskripsi karakteristik responden berdasarkan status disajikan pada tabel berikut.

Tabel 18. Karakteristik Responden Berdasarkan Status

Status	Frekuensi	Persentase (%)
Lajang	10	13%
Menikah	58	77%
Cerai	7	9%
Jumlah	75	100,00

Tabel 17 di atas menunjukkan bahwa responden dengan status menikah sebanyak 10 orang (13%), dengan status menikah sebanyak 58 orang (77%), dan dengan status cerai sebanyak 7 orang (9%). Jadi, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden yang mengunjungi blog secara online memiliki status menikah sebesar 77%.

e. Jumlah Anak

Deskripsi karakteristik responden berdasarkan jumlah anak disajikan pada tabel berikut.

Tabel 19. Karakteristik Responden Berdasarkan Jumlah Anak

Jumlah Anak	Frekuensi	Persentase (%)
1 Anak	27	36%
2 Anak	21	28%
3 Anak	7	9%
> 3 Anak	10	13%
Belum Punya Anak	10	13%
Jumlah	75	100,00

Tabel 18 di atas diketahui bahwa mayoritas responden dengan 1 anak sebanyak 27 orang (36%); responden dengan 2 anak sebanyak 21 orang (28%); responden dengan 3 anak sebanyak 7 orang (9%); responden dengan lebih dari 3 anak sebanyak 10 orang (13%); dan responden belum punya anak sebanyak 10 orang (13%). Jadi, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden yang mengunjungi blog secara online mempunyai 1 anak sebesar 36%.

f. Usia Anak

Deskripsi karakteristik responden berdasarkan jumlah anak disajikan pada tabel berikut.

Tabel 20. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Anak

Usia Anak	Frekuensi	Persentase (%)
< 3 Tahun	14	19%
3-5 Tahun	17	23%
6-8 Tahun	17	23%
9-10 Tahun	12	16%
> 11 Tahun	15	20%
Jumlah	75	100,00

Tabel 19 di atas diketahui bahwa mayoritas responden dengan usia anak kurang dari 3 tahun sebanyak 14 orang (19%); responden dengan usia anak antara 3-5 tahun sebanyak 17 orang (23%); responden dengan usia anak antara 6-8 tahun sebanyak 17 orang

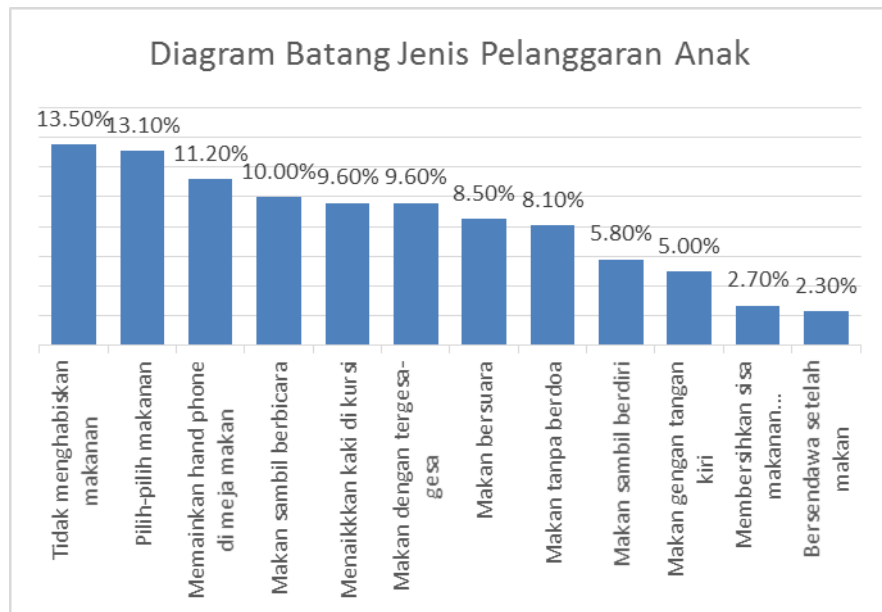
(23%); responden dengan usia anak antara 9-10 tahun sebanyak 12 orang (16%); dan responden dengan usia anak lebih dari 11 tahun sebanyak 15 orang (20%). Jadi, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden yang mengunjungi blog secara online mempunyai anak berusia antara 3-5 tahun dan usia antara 6-8 tahun sebesar 23%.

g. Jenis Pelanggaran Aturan Makan Yang Sering Dilakukan Anak

Deskripsi karakteristik responden berdasarkan jenis pelanggaran yang sering dilakukan anak disajikan pada tabel berikut.

Tabel 21. Jenis Pelanggaran Yang Dilakukan Oleh Anak

No	Jenis Pelanggaran	Prosentase
1	Tidak menghabiskan makanan	13.5%
2	Pilih-pilih makanan	13.1%
3	Memainkan hand phone di meja makan	11.2%
4	Makan sambil berbicara	10.0%
5	Menaikkkan kaki di kursi	9.6%
6	Makan dengan tergesa-gesa	9.6%
7	Makan bersuara	8.5%
8	Makan tanpa berdoa	8.1%
9	Makan sambil berdiri	5.8%
10	Makan gengan tangan kiri	5.0%
11	Membersihkan sisa makanan menggunakan tusuk gigi dengan ceroboh	2.7%
12	Bersendawa setelah makan	2.3%
	Total	258



Gambar 16. Diagram Batang Jenis Pelanggaran Anak

Pelanggaran yang banyak dilakukan yaitu tidak menghabiskan makanan, hal ini disebabkan banyaknya responden yang mengunjungi blog mempunyai anak berusia 3-5 tahun, dan 6-8 tahun, sehingga usia anak mereka masuk kategori batita, balita, dan awal SD.

C. Kajian Produk

Berikut saran yang disampaikan oleh para ahli, yaitu:

Tabel 22. Saran Dari Para Ahli

No.	Saran	Tindak lanjut
1.	Para ahli menyarankan untuk menambah materi, kasus atau kejadian, serta mengidentifikasi kembali pelanggaran-pelanggaran yang sering terjadi pada saat makan, serta merubah beberapa dialog dalam skrip.	Sudah diperbaiki mengikuti saran para ahli. Penambahan kasus atau kejadian mengambil waktu makan malam, sehingga dalam komik terdapat 2 kasus yaitu pada saat sarapan dan makan malam, penambahan pelanggaran yang sering terjadi pada saat makan, dan merubah beberapa dialog yang telah direvisi.

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa mayoritas saran dari para Ahli berkaitan dengan materi yang terdapat pada komik. Saran yang diberikan diterima dengan baik oleh penulis dan dilakukan revisi sesuai dengan saran yang di berikan oleh para Ahli.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Etiket Makan Di Dalam Keluarga

Proses pengembangan etika makan di dalam keluarga diawali dengan mengumpulkan sumber-sumber materi etika makan di dalam keluarga dari berbagai sumber, yaitu buku, internet maupun observasi. Penggunaan ketiga sumber tersebut ditujukan agar materi yang disajikan dalam komik digital etika makan di dalam keluarga lengkap serta berdasarkan sumber yang terpercaya serta sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Setelah sumber bacaan dan hasil observasi terkumpul, langkah selanjutnya adalah merancang synopsis cerita dan scenario (plot) komik sesuai dengan sumber. Cerita dalam komik digital etika makan tersebut dibuat dengan situasi keluarga kecil yang sedang meluangkan waktu untuk sarapan bersama, dengan beberapa materi yang menerangkan bahwa seorang anak melanggar etika makan ketika berada di meja makan disertai beberapa adegan lucu sehingga saat membaca komik tersebut, pembaca tidak akan bosan.

