

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL  
*RUSSIAN SERVICE*  
UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan



Oleh:

**Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM. 14511241049**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

# **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL RUSSIAN SERVICE UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG**

Oleh:  
Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM. 14511241049

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah: 1) mengetahui proses pengembangan media komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang; 2) mengetahui kelayakan pengembangan media komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang berdasarkan Ahli Materi; 3) mengetahui kelayakan pengembangan media komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang berdasarkan Ahli Media; 4) mengetahui kelayakan pengembangan media komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang berdasarkan peserta didik jurusan Jasa Boga di SMK Negeri 6 Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, studi dokumen dan angket/kuesioner. Teknik analisis data penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Validasi angket uji coba kelayakan dilakukan dengan teknik expert judgement, yaitu dengan 2 orang validator masing-masing untuk validasi angket uji coba kelayakan oleh Ahli Materi dan peserta didik serta angket uji coba kelayakan oleh Ahli Media. Hasil validasi instrumen ini menunjukkan bahwa setelah melalui satu kali revisi pada bagian aspek dan indikator, angket uji coba kelayakan dinyatakan layak digunakan untuk penelitian.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) proses pengembangan pada tahap *define* guna menentukan tujuan dilakukan dengan studi dokumen dan wawancara terhadap guru. Tahap *design* dilakukan dengan merancang produk awal komik digital. Tahap *develop* dilakukan dengan mengujicoba kelayakan komik digital pada Ahli Materi, Ahli Media dan peserta didik. Tahap *disseminate* dilakukan dengan cara menyebarluaskan *file* komik digital kepada peserta didik dan guru Tata Hidang serta mengunggah *file* ke *web* resmi jurusan PTBB FT UNY. (2) Hasil kelayakan menurut 2 Ahli Materi dikategorikan sangat layak dengan rata-rata presentase skor 78,33%. (3) kelayakan menurut Ahli Media dikategorikan sangat layak dengan rata-rata presentase skor 97,92%. (4) kelayakan menurut peserta didik skala terbatas dikategorikan sangat layak dengan rata-rata presentase skor 80,34%, dan menurut peserta didik skala besar dikategorikan sangat layak dengan rata-rata presentase skor 85,18%.

**Kata kunci:** media pembelajaran, komik digital, Tata Hidang, *Russian service*



# **THE DEVELOPMENT OF RUSSIAN SERVICE DIGITAL COMIC FOR ARRANGEMENT LEARNING**

By:  
Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM. 14511241049  
**ABSTRACT**

This research aims to: 1) know the process of Russian service digital comic media development for arrangement learning; 2) know the appropriateness of Russian service digital comic media for arrangement learning according to material expert; 3) know the appropriateness of Russian service digital comic media for arrangement learning according to media expert; 4) know the appropriateness of Russian service digital comic media for arrangement learning based on the assessment from the students of catering service major in SMK Negeri 6 Yogyakarta. This research was research and development (R&D) with development model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). In this research, the gathering data techniques were interview, document study and questionnaire. While, the data in this research was analyzed by using quantitative descriptive analysis. Validation of appropriateness trial questionnaire that was done by expert judgement technique. There were two validators which was each for validation of appropriateness trial questionnaire by material expert and the students and the appropriateness trial questionnaire by media expert. The results of this instrument showed that after passing a revision once at aspect and indicator parts, the appropriateness trial questionnaire was stated appropriate to use for a research.

The results of this research were: (1) the development process at define stage in order to determine the purpose of what was done by document study and the interview with a teacher. Design stage was done by designing the digital comic initial product. Develop stage was done by trying the appropriateness of digital comic by material expert, media expert and the students out. Disseminate stage was done by spread the digital comic file to the students and the arrangement teacher and upload the file to the PTBB FT UNY major official web. (2) The results of the appropriateness according to two material experts were categorized as very appropriate with the percentage score 78.33%. (3) The appropriateness according to media expert was categorized very with appropriate percentage score 97.92%. (4) The appropriateness according to limited scale students was categorized very appropriate with the percentage score 80.34%, and according to big scale students was categorized as very appropriate with the percentage score 85.18%.

**Keywords: learning media, digital comic, arrangement, Russian service**

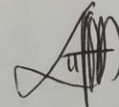
## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM : 14511241049  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital *Russian Service*  
untuk Pembelajaran Tata Hidang

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 kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Juli 2018  
Yang menyatakan,



Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM. 14511241049

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

### **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL *RUSSIAN SERVICE* UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG**

Disusun oleh:

Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM. 14511241049

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, Juli 2018

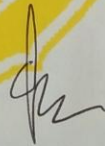
Mengetahui,

Disetujui,

Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing,

Pendidikan Teknik Boga,



Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP., M.Si

Prihastuti Ekawatiningsih, S.Pd, M. Pd

NIP. 19770131 200212 2 001

NIP. 19750428 199903 2 002

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

### PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL *RUSSIAN SERVICE* UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG

Disusun oleh:

Vincentia Ika Dewi Ambarsari

NIM. 14511241049

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada Tanggal 2 Agustus 2018

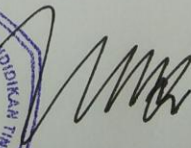
#### TIM PENGUJI

Nama/ Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
<b>Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd</b> Ketua Penguji/ Pembimbing		6-8-2018
<b>Wika Rinawati, M.Pd</b> Sekertaris		9-8-2018
<b>Dr. Endang Mulyatiningsih</b> Penguji		7-8-2018

Yogyakarta, Agustus 2018

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

  
**Dr. Widarto, M.Pd**  
NIP. 19631230 198812 1 001

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebagai wujud rasa syukur dan ucapan terima kasih,  
Karya ini saya persembahkan kepada :

Allah Bapa di Surga atas segala berkat dan rahmat-Nya,  
serta Tuhan Yesus Kristus atas segala penyertaan-Nya setiap saat.  
Kedua orang tua yang sangat saya cintai, yaitu ibu Elisabeth Sadsari Susilowati dan  
bapak Yohanes Eko Raharjo serta eyang putriku tersayang yaitu eyang Anastasia  
Suwati yang menjadi salah satu motivasi terbesar saya untuk menyelesaikan studi  
saya ini.

Almarhum eyang kakung Lukman Suwandi yang masih selalu secara tidak langsung  
membantu finansial dalam pendidikan saya sampai saat ini.

Ibu Yuli Unggul Saptariwati, M.Pd yang selalu menjadi motivator terbaik dalam  
setiap hal yang saya kerjakan, yang juga berkenan membantu dan mendukung saya  
selama penelitian.

Ignatius Geovani Rosantono, teman terdekat yang selalu memberi semangat dan setia  
mendengarkan keluhan-keluhan saya selama proses penyelesaian penelitian ini.

Keluarga Banana (Asa, Risma, Astrid, Adam, Diki) yang selalu memberikan  
dukungan, semangat, motivasi dan menjadi tempat berkeluh kesah selama  
mengerjakan penelitian ini.

Teman-temanku kelas D Pendidikan Teknik Boga 2014 yang selalu memberikan  
semangat dan dukungan

Teman-teman ku yang lain yang tidak bisa saya sebutku satu per satu yang telah  
banyak memberikan doa dan dukungannya.

Almamaterku, Universitas Negeri Yogyakarta

## **MOTTO**

“Stop worrying and start praying.” -Philippians 4:6-

“Faith. It does not make things easy, it makes them possible.” -Luke 1:37-

“Believe in everything because everything is reachable.” -Justin Drew Bieber-

## KATA PENGANTAR

Puji Tuhan dihaturkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa karena berkat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk Pembelajaran Tata Hidang”. Kelancaran dan keberhasilan penulisan tugas akhir skripsi ini tentunya tidak lepas dari bantuan beberapa pihak, untuk itu peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberi semangat, dorongan dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Yuli Unggul Saptariwati, M.Pd selaku Guru Pembimbing di SMK Negeri 6 Yogyakarta sekaligus Ahli Materi yang telah bersedia memberikan penilaian, saran, masukan serta bantuan selama proses penelitian pengembangan komik digital Russian service ini.
3. Yadika Gandrig Harison selaku ilustrator komik yang telah banyak membantu dalam proses penggambaran komik digital Russian service ini.
4. Wika Rinawati, M.Pd selaku Ahli Media yang telah bersedia memberikan penilaian, saran dan masukan untuk media komik digital Russian service ini.
5. Dr. Mutiara Nugraheni, STP, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kelancaran pelaksanaan penelitian dan izin untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.

7. Drs. Rustamaji, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 6 Yogyakarta yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan TAS ini.
8. Para Guru dan Staf SMK Negeri 6 Yogyakarta yang telah memberi bantuan dan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian pengembangan TAS ini.
9. Teman-teman seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu, terima kasih banyak atas bantuan dan dukungannya.

Semoga segala dukungan dan bantuan dari pihak-pihak di atas dibalas oleh Tuhan Yang Maha Esa. Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam TAS ini, untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diperlukan oleh peneliti. Akhir kata, semoga Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Juli 2018  
Peneliti

Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM. 14511241049



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK .....	ii
PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHANAN .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

## BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Pengembangan .....	9
F. Manfaat Pengembangan .....	9
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	10

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	
1. Media Pembelajaran.....	12
2. Komik Digital .....	18
3. <i>Russian Service</i> .....	25
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	34
C. Kerangka Berpikir.....	36
D. Pertanyaan Penelitian .....	39

## BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan.....	40
----------------------------	----

B. Prosedur Pengembangan .....	41
C. Desain Uji Coba Produk	
1. Desain Uji Coba .....	46
2. Subjek Coba .....	46
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	46
E. Teknik Analisis Data .....	53
<b>BAB IV HASIL DAN PENGEMBANGAN</b>	
A. Hasil Pengembangan Awal Komik Digital <i>Russian Service</i> .....	55
B. Hasil Uji Coba Komik Digital <i>Russian Service</i> .....	66
C. Revisi Komik Digital <i>Russian Service</i> .....	68
D. Kajian Akhir Komik Digital <i>Russian Service</i> .....	74
E. Keterbatasan Penelitian .....	81
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan Komik Digital <i>Russian Service</i> .....	83
B. Saran Pemanfaatan Komik Digital <i>Russian Service</i> .....	84
C. Diseminasi dan Pengembangan Komik Digital <i>Russian Service</i> .....	85
DAFTAR PUSTAKA .....	87
LAMPIRAN .....	89

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media Komik Digital <i>Russian Service</i> oleh Ahli Materi .....	48
Tabel 2.	Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media Komik Digital <i>Russian Service</i> oleh Ahli Media .....	49
Tabel 3.	Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media Komik Digital <i>Russian Service</i> oleh Peserta didik .....	49
Tabel 4.	Hasil Validasi Angket Penilaian Uji Coba Kelayakan oleh Ahli Materi .....	51
Tabel 5.	Hasil Validasi Angket Penilaian Uji Coba Kelayakan oleh Ahli Media.....	51
Tabel 6.	Kriteria Kelayakan Komik Digital <i>Russian Service</i> .....	54
Tabel 7.	Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelayakan Ahli Materi .....	67
Tabel 8.	Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelayakan Ahli Media .....	67
Tabel 9 .	Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelayakan Peserta Didik Skala Terbatas .....	68
Tabel 10.	Rekapitulasi Hasil Uji Coba Peserta didik Skala Besar .....	68

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Analisis Materi <i>Russian service</i> dengan Bantuan <i>Software Mindjet</i> .....	57
Gambar 2. Penulisan Kebutuhan Proses <i>Design</i> dengan Bantuan <i>Software Mindjet</i> .....	59
Gambar 3. Contoh <i>Storyboard</i> dalam Bentuk Digital.....	61
Gambar 4. Contoh Pewarnaan dengan Bantuan <i>Software</i> <i>Photoshop</i> .....	62
Gambar 5. Contoh Pemberian Balon Kata dan Teks .....	63
Gambar 6. Gabungan Halaman-Halaman Komik Digital <i>Russian</i> <i>Service</i> menjadi Bentuk <i>File Pdf</i> .....	64
Gambar 7 . Revisi gambar ilustrasi komik digital <i>Russian Service</i> .....	69
Gambar 8. Revisi pemberian tambahan halaman kredit komik digital <i>Russian service</i> .....	70
Gambar 9. Revisi pemberian tambahan halaman penokohan .....	71
Gambar 10. Revisi detail prosedur pemindahan hidangan dari <i>platter</i> ke alat hidang tamu .....	73
Gambar 11. Revisi bentuk <i>soup cup</i> .....	73
Gambar 12. Revisi detail penuangan kopi dan teh ke alat hidang tamu .....	74

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar .....	89
Lampiran 2. Silabus melayani makan dan minum .....	93
Lampiran 3. Storyline Komik Digital <i>Russian Service</i> .....	97
Lampiran 4. Surat permohonan kesediaan validasi instrumen .....	107
Lampiran 5. Surat permohonan kesediaan validasi produk .....	119
Lampiran 6. Surat ijin penelitian .....	134
Lampiran 7. Angket uji coba kelayakan atau validasi oleh Ahli Materi .....	137
Lampiran 8. Angket uji coba kelayakan atau validasi oleh Ahli Media .....	145
Lampiran 9. Angket uji coba kelayakan oleh peserta didik .....	148
Lampiran 10. Data hasil uji coba kelayakan atau validasi oleh Ahli Materi .....	151
Lampiran 11. Data hasil uji coba kelayakan atau validasi oleh Ahli Media .....	152
Lampiran 12. Data hasil uji coba kelayakan peserta didik skala terbatas .....	153
Lampiran 13. Data hasil uji coba kelayakan peserta didik skala besar .....	154
Lampiran 14. Dokumentasi uji coba kelayakan .....	155
Lampiran 15. Komik digital <i>Russian service</i> .....	157

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Mata pelajaran Tata Hidang merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang harus ditempuh oleh peserta didik sekolah menengah keatas khususnya jurusan Jasa Boga. Pada Keputusan Direkturjenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Nomor 130/D/Kep/Kr/201 Tanggal 10 Februari 2017 Tentang Struktur Kurikulum Pendidikan Menengah Kejuruan, mata pelajaran Tata Hidang merupakan salah satu kompetensi keahlian yang wajib ditempuh oleh peserta didik kelas XI dengan program keahlian kuliner. Tata Hidang merupakan mata pelajaran program keahlian kuliner yang mencakup empat belas materi pengetahuan dan empat belas materi keterampilan.

Mata pelajaran Tata hidangan memiliki empat aspek Kompetensi Inti yaitu aspek kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Kompetensi Inti dalam aspek pengetahuan yaitu memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Tata Boga pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional. Kompetensi Inti dalam aspek keterampilan yaitu melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan

prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Tata Boga, menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja; menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung; menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Tata Hidang memiliki materi yang paling utama dan harus dikuasai oleh peserta didik yaitu melayani makan dan minum dengan berbagai model pelayanan. Hal ini dapat dilihat pada salah satu kompetensi dasar Tata Hidang Kurikulum 2013 nomor 3.8 dan 4.8 tentang mengevaluasi serta melakukan pelayanan makan dan minum. Salah satu model pelayanan yang dipelajari dalam mata pelajaran Tata Hidang adalah *Russian service*.

*Russian service* merupakan salah satu teknik melayani makan dan minum yang mengharuskan seorang pelayan melayani dengan tata cara yang sangat lengkap dan runtut pada setiap tahapnya. Jenis pelayanan ini memiliki tahapan pelayanan yang sangat rinci dibandingkan dengan jenis pelayanan makan dan minum yang lain sehingga tidak jarang ditemukan kendala dalam pembelajaran *Russian service* ini.

Salah satu kendala yang paling sering dijumpai dalam pembelajaran *Russian service* yaitu materi pelayanannya yang terkadang susah untuk dipahami oleh peserta didik. Selain itu, prosedur pelayanannya yang panjang dan rumit menjadi susah untuk diingat oleh peserta didik. Jadi, alasan yang paling mendasari pemilihan materi *Russian service* adalah karena banyaknya kendala yang dijumpai dalam pemahaman materinya.

SMK Negeri 6 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di kota Yogyakarta yang masuk dalam sektor kepariwisataan dan kepandaian putri. SMK Negeri 6 Yogyakarta terletak di Jalan Kenari nomor 4, Semaki, Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sekolah ini memiliki enam jurusan yaitu Usaha Perjalanan Wisata, Akomodasi Perhotelan, Jasa Boga, Tata Kecantikan Rambut dan Kulit serta Tata Busana. SMK Negeri 6 Yogyakarta ini sudah mulai menerapkan Kurikulum 2013 sebagai acuan dalam proses pembelajaran, yang berarti pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pada semua jurusan yang ada, pembelajaran dilakukan dengan menerapkan dua aspek yaitu pembelajaran teori dan pembelajaran praktek.

Jasa Boga merupakan paket keahlian dari program keahlian Tata Boga yang memiliki tujuan menyiapkan lulusan yang memiliki pengetahuan dan ketrampilan yang baik dalam bidang kompetensi *Restaurant Service, Kitchen Production, Pastry and Bakery* serta Entrepreneur. Program Keahlian Tata Boga menyiapkan tenaga ahli menengah yang terampil dalam melayani makanan dan minuman di Restoran maupun Hotel, membuat produk makanan dan minuman, dan produk *pastry and*



*bakery*, serta menghasilkan tamatan yang siap kerja mandiri di bidang Tata Boga. Visi dari program keahlian Tata Boga SMK Negeri 6 Yogyakarta adalah menjadi Program Keahlian yang unggul, menghasilkan lulusan yang berakhlak mulia, berwawasan lingkungan dan berjiwa entrepreneur serta kompetitif di dunia kerja, sedangkan misi yang dilakukan adalah dengan menyiapkan sumber daya manusia yang PRODUKTIF (Profesional, Ramah Lingkungan, Orientasi ke Depan, Dedikasi Tinggi, Unggul, Kreatif, Tangguh, Inovatif) dan Menciptakan suasana yang BERIMAN (Bersih, Empati, Rukun, Indah, Menyenangkan, Aman, Nyaman).

Dalam hal prestasi, jurusan Jasa Boga dapat dikatakan cukup sering meraih kejuaraan, khususnya di bidang lomba *restaurant service*. Dalam tiga tahun berturut-turut, jurusan Jasa Boga telah dapat meraih juara pertama dalam bidang lomba *restaurant service* pada tingkat provinsi dan pernah meraih juara harapan 1 pada tingkat nasional tahun 2014. Hal ini tentu saja tidak lepas dari proses pembelajaran pada mata pelajaran Tata Hidang yang berlangsung di SMK Negeri 6 Yogyakarta. Sebuah proses pembelajaran tentunya diharapkan informasi yang akan diberikan dapat disampaikan dengan baik dan peserta didik yang dapat dikondisikan dengan baik pula, oleh karena itu dibutuhkan beberapa faktor yang mendukung dalam proses pembelajaran.

Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran Teknik Digital Melalui Pembelajaran Berbasis *Lesson Study* oleh Umi Rochayati dan Masduki Zakaria (2010) menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang efektif adalah apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif baik dalam aspek mental, fisik maupun sosial.

Selain pengajar yang menjadi faktor utama efektifnya sebuah proses pembelajaran, dalam penyampaian materi sebuah mata pelajaran tentunya sangat dibutuhkan media yang dapat membantu proses penyampaian informasi supaya dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Media yang digunakan dapat berupa media audio, visual maupun audio visual. Pada beberapa materi pelajaran yang berkaitan dengan bidang keahlian kuliner, khususnya mata pelajaran Tata Hidang, media berperan sangat penting dalam proses penyampaian materi. Terlebih pada penyampaian materi keterampilan.

Sejauh ini, pembelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 6 Yogyakarta dilaksanakan dalam dua jenis, yaitu pembelajaran teori dan pembelajaran praktek. Pembelajaran Tata hidang, di dalam prosesnya digunakan beberapa media oleh guru mata pelajaran dalam menyampaikan materi yang diperlukan oleh peserta didik. Media pembelajaran yang paling sering digunakan selama pembelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 6 adalah modul. Selain itu juga guru menggunakan tayangan *slide power point* dalam menyampaikan materi. Pada kesempatan-kesempatan tertentu, selain menggunakan tayangan *slide power point* serta modul yang dibagikan kepada peserta didik, guru menggunakan media asli seperti contohnya beberapa macam alat yang digunakan pada proses pelayanan sesungguhnya. Namun ternyata masih sering dijumpai kendala saat menggunakan media-media tersebut antara lain adalah dari segi peserta didik yang mudah bosan saat dianjurkan untuk membaca modul atau beberapa alat peraga yang belum memenuhi jumlah maupun kriteria.

Komik digital merupakan salah satu jenis media visual yang dapat digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran. Tampilannya yang dapat dibuat menarik menjadi salah satu kelebihan komik digital. Selain itu, komik digital merupakan media yang mudah diakses oleh siapa saja, di mana saja dan kapan saja. Biaya yang dikeluarkan untuk mengakses komik digital juga lebih murah jika dibandingkan dengan media lain seperti buku dan majalah. Pada zaman yang semakin berkembang di bidang teknologi ini, komik digital merupakan media yang menarik untuk dikembangkan sebagai media penyampaian materi pembelajaran. Alasan pemilihan media komik digital adalah karena mudahnya komik digital untuk diakses dan dipahami.

Model penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development* (R&D) dengan metode pengembangan 4D. Tahapan dalam metode 4D yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu *Define* (pendefinisian); *Design* (perancangan); *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebarluasan). Berdasarkan uraian-uraian yang sudah banyak dijelaskan di atas, khususnya dikarenakan materi *Russian service* dalam pembelajaran Tata Hidang yang cukup runtut dan rumit untuk dipelajari sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat baca peserta didik, dilakukan penelitian dengan mengembangkan media komik digital untuk penyampaian materi *Russian service* yang dikemas dalam sebuah cerita yang runtut dan lengkap.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas, muncul beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Mata pelajaran Tata Hidang memiliki materi yang tidak sedikit untuk dipahami konsepnya.
2. *Russian service* merupakan salah satu jenis pelayanan makan dan minum yang memiliki urutan prosedur pelayanan yang panjang dan rumit.
3. Materi yang harus dipahami tentang *Russian service* ini sangat kompleks, tahapan-tahapan dalam proses pelayanannya sangat menentukan pada tahap selanjutnya sehingga tidak boleh terlewatkan satu tahap pun.
4. Panjangnya prosedur *Russian service* ini terkadang menjadi kendala bagi peserta didik dalam mengingat dan memahami konsep pelayanan makan dan minum jenis ini.
5. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat penyampaian materi *Russian service* menjadi kurang maksimal. Media yang digunakan dalam penyampaian materi pelayanan makan dan minum sebagian besar selalu menggunakan media visual tayangan *power point* yang berisikan tulisan-tulisan tentang materi yang disampaikan. Terkadang juga hanya diselingi dengan tayangan video pembelajaran pelayanan makan dan minum. Selain media-media tersebut, media yang sering juga digunakan adalah modul dan buku pelajaran yang harganya tidak semua peserta didik bisa menjangkau.

6. Semakin majunya teknologi, minat untuk membaca buku bahkan untuk menyentuh buku pun kalah dengan minat untuk menyentuh *gadget* dan alat elektronik lain yang lebih canggih.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang sudah diuraikan di atas ditemukan masalah yang akan dicari solusinya dalam penelitian ini. Masalah paling utama yang diambil dalam penelitian ini adalah rumitnya materi *Russian service* yang harus dipahami sedangkan media pembelajaran yang digunakan kurang variatif. Dari uraian tersebut maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media komik digital dan uji kelayakan pada media komik digital. Materi yang disampaikan melalui komik digital dalam penelitian ini difokuskan pada *Russian service* pada pembelajaran Tata Hidang.

### **D. Rumusan Masalah**

Dengan identifikasi masalah di atas, maka untuk melihat gambaran rumusan masalah yang lebih jelas tentang penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang berdasarkan penilaian oleh Ahli Materi?
3. Bagaimana kelayakan pengembangan media komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang berdasarkan penilaian oleh Ahli Media?

4. Bagaimana kelayakan pengembangan media komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang berdasarkan penilaian oleh peserta didik jurusan Jasa Boga di SMK Negeri 6 Yogyakarta?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan masalah yang ada, dilakukan penelitian pengembangan ini dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang berdasarkan penilaian oleh Ahli Materi.
3. Mengetahui kelayakan pengembangan media komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang berdasarkan penilaian oleh Ahli Media.
4. Mengetahui kelayakan pengembangan media komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang berdasarkan penilaian oleh peserta didik jurusan Jasa Boga di SMK Negeri 6 Yogyakarta.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Setelah menentukan tujuan dari penelitian pengembangan ini, dapat disimpulkan secara umum bahwa manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Menjadi referensi teoritis untuk materi *Russian service* dalam pembelajaran Tata Hidang.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peserta Didik

- 1) Menarik minat peserta didik untuk mempelajari materi *Russian service* dalam pembelajaran Tata Hidang.
- 2) Meningkatkan minat peserta didik dalam membaca.
- 3) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi *Russian service* dalam pembelajaran Tata Hidang.

### b. Bagi Peneliti

- 1) Menambah referensi untuk variasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam penyampaian materi-materi pada mata pelajaran Tata Hidang.
- 2) Meningkatkan kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya pada media digital.

## **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Komik digital *Russian service* dalam penelitian pengembangan ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Komik digital *Russian service* merupakan media pembelajaran Tata Hidang dalam bentuk digital.
2. *Format file* komik digital *Russian service* adalah *pdf file*.
3. Komik digital *Russian service* memiliki dominan warna produk yaitu warna biru gelap sehingga serasi dengan warna logo Universitas Negeri Yogyakarta.

4. Tampilan dalam komik digital *Russian service* dibuat menarik namun tetap formal supaya cocok untuk dijadikan sumber belajar yang dapat menarik minat baca peserta didik.
5. Halaman *cover* komik digital *Russian service* mengilustrasikan seorang pelayan wanita yang sedang melayani makan dan minum tamu.
6. Komik digital *Russian service* memuat materi, nilai edukatif, karakter tokoh dan hiburan.
7. Komik digital *Russian service* memuat satu materi dari satu Kompetensi Dasar 3.8 mengevaluasi layanan makan dan minum, yaitu materi layanan makan dan minum dengan spesifikasi *Russian service*.
8. Komik digital *Russian service* menceritakan seorang peserta didik SMK yang mengikuti Lomba Kompetensi Siswa bidang lomba *Restaurant Service* dengan jenis *Russian service*.
9. Terdapat 7 karakter dalam komik digital *Russian service* yaitu Alysa sebagai peserta didik, bu Julia sebagai guru pembimbing, Bryan sebagai teman dekat Alysa, Yolanda sebagai saingan Alysa dalam lomba, dan 3 juri lomba serta 3 orang tamu.
10. Komik digital *Russian service* dapat diakses atau dibaca di *web* resmi jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
11. Komik digital *Russian service* ini hanya dapat diakses dengan sarana elektronik yang mendukung seperti *smartphone*, komputer, laptop, dsb.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

Kegiatan belajar mengajar tidak dapat lepas dari sebuah sarana penyampaian informasi atau dengan istilah lain yaitu media. Seorang pendidik tentu saja membutuhkan sebuah media untuk menyampaikan informasi yang dimiliki kepada peserta didik. Dalam penelitian Pengembangan *Virtual Class* untuk Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Android oleh Rifiana Arief dan Naeli Umniati dikatakan bahwa apabila media dirancang dengan baik maka akan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik yang akhirnya dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri peserta didik. Menurut Gerlach & Ely dikutip oleh Azhar Arsyad (2002: 3) dalam bukunya menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Selain itu menurut Heinich, masih dalam Azhar Arsyad (2002: 4) berpendapat bahwa istilah medium sebagai perantara dalam mengantarkan informasi dari sumber ke penerima. Pujiriyanto (2012: 19), menyatakan bahwa dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam bukunya, Pujiriyanto (2012: 19) menjelaskan bahwa media memiliki hubungan yang erat dengan alat peraga atau alat bantu mengajar, sedangkan menurut

I Wayan dalam Nurul Hasbiana (2012: 8) media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan dalam penyaluran pesan atau bahan pembelajaran untuk merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah perantara penyaluran bahan pembelajaran oleh pengirim ke penerima dalam mencapai tujuan belajar.

a. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad (2002: 11) berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki tiga ciri sebagai berikut:

- 1) Ciri fiksatif: merupakan ciri yang menggambarkan bahwa media memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Ciri fiksatif ini dianggap penting karena kejadian-kejadian atau obyek dapat direkam dan disimpan untuk dapat digunakan lagi setiap saat.
- 2) Ciri manipulatif: merupakan ciri yang menggambarkan adanya transformasi suatu kejadian atau obyek melalui media. Dalam hal ini, media dapat diedit sesuai dengan kebutuhan yang akan disampaikan. Misalnya saja suatu kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat dipotong pada bagian yang tidak penting sehingga dapat disajikan bagian-bagian yang penting saja.
- 3) Ciri distributif: merupakan ciri media yang dapat ditransportasikan kepada banyak peserta didik dalam waktu yang bersamaan. Dengan adanya ciri

distributif ini, informasi yang disampaikan dapat direproduksi berkali-kali sehingga dapat digunakan secara berulang dan bersamaan di berbagai tempat.

Dari penjelasan yang diuraikan di atas tentang ciri-ciri media dapat diambil kesimpulan bahwa media sebagai pengantar pesan memiliki kemampuan merekam dan menyimpan berbagai kejadian atau obyek, selain itu dapat diedit sesuai kebutuhan dan dapat direproduksi berkali-kali sehingga dapat digunakan berulang secara bersamaan di berbagai tempat.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana ataupun perantara pengantar informasi yang dalam penggunaannya tentu memiliki berbagai fungsi. Azhar Arsyad (2002: 15) berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki saah satu fungsi utama yaitu sebagai alat bantu dalam proses mengajar yang dapat mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Selain itu ada pula Levie & Lentz masih dalam Azhar Arsyad (2002: 16) menyatakan pendapatnya bahwa media pembelajaran khususnya media visual memiliki empat fungsi antara lain di bawah ini:

- 1) Fungsi atensi yaitu dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik dalam berkonsentrasi pada informasi yang disampaikan sehingga kemungkinan peserta didik dalam memperoleh dan mengingat materi pelajaran menjadi semakin besar.
- 2) Fungsi afektif yaitu dapat menggugah ataupun meningkatkan emosi dan sikap peserta didik ketika menerima informasi atau materi yang diberikan.

- 3) Fungsi kognitif yaitu dapat memperlancar peserta didik dalam memahami informasi atau materi yang sedang disampaikan.
- 4) Fungsi kompensatoris yaitu dapat membantu mengakomodasi peserta didik yang lemah dalam memahami informasi atau materi pelajaran yang sedang disampaikan.

Ega Rima (2016: 8) dalam bukunya juga memberikan pendapat bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk membangkitkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan rangsangan keaktifan peserta didik dan memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. media pembelajaran juga dapat menghidupkan proses pembelajaran.

Setelah memahami beberapa penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa secara garis besar media pembelajaran berfungsi untuk membangun dan meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat dicapai tujuan yang diinginkan. Selain itu juga media pembelajaran memiliki fungsi untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang sedang disampaikan.

#### c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Anderson dalam Pujiriyanto (2012: 21) jenis media dibagi menjadi sepuluh bagian, antara lain:

- 1) Media audio: contohnya kaset audio, siaran radio, telepon dan CD media pembelajaran.
- 2) Media cetak: contohnya buku pelajaran, modul, brosur, diktat, *leaflet* dan sebagainya.
- 3) Audio cetak: contohnya kaset audio yang dilengkapi dengan bahan tertulis.
- 4) Proyeksi visual diam: contohnya *Overhead Projector* dengan menggunakan transparansi, film bingkai *slide*.
- 5) Proyeksi audio visual statis: contohnya film bingkai (*slide*) bisu.
- 6) Visual diam: contohnya film bisu tanpa suara.
- 7) Audio visual gerak: contohnya yaitu film gerak bersuara, video, VCD dan televisi.
- 8) Objek fisik: contohnya benda nyata, model, *specimen*.
- 9) Manusia dan lingkungan: contohnya guru, pustakawan, petani, pedagang, laboran dan sebagainya dan
- 10) Komputer, yaitu pembelajaran berbasis komputer.

Selain pendapat di atas, menurut Azhar Arsyad (2002: 29) jenis media pembelajaran dibagi menjadi empat bagian, yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak, yaitu media yang melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis, seperti teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi.
- 2) Media hasil teknologi audio-visual, yaitu media yang menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual.
- 3) Media hasil teknologi yang berbasis komputer, merupakan media yang menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro prosesor untuk menyampaikan materi.
- 4) Media hasil teknologi gabungan yang merupakan media yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Ada pula Smaldino dalam Pujiriyanto (2012: 24) mengatakan bahwa pada dasarnya ada enam bentuk dasar media, yaitu:

- 1) Teks berupa huruf-huruf maupun angka yang disajikan dalam format seperti buku, poster, tulisan di papan tulis, layar komputer dan sebagainya.
- 2) Audio meliputi segala sesuatu yang dapat didengar seperti suara orang, musik, suara mekanis, dan sebagainya.
- 3) Visual seperti diagram atau poster, gambar di papan tulis, foto, grafik, buku, kartun dan sebagainya.
- 4) Media gerak yang menunjukkan gerakan seperti video, animasi, dan sebagainya.
- 5) Tiruan berupa media tiga dimensi yang bisa disentuh dan dipegang dan
- 6) Orang bisa berupa guru, peserta didik maupun Ahli Materi.

Pendapat terakhir adalah menurut Ega Rima (2016: 5) yang membagi media pembelajaran ke dalam enam jenis sebagai berikut:

- 1) Media visual yang merupakan media dengan unsur berupa garis, bentuk, warna dan tekstur. Media visual ini dapat ditayangkan dalam bentuk gambar diam maupun gambar bergerak.
- 2) Audio visual yang merupakan media dengan unsur gambar dan suara yang ditayangkan secara bersamaan. Alat yang digunakan dalam penayangan audio visual ini biasanya adaah mesin proyektor film, *tape recorder* dan proyektor visual.
- 3) Komputer yang merupakan media dengan beberapa aplikasi menarik di dalamnya.
- 4) Microsoft *Power Point* yang merupakan media perangkat lunak atau *software* yang dapat digunakan untuk perancangan presentasi grafis. Dengan

menggunakan media ini, informasi dapat disampaikan melalui tayangan *slide* yang dapat dibuat menarik.

- 5) Internet yang merupakan media pembelajaran yang memiliki jangkauan luas sehingga dapat membuka wawasan dan pengetahuan peserta didik untuk dapat berkembang dengan luar biasa.
- 6) Multimedia yang merupakan gabungan dari beberapa elemen informasi antara lain teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio dan video sehingga mempunyai kemampuan interaktif sebagai media pembelajaran untuk peserta didik.

Dari semua pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa jenis-jenis media pembelajaran dapat dilihat dari berbagai bentuk antara lain bentuk audio, visual, audio visual, multimedia, benda nyata bahkan seorang manusia juga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran.

## 2. Komik Digital

Wil Eisner dalam Indiria Maharsi (2014: 1) mendefinisikan komik pada tahun 1986 sebagai *sequential art*, yaitu: “susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide”. Lalu selanjutnya, pada tahun 1996, Will Eisner kembali mengembangkan definisinya tentang komik sebagai “tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik”. Selain itu menurut Heru Dwi, komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih

mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat.

Komik merupakan alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Sebagai sebuah media, pesan yang disampaikan lewat komik biasanya jelas, runtut, dan menyenangkan. Untuk itu, media komik berpotensi untuk menjadi sumber belajar. Dalam hal ini, komik pembelajaran berperan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Jika ditinjau dari aspek fungsi perekayasa komik pembelajaran, akan tampak bahwa ternyata sesuatu yang serius dan rumit bisa dibuat secara lebih gamblang dan menyenangkan. Penggunaan komik seperti ini akan memudahkan serta memudahkan peserta didik dari kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Ada pula pendapat menurut M. S. Gumelar (2011: 7) yang menyatakan bahwa komik merupakan urutan gambar yang di tata sesuai tujuan dan filosofi dari pembuatnya sehingga pesan cerita di dalamnya dapat tersampaikan, komik juga cenderung diberi lettering yang disesuaikan dengan kebutuhan yang diperlukan. Dari penjelasan-penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa komik merupakan suatu media penyampaian informasi yang berupa gambar beserta kata-kata dengan tujuan supaya informasi dapat tersampaikan dan mudah dimengerti.

#### a. Elemen dalam Komik

Setiap komik pasti memiliki elemen, yaitu sebuah dasar dalam terbentuknya sebuah komik. Berikut lima elemen pokok yang dijelaskan oleh Indiria Maharsi (2014: 7):



- 1) Elemen Panel, yaitu merupakan elemen pertama dalam proses pembuatan komik. Panel dapat disebut juga dengan *frame* atau kotakan yang memiliki isi ilustrasi dan teks yang membentuk sebuah alur cerita. Dalam komik tentunya panel tidak diharuskan berbentuk persegi saja karena tidak ada hukum bakunya. Panel ini dibaca dengan cara dari arah kiri ke arah kanan. Hal ini dilakukan karena sebagian besar orang telah terbiasa dengan cara membaca dari arah kiri ke arah kanan.
- 2) Elemen Parit, yaitu merupakan jantung sebuah komik yang berupa ruang antar panel. Parit disebut jantung sebuah komik karena fungsinya dalam mewujudkan kesinambungan alur dalam panel untuk menjadi sebuah cerita yang utuh.
- 3) Elemen Balon Kata, yaitu merupakan representasi dari percakapan atau narasi sebuah peristiwa yang sedang terjadi, yang digambarkan dalam panel tersebut. Balon kata merupakan dialog yang berbentuk bulatan tebal dan mengarah pada tokoh yang mengucapkan dialog tersebut.
- 4) Elemen Ilustrasi, yaitu merupakan wujud jelas dari sebuah cerita. Ilustrasi ini dapat digambarkan sebagai bahasa *universal* yang dapat menembus perbedaan bahasa dan kata-kata. Jenis ilustrasi di sini dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi realis dan ilustrasi kartun. Ilustrasi dapat dibuat dengan menggunakan dua cara yaitu cara manual dan cara digital. Cara digital merupakan pembuatan ilustrasi menggunakan peralatan komputer dengan *software* tertentu, sedangkan cara manual merupakan pembuatan ilustrasi melalui proses penggambaran dengan kertas dan pensil.

- 5) Elemen Cerita, yaitu merupakan dasar dalam proses pembuatan komik. Cerita komik bisa didapatkan dari berbagai sumber seperti legenda ataupun kisah kehidupan sosial nyata yang sedang terjadi. Dengan adanya cerita ini komik dapat digunakan sebagai sarana dakwah, media pembelajaran bahkan media promosi.

Selain pendapat di atas, ada pula pendapat oleh M. S. Gumelar (2011: 26) tentang elemen-elemen dalam pembuatan desain komik seperti di bawah ini:

- 1) Elemen *Space*, merupakan ruang di dalam komik yang biasanya dapat berupa kertas, kanvas, media digital maupun media lainnya. Elemen ruang ini biasanya dibiarkan kosong dalam suatu panel komik dan biasa dibuat dengan tujuan memberikan arahan karakter dalam melakukan aksi tertentu.
- 2) Elemen *Image*, merupakan elemen dalam komik yang biasanya berupa gambar goresan tangan. Namun tidak hanya sebatas gambar goresan tangan saja, elemen image juga dapat berupa foto, ilustrasi, lukisan, logo atau simbol dan lain sebagainya.
- 3) Elemen *Text*, merupakan elemen komik yang sebenarnya juga termasuk dalam elemen *image* dari lambang atau simbol dari suara dan angka. Teks dalam komik dapat muncul dalam format teks berbagai bahasa yang digunakan di seluruh dunia.
- 4) Elemen *Point* dan *Dot*, merupakan titik dan bintik yang digunakan dalam pembuatan komik. *Point* dan *dot* ini dapat berupa kotak kecil, *ellipse* kecil,

bintang kecil, bulat kecil dan bentuk-bentuk lainnya dalam ukuran yang sangat kecil.