Produk kimik dibuat dengan teknik hybrid. Teknik hybrid yaitu perpaduan antara teknik manual dan digital. Teknik manual digunakan saat membuat sketsa, dan teknik digital digunakan untuk menyelesaikan gambar jadi. Teknik hybrid digunakan karena dirasa lebih mudah dan praktis. Dengan

teknik hybrid tersebut, proses pembuatan komik etika makan di dalam keluarga melewati beberapa langkah. Langkah pertama pembuatan produk adalah membuat sketsa. Dalam pembuatan sketsa, layout dan komposisi gambar serta balon kata dipertimbangkan dengan seksama agar tersusun rapi dan tidak membingungkan. Pembuatan sketsa dilakukan secara manual menggunakan kertas HVS ukuran B5 dan pensil 2B. ukuran kertas sketsa dibuat 2x lebih besar daripada ukuran kertas hvs biasa, hal ini bertujuan agar gambar komik memiliki hasil yang maksimal dan menghindari kerusakan gambar (gambar pecah). Kelemahan proses ini memakan waktu yang cukup lama dan rumit.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Uki Inawati Rizki Amalia (2012) dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Komik Digital Untuk Pembelajaran Perawatan Periferal Bagi Siswa Kelas X SMKN 3 Malang Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012". Pengambilan data yang dilakukan dengan menggunakan angket validasi, tes hasil belajar, dan tes praktik, untuk pengembanagn media komik dilakukan pada ahli media, ahli materi, kemudian data diolah untuk mengetahui tingkat kevalidan dan keefektifan media komik digital ini. Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan menunjukkan bahwa komik layak digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan media komik digital dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian terletak pada model pengembangan dan pada nilai karakter yang digunakan sebagai basis pengembangan media.

a. Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian dari tingkat kelayakan komik digital etiket makan di dalam keluarga menurut ahli media termasuk pada kategori sangat layak. Pada kemenarikan komik etiket makan pada keluarga dengan mendapat penilaian baik dari responden. Artinya, komik menarik bagi para pengunjung blog dan mudah dipahami serta terbaca secara sistematis. Media adalah perantara yang mengantarkan materi (sumber pesan) kepada penerima pesan. Pembelajaran dinyatakan efektif apabila dengan menggunakan media yang tepat karena dengan adanya media pembaca komik digital dapat lebih memahami materi yang disampaikan melalui komik digital. Selanjutnya gambar yang dipakai menarik, gambar yang digunakan dapat menggugah rasa penasarannya pembaca, bahasa yang digunakan baik, serta materi dapat terbaca secara sistematis. Dengan demikian kelayakan komik digital etiket makan di dalam keluarga dapat diaplikasikan dan digunakan untuk membantu orang tua mengenalkan aturan makan pada anak.

b. Ahli Materi

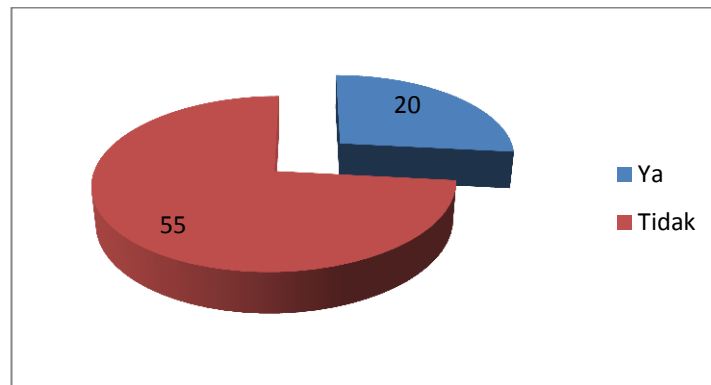
Hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa tingkat kelayakan komik digital etiket makan di dalam keluarga menurut ahli materi termasuk pada kategori sangat layak. Pada aspek kesesuaian materi sesuai dengan aturan makan pada standar nasional dan internasional. Aspek kualitas isi materi pada komik dapat membantu pembaca untuk mengatasi kesulitan belajar etiket makan pada anak di dalam keluarga. Selanjutnya pemilihan

kasus atau kejadian yang diangkat sebagai konflik dan cerita yaitu pada sarapan dan makan malam sangat sesuai dengan kondisi pada saat ini, dimana sebuah keluarga bisa berkumpul, makan bersama pada saat sarapan dan makan malam, dikarenakan pada makan siang anggota keluarga masih sibuk dengan aktivitas masing-masing di luar rumah. Dengan demikian kelayakan komik digital etiket makan di dalam keluargadapat diaplikasikan dan digunakan untuk membantu orang tuamengenalkan aturan makan pada anak.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Menggunakan Komik Digital Sebagai Etiket Makan di Dalam Keluarga

a. Kesempatan Orang Tua Mengajarkan Etiket Makan Pada Anak

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kesempatan orang tua mengajarkan etiket makan pada anak mayoritas responden menjawab dengan kategori tidak sempat sebanyak 55 responden sebesar 73%, dan menjawab dengan kateri ya (masih sempat) sebanyak 20 responden sebesar 27%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut penilaian responden yang mengunjungi blog secara online menilai bahwa mayoritas orang tua tidak mempunyai kesempatan mengajarkan etiket makan di dalam keluarga kepada anaknya karena kseibukan mereka. Orang tua mengakui bila kesibukan mereka menghalangi para orang tua untuk mengajarkan etiket makan di dalam keluarganya kepada anaknya, sehingga para orang tua merasa bersalah jika anak-anak mereka memang kurang memahami etiket makan di dalam keluarga. Berikut penggambaran hasil kelayakan komik pada aspek kesempatan orang tua mengajarkan etiket makan dapat dilihat pada gambar berikut ini.