- 5) Elemen *Line*, merupakan gabungan dari beberapa *point* maupun *dot* yang saling menindih dan menyambung. Garis yang lurus biasa disebut *straight line*, sedangkan garis yang lengkung biasa disebut *curve line*.
- 6) Elemen *Shape* (X&Y), merupakan bentuk 2 dimensi yaitu X dan Y atau panjang dan lebar. Elemen *shape* ini biasanya dapat berupa bentuk *circle*, *ellipse*, *rectangle*, *star*, *octagon*, *splat*, *drip* dan beberapa bentuk lainnya.
- 7) Elemen *Form*, merupakan bentuk 3 dimensi yaitu X, Y dan Z atau panjang, lebar dan tinggi.
- 8) Elemen *Tone* atau *Value* (*gradient*, *lighting* dan *shading*), merupakan tekanan pada pewarnaan ke arah yang lebih gelap atau lebih terang. Tekanan pada pewarnaan ini bisa juga dilakukan dengan cara arsir.
- 9) Elemen *Colour*, merupakan warna yang terbagi menjadi tiga kelompok besar yaitu *light colour* yang terdiri dari 3 warna utama (merah, hijau dan biru), *transparent colour* atau warna cat transparan dan *opaque colour* atau warna tidak transparan.
- 10) Elemen *Pattern*, merupakan pola yang kompleks. Dalam komik, *pattern* digunakan sebagai *screeentone* yang dapat dibuat secara digital.
- 11) Elemen *Texture*, merupakan elemen yang lebih cenderung ke tekstur kertas. Tekstur kertas dapat berupa tekstur halus dan kasar sesuai dengan yang dibutuhkan.

12) Elemen *Voice*, *Sound* dan *Audio*. *Voice* merupakan hasil ucapan atau kata-kata yang dikeluarkan oleh tokoh. *Sound* merupakan hasil bunyi yang tidak harus keluar dari mulut tokoh. *Audio* merupakan hasil suara dari benda-benda elektronik.

13) Elemen *Time*, merupakan elemen yang terwujud dalam halaman yang juga menyiratkan suatu peristiwa dalam komik.

Setelah memahami beberapa penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa komik memiliki elemen-elemen dasar yaitu panel, parit, balon kata dan cerita yang di dalamnya terdapat lagi elemen-elemen pendukung seperti gambar ilustrasi dan pewarnaan.

#### b. Perkembangan Komik Digital

Indiria Maharsi (2014: 54) mengatakan bahwa semenjak era digital merambah di Indonesia, maka komikus Indonesia di tahun 90-an memanfaatkan teknologi dalam mengekspresikan visual dalam karyanya. Perkembangan komik lebih maju lagi ketika muncul *world wide web* yang dapat digunakan oleh siapapun. Lalu dibuatlah komik *online*. Komik online adalah komik yang menggunakan media internet sebagai sarana publikasinya. Munculnya komik *online* ini membuat komik bersifat *paperless* yaitu nir-kertas, *borderless* yaitu tanpa batas ukuran atau format dan *timeless* yaitu tidak terbatas waktu keawetannya.

Setelah komik *online*, muncul komik interaktif yang berbasis *android*. Komik ini bersifat interaktif karena pembacanya ikut berperan aktif saat membaca komik ini. Hal ini terjadi saat pembaca harus melakukan *tab* atau *swipe* untuk memindahkan

ke halaman selanjutnya atau untuk memunculkan balon kata. Komik interaktif berbasis *android* ini sedikit memiliki animasi seperti *background* suara sehingga menjadi lebih menarik bagi pembaca.

c. Teknik Pembuatan Komik

Dalam proses pembuatan komik sering kali dijumpai beberapa teknik yang berbeda mulai dari *traditional technique*, *hybrid technique* hingga *digital technique*. Berikut penjelasan tentang tiga teknik dasar pembuatan komik:

- 1) *Traditional Technique*, merupakan teknik pembuatan komik secara tradisional yang membutuhkan alat dan bahan tradisional seperti kertas, pensil, pensil warna, penghapus, pena celup, *correction pen*, *screentone*, cat air, penggaris, spidol warna, *cutter*, rautan, *plastic painting colour palette*, tempat air, kuas, *tracing table* dan *hair dryer*.
- 2) *Hybrid Technique*, merupakan teknik pembuatan komik yang menggabungkan teknik tradisional dengan teknik digital. Teknik *hybrid* ini membutuhkan alat-alat tradisional seperti yang digunakan pada teknik tradisional lalu menggabungkannya dengan teknologi digital seperti *scanner* ataupun komputer. Selain alat-alat tradisional tersebut, dibutuhkan juga *software* dan *hardware* yang akan digunakan selama proses pembuatan komik dengan teknik *hybrid* ini. *Softwares* atau perangkat lunak yang diperlukan dalam penggunaan teknik *hybrid* antara lain Adobe Photoshop CS5, Corel Painter, The Gimp, Comic Life, Adobe Indesign CS 5, Corel Draw X5, MS Word, Open Office, Page Layout.

*Hardwares* yang dibutuhkan antara lain satu set komputer, *scanner*, *pen & tablet*,

- 3) *Digital Technique*, merupakan teknik pembuatan komik tanpa menggunakan alat-alat tradisional dalam proses pembuatannya. Alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses pembuatan komik dengan teknik digital ini hanyalah PC Tablet dan *software* seperti Adobe Photoshop, Adobe Indesign, Corel Draw. Ketika komputer mulai muncul dengan beberapa *software* grafis yang mendukung dalam desain grafis, beberapa komikus memanfaatkannya untuk membuat komik. Dalam teknik digital pada masa itu, tahap sket dan penintaan masih digunakan teknik manual, lalu tahap pewarnaan dan *layout* menggunakan teknik digital. Dengan menggunakan teknik digital, seorang komikus memerlukan pemahaman tentang penggunaan *software* grafis seperti *adobe photoshop*, *adobe illustrator* atau *corel draw* dan sebagainya. Ketika muncul lagi teknologi *graphic pen*, banyak komikus mulai mengerjakan semua proses pembuatan komik dengan teknik digital. Dengan teknik digital, hasil pewarnaan pada komik menjadi sangat terang dan lebih beragam. Komikus dapat merubah warna dengan mudah dan cepat.

### 3. *Russian Service*

Cara pelayanan Rusia atau *Russian service* adalah salah satu jenis pelayanan makan dan minum yang biasanya diberikan di restoran-restoran mewah maupun restoran dalam hotel. Menurut Marsum (1993: 295) menyatakan bahwa *Russian service* sering juga disebut sebagai *Modified French service* dikarenakan mempunyai

beberapa kesamaan dengan *French service*. *Russian service* memiliki sifat pelayanan yang sangat formal, mewah dan para tamu merasa mendapatkan perhatian yang luar biasa dari *waiter*. Pada *Russian service*, makanan diatur di atas *silver platter* dari dapur, lalu dibawa oleh *waiter* ke atas *side stand* bersama dengan piring panas kosong. Setelah *waiter* meletakkan piring di atas meja tamu, *silver platter* diambil lalu *waiter* memperlihatkan makanan kepada tamu. Setelah itu makanan dipindahkan dari atas *platter* ke piring tamu menggunakan *serving fork* dan *serving spoon*. Ada pula pendapat lain menurut Heru Riyadi (2011: 103) *Russian service* disebut juga dengan istilah *platter service*, yaitu bentuk pelayanan yang *elegant* dan harus dilakukan oleh *waiter* yang terampil dan terlatih dengan baik. Bentuk pelayanan Rusia ini sering digunakan dalam jamuan makan resmi dan jamuan makan kenegaraan. Pada pelayanan ini, makanan di atas *platter* diperlihatkan kepada tamu sambil disebutkan namanya. Lalu makanan disajikan dari sebelah kiri tamu menggunakan *serving clamp/serving fork* dan *serving spoon*.

Selain itu, Prihastuti Ekawatiningsih (2017) juga mengatakan bahwa *Russian service* sering disebut dengan istilah *platter service*, dengan cara penghidangan makanan yang sepenuhnya sudah diracik, disiapkan dan dipotong-potong kemudian diatur dengan rapi di atas *platter*. Setelah itu *platter* dibawa ke ruang makan oleh *waiter* dan makanan disajikan kepada tamu dengan mempergunakan *serving spoon* dan *fork*. Hampir sama dengan pendapat di atas, menurut Endar Sugiarto (1998: 98) *Russian service* disebut juga sebagai *Platter service* yang merupakan jenis pelayanan dasar terkenal di hotel berkelas internasional. *Russian service* dikatakan lebih cepat

dan sederhana jika dibandingkan dengan *French service*. Pada *Russian service* ini makanan yang akan dihidangkan sudah ditata rapi di atas *platter* atau piring yang besar serta sudah digarnish di dapur. Setelah itu *waiter* bertugas memindahkan makanan dari atas *platter* ke piring tamu.

Dari empat penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa *Russian service* merupakan salah satu jenis pelayanan makan dan minum yang formal dan *elegant* dengan cara membawa makanan di atas *platter* lalu disajikan dari sebelah kiri tamu menggunakan *serving fork* dan *serving spoon*.

b. Ciri-ciri *Russian service*

Pelayanan jenis Rusia ini memiliki beberapa ciri atau kriteria dalam proses pelayanannya. Berikut ini adalah ciri-ciri dari *Russian service* menurut Prihastuti Ekawatiningsih, yaitu:

- 1) Makanan yang akan dihidangkan disiapkan, diracik dan dihias dengan rapi dan menarik di atas *platter* dan dilakukan di dapur. Setelah itu makanan dibawa ke ruang makan atau diletakkan terlebih dahulu di atas *side board*.
- 2) Piring kosong sebagai piring makan tamu diletakkan di meja tamu dari sebelah kanan dan diberikan berurutan searah dengan putaran jarum jam.
- 3) Sebelum makanan dihidangkan terlebih dahulu diperlihatkan kepada tamu dengan tujuan membangkitkan selera makan serta dapat memberikan keleluasaan kepada tamu untuk menerima atau menolak makanan yang akan dihidangkan.



- 4) Makanan dihidangkan dari atas platter ke atas piring tamu dan dilakukan dari sebelah kiri tamu dan dilakukan berurutan melawan arah putaran jarum jam.

c. Keuntungan *Russian service*

Pada setiap jenis pelayanan tentunya dijumpai beberapa keuntungan yang dapat dilihat dan dirasakan selama prosesnya. Marsum (1993: 297) menyebutkan bahwa *Russian service* memiliki tujuh keuntungan, yaitu:

- 1) Hanya dibutuhkan satu orang *waiter* atau *waitress* saja untuk menghidangkan makanan.
- 2) Pelayanannya termasuk pelayanan yang *high class* serta cepat dan mewah.
- 3) Tidak membutuhkan ruangan lebih untuk melintasnya meja dorong atau sering disebut dengan *gueridon*.
- 4) Tidak memerlukan alat-alat spesial, seperti *Gueridon*.
- 5) Porsi makanan yang akan dihidangkan dapat dijamin sama besarnya karena sudah dipersiapkan dengan baik sebelumnya oleh *Chef* di dapur.
- 6) Makanan yang akan dihidangkan tidak akan banyak terbuang karena sisa makanan yang tidak dihidangkan masih ada di atas platter untuk dikembalikan ke dapur.
- 7) Tamu-tamu lebih terkesan karena merasa mendapatkan perhatian yang besar dari petugas.

Ada pula pendapat menurut Endar & Sri (1998: 99) yang menyatakan keuntungan *Russian service* sebagai berikut:

- 1) Tamu-tamu yang dilayani mendapatkan pelayanan yang anggun dari *waiter*.

- 2) Tamu yang dilayani mendapatkan perhatian yang istimewa.
- 3) Kapasitas tempat duduk yang disediakan relatif banyak.

Dari dua pendapat yang sudah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa penyajian makan dan minum jenis *Russian service* secara garis besar memiliki keuntungan adanya tamu yang dilayani merasa sangat istimewa karena pelayanan yang cepat dan mewah serta makanan yang sudah terjamin porsinya.

d. Kerugian *Russian service*

Selain beberapa keuntungan dari *Russian service* yang sudah disebutkan, ada pula kerugian yang dirasakan dari pelayanan cara *Russian* menurut Marsum (1993: 297) yaitu:

- 1) Alat-alat yang digunakan, khususnya *silver ware* dirasa cukup banyak, contohnya seperti *silver platter*, *serving fork* dan *serving spoon*.
- 2) Modal atau biaya yang dibutuhkan untuk pengadaan *silver ware* relatif banyak.
- 3) Jumlah tamu yang banyak mungkin dapat mempengaruhi hilangnya nafsu makan tamu yang terakhir karena saat meghidangkan makanan pada tamu terakhir susunan makanan di atas *platter* sudah tidak rapi lagi.
- 4) Jika tamu-tamu dalam party memesan makanan yang berbeda-beda, misalnya ada *steak* atau daging sapi, ikan, daging ayam dan sebagainya, maka *waiter* harus membawa sejumlah *silver platter* yang isinya berlainan tersebut dari dapur ke ruang makan.

Endar & Sri (1998: 99) juga memberikan pendapat tentang kerugian *Russian service* seperti yang disebutkan di bawah ini:

- 1) Biaya yang diperlukan untuk penyajian makanan dirasa cukup besar.
- 2) Tamu yang mendapat giliran penghidangan makanan porsi terakhir terkesan memperoleh makanan sisa.

Setelah memahami dua pendapat tentang kerugian *Russian service* di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Russian service* dirasa membutuhkan modal atau biaya yang cukup besar dalam pelayanannya.

e. Prosedur *Russian service*

Tata cara atau urutan pelayanan jenis *Russian* ini tidak jauh berbeda dengan konsep dasar pelayanan, hanya saja pada *Russian service* hidangan disajikan oleh pramusaji dari atas *platter* ke alat hidang tamu. Prihastuti Ekawati (2017) menjelaskan dengan rinci tahapan *Russian service* berikut ini:

- 1) Pramusaji atau *waiter* mempersilahkan duduk para tamu untuk menempati meja yang sudah dipilih lalu membantu tamu untuk menggunakan *napkin*.
- 2) Pramusaji atau *waiter* menuangkan air putih ke dalam *water goblet* dari sebelah kanan tamu, dan dilakukan berurutan kepada semua tamu searah dengan putaran jarum jam.
- 3) Pramusaji atau *waiter* menyajikan *dinner roll* dan *butter* dari sebelah kiri tamu, dan dilakukan berurutan kepada semua tamu berlawanan arah dengan putaran jarum jam.

- 4) Pramusaji atau *waiter* melakukan *taking order* atau mengambil pesanan makanan dari tamu.
- 5) Pramusaji atau *waiter* menyajikan hidangan pembuka atau *appetizer*, dengan langkah pertama meletakkan piring kosong dari sebelah kanan tamu dan dilakukan berurutan kepada semua tamu searah dengan putaran jarum jam. Kemudian pramusaji menyajikan hidangan dari atas *platter* ke piring tamu dan dilakukan dari sebelah kiri tamu serta berlawanan arah dengan putaran jarum jam. Sebelum hidangan disajikan harus dipresentasikan terlebih dahulu kepada tamu.
- 6) Setelah tamu selesai menikmati hidangan, pramusaji atau *waiter* mengambil alat kotor dari sebelah kanan tamu dan dilakukan berurutan pada semua tamu searah dengan putaran jarum jam.
- 7) Pramusaji atau *waiter* menyajikan giliran hidangan *soup* dengan tahapan meletakkan *soup cup and saucer* dan dilakukan dari sebelah kanan tamu. Selanjutnya pramusaji menyajikan *soup* menggunakan *soup ladle* dari sebelah kiri tamu dan dilakukan berurutan pada semua tamu berlawanan arah dengan putaran jarum jam. Sebelumnya hidangan *soup* diperlihatkan dulu kepada tamu. Setelah tamu selesai menikmati hidangan, pengambilan alat kotor dilakukan dari sebelah kanan tamu.
- 8) Giliran selanjutnya adalah pramusaji atau *waiter* menyajikan *wine* sesuai jenis *main course* yang disajikan

- 9) Kemudian pramusaji atau *waiter* meletakkan alat hidang atau *dinner plate* kosong ke meja tamu dan dilakukan dari sebelah kanan tamu. Selanjutnya pramusaji menyajikan hidangan *main course* yang sebelumnya diperlihatkan dulu kepada tamu dan dilakukan dari sebelah kiri tamu berurutan melawan arah putaran jarum jam.
- 10) Langkah berikutnya adalah pramusaji atau *waiter* melakukan *clear-up*, yaitu mengambil peralatan yang sudah tidak terpakai sebelum penyajian *dessert*, antara lain meliputi: *dinner plate*, *salt & pepper*, *ashtray*, *wine glass*, *B&B plate* dan *butter spreader*.
- 11) Selanjutnya pramusaji atau *waiter* melakukan *crumbing down*, yaitu membersihkan meja dari kotoran sisa-sisa makanan dengan menggunakan *napkin* dan *dessert plate*, serta memindahkan alat makan untuk *dessert* di sebelah kanan tamu.
- 12) Giliran selanjutnya adalah pramusaji atau *waiter* menyajikan *dessert*, diawali dengan meletakkan alat hidang atau *dessert plate* kosong dari sebelah kanan tamu. Hidangan *dessert* disajikan dari sebelah kiri tamu dan bergerak berlawanan arah dengan putaran jarum jam. Selanjutnya pramusaji mengambil alat kotor dari sebelah kanan tamu setelah tamu selesai menikmati hidangan.
- 13) Langkah berikutnya pramusaji atau *waiter* menyajikan minuman *tea* atau *coffee*, dari sebelah kanan dan bergerak searah dengan putaran jarum jam.
- 14) Langkah terakhir pramusaji atau *waiter* menyerahkan *bill* yaitu kartu bon pembayaran di restoran tersebut.

Selain itu, Heru Riyadi (2011: 104) menjelaskan cara penyajian makanan utama dengan menggunakan metode *Russian service* sebagai berikut:

- 1) Pada *Russian service* persiapan dilakukan di atas meja troli dan di dekat meja tamu. Posisi *waiter* menghadap ke arah tamu agar tamu yang dilayani dapat melihat apa yang disajikan.
- 2) Makanan yang sudah diambil dipersiapkan terlebih dahulu di meja *side stand*.
- 3) *Waiter* meletakkan *vegetable bowl* di atas *rechaud* (alat pemanas) untuk menjaga makanan tetap dalam kondisi hangat atau panas.
- 4) *Waiter* meletakkan *potato bowl* di atas *rechaud* (alat pemanas) untuk menjaga makanan tetap dalam kondisi hangat atau panas.
- 5) *Waiter* mengambil *gratindish* (makanan utama) dari *tray* di atas *side stand* untuk dipindahkan ke atas *trolley*, akan tetapi terlebih dahulu dipresentasikan kepada para tamu.
- 6) *Waiter* meletakkan *gratindish* (makanan utama) di atas troli setelah selesai dipresentasikan kepada tamu.
- 7) Sebelum mempersi makanan di meja tamu, *waiter* membuka penutup *vegetable* dan *potato bowl* terlebih dahulu.
- 8) *Waiter* mempersiapkan *sauce boat* untuk saus makanan utama dan simpan di *trolley*.
- 9) *Waiter* meletakkan *dinner plate* (piring makan) untuk tamu sebelum mempersi makanan di meja tamu.

- 10) *Waiter* mengambil *potato bowl* dengan menggunakan *underline* lalu memporsi makanan secara langsung di *dinner plate* (piring makan) tamu yang telah disiapkan di depan tamu.
- 11) *Waiter* mengambil *vegetable bowl* dengan menggunakan *underline* lalu memporsi makanan secara langsung di *dinner plate* (piring makan) tamu yang telah disiapkan di depan tamu.
- 12) *Waiter* mengambil makanan utama yang telah disiapkan dalam *gratindish* dengan menggunakan *underline* lalu memporsi makanan secara langsung di *dinner plate* (piring makan) tamu yang telah disiapkan di depan tamu.
- 13) Apabila ada, *waiter* memberikan saus ataupun kuah ke makanan utama.
- 14) *Waiter* mempersilahkan tamu untuk menikmati makanan yang telah disajikan.

Dari dua penjelasan di atas tentang prosedur *Russian service* dapat disimpulkan bahwa secara garis besar prosedurnya secara keseluruhan sama dengan prosedur pelayanan makan dan minum secara resmi, hanya saja pada penyajian hidanganannya dilakukan di depan tamu dengan cara didistribusikan dari atas *silver platter* ke atas alat hidang tamu.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

1. Nadia Kustianingsari (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Peserta didik Kelas V Sdn Putat Jaya Iii/379 Surabaya”. Dalam penelitian yang sudah pernah dilakukan ini, salah satu variabelnya sama dengan penelitian yang akan

dilakukan, yaitu media komik digital. Hanya saja pada materi yang disampaikan berbeda, pada hasil penelitian yang sudah pernah dilakukan, materi yang disampaikan adalah mengenai teks cerita manusia dan lingkungan untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian yang relevan ini menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan untuk mengefisiensikan waktu belajar dan mengatasi masalah visualisasi peserta didik. Prosedur pada penelitian ini dimulai dengan menganalisis potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakai, revisi produk dan yang terakhir adalah pembuatan produk masal.

2. Muti'atul Mawaddah (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Etiket Makan Di Dalam Keluarga”. Penelitian ini merupakan penelitian yang sangat sejenis dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu pengembangan media komik digital untuk pembelajaran tentang materi etiket makan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D dengan tahapan utama *Define*, *Design*, *Develop* dan *Disseminate*. Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan, analisis konsep dan spesifikasi tujuan. Pada tahap *design* dilakukan penyusunan alur cerita, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal. Pada tahap *develop* dilakukan validasi ahli dan uji validasi. Setelah melalui ketiga tahap tersebut didapatkan hasil media komik digital, dilanjutkan dengan tahap *disseminate* atau penyebaran produk.



3. Nurul Hasbiana (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Komik *French Service* sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas X Jurusan Jasa Boga SMK N 1 Kalasan”. Penelitian ini merupakan penelitian sejenis yaitu pengembangan produk komik sebagai media belajar peserta didik. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini juga menggunakan model 4D, akan tetapi hasil jadi produk komik ini adalah cetak atau berupa kertas.

### **C. Kerangka Berpikir**

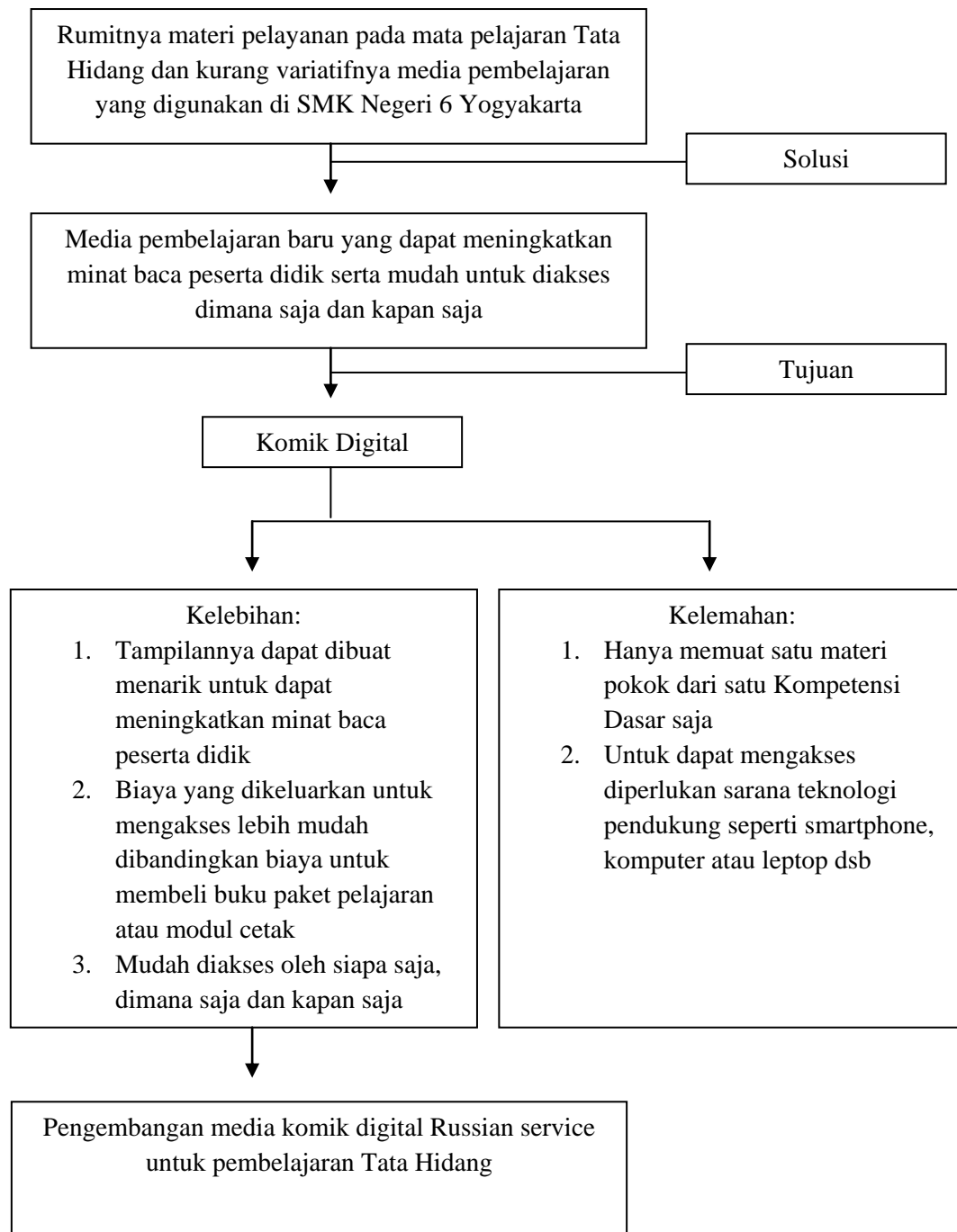
Tata Hidang merupakan salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh peserta didik bidang keahlian kuliner, khususnya jurusan Jasa Boga. Salah satu materi yang harus dikuasai adalah tentang prosedur pelayanan makan dan minum dengan salah satu spesifikasinya yaitu *Russian service*. *Russian service* merupakan salah satu jenis pelayanan makan dan minum yang memiliki tahapan prosedur pelayanan yang cukup kompleks. Tahapannya yang panjang dan rumit membuat beberapa peserta didik mengalami kesusahan dalam memahami konsep pelayanan jenis ini.

Dalam penyampaian materi, khususnya materi *Russian service* dalam pembelajaran Tata Hidang dibutuhkan sebuah sarana atau media. Media pembelajaran yang digunakan bertujuan menarik minat peserta didik untuk mempelajari materi yang disampaikan. Selain itu, media pembelajaran juga bertujuan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Namun sejauh ini media yang digunakan dalam penyampaian materi *Russian service* masih kurang variatif. Semakin berkembangnya teknologi dan zaman, media yang

digunakan dalam penyampaian materi tidak hanya dengan media cetak saja, akan tetapi sudah mulai berkembang media digital. Salah satu media digital yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran adalah media komik digital.

Komik digital merupakan media pembelajaran berbasis elektronik yang mudah diakses di mana pun dan kapan pun. Tampilannya yang dapat dibuat menarik menjadi suatu kelebihan yang dapat meningkatkan minat baca peserta didik. Biaya yang dikeluarkan untuk mengakses komik digital *Russian service* lebih murah jika dibandingkan dengan biaya yang dikeluarkan untuk membeli buku paket pelajaran ataupun modul cetak. Tetapi, disamping kelebihan-kelebihan di atas, komik digital *Russian service* ini hanya memuat satu materi pokok dari satu Kompetensi Dasar saja. Selain itu komik digital ini hanya dapat diakses dengan sarana teknologi yang mendukung seperti *smartphone*, komputer atau laptop dan sejenisnya. Setelah ditimbang dari kelebihan-kelebihan komik digital yang dirasa lebih banyak dibandingkan dengan kekurangannya maka peneliti merencanakan sebuah penelitian pengembangan media komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang.

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan komik digital *Russian service* adalah metode 4D dengan tahapan *Define* atau pendefinisian, *Design* atau perancangan, *Develop* atau pengembangan dan *Disseminate* atau penyebaran.



Bagan1. Kerangka Berpikir

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Dari uraian di atas, maka timbul pertanyaan penelitian yang diharapkan dapat diperoleh melalui penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang berdasarkan penilaian oleh Ahli Materi?
3. Bagaimana kelayakan pengembangan media komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang berdasarkan penilaian oleh Ahli Media?
4. Bagaimana kelayakan pengembangan media komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang berdasarkan penilaian oleh peserta didik jurusan Jasa Boga di SMK Negeri 6 Yogyakarta?

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Model Pengembangan**

Pengembangan media komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang merupakan penelitian jenis pengembangan atau juga dikenal dengan *Research and Development* (R&D), khususnya pengembangan dengan model 4D. *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan merupakan sebuah penelitian yang sengaja dirancang untuk menemukan produk, model, jasa dan cara atau metode yang tepat guna dan praktis. Nusa Putra (2015: 67) berpendapat bahwa *Research and Development* merupakan metode penelitian yang secara sengaja bertujuan untuk mencari, menghasilkan, menguji efektifitas produk tertentu yang lebih unggul dan bermakna. Ada pula pendapat oleh Sugiyono (2016: 30) yang menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan cara ilmiah dalam penelitian, perancangan, produksi dan pengujian validitas produk yang telah dihasilkan. Dari dua pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian pengembangan merupakan metode penelitian untuk mencapai produk yang diinginkan melalui proses perancangan, produksi dan pengujian validitas produk.

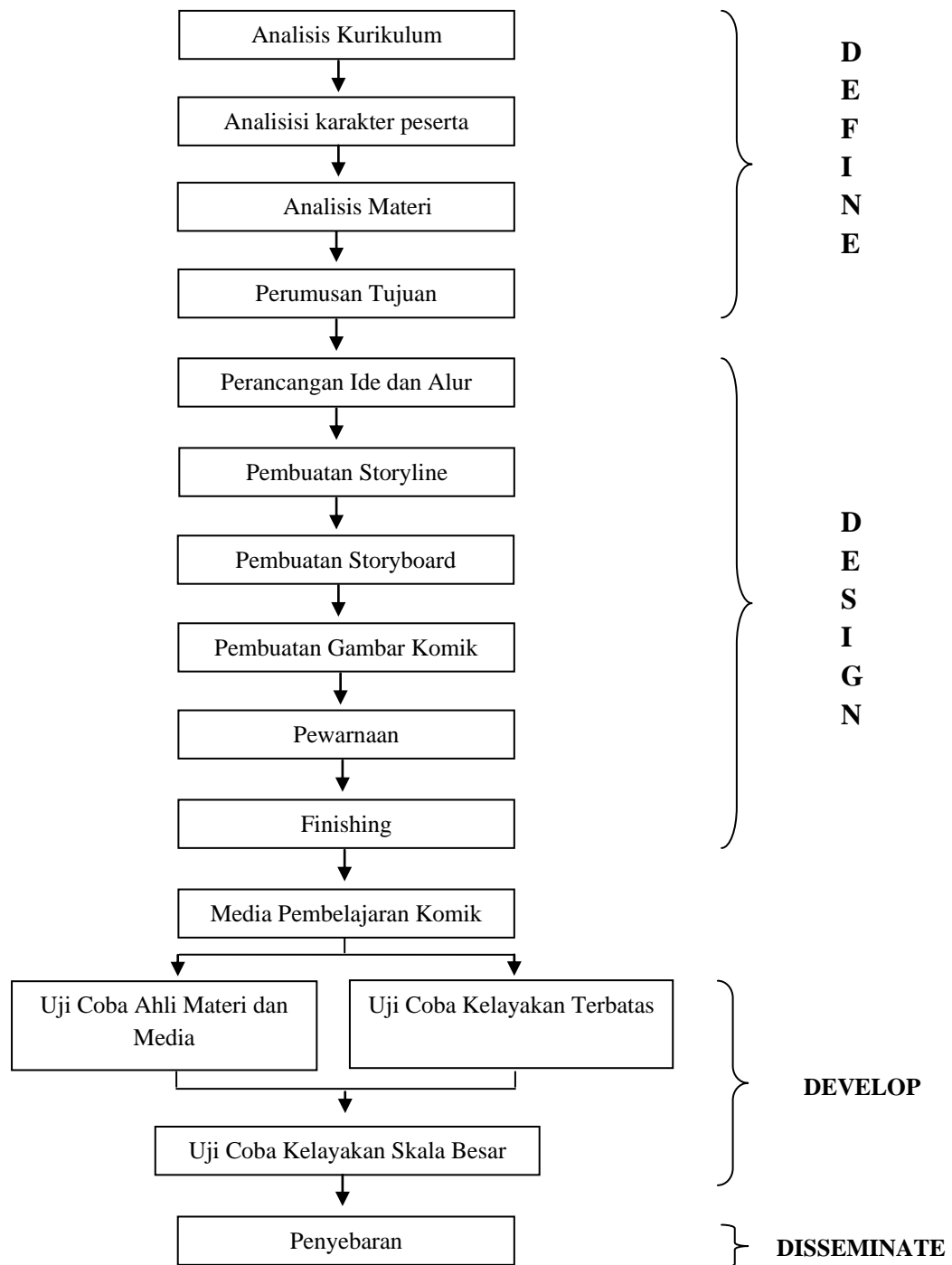
Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan untuk memperoleh produk baru hasil dari pengembangan produk yang sudah ada. Model Pengembangan 4D terdiri atas empat tahap utama yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebarluasan). Berikut

ini adalah penjelasan lebih rinci mengenai prosedur penelitian dan pengembangan model 4D yang dilakukan:

1. *Define* (Pendefinisian). Pada tahap ini dilakukan penetapan dan pendefinisian syarat-syarat pengembangan.
2. *Design* (Perancangan). Pada tahap ini, peneliti sudah membuat produk awal atau rancangan produk.
3. *Develop* (Pengembangan). Pada tahap ini dilakukan evaluasi produk oleh para ahli, uji coba skala terbatas, revisi dan uji coba skala besar.
4. *Disseminate* (Penyebarluasan). Pada tahap ini dilakukan penyebaran komik digital *Russian service*.

#### **B. Prosedur Pengembangan**

Pada model pengembangan 4D, dilakukan beberapa tahap selama proses pengembangan. Empat tahapan utama pada model pengembangan 4D ini adalah *define*, *design*, *develop* dan yang terakhir adalah *disseminate*. Berikut ini prosedur pengembangan model 4D menurut Endang Mulyatiningsih (2011:179) dengan beberapa langkah-langkah yang disesuaikan dengan proses pengembangan komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang:



Bagan 2. Prosedur Pengembangan

## 1. Tahap *Define* (pendefinisian)

Tahap *define* bertujuan mendefinisikan tentang syarat-syarat yang diperlukan untuk pengembangan komik digital *Russian service*. Pada tahap ini dilakukan empat proses untuk mengumpulkan syarat-syarat yang diperlukan yaitu dengan analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi dan perumusan tujuan.

### a. Analisis Kurikulum

Pada proses analisis kurikulum dilakukan studi dokumen terhadap kurikulum yang berlaku. Setelah itu dilakukan penetapan kompetensi yang akan disajikan pada komik digital *Russian service*.

### b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pada proses analisis karakteristik peserta didik, beberapa hal yang perlu dicari tahu antara lain kemampuan akademik, karakteristik, latar belakang ekonomi dan sosial peserta didik, dsb. Hal ini perlu diketahui supaya dalam pengembangan komik digital *Russian service* dapat sesuai dengan kondisi karakteristik peserta didik.

### c. Analisis Materi

Pada proses analisis materi dilakukan identifikasi terhadap materi-materi *Russian service* yang akan disajikan dalam komik digital *Russian service*. Setelah materi-materi pokok *Russian service* dikumpulkan, dilakukan penyusunan ulang materi agar menjadi lebih sistematis.



#### d. Perumusan Tujuan

Pada proses perumusan tujuan dilakukan perumusan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diajarkan agar pengembangan komik digital *Russian service* tidak menyimpang dari tujuan awal.

#### 2. Tahap *Design* (perancangan)

Pada tahap *design* ini dilakukan perancangan awal produk komik digital *Russian service*. Tahap perancangan ini terdiri dari perancangan dan penetapan alur cerita, pembuatan gambarilustrasi dan penetapan format yang digunakan sebagai format akhir penyebaran komik digital *Russian service* sehingga dihasilkan produk rancangan awal komik digital *Russian service*.

#### 3. Tahap *Develop* (pengembangan)

Pada tahap *develop* dilakukan *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan kegiatan validasi komik digital *Russian service* oleh Ahli Media. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba komik digital *Russian service* kepada peserta didik. Berikut ini beberapa penjelasan lebih rinci tentang proses-proses yang dilakukan pada tahap *develop*:

##### a. *Expert Appraisal* (Validasi Ahli)

Validasi ahli merupakan tahap validasi komik digital *Russian service* oleh 2 Ahli Materi Tata Hidang dan 1 Ahli Media dengan tujuan agar beberapa kekurangan pada rancangan atau desain awal komik digital *Russian service* dapat diperbaiki sebelum melangkah ke proses selanjutnya. Setelah mendapatkan penilaian serta

kritik dan saran untuk komik digital *Russian service*, selanjutnya dilakukan proses revisi sesuai masukan-masukan dari para ahli.

b. *Developmental Testing* (Uji Pengembangan)

Uji pengembangan merupakan tahapan pengumpulan data dari responden setelah menggunakan komik digital *Russian service*. Uji pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang baik dalam jumlah responden terbatas maupun skala besar. Uji pengembangan terbatas atau uji coba kelayakan skala terbatas dilakukan pada 15 orang peserta didik kelas 11 Jasa Boga 3 di SMK Negeri 6 Yogyakarta dan dilakukan dengan mengisi angket kuisioner setelah menggunakan komik digital *Russian service* sebagai media dalam pembelajaran Tata Hidang. Setelah mendapatkan penilaian serta kritik dan saran untuk komik digital *Russian service*, selanjutnya dilakukan proses revisi sesuai masukan-masukan dari para responden.

Selanjutnya adalah uji pengembangan dalam skala yang lebih luas atau uji coba kelayakan skala besar. Uji coba kelayakan skala besar ini dilakukan setelah komik digital *Russian service* melewati proses revisi. Responden untuk uji coba skala besar ini adalah 31 orang peserta didik kelas 11 Jasa Boga 1 di SMK Negeri 6 Yogyakarta. Pemilihan kelas responden ini merupakan hasil rekomendasi dari guru mata pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 6 Yogyakarta.

4. Tahap *Disseminate* (penyebarluasan)

Tahap *disseminate* merupakan tahap penyebarluasan komik digital *Russian service* sehingga dapat diakses oleh pembaca dengan jangkauan yang lebih luas.

### **C. Desain Uji Coba**

#### **1. Desain Uji Coba**

Pada tahap ini produk akan melalui tiga tahap uji coba yaitu uji coba kelayakan atau validasi para ahli yang akan dilakukan oleh Ahli Materi dan Ahli Media, uji coba kelayakan skala terbatas dan uji coba kelayakan skala besar. Uji coba kelayakan atau validasi para ahli akan dilakukan oleh 2 Ahli Materi dan 1 Ahli Media. Uji coba kelayakan skala terbatas adalah uji coba yang akan dilakukan oleh 15 peserta didik kelas 11 Jasa Boga 3 di SMK Negeri 6 Yogyakarta, sedangkan uji coba kelayakan skala besar akan dilakukan oleh 31 peserta didik kelas 11 Jasa Boga 1 di SMK Negeri 6 Yogyakarta.

#### **2. Subjek Coba**

Sasaran subjek uji coba kelayakan dalam penelitian pengembangan ini adalah 2 Ahli Materi, 1 Ahli Media dan 15 peserta didik kelas 11 Jasa Boga 3 serta 31 peserta didik kelas 11 Jasa Boga 1 di SMK Negeri 6 Yogyakarta.

### **D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain teknik wawancara, studi dokumen dan teknik angket atau kuisioner.

##### **a. Wawancara**

Teknik wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang yang didapat dengan cara mengajukan pertanyaan kepada responden. Pada saat melakukan wawancara yang dilakukan adalah mengajukan pertanyaan, mendengarkan jawaban

dan mengamati responden. Dalam penelitian ini dilakukan wawancara tidak terstruktur terhadap guru mata pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 6 Yogyakarta untuk mengetahui secara garis besar tentang gambaran pembelajaran Tata Hidang dan masalah yang dihadapi serta beberapa hal tentang karakteristik peserta didik.

b. Studi Dokumen

Studi dokumen merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan informasi-informasi yang diperlukan dari beberapa dokumen. Dalam penelitian ini dokumen-dokumen yang dipelajari adalah tentang kurikulum dan silabus serta tentang sejarah dan profil SMK Negeri 6 Yogyakarta.

c. Angket atau Kuisisioner

Angket atau kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Angket atau kuisisioner dapat berupa angket atau kuisisioner tertutup atau terbuka. Angket atau kuisisioner tertutup memiliki jawaban yang sudah disediakan untuk responden, sedangkan angket atau kuisisioner terbuka memberikan peluang kepada responden untuk mengisikan jawabannya sendiri.