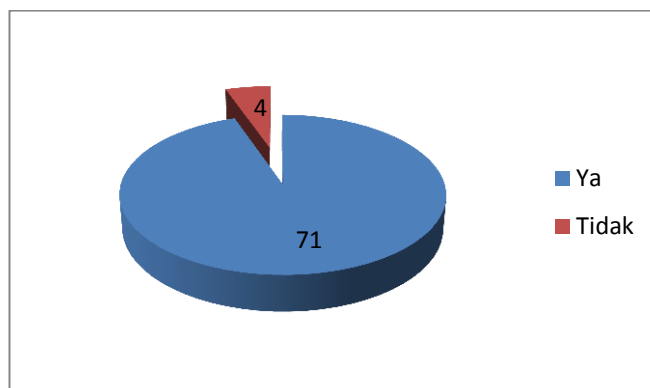
Gambar 17. *Pie Chart* Aspek Kesempatan Orang Tua Mengajarkan Etiket Makan

Banyak orang tua yang tak memperhatikan hal ini, padahal sesungguhnya etiket makan bukanlah sekedar memahami etiket makan belaka. Bila diajarkan sejak dini, kebiasaan makan yang baik juga akan mendorong terbentuknya sikap-sikap positif seperti kesopanan, kontrol diri, serta rasa hormat dan menghargai orang lain. Apalagi secara alamiah, anak-anak biasanya makan dengan berantakan. Mereka suka makan sembari ngobrol, menggerakkan tubuh, atau meraih makanan sembarangan. Sebaiknya etiket makan diajarkan saat anak mulai memahami apa yang Anda katakan. Dan lagi-lagi, ini bukanlah proses yang singkat, anak selalu memerlukan bimbingan dan perlu diingatkan sampai akhirnya ia dapat mempraktekkannya dengan baik. Cara terbaik tentu saja memberi masukan positif. Beri pujian saat ia melakukannya dengan benar, dan bila ia melakukan kesalahan, jangan beri reaksi negatif namun beri tahu dengan lembut bagaimana yang seharusnya.

b. Kebermanfaatan Komik Bagi Orang Tua

Berdasarkan penelitian diketahui bahwa kebermanfaatan komik bagi orang tua mayoritas responden menjawab dengan kategori ya sebanyak 71

responden sebesar 95%, dan menjawab dengan kateri tidak sebanyak 4 responden sebesar 5%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut penilaian responden yang mengunjungi blog secara online menilai bahwa komik digital tentang etiket makan di dalam keluarga bermanfaat bagi orang tua. Berikut penggambaran hasil kelayakan komik pada aspek kebermanfaatan komik bagi orang tua dapat dilihat pada gambar berikut ini.



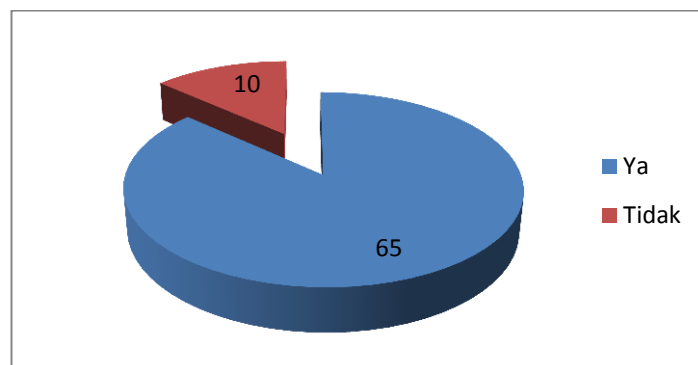
Gambar 18. *Pie Chart* Aspek Kebermanfaatan Komik Bagi Orang Tua

Komik digital adalah komik yang berbentuk format digital berbasis elektronik yang tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun didalamnya dapat disisipkan game, animasi, film, atau aplikasi lainnya yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpanannya dapat dilakukan secara online ataupun melalui gadget tertentu. Sehingga dapat diartikan komik digitas tersebut memberikan manfaat kepada orang tua dalam mengejarkan etiket makan di dalam keluarga.

c. **Komik Digital Memberi Kemudahan Dan Pemahaman**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa komik digital memberi kemudahan dan pemahaman mayoritas responden menjawab dengan kategori ya sebanyak 65 responden sebesar 87%, dan menjawab dengan

kategori tidak sebanyak 10 responden sebesar 13%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut penilaian responden yang mengunjungi blog secara online (*jogjavectordesign.com*) menilai bahwa komik digital mampu memberi kemudahan dan pemahaman bagi pembaca. Berikut penggambaran hasil kelayakan komik pada komik digital memberi kemudahan dan pemahaman dapat dilihat pada gambar berikut ini.



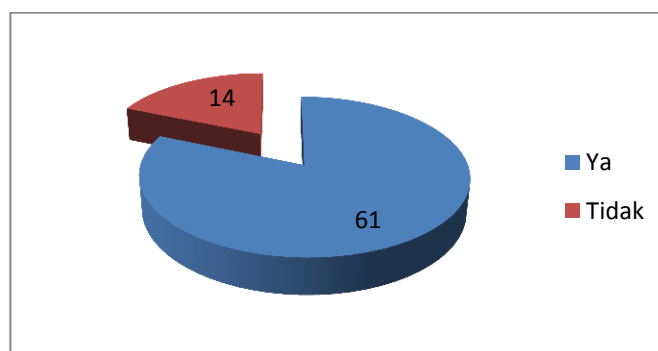
Gambar 19. *Pie Chart* Aspek Komik Digital Memberi Kemudahan Dan Pemahaman

Pada saat ini, perkembangan media sangat pesat dan telah menjadi inovasi baru dalam dunia pendidikan. Tidak terkecuali bagi perkembangan media grafis. Komik merupakan salah satu media grafis yang digunakan dalam dunia pendidikan, berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, menarik minat dan perhatian anak, menumbuhkan perasaan senang, membangkitkan rasa ingin tahu, memotivasi anak untuk belajar, dan lain-lain. Oleh karena itu, adanya komik digital member kemudahan dan pemahaman kepada pembaca dalam mempelajari aturan makan. Kemudahan dalam mengakses komik digital pun menjadi kelebihanannya. Komik digital dapat di temukan di blog, dengan alamat *jogjadesignvectoris.com* dan akan muncul di laman pertama paling atas. Komik digital juga bisa di bagikan kembali ke media

social lainnya, seperti *facebook*, *twitter*, *google+*, dan lainnya menggunakan menu *share it* yang sudah disediakan.

d. Remaja Melupakan Etiket Makan Di Dalam Keluarga

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa remaja melupakan etiket makan di dalam keluarga mayoritas responden menjawab dengan kategori ya sebanyak 61 responden sebesar 81%, dan menjawab dengan kategori tidak sebanyak 14 responden sebesar 19%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut penilaian responden yang mengunjungi blog secara online menilai bahwa remaja dianggap sudah melupakan etiket makan di dalam keluarga, hal ini disebabkan kurangnya pembelajaran mengenai etiket makan yang di dapat orang tua, serta orang tua tidak mempunyai kesempatan untuk mengajarkan etiket makan kepada anaknya sejak dini sehingga menginjak usia dewasa para remaja tidak mengikuti etiket makan yang baik di dalam keluarga, bahkan sering melakukan pelanggaran dan orang tua hanya menganggap pelanggaran etiket makan di dalam keluarga sebagai hal yang wajar. Berikut penggambaran hasil kelayakan komik pada aspek remaja melupakan etiket makan di dalam keluarga dapat dilihat pada gambar berikut ini.



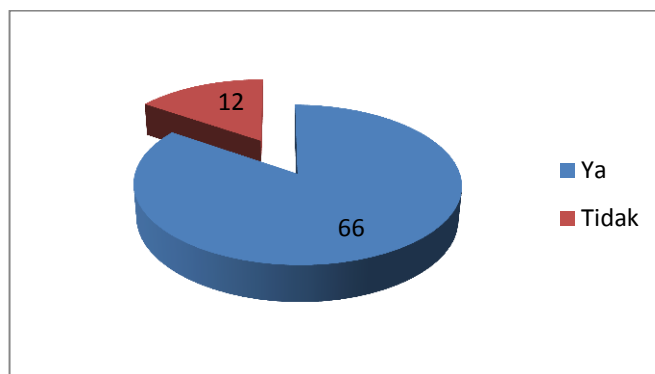
Gambar 20. *Pie Chart* Aspek Remaja Melupakan Etiket Makan di Dalam Keluarga

Derasnya arus globalisasi membawa dampak tersendiri bagi masyarakat Indonesia. Salah satu dampak negatif yang tidak dapat dielakkan lagi adalah mulai bergesernya budaya timur dengan budaya barat. Jika mampu menunjukkan sopan santun di meja makan, sebenarnya secara tidak langsung menunjukkan kualitas pergaulan, intelektualitas dan etika pergaulan seseorang. Etika makan tidak dibentuk secara tiba-tiba. Kualitas etika makan harus dilakukan sejak usia anak dan remaja. Akan tetapi faktor kesibukan orang tua yang tinggi terkadang melupakan pentingnya etiket makan bagi anaknya. Sehingga, banyak remaja yang saat ini sudah mengabaikan aturan makan yang baik dan benar. Hal ini merupakan dampak dari kurangnya pendampingan orang tua sewaktu kecil dan kurangnya penanaman nilai-nilai etiket makan di dalam keluarga. Dengan kebiasaan sehari-hari dengan melakukan etika makan yang baik maka merupakan proses pembelajaran yang sangat baik. Bila etika makan dibentuk secara instan maka akan menghasilkan kualitas etika makan yang canggung dan tidak luwes. Bila seseorang diundang di sebuah restoran terkenal atau jamuan makan malam resmi dengan meja makan yang sudah di setting sedemikian rupa harus mengikuti aturan etika makan yang baik.

e. Pentingnya Etiket Makan Di Dalam Keluarga

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diartikan bahwa pentingnya etiket makan di dalam keluarga mayoritas responden menjawab dengan kategori ya sebanyak 66 responden sebesar 85%, dan menjawab dengan kategori tidak sebanyak 12 responden sebesar 15%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut penilaian responden yang mengunjungi blog

secara online menilai bahwa etiket makan penting diterapkan di dalam lingkungan keluarga karena waktu berkumpul pada saat makan bersama keluarga merupakan waktu yang tepat untuk sharing, diskusi, mengobrol, dan mengenal anggota keluarga satu dan yang lainnya secara dekat. Berikut penggambaran hasil kelayakan komik pada aspek pentingnya etiket makan di dalam keluarga dapat dilihat pada gambar berikut ini.



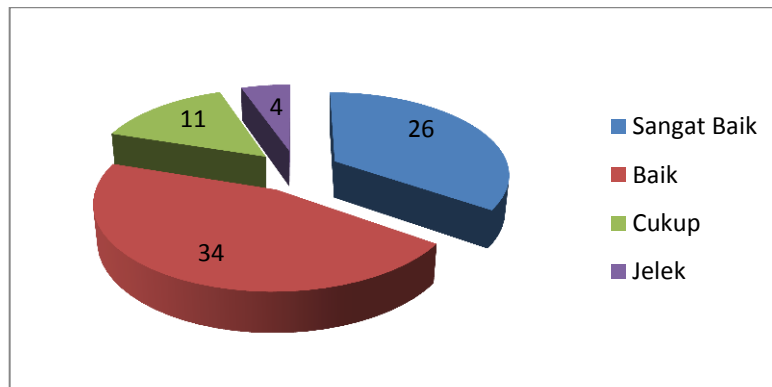
Gambar 21. *Pie Chart* Aspek Pentingnya Etiket Makan di Dalam Keluarga

Etiket mempunyai arti penting dalam kehidupan manusia pada umumnya, yaitu sebagai salah satu pelengkap hubungan antara manusia yang satu dengan yang lain atau masyarakat. Kemanapun orang pergi akan selalu berhadapan dengan apa yang dinamakan etiket yaitu sesuatu yang harus dilakukan oleh seseorang sebagai salah satu bagian dari masyarakat yang beradab. Dengan adanya etiket ini diharapkan tiap orang menjadi lebih baik, lebih dewasa, lebih memahami kehidupan, lebih toleran terhadap sesamanya, lebih berfikiran luas sesuai dengan perkembangan zaman.

f. Kemenarikan Komik Etiket Makan

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diartikan bahwa kemenarikan komik etiket makan mayoritas responden menilai dengan

kategori sangat baik sebanyak 26 responden sebesar 35%, dengan kategori baik sebanyak 34 responden sebesar 45%, dengan kategori cukup sebanyak 11 responden sebesar 15%, dan dengan kategori jelek sebanyak 4 responden sebesar 5%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut penilaian responden yang mengunjungi blog secara online menilai bahwa komik etiket makan berada pada kategori baik. Berikut penggambaran hasil kelayakan komik pada aspek kemenarikan komik etiket makan dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 22. *Pie Chart* Aspek Kemenarikan Komik Etiket Makan

Komik merupakan gambar yang membuat cerita mudah diserap atau dipahami, sementara itu teks membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah untuk diikuti dan diingat. Minimnya pembelajaran dalam etiket makan membuat komik digital menjadi menarik bagi kalangan pembaca untuk menjelaskan aturan makan yang baik dan benar pada anak dalam lingkungan keluarga.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Proses pengembangan etiket makan di dalam keluarga mengacu pada jenis penelitian Research and Development (R & D) dengan menggunakan model 4D. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: (1) *Define* (pendefinisian) terdiri dari analisis kebutuhan yaitu menentukan masalah dasar dalam pembelajaran etiket makan di dalam keluarga, analisis konsep bertujuan untuk menetapkan konsep yang sudah direncanakan, dan mempersiapkan untuk perancangan, mulai dari ide/ gagasan, alur cerita, materi pembelajaran, pengumpulan referensi dilakukan dengan cara observasi secara langsung ke lapangan maupun observasi secara online dan mencari sumber dari buku dan internet serta spesifikasi tujuan dengan tujuan orang tua mampu memilih media pembelajaran komik digital sebagai media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan; (2) *Design* (perancangan) terdiri dari penyusunan alur cerita dengan mengambil cerita sarapan pagi bersama dan makan malam bersama sehingga keluarga dapat berkumpul, konflik cerita dalam komik diambil dari observasi mengenai pelanggaran-pelanggaran etiket makan yang meliputi tidak menghabiskan makanan, pilih-pilih makanan, memainkan *handphone* saat makan, makan sambil berbicara, menaikkan kaki di kursi, makan dengan tergesa-gesa, makan dengan bersuara, makan tanpa berdoa,

makan sambil berdiri, makan dengan tangan kiri, membersihkan makanan menggunakan tusuk gigi dengan ceroboh, dan bersendawa setelah makan, pemilihan media menggunakan blog sebagai sarana mempublish komik digital, pemilihan format JPG sebagai format gambar komik digital yang cocok untuk web ,dan rancangan awal sesuai tahap pembuatan komik secara teknik hybrid; (3) *Develop* (pengembangan) terdiri dari validasi ahli materi dan ahli media sehingga akan terkumpul data kelayakan dan realibilitas instrumen, revisi I, evaluasi ahli materi dan ahli media, revisi II, produk komik digital; (4) *Disseminate* (penyebaran) terdiri dari publiosh komik digital ke dalam blog dan *share it* yaitu penyebarluasan kembali ke media social lainnya.