Angket yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari angket validasi Ahli Media dan Ahli Materi serta angket responden peserta didik jasa boga SMK Negeri 6 Yogyakarta.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan instrumen non tes yang berupa angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini

adalah angket penilaian uji coba kelayakan komik digital *Russian service* oleh Ahli Materi, angket penilaian uji coba kelayakan komik digital *Russian service* oleh Ahli Media dan angket penilaian uji coba kelayakan komik digital *Russian service* oleh peserta didik jasa boga SMK Negeri 6 Yogyakarta. Dalam setiap angket memuat beberapa aspek dengan beberapa indikator penilaian. Setiap butir pernyataan yang disajikan dalam angket memiliki 4 alternatif jawaban yaitu skor 4 untuk jawaban Sangat Layak (SL), skor 3 untuk jawaban Layak (L), skor 2 untuk jawaban Kurang Layak (KL) dan skor 1 untuk jawaban Tidak Layak (TL).

Kisi-kisi angket penilaian uji coba kelayakan komik digital *Russian service* dapat dilihat pada tabel 1, 2 dan 3.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media Komik Digital *Russian Service* oleh Ahli Materi.

NO.	ASPEK	JUMLAH BUTIR
1.	Kesesuaian KI dan KD	4
2.	Keruntutan dan kesesuaian materi	6
3.	Kemudahan bahasa	3
4.	Ketepatan gambar dan istilah	3
5.	Menyamakan persepsi	2

Pada angket penilaian uji coba kelayakan oleh Ahli Materi, terdapat 5 aspek penilaian yang disusun berdasarkan kajian teori *Russian service* sebagai acuannya. Pada angket uji kelayakan ini, aspek-aspek yang akan dinilai oleh Ahli Materi antara lain seputar kesesuaian materi dalam komik digital *Russian service* dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, keruntutan untuk penyajian materi dalam komik, kemudahan bahasa yang digunakan dalam komik, ketepatan gambar dan

istilah dalam komik dengan standar aslinya serta kemampuan komik dalam menyamakan persepsi pembaca atau peserta didik.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media Komik Digital *Russian Service* oleh Ahli Media.

NO.	ASPEK	JUMLAH BUTIR
1.	Tampilan sampul	4
2.	Tampilan teks	4
3.	Tampilan gambar	6

Pada angket penilaian uji coba kelayakan oleh Ahli Media, terdapat 3 aspek penilaian yang disusun berdasarkan kajian teori komik digital sebagai acuannya. Aspek-aspek yang dinilai pada angket penilaian uji coba kelayakan oleh Ahli Media ini antara lain mengenai tampilan pada gambar sampul komik, tampilan pada semua teks di dalam komik serta tampilan gambar komik.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media Komik Digital *Russian Service* oleh Peserta didik.

NO.	ASPEK	JUMLAH BUTIR
1.	Materi	9
2.	Tampilan	7
3.	Manfaat	5
4.	Penggunaan	3

Pada angket penilaian uji coba kelayakan oleh peserta didik ini terdapat 4 aspek yang disusun berdasarkan kajian teori secara umum. Hal ini dimaksudkan supaya pendapat atau penilaian peserta didik benar-benar didapatkan dari sudut pandang sasaran utama pengguna komik digital *Russian service*. Aspek-aspek yang

dinilai pada angket ini antara lain tentang materi-materi yang dipaparkan dalam komik, tampilan baik teks maupun gambar serta warna pada komik, manfaat yang dirasakan serta kemudahan penggunaan komik ini.

### 3. Hasil Uji Coba Instrumen Pengumpulan Data

Semua aspek dan butir-butir angket pada penelitian pengembangan komik digital *Russian service* ini disusun berdasarkan kajian teori sebagai acuannya. Setelah disusun, angket penilaian uji coba kelayakan kemudian divalidasikan kepada para validator instrumen. Angket penilaian uji coba kelayakan oleh Ahli Materi dan peserta didik divalidasikan kepada Ahli Materi yaitu dosen mata kuliah Restoran jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, sedangkan angket penilaian uji coba kelayakan oleh Ahli Media divalidasikan kepada dosen mata kuliah Media Pembelajaran jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pada proses validasi ini, para ahli memberikan beberapa saran perbaikan terhadap butir-butir angket.

#### a. Angket Penilaian Uji Coba Kelayakan oleh Ahli Materi

Validasi angket penilaian uji coba kelayakan komik digital *Russian service* oleh Ahli Materi ini dilakukan oleh dosen mata kuliah Restoran jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta sebagai validator. Validasi angket penilaian uji coba kelayakan oleh Ahli Materi ini dilakukan sebanyak 2 kali dengan saran dan tanggapan yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Angket Penilaian Uji Coba Kelayakan oleh Ahli Materi

NO.	SARAN/TANGGAPAN
1.	Aspek manfaat dihilangkan
2.	Aspek yang dibuat tidak boleh sama dengan aspek pada angket penilaian uji coba kelayakan oleh Ahli Media dan peserta didik

Saran dan tanggapan pada validasi pertama menghasilkan pernyataan bahwa angket uji coba kelayakan komik digital *Russian service* oleh Ahli Materi layak digunakan untuk perbaikan. Setelah mendapat hasil validasi pertama, maka selanjutnya dilakukan revisi terhadap angket penilaian uji coba kelayakan oleh Ahli Materi yang beracuan pada saran dan tanggapan dari validator. Setelah dilakukan revisi yang tepat, selanjutnya dilakukan validasi kedua yang menghasilkan pernyataan bahwa angket penilaian uji coba kelayakan komik digital *Russian service* oleh Ahli Materi layak digunakan untuk penelitian. Hasil validasi instrumen ini selengkapanya dapat dilihat di Lampiran.

b. Angket Penilaian Uji Coba Kelayakan oleh Ahli Media

Validasi angket penilaian uji coba kelayakan komik digital *Russian service* oleh Ahli Media ini dilakukan oleh dosen mata kuliah Media Pembelajaran jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta sebagai validator. Validasi angket penilaian uji coba kelayakan oleh Ahli Media ini dilakukan sebanyak 2 kali dengan saran dan tanggapan yang dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Angket Penilaian Uji Coba Kelayakan oleh Ahli Media

NO.	SARAN/TANGGAPAN
1.	Aspek manfaat dihilangkan
2.	Indikator tentang panel-panel pada aspek tampilan gambar dibuat menjadi lebih spesifik lagi



Saran dan tanggapan pada validasi pertama menghasilkan pernyataan bahwa angket uji coba kelayakan komik digital *Russian service* oleh Ahli Media layak digunakan untuk perbaikan. Setelah mendapat hasil validasi pertama, maka selanjutnya dilakukan revisi terhadap angket penilaian uji coba kelayakan oleh Ahli Media yang beracuan pada saran dan tanggapan dari validator. Setelah dilakukan revisi yang tepat, selanjutnya dilakukan validasi kedua yang menghasilkan pernyataan bahwa angket penilaian uji coba kelayakan komik digital *Russian service* oleh Ahli Media layak digunakan untuk penelitian. Hasil validasi instrumen ini selengkapnya dapat dilihat di Lampiran.

c. Angket Penilaian Uji Coba Kelayakan oleh Peserta Didik

Validasi angket penilaian uji coba kelayakan komik digital *Russian service* oleh peserta didik ini dilakukan oleh dosen mata kuliah Restoran jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta sebagai validator. Validasi angket penilaian uji coba kelayakan oleh peserta didik ini dilakukan sebanyak 1 kali dengan saran supaya angket diujicobakan ke siswa. Tetapi setelah ditimbang kembali, angket tidak dapat diujicobakan ke siswa tanpa disertai produk, sedangkan jika diujicobakan ke siswa dengan disertai komik digital *Russian service* bukanlah validasi instrumen melainkan menjadi validasi produk. Oleh karena hal tersebut maka angket penilaian uji coba kelayakan oleh peserta didik divalidasikan kepada validator angket penilaian uji coba kelayakan oleh Ahli Materi.

Berdasarkan validasi yang dilakukan maka angket penilaian uji coba kelayakan komik digital *Russian service* oleh peserta didik dinyatakan layak digunakan untuk penelitian.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Pada penelitian pengembangan media komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang digunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data-data tentang pengembangan dan respon akan diperoleh dari semua penilaian oleh Ahli Media maupun Ahli Materi serta semua responden pada uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar. Teknik analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil dari penilaian pengembangan media komik digital *Russian service* melalui angket. Langkah awal dalam analisis data penelitian pengembangan komik digital *Russian service* ini adalah dengan menghitung terlebih dahulu untuk menemukan presentase jumlah skor hasil uji coba kelayakan. Berikut ini merupakan rumus acuan untuk menghitung presentase skor yang dijelaskan oleh Suharsimi Arikunto (2013:285) :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Jumlah skor total: jumlah skor yang diperoleh dari keseluruhan responden.

Skor maksimal: skor tertinggi dalam angket dikalikan jumlah responden.

Selanjutnya dilakukan konversi dari data berupa angka presentase menjadi bentuk kategori kelayakan. Proses ini disebut dengan proses konversi data berskala

interval menjadi ordinal. Berikut ini merupakan acuan pengkonversian data menurut Endang Mulyatiningsih (2011:37) dengan beberapa perubahan rentang nilai dan kategori yang disesuaikan dengan angket penilaian uji coba kelayakan komik digital *Russian service*. Kriteria kategori kelayakan untuk komik digital *Russian service* dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Kriteria Kelayakan Komik Digital *Russian Service*

RENTANG NILAI (dari skala interval)	KATEGORI (dikonversi menjadi ordinal)
0%-25%	Tidak Layak
>25%-50%	Kurang Layak
>50%-75%	Layak
>75%-100%	Sangat Layak

Sumber: Endang Mulyatiningsih (2011:37)

Acuan kriteria kelayakan tersebut digunakan untuk menentukan kategori kriteria kelayakan media komik digital *Russian service* sesuai dengan presentase yang dihitung dari hasil uji coba kelayakan komik digital *Russian service*.

## BAB IV

### HASIL DAN PENGEMBANGAN

#### A. Hasil Pengembangan Awal Komik Digital *Russian Service*

Model pengembangan yang digunakan dalam proses pengembangan komik digital *Russian service* ini adalah mode pengembangan 4D yaitu yang meliputi tahap *define*, *design*, *develope* dan *disseminate*. Berikut ini adalah penjelasan tentang tahap-tahap yang dilakukan dalam proses pengembangan komik digital *Russian service*.

##### 1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap *define* dilakukan pengumpulan syarat-syarat yang diperlukan untuk melakukan pengembangan komik digital *Russian service*. Tahap *define* ini meliputi empat langkah utama yaitu analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi dan perumusan tujuan. Beberapa kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan syarat-syarat pengembangan komik digital *Russian service* antara lain dengan melakukan wawancara dan studi dokumen. Wawancara dilakukan kepada salah satu guru mata pelajaran Tata Hidang SMK Negeri 6 Yogyakarta yaitu Ibu Yuli Unggul Saptariwati, M.Pd. Selain itu juga dilakukan studi dokumen-dokumen terkait dengan pembelajaran dan kondisi SMK Negeri 6 Yogyakarta.

##### a. Analisis kurikulum

Tahap analisis kurikulum ini dilakukan dengan mempelajari dokumen-dokumen yang terkait dengan pembelajaran di SMK Negeri 6 Yogyakarta. Proses

ini dilakukan dengan mengakses web resmi SMK Negeri 6 Yogyakarta untuk mengetahui visi dan misi serta tujuan pembelajaran khususnya pada jurusan Jasa Boga. Selain itu juga dilakukan pengkajian Kurikulum 2013 untuk menentukan kompetensi dasar yang akan dikembangkan dalam bentuk komik digital agar sesuai dengan tujuan pembelajaran Tata Hidang yang harus tercapai.

Melalui proses analisis kurikulum ini diputuskan kompetensi dasar yang dipilih untuk pengembangan komik digital yaitu mengevaluasi layanan makan dan minum, dengan memilih spesifikasi jenis *Russian service*.

b. Analisis Karakter Peserta Didik

Tahap analisis karakter peserta didik ini dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Tata Hidang yaitu Ibu Yuli Unggul Saptariwati, M.Pd. Wawancara ini dilakukan secara tidak terstruktur. Wawancara kepada guru mata pelajaran Tata Hidang ini bertujuan untuk mengetahui berbagai macam reaksi atau sikap peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu wawancara ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang karakteristik, latar belakang ekonomi serta kebutuhan sebagian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

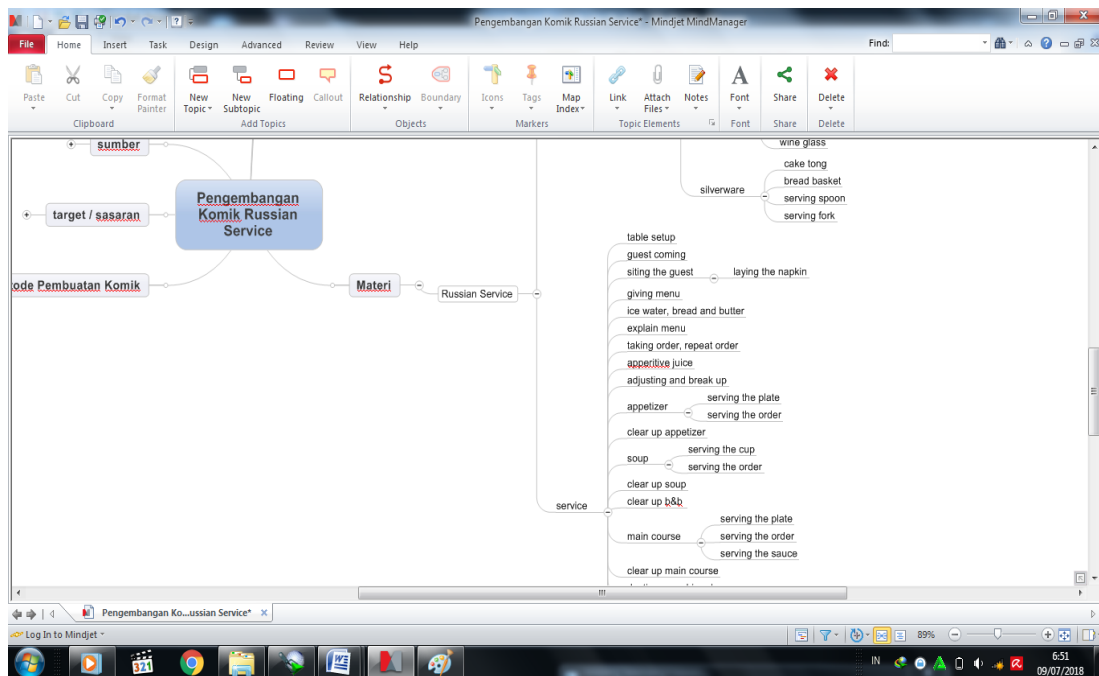
Melalui tahap analisis karakter peserta didik ini didapatkan informasi bahwa sebagian peserta didik memiliki antusias yang lebih besar pada saat pembelajaran praktik daripada pembelajaran teori. Hal ini diduga karena media belajar yang selalu digunakan dalam pembelajaran Tata Hidang adalah berupa fotokopian modul dan tayangan *slide power point*. Latar belakang ekonomi peserta didik adalah cukup,

dalam hal ini sebagian besar peserta didik sudah memiliki *gadget* atau alat elektronik yang mendukung dalam pengaksesan media belajar secara *online*.

Dari beberapa hal tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran baru yang dapat meningkatkan motivasi untuk mempelajari berbagai teori Tata Hidang sebelum melakukan pembelajaran praktik.

### c. Analisis Materi

Tahap analisis materi ini dilakukan dengan mengumpulkan bermacam teori tentang *Russian service* mulai dari pengertian, keuntungan dan kerugian hingga prosedur pelayanan *Russian service*. Proses analisis ini didukung dengan *software* Mindjet untuk memudahkan dalam memilih dan mengurutkan materi yang nantinya akan dipaparkan dalam komik digital.



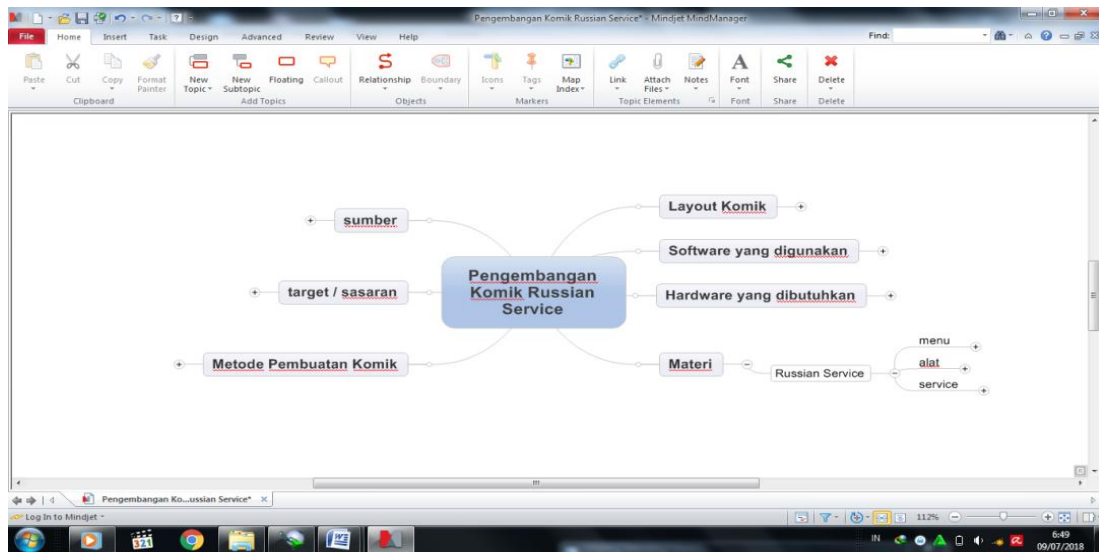
Gambar 1. Analisis Materi *Russian service* dengan Bantuan *Software* Mindjet.

#### d. Perumusan Tujuan

Terbentuknya komik digital *Russian service* diharapkan dapat meningkatkan minat baca dan belajar peserta didik pada pembelajaran Tata Hidang sehingga dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

#### 2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap *design* dilakukan perancangan produk awal. Proses yang dilakukan dalam perancangan produk awal ini adalah perancangan ide atau alur cerita, pembuatan *storyline* dan *storyboard* serta pembuatan gambar komik yang dilakukan dengan teknik tradisional lalu dilanjutkan dengan proses pewarnaan yang menggunakan teknik digital, jadi pada kesimpulannya teknik yang digunakan dalam pembuatan komik digital *Russian service* ini adalah teknik *hybrid* yaitu perpaduan dari teknik tradisional dan teknik digital. Sebelum melakukan berbagai proses perancangan yang dilakukan adalah menuliskan urutan hal-hal yang sudah dikumpulkan pada tahap *define* supaya memudahkan dalam proses perancangan awal. Penulisan bermacam hal yang akan dibutuhkan ini dilakukan dengan menggunakan *software Mindjet*. *Software Mindjet* ini sangat membantu dalam penulisan daftar kebutuhan karena cara kerjanya yang dapat digunakan untuk memilah-milah kebutuhan sesuai dengan jenisnya. Format penulisan kebutuhan dalam *software Mindjet* ini dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Penulisan Kebutuhan Proses *Design* dengan Bantuan *Software Mindjet*.

a. Perancangan ide atau alur cerita

Setelah proses pengumpulan materi yang akan dipaparkan sudah selesai maka tahap selanjutnya adalah merancang ide atau alur cerita. Pada tahap ini dilakukan proses penulisan sinopsis cerita yang selanjutnya dikembangkan menjadi *storyline*. Ide cerita yang dibuat memuat unsur materi pelayanan makan dan minum ala Rusia. Materi tersebut dikemas dalam sebuah kisah yang menceritakan seorang siswi sekolah menengah kejuruan Jasa Boga bernama Alysa yang harus mewakili provinsinya dalam perlombaan kompetensi peserta didik tingkat nasional dengan bidang lomba *restaurant service*. Alysa harus berkompetisi bersama peserta-peserta lainnya perwakilan dari berbagai provinsi lainnya demi mendapatkan beasiswa untuk melanjutkan studi di perguruan tinggi nanti.