2. Penilaian kelayakan media pembelajaran menggunakan komik digital sebagai etiket makan di dalam keluarga dari ahli materi adalah sangat layak; dan penilaian ahli media adalah sangat layak. Penilaian responden antara lain a) kesempatan orang tua mengajarkan etiket makan pada anak mayoritas responden menjawab dengan kategori tidak sempat, b) kebermanfaatan komik bagi orang tua mayoritas responden menjawab dengan kategori ya, c) komik digital memberi kemudahan dan pemahaman mayoritas responden menjawab dengan ya, d) remaja melupakan etiket makan di dalam keluarga mayoritas responden menjawab dengan kategori ya, e) pentingnya etiket makan di dalam keluarga mayoritas responden menjawab dengan kategori ya, f) kemenarikan komik etiket makan mayoritas responden menilai dengan kategori baik.

B. Keterbatasan Penelitian

1. Minimnya sumber teks bacaan mengenai etiket makan di dalam keluarga.
2. Komik etiket makan di dalam keluarga merupakan komik yang peneliti buat pertama kali, sehingga peneliti mengalami kendala dalam penggunaan dan memahami aplikasi blog yang digunakan.
3. Teknik pewarnaan komik pada tahap pembuatan sketsa butuh waktu yang relatif lama dan ketelitian supaya warna yang dihasilkan maksimal.
4. Basic keilmuan terhadap proses pembuatan komik digital terbatas ketatabogaan, sehingga perlu belajar mengenai pemrograman pembuatan komik digital.
5. Pemanfaatan blog sebagai media penyebaran, sehingga membutuhkan bantuan pada blogger.
6. Kemampuan orang tua yang berbeda-beda dalam menggunakan internet.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas maka dapat disampaikan saran sebagai berikut:

1. Penggunaan komik digital etiket makan ini hendaknya diterapkan pada pembelajaran supaya anak dan remaja mengetahui aturan dan tata cara makan yang baik dan benar sesuai dengan aturan makan yang seharusnya.
2. Peran orang tua menyeleksi media pembelajaran yang di publish melalui internet.
3. Orang tua sebaiknya tetap meluangkan waktunya dalam mengajarkan anak-anaknya tentang pentingnya etiket makan di dalam keluarga.

4. Perlu adanya pembelajaran lain dengan menggunakan layanan internet, supaya orang tua akan terbiasa dalam penggunaan internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Qodir Badran. 1971. Terjemah Syaikh Muwafaq Muallif al-Mughni Dalam al-Mughni. Beirut- Libanon: Dar al Kutub al-Ilmiyah.
- Agung Herutomo. 2010. *Conquering Web 2.0*. Jakarta: PT Elex media Komputindo.
- Ahmad Hafiz Aziz. 2009. *Kenapa Komik Digital; Indonesia ICT Award 2009*. (https://www.academia.edu/1721061/Kenapa_Komik_Digital diakses pada tanggal 29 Desember 2015).
- Ahmad, Hafiz dan Alvanov Zpalanzani. 2005. "Manga: Invisible Cultural 'Imperialism' Through Popular Medium." 23 April 2016. http://www.fsrđ.itb.ac.id/wp-content/uploads/04-full-paper_comic-cultural-imperialism.pdf
- Arief S. Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bertens, K. 2002. *Etika*. Jakarta: Gramedia.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dedy Izham. 2012. *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*. Malang: Ilmu Komputer.
- Deni Darmawan. 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Depdikbud. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dina Indriana. 2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Eisner, Will. 1993. *Comics and Sequential Art*. New York: W.W. Norton & Company.
- Eka Arif Nugraha, dkk. 2013. Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD. *Jurnal. Unnes Physics Education Journal* Vol 2 No. 1.
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.

- Gween Solomon. 2011. *Web 2.0 Panduan Bagi Para Pendidik*. Jakarta: PT. Indek.
- Ijang Permana Sidik. 2013. Efektivitas Media Komik Digital Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Maharsi Indiria. 2010. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- McCloud, Scoot. 2001. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- McCloud, Scott, 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Collins & Kitchen Sink Press.
- Muchsin, B., Sulthon, M., & Wahid, A. 2010. *Pendidikan Humanistik: Alternatif Pendidikan Pembebasan Anak*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mutiara 6. *Adab Tata Cara Makan dan Minum dalam pandangan Islam*. Lentera Hati.
- Nana Sudjana. 2012. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2002. *Media Pendidikan*. Bandung: Aditya Bakti.
- Oya Suryana. 2008. *Membangun Blog Wordpress*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Peter dan Olson. 2000. *Consumer Behavior & Marketing Strategy*. McGraw Hill: USA.
- Rachman Hakim. 2010. *Cara Cerdas Mengelola Blog*. Jakarta: PT Elex media Komputindo.
- Richard, Sihite. 2005. *Food Service*. Surabaya : SIC
- Saepuloh. 2008. *Belajar Corel Draw X3 Versi 13*. www.IlmuKomputer.com. Diakses pada 20 Desember 2015.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R n D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo Soenarto. 2008. Pembelajaran Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Hasil Belajar. *Jurnal*. UNY.

- Tahiyatul Izza. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek (Cerpen) Kelas IX Semester Ganjil Di SMP Negeri 4 Malang. *Skripsi*. Universitas Negeri Malang
- Teguh Wahyono. 2009. *Blogspot*. Cetakan Kedua. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Thiagarajan & Semmel. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana: Indiana University.
- Uki Inawati Rizki Amalia. 2012. Pengembangan Komik Digital Untuk Pembelajaran Perawatan Periferal Bagi Siswa Kelas X SMKN 3 Malang Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012. *Skripsi*. Universitas Negeri Malang
- Wallendorf & Reilly, Mowen. 1995. *Consumer Behavior fifth edition*. Prentice-hall: Upper Saddle River, New Jersey.
- Wawan Rusmawan. *Urgensi Media Pembelajaran dalam KBM*. (<http://www.lpmpjabar.go.id/index.php/artikel/208-urgensi-media-pembelajaran-dalam-kbm>, diakses 22 Desember 2015)
- Yudha Yudhanto. 2007. *Kecanggihan dan Kelebihan Adobe Photoshop*. Ilmu Komputer.org.

LAMPIRAN

Lampiran I :

- 1. Lembar observasi secara online**
- 2. Lembar observasi wawancara**
- 3. Hasil wawancara dengan orang tua di rumah makan**
- 4. Hasil wawancara dengan orang tua di rumah**
- 5. Lembar kuesioner penelitian**

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
ETIKET MAKAN DI DALAM KELUARGA**

LEMBAR OBSERVASI

1. Usia Berapakah putra/putrinya?
2. Sudahkah orang tua mengajarkan etika makan kepada anak?
(Jika iya Kapan? Seberapa sering hal itu dilakukan?)
(Jika tidak, mengapa?)
3. Apa yang ibu ketahui tentang etika makan?
4. Seberapa penting etika makan menurut ibu harus diajarkan kepada anak?
5. Sejak kapan etiket makan harus mulai dikenalkan kepada anak menurut ibu?
6. Sebutkan contoh pelanggaran etika makan yang pernah dilakukan oleh anak ibu?

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ETIKET MAKAN DI DALAM KELUARGA

HASIL WAWANCARA DENGAN ORANG TUA

(LOKASI: GOR Klebengan, PIZZA HUT, BALE RAOS, BEBEK TEPI SAWAH,
ROASTER BEER, Olive Chicken)

1. Usia Berapakah putra/putrinya?

- Zahraa : Usia 4 tahun
- Lila : Usia 5 tahun
- Raka : Usia 9 tahun
- Erick : Usia 10 tahun
- Nissa : Usia 11 tahun
- Hanif : Usia 15 tahun
- Nurul : Usia 13 tahun

Berdasarkan hasil wawancara di atas disimpulkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini memiliki anak berusia antara 4-13 tahun.

2. Sudahkah orang tua mengajarkan etika makan kepada anak?

- Zahraa : Sudah mbak, sejak usia anak PAUD, setiap makan selalu kami ingatkan.
- Lila : Sudah dari kecil mbak, biasanya kalau sedang makan kita ajarkan.
- Raka : Dari kecil sudah kita ajarkan, tidak terlalu sering kan sudah besar juga mbak, sudah 9 tahun.
- Erick : Dari anak saya masuk PAUD sudah mulai saya ingatkan, tidak terlalu sering masih anak-anak juga mbak.

- Nissa : Belum begitu serius mengajarkan mbak, paling hal-hal sepele makan harus dengan tangan kanan. Soalnya disekolah sudah di ajarkan.
- Hanif : Sangat sering mbak, soalnya suka meniru gaya makan teman-temannya yang kurang sopan.
- Nurul : Sejak masih kecil, tidak terlalu sering tergantung situasi kondisi.

Berdasarkan hasil wawancara di atas disimpulkan bahwa mayoritas orang tua sudahh mengajarkan etiket makan sedari kecil, meskipun frekuensinya ada yang serin dan kadang-kadan disesuaikan dengan kondisi siswa.

3. Apa yang ibu ketahui tentang etika makan?

- Zahraa : semacam tata cara makan.
- Lila : semacam adab makan.
- Raka : cara makan.
- Erick : adab sopan santun dalam makan.
- Nissa : tata cara makan.
- Hanif : tata cara makan.
- Nurul : tata cara makan.

Berdasarkan hasil wawancara di atas disimpulkan bahwa mayoritas orang tua sudah mengerti tentang pengertian etiket makan yaitu tata cara makan.

4. Seberapa penting etika makan menurut ibu harus diajarkan kepada anak?

- Zahraa : Sangat penting
- Lila : Sangat penting.
- Raka : Sangat penting.

- Erick : Sangat penting.
- Nissa : Sangat penting.
- Hanif : Sangat penting.
- Nurul : Sangat penting.

Berdasarkan hasil wawancara di atas disimpulkan bahwa mayoritas orang tua menganggap etiket makan penting harus diajarkan.

5. Sejak kapan etiket makan harus mulai dikenalkan kepada anak menurut ibu?

- Zahraa : Sedari kecil
- Lila : Sedari kecil.
- Raka : Sedari kecil.
- Erick : Sedari kecil.
- Nissa : Sedari kecil.
- Hanif : Sedari kecil.
- Nurul : Sedari kecil.

Berdasarkan hasil wawancara di atas disimpulkan bahwa mayoritas orang tua menganggap etiket makan harus mulai dikenalkan kepada anak sejak masih kecil atau anak-anak.

6. Sebutkan contoh pelanggaran etika makan yang pernah dilakukan oleh anak ibu?

- Zahraa : Makan dengan tangan kiri, makan sambil berdiri
- Lila : Makan dengan tergesa-gesa, makan sambil berbicara
- Raka : Makan tidak diawali dengan berdoa, dan tidak menghabiskan makanan

- Erick : menaikkan kaki dikursi pada saat makan, tidak menghabiskan makanan, makan sambil main *handphone*.
- Nissa : makan dengan tangan kiri, dan pilih-pilih makanan, tidak menghabiskan makanan, makan sambil main *handphone*.
- Hanif : makan bersuara, tidak menghabiskan makanan, makan sambil berdiri, kadang makan dengan tangan kiri, dan sering lupa berdoa terlebih dahulu.
- Nurul : makan tergesa-gesa sampai minuman tumpah, jarang berdoa terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil wawancara di atas disimpulkan bahwa mayoritas pelanggaran etika makan yang pernah dilakukan oleh anak berupa makan tidak diawali dengan berdoa, cara makan dengan tergesa-gesa serta bersuara, makan sambil berbicara, tidak menghabiskan makanan, pilih-pilih makanan, makan sambil main *handphone*, makan dengan tangan kiri, dan beberapa sikap lainnya seperti menaikkan kaki di atas kursi pada saat makan.

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ETIKET MAKAN DI DALAM KELUARGA

HASIL WAWANCARA DENGAN ORANG TUA

(LOKASI: DESA PLUMBON, DUSUN GEBANG dan DUSUN SRINGKEL, KULON
PROGO)

1. Usia Berapakah putra/putrinya?

- Ibu Sunariyah : Usia 14 dan 17 tahun
- Ibu Ummi : Usia 7 dan 8 tahun
- Ibu Tusilah : Usia 16 tahun
- Ibu Sri : Usia 16 dan 19 tahun
- Ibu Muslikhah : Usia 11 dan 16 tahun
- Ibu Elis : Usia 12 tahun
- Ibu Siti : Usia 12 dan 16 tahun
- Ibu Muji : Usia 9, 12, 14, 16, 18 tahun

Berdasarkan hasil wawancara di atas disimpulkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini memiliki anak berusia antara 7-19 tahun.

2. Sudahkah orang tua mengajarkan etika makan kepada anak?

- Ibu Sunariyah : Sudah mbak muti, sejak usia anak PAUD, setiap akan makan selalu diingatkan.
- Ibu Ummi : Dari kecil mbak, kalau akan makan kita ajarkan.
- Ibu Tusilah : Dari kecil sudah diajarkan, sering mbak.
- Ibu Sri : Dari anak saya sebelum PAUD, sering mbak.
- Ibu Muslikhah : Dari kecil sama disekolah juga di ajarkan.
- Ibu Elis : Dari kecil, tidak terlalu sering, soalnya suda besar.

- Ibu Siti : Sejak masih kecil, sering tergantung situasi kondisi.
- Ibu Muji : Sejak masih kecil, sering tergantung situasi kondisi.