Dalam cerita ini, materi sepenuhnya dipaparkan selama proses perlombaan Alysa, yaitu melayani tamu dengan pelayanan makan dan minum ala Rusia. Berkat



dukungan penuh dari guru pembimbing dan temannya, akhirnya Alysa dapat melaksanakan perlombaan dengan maksimal dan meraih juara pertama.

b. Pembuatan *storyline*

Proses pembuatan *storyline* ini dilakukan dengan menuliskan alur cerita menjadi lebih runtut dan spesifik. Langkah pertama dalam pembuatan *storyline* ini adalah dengan menjelaskan semua tokoh beserta wataknya di dalam cerita. Selanjutnya, menuliskan urutan visual dan dialog yang akan ditampilkan dalam komik digital. Setelah itu menambahkan keterangan visualisasi yang dipilih, yang nantinya akan ditampilkan dalam komik digital. *storyline* dapat dilihat di Lampiran.

c. Pembuatan *storyboard*

Setelah menuliskan *storyline* dengan lengkap, proses yang selanjutnya dilakukan adalah membuat *storyboard*. Proses pembuatan *storyboard* dilakukan secara manual dengan membuat sketsa kasar di atas kertas sket. Alat yang digunakan untuk membuat sketsa kasar adalah pensil, penggaris dan penghapus. Langkah ini dilakukan dengan tujuan menentukan bagian-bagian alur cerita yang akan dituangkan dalam panel-panel.



Gambar 3. Contoh *Storyboard* dalam Bentuk Digital

d. Pembuatan gambar komik

Setelah pembuatan *storyboard* selesai dilanjutkan dengan membuat sketsa jadi. Proses ini dilakukan dengan mengubah sketsa kasar menjadi sketsa jadi yang lebih detail dan jelas. Lalu dilanjutkan dengan pembuatan sketsa jadi menjadi gambar komik atau lebih dikenal dengan istilah *inking*. Pada proses ini alat yang digunakan adalah *drawing pen*. Proses pembuatan sketsa jadi menjadi gambar komik dilakukan dengan menggambar sketsa jadi menggunakan *drawing pen* sehingga dihasilkan gambar komik yang sudah siap diberi warna. Setelah gambar komik selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah dengan melakukan *scanning*

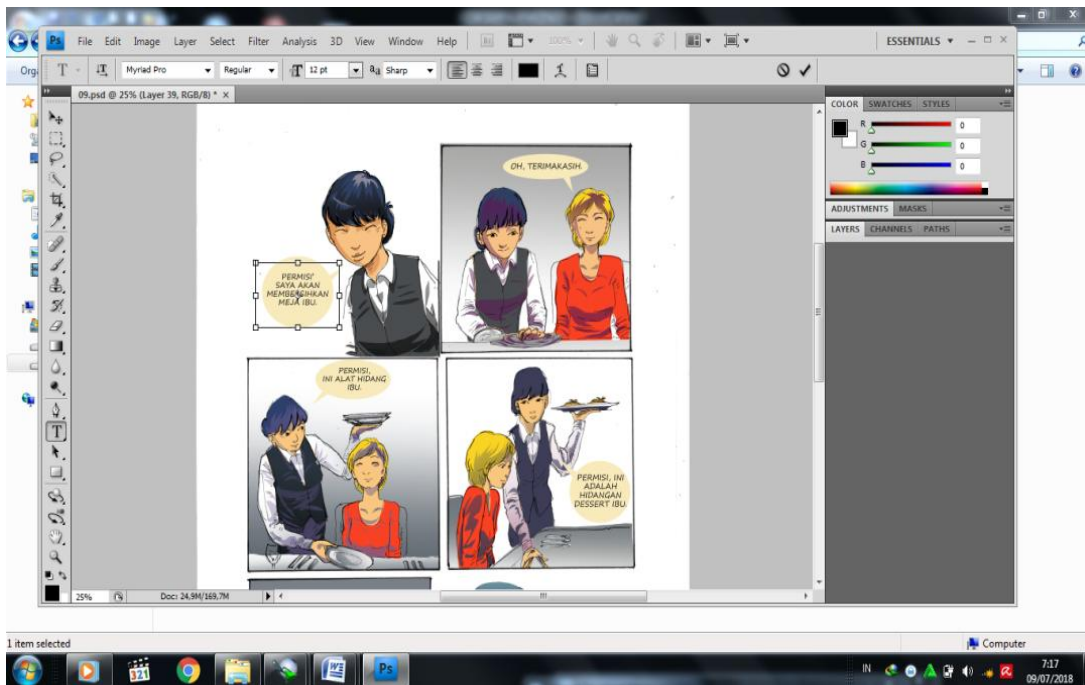
gambar ke bentuk digital. Alat yang dibutuhkan untuk proses *scanning* ini adalah alat *scanner* dan seperangkat *hardware* komputer.

e. Pewarnaan

Setelah didapatkan gambar komik dalam bentuk digital, selanjutnya dilakukan proses pewarnaan. Alat yang digunakan dalam proses pewarnaan ini adalah seperangkat *hardware* komputer dan tablet pen. Proses pewarnaan ini dilakukan secara digital dengan menggunakan *software* Photoshop. Setelah seluruh gambar komik selesai diberi warna, langkah selanjutnya adalah dengan memberi balon kata. Pembuatan balon kata ini disesuaikan dengan dialog yang sudah dibuat pada *storyline*. Langkah terakhir yang dilakukan dalam proses pokok pembuatan komik digital ini adalah dengan menyimpan file dalam 2 format, yaitu format *Photoshop* dan format *jpeg*.



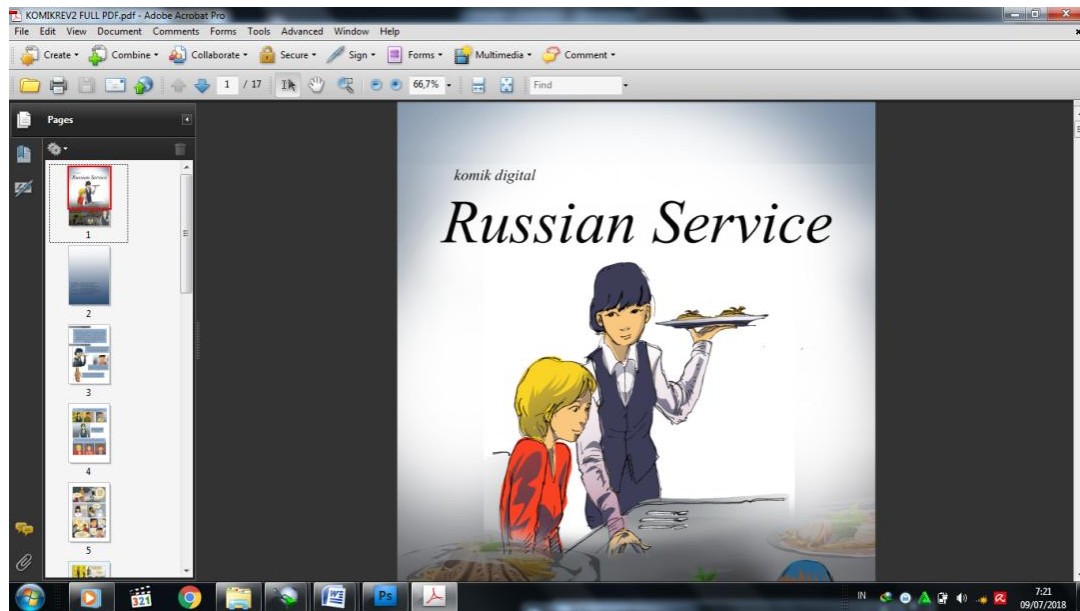
Gambar 4. Contoh Pewarnaan dengan Bantuan *Software Photoshop*.



Gambar 5. Contoh Pemberian Balon Kata dan Teks

#### f. *Finishing*

*Finishing* dari pembuatan komik digital ini adalah dengan melakukan penyusunan gambar komik sebelum dibawa ke langkah uji coba. Penyusunan dilakukan mulai dari halaman *cover* yang meliputi gambar ilustrasi komik, judul komik yaitu *Russian Service*, logo Universitas Negeri Yogyakarta serta nama penulis komik. Bagian kedua adalah halaman kredit yang berisi pihak-pihak yang berpartisipasi dalam penyusunan komik digital *Russian service*. Bagian ketiga adalah pengenalan tokoh dalam komik digital *Russian service*. Selanjutnya adalah bagian isi yang meliputi seluruh isi cerita mulai dari prolog hingga penutup. Bagian terakhir adalah halaman penutup yang berisikan keterangan cerita yang sudah tamat. Semua halaman dalam komik digital digabungkan menjadi satu dalam format akhir *file pdf*.



Gambar 6. Gabungan Halaman-Halaman Komik Digital *Russian Service* menjadi Bentuk *File Pdf*.

### 3. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap *develop* ini dilakukan uji coba kelayakan dari komik digital *Russian service*. Tahap *develop* dilakukan dalam dua langkah, yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Appraisal testing* merupakan uji coba kelayakan atau validasi komik digital *Russian service* oleh para ahli, yaitu Ahli Materi dan Ahli Media. Ahli Materi komik digital *Russian service* dalam pengembangan ini adalah dosen mata kuliah Restoran prodi Pendidikan Teknik Boga jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan guru mata pelajaran Tata Hidang SMK Negeri 6 Yogyakarta. Ahli Media komik digital *Russian service* dalam pengembangan ini adalah dosen mata kuliah Media Pembelajaran prodi Pendidikan Teknik Boga jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Proses

uji coba para ahli ini dilakukan dengan memberikan *softfile* komik digital *Russian service* dan angket penilaian kepada para ahli. Setelah komik digital *Russian service* dibaca dan diamati, para ahli memberikan penilaian serta kritik dan saran pada angket penilaian para ahli.

Selain *expert appraisal* dilakukan juga *developmental testing*. *Developmental testing* dilakukan dengan mengujicobakan komik digital *Russian service* kepada sasaran sesungguhnya yaitu peserta didik. *Developmental testing* dilakukan dua tahap, yaitu uji coba kelayakan skala terbatas dan uji coba kelayakan skala besar. Uji coba kelayakan komik digital *Russian service* skala terbatas dilakukan oleh 15 orang peserta didik kelas 11 Jasa Boga 3 di SMK Negeri 6 Yogyakarta sedangkan uji coba kelayakan komik digital *Russian service* skala besar dilakukan oleh 31 orang peserta didik kelas 11 Jasa Boga 1 di SMK Negeri 6 Yogyakarta. *Developmental testing* ini dilakukan dengan memberikan *softfile* komik digital *Russian service* dan angket penilaian uji coba kelayakan kepada para peserta didik. Setelah komik digital *Russian service* dibaca dan diamati, para peserta didik memberikan penilaian serta kritik dan saran pada angket penilaian uji coba kelayakan komik digital *Russian service* oleh peserta didik. Setelah dilakukan semua proses uji kelayakan, dilakukan revisi terhadap komik digital *Russian service* sesuai dengan hasil penilaian pada *expert appraisal* dan *developmental testing* untuk mendapatkan komik digital *Russian service* yang lebih layak lagi.

#### 4. Disseminate (Penyebarluasan)

Pada tahap *disseminate* ini dilakukan penyebaran *softfile* komik digital *Russian service* kepada peserta didik dan guru mata pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 6 Yogyakarta serta pengunggahan *softfile pdf* komik digital *Russian service* di web resmi jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

#### **B. Hasil Uji Coba Komik Digital *Russian Service***

Uji coba komik digital *Russian service* dilakukan dengan melalui tahap *expert appraisal* dan *developmental testing* dalam skala terbatas maupun skala yang lebih luas. Berikut ini adalah hasil uji coba yang dilakukan untuk penggunaan komik digital *Russian service*.

##### 1. *Expert appraisal*

*Expert appraisal* dalam penelitian ini merupakan kegiatan uji coba kelayakan atau validasi komik digital *Russian service* oleh para ahli, yaitu Ahli Materi dan Ahli Media. Ahli Materi pada penelitian pengembangan komik digital *Russian service* ini terdiri dari 2 ahli, dosen mata kuliah Restoran prodi Pendidikan Teknik Boga jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan guru mata pelajaran Tata Hidang SMK Negeri 6 Yogyakarta. Ahli Media pada penelitian pengembangan komik digital *Russian service* adalah dosen mata kuliah Media Pembelajaran prodi Pendidikan Teknik Boga jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Berikut ini adalah rekapitulasi data hasil uji coba kelayakan atau validasi komik digital *Russian service* yang dilakukan oleh para ahli.

a. Uji Coba Kelayakan oleh Ahli Materi

Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil uji coba komik digital *Russian service* oleh Ahli Materi 1 dan Ahli Materi 2.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelayakan Ahli Materi

ASPEK PENILAIAN	PRESENTASE (%)	KATEGORI
Kesesuaian KI dan KD	75	Layak
Keruntutan dan kesesuaian materi	75	Layak
Kemudahan bahasa	87,5	Sangat Layak
Ketepatan gambar dan istilah	79,17	Sangat Layak
Menyamakan persepsi	75	Layak
Jumlah	391,67	
Rata-rata	78,33	Sangat Layak

b. Uji Coba Ahli Media

Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil uji coba komik digital *Russian service* oleh Ahli Media.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelayakan Ahli Media

ASPEK PENILAIAN	PRESENTASE (%)	KATEGORI
Tampilan sampul	93,75	Sangat Layak
Tampilan teks	100	Sangat Layak
Tampilan gambar	100	Sangat Layak
Jumlah	293,75	
Rata-rata	97,92	Sangat Layak

2. *Developmental testing*

*Developmental testing* penelitian pengembangan komik digital *Russian service* dilakukan pada peserta didik dengan skala terbatas dan peserta didik dengan skala yang lebih luas. Pada uji coba kelayakan komik digital *Russian service* skala



terbatas dilakukan oleh 15 orang peserta didik kelas 11 Jasa Boga 3, sedangkan untuk uji coba kelayakan komik digital *Russian service* skala besar dilakukan oleh 31 orang peserta didik kelas 11 Jasa Boga 1 di SMK Negeri 6 Yogyakarta. Berikut ini adalah rekapitulasi data hasil uji coba kelayakan komik digital *Russian service* yang dilakukan oleh peserta didik.

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelayakan Peserta Didik Skala Terbatas

ASPEK PENILAIAN	PRESENTASE (%)	KATEGORI
MATERI	82,59	Sangat Layak
TAMPILAN	75	Layak
MANFAAT	81	Sangat Layak
PENGUNAAN	82,78	Sangat Layak
Jumlah	321,37	
Rata-rata	80,34	Sangat Layak

Setelah dilakukan uji coba kelayakan terbatas komik digital *Russian service*, selanjutnya dilakukan uji coba kelayakan skala besar komik digital *Russian service* dengan hasil yang dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Peserta Didik Skala Besar

ASPEK PENILAIAN	PRESENTASE (%)	KATEGORI
MATERI	86,20	Sangat Layak
TAMPILAN	82,03	Sangat Layak
MANFAAT	86,45	Sangat Layak
PENGUNAAN	86,02	Sangat Layak
Jumlah	340,70	
Rata-rata	85,18	Sangat Layak

### C. Revisi Komik Digital *Russian Service*

Setelah merekab data hasil uji coba komik digital *Russian service* dilakukan revisi yang diperlukan untuk mengembangkan komik digital *Russian service*

menjadi lebih layak lagi. Revisi dilakukan pada beberapa bagian yang dijelaskan di bawah ini.

### 1. Cover

Pada produk awal komik digital *Russian service*, cover yang dibuat hanya memuat sebuah gambar ilustrasi seorang pramusaji dengan tulisan judul *Russian Service*. Selanjutnya cover ini direvisi menjadi cover yang memuat gambar ilustrasi salah satu langkah pada prosedur *Russian service* dengan tulisan judul komik digital *Russian Service*. Selain itu ditambahkan juga logo Universitas Negeri Yogyakarta dan nama penulis komik digital *Russian service*.



Sebelum revisi

Sesudah revisi

Gambar 7 . Revisi gambar ilustrasi komik digital *Russian Service*

## 2. Halaman Kredit

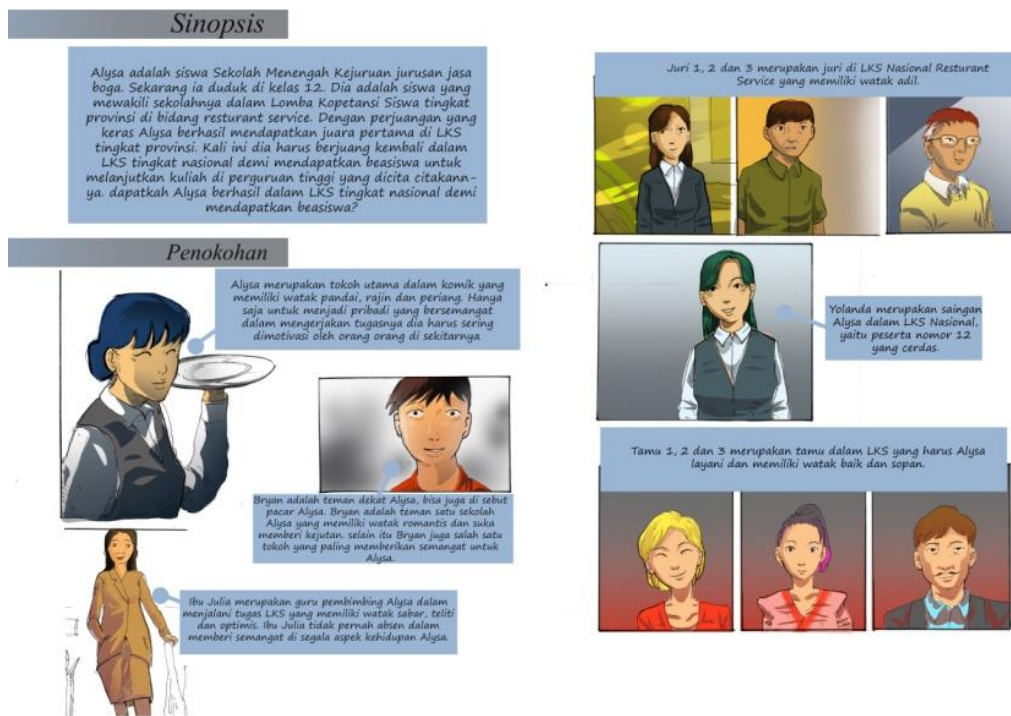
Pada produk awal komik digital *Russian service*, halaman yang dimuat setelah *cover* adalah bagian isi cerita komik. Selanjutnya dilakukan revisi dengan menambahkan halaman kredit. Halaman kredit ini berisikan daftar pihak-pihak yang membantu dalam penyusunan komik digital *Russian service*. Daftar yang dicantumkan pada halaman kredit ini meliputi pembuat ide cerita, *illustrator*, *editor*, Ahli Materi dan Ahli Media.



Gambar 8. Revisi pemberian tambahan halaman kredit komik digital *Russian service*

### 3. Pengenalan Tokoh

Pada produk awal komik digital *Russian service* bagian isi cerita yang dimuat langsung merujuk pada prolog cerita, bagian inti cerita dan penutup cerita saja tanpa ada pengenalan terhadap semua tokoh yang ada di dalam komik digital *Russian service*. Selanjutnya dibuat halaman pengenalan tokoh cerita yang dicantumkan setelah halaman kredit, tepat sebelum halaman isi cerita. Halaman pengenalan tokoh ini memuat seluruh tokoh cerita yang ada di dalam komik digital *Russian service* lengkap dengan keterangan wataknya masing-masing.



Halaman Penokohan 1

Halaman Penokohan 2

Gambar 9. Revisi pemberian tambahan halaman penokohan

#### 4. Gambar Ilustrasi

Revisi gambar ilustrasi pengembangan komik digital *Russian service* dilakukan beberapa kali. Revisi pertama dilakukan pada bagian prosedur pelayanan khususnya ilustrasi saat pramusaji menyajikan hidangan ke alat hidang tamu. Pada produk awal, ilustrasi yang dibuat kurang detail, jadi dilakukan revisi ilustrasi dengan menambah gambar *close up* saat pramusaji memindahkan hidangan dari *platter* ke alat hidang tamu. Revisi kedua dilakukan dengan menambahkan gambar *close up* setiap hidangan yang baru saja disajikan. Revisi ketiga adalah dengan merubah bentuk gambar *soup cup* dari bentuk awal yang terlalu besar menjadi bentuk yang standar. Revisi keempat dilakukan dengan memberikan detail ilustrasi saat pramusaji menuangkan kopi dan teh untuk tamu. Revisi terakhir adalah penggantian bentuk rambut pramusaji yang semua terurai menjadi bentuk rambut yang sudah dicepol rapi.