Berdasarkan hasil wawancara di atas disimpulkan bahwa mayoritas orang tua sudah mengajarkan etiket makan sedari kecil, dengan frekuensi sering dan disesuaikan dengan kondisi anak.

3. Apa yang ibu ketahui tentang etika makan?

- Ibu Sunariyah : tata cara makan.
- Ibu Ummi : tata cara makan.
- Ibu Tusilah : tata cara makan.
- Ibu Sri : sopan santun dan tata cara makan.
- Ibu Muslikhah : tata cara makan.
- Ibu Elis : tata cara makan.
- Ibu Siti : tata cara makan.
- Ibu Muji : sopan santun dan tata cara makan.

Berdasarkan hasil wawancara di atas disimpulkan bahwa mayoritas orang tua sudah mengerti tentang pengertian etiket makan yaitu tata cara makan.

4. Seberapa penting etika makan menurut ibu harus diajarkan kepada anak?

- Ibu Sunariyah : Sangat penting
- Ibu Ummi : Sangat penting.
- Ibu Tusilah : Sangat penting.
- Ibu Sri : Sangat penting.
- Ibu Muslikhah : Sangat penting.
- Ibu Elis : Sangat penting.

- Ibu Siti : Sangat penting.
- Ibu Muji : Sangat penting.

Berdasarkan hasil wawancara di atas disimpulkan bahwa mayoritas orang tua menganggap etiket makan penting harus diajarkan.

5. Sejak kapan etiket makan harus mulai dikenalkan kepada anak menurut ibu?

- Ibu Sunariyah : Sedari kecil
- Ibu Tusilah : Sedari kecil.
- Ibu Ummi : Sedari kecil.
- Ibu Sri : Sedari kecil.
- Ibu Muslikhah : Sedari kecil.
- Ibu Elis : Sedari kecil.
- Ibu Siti : Sedari kecil.
- Ibu Muji : Sedari kecil.

Berdasarkan hasil wawancara di atas disimpulkan bahwa mayoritas orang tua menganggap etiket makan harus mulai dikenalkan kepada anak sejak masih kecil atau anak-anak.

6. Sebutkan contoh pelanggaran etika makan yang pernah dilakukan oleh anak ibu?

- Ibu Sunariyah : Makan dengan tangan kiri, makan sambil berdiri dan mainan hp, menaikkan kaki ketika makan
- Ibu Tusilah : Makan dengan tergesa-gesa, tidak menghabiskan makanan
- Ibu Ummi : makan tidak diawali dengan berdoa, pilih-pilih makanan, tidak menghabiskan makanan, menaikkan kaki ketika makan

- Ibu Sri : menaikkan kaki dikursi pada saat makan, makan sambil main hp, membersihkan makanan yang menyangkut dengan ceroboh, jarang membantu menyiapkan makanan
- Ibu Muslikhah : makan dengan tangan kiri, tidak menghabiskan makanan, makan sambil berbicara, makan sambil berdiri
- Ibu Elis : makan bersuara, jarang membantu menyiapkan makanan, makan sambil berbicara, makan sambil berdiri, makan sambil main *handphone*.
- Ibu Siti : makan tergesa-gesa sampai minuman tumpah, makan sambil berdiri, makan dengan tangan kiri, tidak mengawali dengan doa
- Ibu Muji : makan tidak diawali dengan berdoa, makan sambil berdiri, makan dengan tangan kiri, makan dengan tergesa-gesa, makan sambil berbicara, makan sambil main *handphone*.

Berdasarkan hasil wawancara di atas disimpulkan bahwa mayoritas pelanggaran etika makan yang pernah dilakukan oleh anak berupa makan tidak diawali dengan berdoa, makan sambil berdiri, makan dengan tangan kiri, makan sambil bermain *handphone*, cara makan dengan tergesa-gesa serta bersuara, makan sambil berbicara, jarang membantu orang tua menyiapkan makanan, dan beberapa sikap lainnya seperti menaikkan kaki di atas kursi pada saat makan.

LEMBAR KUESIONER PENELITIAN

Bersama ini kami meminta kesediaan saudara untuk mengisi daftar kuesioner yang diberikan. Informasi yang saudara berikan merupakan bantuan yang sangat berarti bagi kami dalam menyelesaikan studi ini. Atas bantuan, perhatian saudara, kami ucapkan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Jenis kelamin : Perempuan Laki-laki
 Umur (Tahun) : 6-12 13-16 17-22 >22
 Jenjang Pendidikan SD SMP SMA/SMK
 MAHASISWA ORANGTUA/ WALI

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah respon terhadap pernyataan dalam tabel dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan persepsi Saudara/i mengenai pernyataan tersebut. Skala respon yaitu :

SS	S	TS	STS
Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
	Setelah Membaca Komik Etiket Makan, saya mengetahui tentang:				
1	Tata cara atau adab sebelum dan sesudah makan				
2	Hal-hal yang tidak boleh dilakukan selama makan				
3	Cara duduk yang benar ketika sedang makan				
4	Makan dengan tergesa-gesa melanggar etiket makan				
5	Tidak menghabiskan makanan serta pilih-pilih makanan merupakan kebiasaan buruk yang harus ditinggalkan				
6	Cara membersihkan makanan yang menyangkut di gigi dengan sopan, baik, dan benar				
7	Makan dengan tangan kiri, makan sambil main <i>handphone</i> , makan sambil berdiri merupakan hal-hal yang melanggar etika makan				
8	Berbicara/ mengobrol ketika sedang makan itu tidak sopan				
9	Membantu menyiapkan makanan merupakan hal yang menyenangkan				
10	Pentingnya belajar etiket saat makan				

----- TERIMAKASIH -----

Lampiran II :

- 1. Surat permohonan validasi**
- 2. Surat izin observasi**
- 3. Dokumentasi Observasi di rumah makan**
- 4. Dokumentasi User**

Dokumentasi Observasi di Rumah Makan



Dokumentasi di Bale Raos



Dokumentasi di Bebek Tepi Sawah



Dokumentasi di Bumbu Desa



Dokumentasi di Olive Chicken

Dokumentasi User



Bapak Anwar Syaifudin/ Orang tua



Ibu Sunariyah/ Orang tua



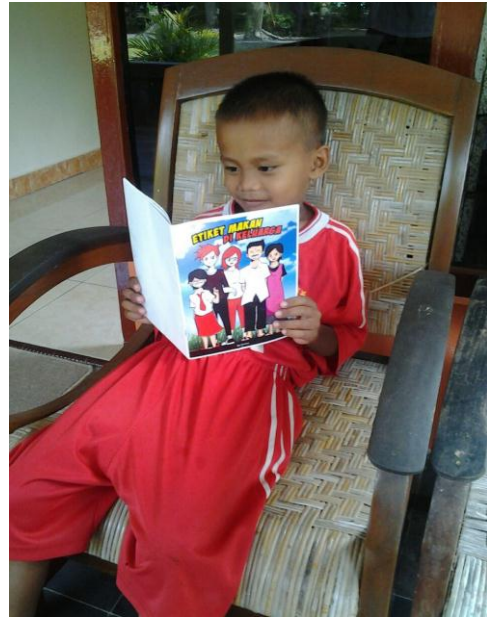
Ibu Sri Lasiyem/Orang tua



Sdr. Nuur Laila dan Datul/ Siawa SMP



Sdr. Kino/ Pelajar SD



Sdr. Hafidz/ Pelajar SD



Sdr. Nafiul/ Pelajar SMA

Apakah Cerita Komik Ini Bermanfaat ?