Semua saran-saran untuk dilakukannya revisi tersebut didapatkan setelah proses validasi oleh Ahli Materi dilakukan, yaitu oleh dosen mata kuliah Restoran prodi Pendidikan Teknik Boga jurusan PTBB Fakultas Teknk Universitas Negeri Yogyakarta dan guru mata pelajaran Tata Hidang jurusan Jasa Boga SMK Negeri 6 Yogyakarta. Gambar-gambar hasil revisi dapat dilihat dalam gambar 10, gambar 11 dan juga pada gambar 12 dibawah ini.



Sebelum revisi



Sesudah revisi

Gambar 10. Revisi prosedur pemindahan hidangan tamu



Sebelum revisi



Sesudah revisi

Gambar 11. Revisi bentuk *soup cup*





Halaman *cover* merupakan halaman yang berisikan ilustrasi tentang materi yang disajikan dalam cerita komik. Beberapa hal yang disajikan dalam halaman *cover* ini meliputi judul komik yaitu *Russian Service*, gambar ilustrasi, nama penyusun dan logo Universitas Negeri Yogyakarta. Setelah halaman *cover* selanjutnya adalah halaman kredit. Halaman kredit ini menyajikan nama penyusun dan pihak-pihak yang membantu dalam proses penyusunan komik digital *Russian service*. Selanjutnya adalah halaman sinopsis dan penokohan. Pada halaman ini yang disajikan adalah sinopsis singkat tentang cerita dalam komik dan daftar semua tokoh yang ada dalam cerita.

Bagian pokok adalah halaman isi yang menyajikan pokok materi tentang *Russian service*. Pada halaman isi ini bagian pertama yang disajikan adalah prolog yang mengilustrasikan tentang persiapan Alysa sebagai tokoh utama yang akan mengikuti perlombaan kompetensi siswa bidang *Restaurant Service* tingkat nasional. Bagian inti mengilustrasikan materi utama yaitu prosedur pelayanan ala *Russian* selama perlombaan berlangsung. Prosedur pelayanan pada bagian inti cerita dalam komik digital *Russian service* ini disajikan secara lengkap mulai dari *greeting the guest, laying the napkin, giving the menu, pouring ice water, serving bread and butter, taking order, break up and adjusting, serving appetizer and clear up, serving soup and clear up, serving main course and clear up, crumbing down, serving dessert and clear up, serving coffee or tea, billing* dan yang terakhir adalah *farewell the guest*. Bagian epilog mengilustrasikan hasil dari perlombaan kompetensi siswa



bidang *Restaurant Service* tingkat nasional yang diikuti oleh Alysa. Selanjutnya ditutup dengan halaman penutup yang berisikan keterangan tamat.

## 2. Kelayakan berdasarkan Ahli Materi

Setelah dilakukan uji coba komik digital *Russian service* oleh 2 Ahli Materi yaitu dosen mata kuliah Restoran prodi Pendidikan Teknik Boga jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan guru mata pelajaran Tata Hidang SMK Negeri 6 Yogyakarta dan, didapatkan hasil uji coba pada setiap aspek penilaian. Pada aspek kesesuaian KI dan KD didapatkan presentase skor sebesar 75% dengan kategori Layak. Aspek ini dinyatakan layak ketika isi materi yang dipaparkan dalam komik digital *Russian service* sudah mencakup Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang ditentukan. Pada aspek keruntutan dan kesesuaian materi didapatkan presentase skor sebesar 75% dengan kategori Layak. Aspek ini dinyatakan Layak ketika materi yang dipaparkan dalam komik digital *Russian service* sudah sesuai dengan kajian teori *Russian service* yang digunakan sebagai acuan. Pada aspek kemudahan bahasa didapatkan presentase skor sebesar 87,5% dengan kategori Sangat Layak. Aspek ini dinyatakan Sangat Layak ketika bahasa yang digunakan dalam komik digital *Russian service* sangat mudah dipahami dan sudah sangat sesuai untuk penyampaian materi. Pada aspek ketepatan gambar dan istilah didapatkan presentase skor sebesar 79,17% dengan kategori Sangat Layak. Aspek ini dinyatakan Sangat Layak ketika gambar dan istilah-istilah yang digunakan dalam komik digital *Russian service* sudah sangat tepat dan sesuai dengan materinya. Pada aspek menyamakan persepsi didapatkan presentase skor sebesar

75% dengan kategori Layak. Aspek ini dinyatakan Layak ketika komik digital *Russian service* dapat digunakan untuk menambah materi dan menyamakan persepsi peserta didik tentang materi *Russian service*.

Rata-rata presentase penilaian yang didapat dari uji coba Ahli Materi ini menunjukkan bahwa komik digital *Russian service* dikategorikan Sangat Layak dengan presentase skor sebesar 78,33%. Hal ini dilihat dari hasil penilaian Ahli Materi terhadap beberapa aspek penilaian yaitu aspek kesesuaian KI dan KD, aspek keruntutan dan kesesuaian materi, aspek kemudahan bahasa, aspek ketepatan gambar dan istilah serta aspek menyamakan persepsi yang sudah dijelaskan diatas. Dilihat dari hasil penilaian kelima aspek tersebut maka menurut Ahli Materi yang merupakan dosen mata kuliah Restoran dan guru mata pelajaran Tata Hidang, komik digital *Russian service* dianggap sangat layak untuk digunakan sebagai media untuk pembelajaran Tata Hidang. Komik digital *Russian service* ini dikatakan sangat layak menurut penilaian Ahli Materi karena secara garis besar komik ini telah memuat materi yang sesuai dengan KI dan KD acuan serta dapat digunakan untuk menyamakan persepsi peserta didik yang membaca.

### 3. Kelayakan berdasarkan Ahli Media

Uji coba kelayakan oleh Ahli Media dilakukan oleh dosen mata kuliah Media Pembelajaran prodi Pendidikan Teknik Boga jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan didapatkan hasil uji coba pada setiap aspek penilaian. Pada aspek tampilan sampul didapatkan skor sebesar 93,75% dengan kategori Sangat Layak. Aspek ini dinyatakan Sangat Layak ketika ilustrasi gambar

dan pewarnaan pada sampul komik digital *Russian service* sangat menarik dan sesuai dengan isi materi dalam komik. Pada aspek tampilan teks didapatkan presentase skor sebesar 100% dengan kategori Sangat Layak. Aspek ini dinyatakan Sangat Layak ketika tampilan teks dan balon kata sudah sangat sesuai dan proposional. Pada aspek tampilan gambar didapatkan presentase skor sebesar 100% dengan kategori Sangat Layak. Aspek ini dinyatakan Sangat Layak ketika penggambaran komik sudah sangat proposional, menarik dan sesuai untuk penyampaian materi.

Hasil dari uji coba Ahli Media ini menunjukkan rata-rata presentase skor yang dikategorikan Sangat Layak dengan presentase skor sebesar 97,92%. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian Ahli Media pada 3 aspek penilaian yaitu aspek tampilan sampul, aspek tampilan teks dan aspek tampilan gambar yang sudah dijelaskan di atas. Menurut hasil uji coba oleh Ahli Media yang merupakan dosen mata kuliah Media Pembelajaran ini, komik digital *Russian service* dianggap sangat layak untuk digunakan sebagai media untuk pembelajaran Tata Hidang. Komik digital *Russian service* ini dikatakan sangat layak menurut penilaian Ahli Media karena secara garis besar komik ini memiliki ketepatan dan kesesuaian tampilan yang dapat menarik minat baca serta memuat gambar-gambar yang dapat dipahami dengan jelas oleh peserta didik.

#### 4. Kelayakan berdasarkan Peserta Didik Skala Terbatas

Uji coba oleh sasaran sesungguhnya tahap pertama yaitu uji coba kelayakan komik digital *Russian service* dalam jumlah terbatas dengan jumlah responden 15 orang peserta didik kelas 11 Jasa Boga 3 di SMK Negeri 6 Yogyakarta, didapatkan

hasil uji coba pada setiap aspek penilaian. Pada aspek materi didapatkan presentase skor sebesar 82,59% dengan kategori Sangat Layak. Aspek ini dinyatakan layak ketika konsep materi, alur cerita dan bahasa yang digunakan dalam komik sudah sangat sesuai dengan isi materi. Pada aspek tampilan didapatkan presentase skor sebesar 75% dengan kategori Layak. Aspek ini dinyatakan Layak ketika desain gambar, teks dan pewarnaan dalam komik sudah menarik dan mudah untuk dipahami. Pada aspek manfaat didapatkan presentase skor sebesar 81% dengan kategori Sangat Layak. Aspek ini dinyatakan Sangat Layak ketika komik digital *Russian service* dapat sangat meningkatkan minat baca dan menambah pengetahuan bagi peserta didik. Pada aspek penggunaan didapatkan presentase skor sebesar 82,78% dengan kategori Sangat Layak. Aspek ini dinyatakan Sangat Layak ketika komik digital *Russian service* dapat diakses dengan sangat mudah dan dapat digunakan untuk belajar secara mandiri.

Hasil uji coba komik digital *Russian service* oleh 15 orang peserta didik ini menunjukkan kategori yang Sangat Layak dengan rata-rata presentase skor sebesar 80,34% . Hal ini dapat dilihat pada hasil penilaian peserta didik terhadap beberapa aspek penilaian yaitu aspek materi, aspek tampilan, aspek manfaat dan aspek penggunaan yang sudah dijelaskan di atas. Dilihat dari presentase hasil tersebut maka komik digital *Russian service* dianggap sangat layak untuk digunakan sebagai media untuk pembelajaran Tata Hidang. Komik digital *Russian service* ini dikatakan sangat layak menurut peserta didik dalam skala terbatas karena secara garis besar komik ini telah memuat materi yang dapat mudah untuk dipahami, menyajikan

tampilan yang dapat menarik minat baca serta mudah untuk diakses oleh peserta didik.

#### 5. Kelayakan berdasarkan Peserta Didik Skala Besar

Setelah uji coba kelayakan skala terbatas dilakukan uji coba kelayakan skala yang lebih besar. Uji coba kelayakan skala besar komik digital *Russian service* dilakukan oleh 31 orang peserta didik kelas 11 Jasa Boga 1 di SMK Negeri 6 Yogyakarta. Pada aspek materi didapatkan presentase skor sebesar 86,20% dengan kategori Sangat Layak. Aspek ini dinyatakan layak ketika konsep materi, alur cerita dan bahasa yang digunakan dalam komik sudah sangat sesuai dengan isi materi. Pada aspek tampilan didapatkan presentase skor sebesar 82,03% dengan kategori Sangat Layak. Aspek ini dinyatakan Sangat Layak ketika desain gambar, teks dan pewarnaan dalam komik sudah sangat menarik dan mudah untuk dipahami. Pada aspek manfaat didapatkan presentase skor sebesar 86,45% dengan kategori Sangat Layak. Aspek ini dinyatakan Sangat Layak ketika komik digital *Russian service* dapat sangat meningkatkan minat baca dan menambah pengetahuan bagi peserta didik. Pada aspek penggunaan didapatkan presentase skor sebesar 86,02% dengan kategori Sangat Layak. Aspek ini dinyatakan Sangat Layak ketika komik digital *Russian service* dapat diakses dengan sangat mudah dan dapat digunakan untuk belajar secara mandiri.

Hasil dari uji coba skala besar ini didapatkan rata-rata presentase skor yang dikategorikan Sangat Layak dengan rata-rata presentase skor sebesar 85,18%. Hal ini dapat dilihat dari hasil pada setiap aspek penilaian yaitu aspek materi, aspek

tampilan, aspek manfaat dan aspek penggunaan yang sudah dijelaskan di atas. Dilihat dari hasil uji coba oleh 31 peserta didik jurusan Jasa Boga di SMK Negeri 6 Yogyakarta tersebut, komik digital *Russian service* dianggap sangat layak untuk digunakan sebagai media untuk pembelajaran Tata Hidang. Komik digital *Russian service* ini dikatakan sangat layak menurut peserta didik dalam skala besar karena secara garis besar komik ini telah memuat materi yang dapat mudah untuk dipahami, menyajikan tampilan yang dapat menarik minat baca serta mudah untuk diakses oleh peserta didik.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan atau kendala yang dirasakan selama penelitian pengembangan komik digital *Russian service* ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan hanya sampai dengan uji kelayakan saja, tidak sampai dengan proses uji keefektivitasan komik digital *Russian service* pada hasil pembelajaran Tata Hidang.
2. Kurangnya kemampuan dalam menggambar ilustrasi komik. hal ini menyebabkan peneliti harus melibatkan pihak ketiga dalam proses pembuatan ilustrasi gambar komik.
3. Keterbatasan dana selama proses pengembangan. Hal ini dikarenakan peneliti menggunakan jasa pihak ketiga dalam proses pembuatan ilustrasi gambar komik sehingga dirasa memakan biaya yang cukup besar, akibatnya konten pada prolog dan epilog cerita dalam komik digital *Russian service* tidak dapat dimuat lebih luas.

4. Waktu yang digunakan selama proses pengembangan dirasa terlalu lama karena beberapa faktor penyebab, salah satunya karena pada proses pembuatan ilustrasi gambar komik tidak dilakukan secara mandiri melainkan bekerja sama dengan *illustrator* yang sudah ahli di bidangnya. Hal ini menyebabkan waktu penelitian yang digunakan lebih panjang karena antara peneliti dengan ilustrator harus saling menunggu, antara lain menunggu proses penggambaran ilustrasi oleh *illustrator* dan menunggu hasil konsultasi produk oleh peneliti.
5. Detail dari alat-alat dan prosedur pelayanan *Russian service* yang cukup rumit untuk digambar mengakibatkan adanya beberapa kali revisi komik digital *Russian service* yang harus dilakukan.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan Komik Digital Russian Service

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan komik digital *Russian service*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau biasa disebut *Research and Development* dengan model pengembangan 4D yang meliputi langkah *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Pada langkah *Define* dilakukan pendefinisian dan pengumpulan data syarat-syarat yang diperlukan untuk melakukan pengembangan komik digital *Russian service*. Pada langkah *Design* dilakukan pembuatan rancangan produk awal yaitu ide cerita, *storyline* dan *storyboard*, gambar komik, pewarnaan dan pemberian balon kata serta *finishing*. Secara keseluruhan teknik pembuatan komik digital ini adalah dengan menggunakan teknik *hybrid*. Pada langkah *Develop* yaitu uji coba kelayakan komik digital *Russian service* oleh 2 Ahli Materi, 1 Ahli Media, 15 orang peserta didik untuk skala terbatas dan 31 orang peserta didik untuk skala besar dari jurusan Jasa Boga di SMK Negeri 6 Yogyakarta. Pada langkah *Disseminate* dilakukan penyebarluasan komik digital *Russian service* kepada peserta didik jurusan Jasa Boga serta seorang guru mata pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 6 Yogyakarta.



2. Kelayakan komik digital *Russian service* berdasarkan penilaian oleh Ahli Materi dikategorikan Sangat Layak dengan rata-rata presentase skor 78,33% dilihat dari penilaian terhadap aspek kesesuaian KI & KD, keruntutan dan kesesuaian materi, kemudahan bahasa, ketepatan gambar dan istilah serta aspek menyamakan persepsi.
3. Kelayakan komik digital *Russian service* berdasarkan penilaian oleh Ahli Media dikategorikan Sangat Layak dengan rata-rata presentase skor 97,92% dilihat dari penilaian terhadap aspek tampilan sampul, tampilan teks dan aspek tampilan gambar.
4. Kelayakan komik digital *Russian service* berdasarkan penilaian oleh peserta didik skala terbatas dikategorikan Sangat Layak dengan rata-rata presentase skor 80,34%. Kelayakan komik digital *Russian service* berdasarkan penilaian oleh peserta didik skala besar juga dikategorikan Sangat Layak dengan rata-rata presentase skor 85,18%. Hasil tersebut dilihat dari penilaian terhadap aspek materi, tampilan, manfaat dan aspek penggunaan.

#### **B. Saran Pemanfaatan Komik Digital *Russian Service***

Berdasarkan keterbatasan yang telah dijelaskan serta kesimpulan-kesimpulan yang telah didapatkan, pengembangan komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang ini masih memiliki banyak kekurangan. Maka dari itu, berikut ini beberapa saran yang muncul:

1. Pada proses pengembangan akan lebih baik jika teknik yang digunakan dalam pembuatan komik digital sepenuhnya menggunakan teknik digital. Hal ini

bertujuan supaya lebih tepat dengan kesan digital pada jenis komik yang dibuat. Penelitian komik digital juga sebaiknya dapat dilakukan lebih jauh lagi, tidak hanya untuk mengetahui tingkat kelayakan komik digital saja melainkan mencari pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik setelah menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran.

2. Pembuatan komik digital sebagai media pembelajaran sebaiknya tidak hanya merangkum satu materi pokok dalam satu Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar saja.
3. Penampilan komik digital sebagai media pembelajaran sebaiknya dibuat dengan pemilihan warna-warna yang dapat mendukung atau mempengaruhi peningkatan *mood* peserta didik dalam membaca. Selain itu panel-panel serta halaman dalam komik digital sebaiknya dibuat dalam jumlah yang tidak terlalu banyak untuk menghindari kebosanan peserta didik dalam membacanya.
4. Ide cerita yang disajikan dalam komik digital sebagai media pembelajaran sebaiknya diambil tidak jauh dari hal-hal yang dijumpai sehari-hari supaya lebih menarik minat baca peserta didik.

### **C. Diseminasi dan Pengembangan Komik Digital *Russian Service***

Diseminasi pada penelitian pengembangan komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang ini dilakukan dengan menyebarkan komik digital *Russian service* kepada para peserta didik jurusan Jasa Boga dan guru mata pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 6 Yogyakarta. Penyebarluasan ini dilakukan dengan mengirim *file* komik digital *Russian service* melalui sarana *bluetooth* pada

*smartphone*. Selain itu dilakukan juga pengunggahan *softfile pdf* komik digital *Russian service* untuk pembelajaran Tata Hidang di *web* resmi jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, yaitu di pendidikan-teknik-bogabusana.uny.ac.id.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ega Rima Wati. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Endar S. & Sri S. (1998). *Pengantar Akomodasi dan Restoran*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Indiria Maharsi. (2014). *Komik dari Wayang Beber sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.
- Kustianingsari, N. & Dewi, U. Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Peserta didik Kelas V Sdn Putat Jaya Iii/379 Surabaya. *Jurnal*.
- Marsum, WA. (2005). *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Andi Offset
- M. S. Gumelar. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- Nusa Putra. (2015). *Research and Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Prihastuti Ekawatiningsih. (2017). *Table Setting & Russian Service Baru*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press
- Rifiana A. & Naeli U. (2012). Pengembangan *Virtual Class* Untuk Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21, 114-122.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Pendekatan Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: Alfabeta.

Umi R & Masduki Z. (2010). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Teknik Digital melalui Pembelajaran Berbasis Lesson Study. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 19, 22-44.