Jelek

Cukup

Baik

Sangat Baik

Gambar 1. Survey kebermanfaatan komik digital menurut responden

Survey Etiket Makan Di Keluarga

Jenis kelamin

Laki - Laki

Perempuan

Usia

<25 Tahun

25 - 30 Tahun

30 - 35 Tahun

1 2 3 4 5 6

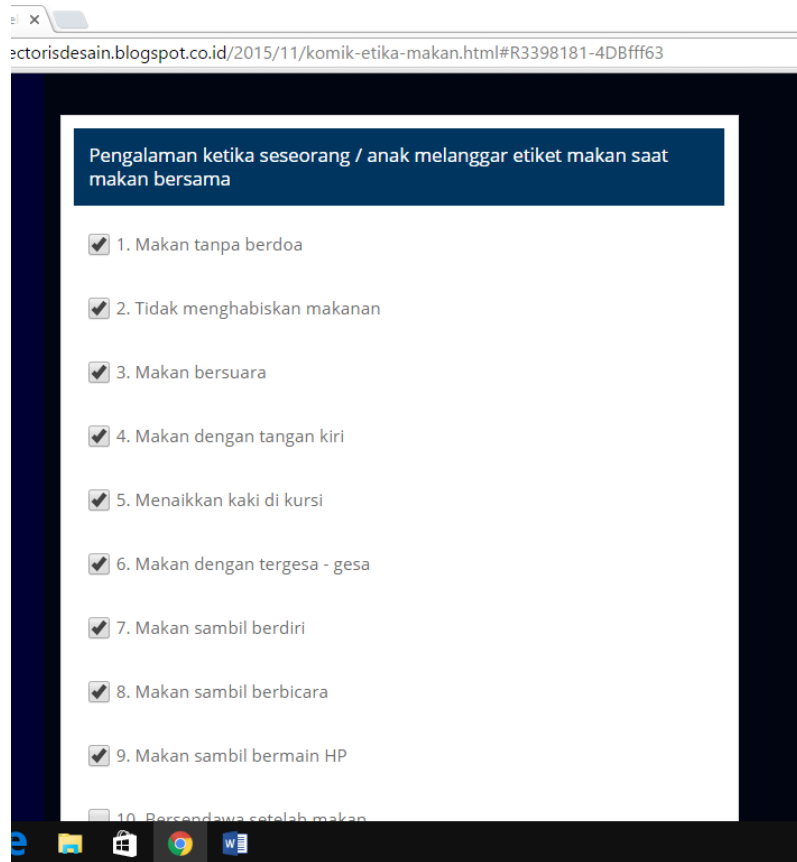
Gambar 2. Survey etiket makan di dalam keluarga berdasarkan jenis kelamin dan usia

The image shows a screenshot of a web browser displaying a survey form. The browser's address bar shows the URL: ectorisdesain.blogspot.co.id/2015/11/komik-etika-makan.html#R3424430-388dD567. The form is divided into two sections: 'Pekerjaan' and 'Status'. The 'Pekerjaan' section has five radio button options: Ibu Rumah tangga, Mahasiswa, PNS, Karyawan Swasta, and Wirausaha (which is selected). The 'Status' section has three radio button options: Lajang, Menikah, and Cerai. The Windows taskbar is visible at the bottom of the browser window.

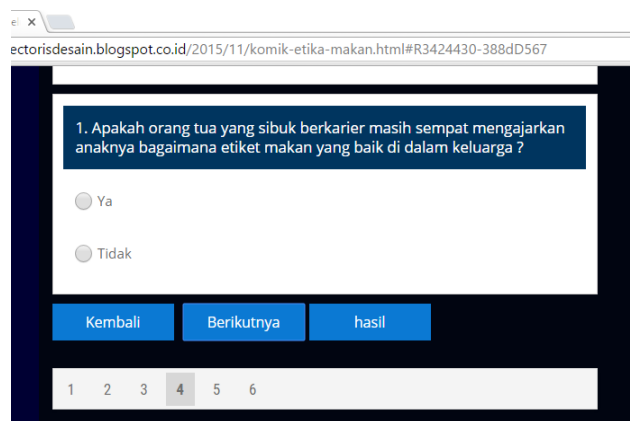
Gambar 3. Survey etiket makan di dalam keluarga berdasarkan pekerjaan dan status

The image shows a screenshot of a web browser displaying a survey form. The browser's address bar shows the URL: ectorisdesain.blogspot.co.id/2015/11/komik-etika-makan.html#R3424430-388dD567. The form is divided into two sections: 'Jumlah Anak' and 'Usia Anak'. The 'Jumlah Anak' section has five radio button options: 1, 2, 3, >3, and Belum punya anak. The 'Usia Anak' section has four radio button options: < 3 Tahun, 3 - 5 Tahun, 6 - 8 Tahun, and 9 - 10 Tahun. The Windows taskbar is visible at the bottom of the browser window.

Gambar 4. Survey etiket makan berdasarkan jumlah anak dan usia anak



Gambar 5. Jenis pelanggaran yang dilakukan



Gambar 6. Aspek kesempatan orang tua mengajarkan etiket makan di dalam keluarga

Ke | X

vectorisdesain.blogspot.co.id/2015/11/komik-etika-makan.html#R3424430-388dD567

2. Apakah media komik digital dapat bermanfaat bagi orang tua untuk memberi edukasi etiket makan pada anaknya ?

Ya

Tidak

3. Apakah dengan adanya komik digital dapat memberikan kemudahan dalam pemahaman bagaimana etiket makan yang baik di dalam keluarga ?

Ya

Tidak

Kembali Berikutnya hasil

1 2 3 4 5 6

Gambar 7. Aspek kebermanfaatan komik digital bagi orang tua dan aspek komik digital memberikan kemudahan dan pemahaman

Ge | X

vectorisdesain.blogspot.co.id/2015/11/komik-etika-makan.html#R3424430-388dD567

4. Remaja jaman sekarang melupakan etiket makan di dalam keluarga

Ya

Tidak

5. Pentingkah menerapkan etiket makan yang baik di dalam keluarga ?

Ya

Tidak

Kembali Memilih hasil

1 2 3 4 5 6

Gambar 8. Aspek remaja sudah melupakan etiket makan di dalam keluarga dan aspek pentingnya menerapkan etiket makan di dalam keluarga

Lampiran III :

- 1. Instrumen validasi ahli materi**
- 2. Instrumen validasi ahli media**
- 3. Hasil validasi ahli materi**
- 4. Hasil validasi ahli media**
- 5. Data hasil validitas dan realibilitas**
- 6. *Storyline***
- 7. *Storyboard***