Waluyanto, H. D. (2005). Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal*

# **LAMPIRAN 1**

## **Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar**

**KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH  
KEJURUAN**

---

Bidang Keahlian	: PARIWISATA
Program Keahlian	: KULINER
Kompetensi Keahlian	: TATA BOGA (3 Tahun)

---

Tujuan kurikulum mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

<b>KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)</b>	<b>KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)</b>
3. <b>Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi</b> tentang <b>pengetahuan faktual, konseptual,</b>	4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai

<p><b>operasional dasar</b>, dan <b>metakognitif</b> sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Tata Boga pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.</p>	<p>dengan bidang kerja Tata Boga. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p> <p>Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p> <p>Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>
---	---

### MATA PELAJARAN KELOMPOK C 3

MATA PELAJARAN: TATA HIDANG

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR	WAKTU	UNIT KOMPETENS I	SKEMA SERTIFI KASI
3.1. Menganalisis menu	4.1 Membuat perencanaan menu (menu planning)	14	PMM.UBO2.0 07.01 Mengembang kan menu	Cook
3.2. Memahami perabot di restoran.	4.2 Melakukan pengelompokk an perabot di restoran	14		



KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR	WAKTU	UNIT KOMPETENS I	SKEMA SERTIFI KASI
3.3.Menganalisis peralatan makan dan minum serta alat hidang.	4.3 Melakukan pemilihan alat makan dan minum serta alat hidang	21		
3.4.Menganalisis lenan di restoran.	4.4 Melakukan pengelompokk an lenan di restoran	7		
3.5. Menerapkan pembuatan lipatan serbet	4.5 Membuat lipatan serbet	14	PMM.UBO2.0 23.01 Mengorganisir operasi layanan makanan	Captain waiter
3.6. Menerapkan jumlah dan persyaratan petugas pelayanan makan dan minum	4.6 Membuat ketentuan jumlah dan persyaratan petugas pelayanan makan dan minum	14		
3.7. Menganalisis penataan meja ( <i>table set up</i> )	4.7 Menata meja ( <i>Table set- Up</i> )	21	PMM.MI02.00 5.01 Menyajikan makanan dan minuman	Bartender
3.8. Mengevaluasi layanan makan dan minum	4.8 Melayani makan dan minum	28		
3.9. Menerapkan pembuatan minuman panas	4.9 Membuat minuman panas	21		
3.10. Menerapkan pembuatan minuman dingin ( <i>Mocktail</i> )	4.10 Membuat minuman dingin ( <i>Mocktail</i> )	28		
3.11.Menerapkan panggilan telepon	4.11 Menerima panggilan telepon	14	PMM.APO3.0 08.01Berkom uni kasi di telepon	Waiter/ Pastry cook/ Baker/ Captain baker/

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR	WAKTU	UNIT KOMPETENS I	SKEMA SERTIFI KASI
				Cook
3.12.Menerapkan taking order ( <i>Order Taker</i> ) untuk layanan kamar tamu ( <i>Room Service</i> )	4.12 Melakukan taking order ( <i>Order Taker</i> ) untuk layanan kamar tamu ( <i>Room Service</i> ).	14		
3.13. Mengevaluasi layanan makan dan minum di kamar tamu ( <i>Room Service</i> ).	4.13 Melakukan pelayanan makanan dan minuman di kamar tamu ( <i>Room Service</i> ).	28		
3.14.Menerapkan administrasi layanan makan dan minum	4.14 Membuat administrasi layaan makan dan minum	14		
JUMLAH JAM PELAJARAN		252		

# **LAMPIRAN 2**

**Silabus melayani makan dan minum**

## SILABUS MATA PELAJARAN

Nama Sekolah	:	
Bidang Keahlian	:	Kuliner
Kompetensi Keahlian	:	Tata Boga
Mata Pelajaran	:	Tata Hidang
Durasi (waktu)	:	252 JP
KI-3 (Pengetahuan)	:	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Tata Boga pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
KI-4 (Keterampilan)	:	<p>Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Tata Boga. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p> <p>Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung</p> <p>Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1	2	3	4	5	6
3.5 Mengevaluasi layanan makan dan minum	3.5.1 Menjelaskan layanan makan dan minum 3.5.2 Menjelaskan fungsi layanan makan dan minum 3.5.3 Mengklasifikasi jenis layanan makan dan minum 3.5.4 Menentukan prosedur layanan makan dan minum 3.5.5 Menetapkan layanan makan dan minum 3.5.6 Mengevaluasi layanan makan dan minum terkait kepuasan pelanggan	Layanan makan dan minum	28	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang layanan makan dan minum</li> <li>Mengumpulkan data tentang layanan makan dan minum</li> <li>Mempraktikkan pelayanan makan dan minum</li> <li>Mengevaluasi layanan makan dan minum</li> <li>Mengolah data tentang layanan makan dan minum.</li> <li>Mengomunikasikan tentang layanan makan dan minum</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tertulis</li> <li>Penugasan</li> </ul> Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Penilaian Unjuk Kerja</li> </ul>

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Alokasi Waktu (JP)</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>
1	2	3	4	5	6
4.1 Melayani makan dan minum	4.1.1 Menyiapkan alat untuk melayani makan dan minum sesuai dengan jenis layanan 4.1.2 Menyiapkan bahan untuk melayani makan dan minum sesuai dengan jenis layanan 4.1.3 Melayani makan dan minum sesuai dengan prosedur				

# LAMPIRAN 3

**Storyline Komik Digital *Russian Service***

## STORYLINE KOMIK *RUSSIAN SERVICE*

Vincentia Ika Dewi Ambarsari

14511241049

### SINOPSIS CERITA

Alysa adalah siswa Sekolah Menengah Kejuruan jurusan jasa boga. Sekarang ia duduk di kelas 12. Dia adalah siswa yang mewakili sekolahnya dalam Lomba Kompetensi Siswa tingkat provinsi di bidang lomba restaurant service. Dengan perjuangan yang keras, Alysa berhasil mendapatkan juara pertama di LKS tingkat provinsi. Kali ini dia harus berjuang kembali dalam LKS tingkat nasional demi mendapatkan beasiswa untuk melanjutkan kuliah di perguruan tinggi yang dicita-citakannya. Dapatkah Alysa berhasil dalam LKS tingkat Nasional demi mendapatkan beasiswa?

### PENOKOHAN

No	Tokoh	Watak
1.	Alysa	Alysa merupakan tokoh utama dalam komik yang memiliki watak pandai, rajin dan periang. Hanya saja untuk menjadi pribadi yang bersemangat dalam mengerjakan tugasnya dia harus sering di motivasi oleh orang-orang disekitarnya.
2.	Bryan	Bryan merupakan teman dekat Alysa, bisa juga disebut sebagai kekasih Alysa. Bryan adalah teman satu sekolah Alysa yang memiliki watak romantis dan suka memberi kejutan. Selain itu Bryan juga salah satu tokoh yang paling memberikan semangat untuk Alysa.
3.	Bu Julia	Ibu Julia merupakan guru pembimbing Alysa dalam menjalani tugas LKS yang memiliki watak sabar, teliti dan optimis. Ibu Julia tidak pernah absen dalam memberi semangat di segala aspek kehidupan Alysa.
4.	Juri 1	Merupakan juri 1 LKS Nasional Restaurant Service yang memiliki watak adil
5.	Juri 2	Merupakan juri 2 LKS Nasional Restaurant Service yang memiliki watak adil
6.	Juri 3	Merupakan juri 3 LKS Nasional Restaurant Service yang memiliki watak adil
7.	Yolanda	Yolanda merupakan saingan Alysa dalam LKS Nasional, yaitu peserta nomor 12 yang cerdas.
8.	Tamu 1	Merupakan tamu 1 Alysa yang berjenis kelamin perempuan dan memiliki watak baik dan sopan
9.	Tamu 2	Merupakan tamu 2 Alysa yang berjenis kelamin perempuan dan memiliki watak baik dan sopan
10.	Tamu 3	Merupakan tamu 3 Alysa yang berjenis kelamin laki-laki dan memiliki watak baik dan sopan



Keterangan:

CU: Close Up

LS: Long Shoot

MS: Medium Shoot

Dissolve

#### HALAMAN 1

Panel	Visual	Dialog	F/X
1.	Ruang kelas dengan banyak container alat-alat untuk LKS Nasional Restaurant Service. Alysa dan bu Julia duduk berdua di atas kursi dan meja latihan	Alysa : Ibu, semua list sudah lengkap Guru : Sip! Alysa, kamu harus jaga kesehatan. Tidur cukup, makan cukup. Besok malam kita harus berangkat ke Palembang.	LS
2.	Alysa berdiri dengan raut wajah semangat dan tangan dikepalkan ke atas	Alysa : Siap, Ibu!	CU
3.	Alysa dan bu Julia berpelukan	Guru : Kamu harus semangat ya, nak!	MS
4.	Parkiran sekolah dengan beberapa motor dan sepeda terparkir. Alysa dan Bryan berboncengan diatas motor matic lengkap dengan helm dan jaket	Bryan : Al, kita makan yuk? Bakso ya? Alysa : Gassss!	MS
5.	Warung bakso kaki lima pinggir jalan. Alysa dan Bryan duduk bersebelahan berdua sambil makan bakso. Raut wajah keduanya gembira.	Alysa : Besok malam aku berangkat ke Jakarta Bryan : Hati-hati di sana. Aku juga mau bilang maaf karena tidak bisa menemani di kompetisimu. Ada kegiatan osis selama 3 hari	LS
6.	Alysa menunjukan raut sedih. Bryan tetap menunjukan raut gembira bersemangat.	Alysa : OK. GPP. Bryan : Kamu harus semangat!	MS

#### HALAMAN 2

Panel	Visual	Dialog	F/X
1.	Ruang restoran yang luas dengan beberapa meja makan persegi dan peserta LKS Nasional Restaurant service yang berbaris dihadapan 3 juri. Juri melakukan briefing.	Juri 1 : Selamat datang seluruh peserta LKS Nasional Restaurant Service dari 28 provinsi di Indonesia! Tema kompetisi kita kali ini adalah Russian Service.	LS

2.	Wajah juri 2 yang sangat bersemangat	Juri 2 : Benar sekali. Pelayanan makan dan minum dengan teknik ala Rusia	CU
3.	Wajah juri 3 yang sangat bersemangat	Juri 3 : Peserta nomor 12, silahkan jelaskan bagaimana teknik Russian service?	CU
4.	Yolanda (peserta nomor 12) berdiri dengan tegap dan bersemangat menjawab pertanyaan juri	Yolanda : Teknik Russian service merupakan teknik pelayanan makan dan minum dimana makanan diletakan diatas platter lalu disajikan ke piring saji di depan tamu.	MS
5.	Wajah juri 3 yang sangat bersemangat	Juri 3 : Baik, benar sekali. Kalau begitu mari kita mulai kompetisinya!	CU

### HALAMAN 3

Panel	Visual	Dialog	F/X
1.	Jam menunjukkan pukul 11.00		CU
2.	Alysa berada didepan pintu masuk restoran menghadap 3 orang tamu	Alysa : Selamat siang. Selamat datang di restoran kami.	LS
3.	Wajah tamu 1, 2 dan 3	Tamu 1, 2,3 : selamat siang	MS
4.	Wajah Alysa	Alysa : Apakah sudah memesan tempat sebelumnya?	CU
5.	Wajah tamu 1	Tamu1 (perempuan) : wah, kami belum memesan	CU
6.	Alysa dengan senyum bersemangat	Alysa : Oh baik Ibu, saya Alysa akan menjadi waiter Ibu dan Bapak. Mari saya antar ke meja nomor 23	CU
7.	Alysa berdiri di dekat meja makan persegi bernomor meja 23 yang sudah tertata lengkap dengan elaborate cover	Alysa : Silahkan Ibu dan Bapak, ini adalah meja nomor 23	LS
8.	Meja makan persegi dengan 4 cover elaborate		CU
9.	Alysa membukakan kursi untuk tamu 1	Alysa : Silahkan Ibu	LS
10.	Alysa melakukan hal yang sama dimulai dari tamu 1, tamu 2 dan tamu 3		TEKS
11.	Alysa berada di sebelah kanan tamu 1 sambil	Alysa : Permisi, ini napkin Ibu	MS

	membukakan napkin		
12.	Alysa melakukan hal yang sama mulai dari tamu 1 sampai dengan tamu 3		TEKS

#### HALAMAN 4

Panel	Visual	Dialog	F/X
1.	Alysa berada disebelah kanan tamu 1 sambil memberikan buku menu	Alysa : Permisi, silahkan ini buku menu kami hari ini	MS
2.	Alysa melakukan hal yang sama mulai dari tamu 1 sampai dengan tamu 3		TEKS
3.	Alysa berada di sebelah tamu 1 dengan membawa water jug	Alysa : Permisi, saya akan menuangkan air es di gelas Ibu	
4.	Alysa menuang air es goblet glass tamu 1		CU
5.	Alysa melakukan hal yang sama mulai dari tamu 1 sampai dengan tamu 3		TEKS
6.	Alysa berada di sebelah kiri tamu 1 sambil membawa bread basket	Alysa : Permisi, saya akan menyajikan roti dan mentega untuk Ibu	MS
7.	Alysa memberikan bread and butter ke tamu 1 dari sebelah kiri		CU
8.	Alysa melakukan hal yang sama mulai dari tamu 1 sampai dengan tamu 3		TEKS

#### HALAMAN 5

Panel	Visual	Dialog	F/X
1.	Alysa berada di ujung meja makan. Bersama 3 tamu		LS
2.	Wajah alysa tersenyum bersemangat	Alysa : Baik Ibu dan Bapak, hari ini kami menyediakan 2 macam menu. Untuk menu A kami memiliki shrimp cocktail, tomato soup, roasted beef, crepes suzzete. Untuk menu B kami memiliki shrimp cocktail, tomato soup, chicken cordon bleu, crepes suzzete. Apakah anda siap memesan?	LS

3.	Wajah tamu 1 bahagia dan bersemangat	Tamu 1 : Saya ingin menu A	CU
4.	Wajah tamu 2 bahagia dan bersemangat	Tamu 2 : Saya juga menu A	CU
5.	Wajah tamu 3 sedikit bingung sambil membaca buku menu	Tamu 3 : Hmm, saya ingin mencoba menu B saja	CU
6.	Alysa masih di sudut meja makan menghadap ketiga tamu sambil mengulang pesanan	Alysa : Baik saya ulang ya pesanan Ibu dan Bapak. Menu A untuk ibu dan ibu, serta menu B untuk bapak. Ada tambahan lagi?	LS
7.	Wajah tamu 1 bersemangat menjawab	Tamu 1 : Ya benar	CU
8.	Alysa dengan wajah bersemangat	Alysa : Baik Ibu dan Bapak, mohon tunggu sebentar kami akan segera menyajikan pesanan Ibu dan Bapak.	CU

#### HALAMAN 6

Panel	Visual	Dialog	F/X
1.	Alysa berada di sebelah kanan kursi ke 4 di meja makan sambil membawa tray	Alysa : Permisi Ibu dan Bapak saya akan membereskan meja ini	MS
2.	Alysa berada di sisi side board sambil meletakkan tray di atas side board		MS
3.	Alysa berada di sebelah kanan tamu 1 sambil membawa alat hidang appetizer	Alysa : Permisi, ini alat hidang Ibu	MS
4.	Alysa melakukan hal sama dari tamu 1 sampai tamu 3		TEKS
5.	Alysa kembali ke sideboard untuk mengambil hidangan appetizer		LS
6.	Alysa berada di sebelah kiri tamu 1 sambil membawa hidangan appetizer diatas platter	Alysa : Permisi, ini hidangan appetizer Ibu	MS
7.	Alysa memindahkan hidangan dari platter ke atas piring tamu 1	Alysa : Selamat menikmati! Tamu : Ya terimakasih	MS
8.	Alysa melakukan hal yang sama mulai dari tamu 1		TEKS

	sampai tamu 3 dengan arah berlawanan jarum jam		
--	--	--	--

#### HALAMAN 7

Panel	Visual	Dialog	F/X
1.	Alysa berada di sebelah kanan tamu 1 sambil bertanya	Alysa : Permisi Ibu, apakah alat kotornya boleh saya ambil? Tamu : Oh ya, silahkan	MS
2.	Alysa melakukan hal yang sama mulai dari tamu 1 sampai tamu 3		TEKS
3.	Alysa kembali ke sideboard untuk meletakkan clear up		LS
4.	Alysa berada di sebelah kanan tamu sambil membawa alat hidang soup	Alysa : Permisi, ini alat hidang Ibu	MS
5.	Alysa melakukan hal yang sama mulai dari tamu 1 sampa tamu 3		TEKS
6.	Alysa berada di sebelah kiri tamu 1 sambil membawa soup turen	Alysa : Permisi, ini hidangan sup Ibu	MS
7.	Alysa menuangkan hidangan dari soup turen ke atas alat hidang tamu 1	Alysa : Selamat menikmati! Tamu : Ya terimakasih	MS
8.	Alysa melakukan hal yang sama mulai dari tamu 1 sampai tamu 3		TEKS

#### HALAMAN 8

Panel	Visual	Dialog	F/X
1.	Alysa berada disebelah kanan tamu 1 sambil bertanya	Alysa : Permisi Ibu, apakah alat kotornya boleh saya ambil? Tamu 1 : oh ya, silahkan	MS
2.	Alysa melakukan hal yang sama mulai dari tamu 1 sampai tamu 3		TEKS
3.	Alysa berada disebelah kanan tamu 1 sambil membawa alat hidang main course	Alysa : Permisi, ini alat hidang Ibu	MS
4.	Alysa melakukan hal yang sama mulai dari tamu 1 sampai tamu 3		TEKS
5.	Alysa berada disebelah kiri tamu 1 sambil membawa	Alysa : Permisi, ini adalah hidangan main course Ibu	MS

	hidangan main course di atas platter		
6.	Alysa memindahkan hidangan main course dari platter ke atas alat hidang tamu 1	Alysa : Selamat menikmati! Tamu : Ya terimakasih	MS
7.	Alysa melakukan hal yang sama mulai dari tamu 1 sampai tamu 3		TEKS
8.	Alysa berada di sebelah kanan tamu 1 sambil bertanya	Alysa : Permisi Ibu, apakah alat kotornya boleh saya ambil? Tamu : Oh ya, silahkan	MS
9.	Alysa melakukan hal yang sama mulai dari tamu 1 sampai tamu 3		TEKS

#### HALAMAN 9

Panel	Visual	Dialog	F/X
1.	Setelah 5 menit		Teks
2.	Alysa berada disebelah kanan tamu sambil membawa napkin dan dessert plate	Alysa : Permisi, saya akan membersihkan meja Ibu Tamu : Oh, terimakasih	MS
3.	Alysa berpindah ke sebelah kiri tamu 1 dan membersihkan kembali		MS
4.	Alysa memindahkan alat hidang di sebelah kiri tamu menjadi di sebelah atas	Alysa : Permisi	CU
5.	Alysa melakukan hal yang sama mulai dari tamu 1 sampai tamu 3		TEKS
6.	Alysa mengambil salt and pepper dari meja tamu		CU
7.	Alysa kembali ke side board		LS
8.	Alysa berada di sebelah kanan tamu 1 sambil membawa alat hidang dessert	Alysa : Permisi, ini alat hidang Ibu	MS
9.	Alysa melakukan hal yang sama mulai dari tamu 1 sampai tamu 3		TEKS

#### HALAMAN 10

Panel	Visual	Dialog	F/X
1.	Alysa berada di sebelah kiri	Alysa : Permisi, ini adalah	MS

	tamu 1 sambil membawa hidangan dessert di atas platter	hidangan dessert Ibu	
2.	Alysa menyajikan dessert dari platter ke alat hidang tamu	Alysa : Selamat menikmati! Tamu : Ya terimakasih	MS
3.	Alysa melakukan hal yang sama mulai dari tamu 1 sampai tamu 3		TEKS
4.	Alysa berada di sebelah kanan tamu 1 sambil bertanya	Alysa : Permisi Ibu, apakah alat kotornya boleh saya ambil? Tamu : Oh ya, silahkan	MS
5.	Alysa datang ke meja tamu sambil membawa tray berisikan tea cup dan sugar bowl	Alysa : Permisi, ini cangkir untuk teh atau kopi Ibu Tamu : Iya terimakasih	MS
6.	Alysa berada di sebelah kanan tamu 1 sambil meletakan teacup and saucer serta tea spoon		CU
7.	Alysa melakukan hal yang sama mulai dari tamu 1 sampai tamu 3		TEKS
8.	Alysa berada di sebelah kanan tamu 1 sambil bertanya	Alysa : Permisi, apakah yang Ibu inginkan? Teh atau kopi? Tamu 1 : Teh saja, dengan lime ya.	MS
9.	Alysa menuang teh ke atas tea cup tamu 1		CU
10.	Alysa berada di sebelah kanan tamu 2 sambil bertanya	Alysa : Permisi, apakah yang Ibu inginkan? Teh atau kopi? Tamu 2 : saya teh tanpa lime ya	MS
11.	Alysa menuang teh ke atas tea cup tamu 2		CU
12.	Alysa berada di sebelah kanan tamu 2 sambil bertanya	Alysa : Permisi, apakah yang Ibu inginkan? Teh atau kopi? Tamu 3 : Saya kopi tanpa krim ya	MS
13.	Alysa menuang teh ke atas tea cup tamu 2		CU
14.	Wajah Alysa	Alysa : Selamat menikmati!	CU

#### HALAMAN 11

Panel	Visual	Dialog	F/X
1.	Jam menunjukkan pukul		TEKS

	13.00		
1.	Alysa berada di sebelah kanan tamu 3 sambil meletakkan bill tray	Alysa : Permisi Bapak, ini billnya. Apakah Bapak menginginkan pembayaran secara kredit atau tunai? Tamu 3 : Tunai saja. Ini uangnya	MS
2.	Wajah Alysa tersenyum dan bersemangat	Alysa : Baik. Saya akan memproses pembayarannya di kasir. Mohon tunggu sebentar	CU
3.	Alysa berada di sebelah kanan tamu 3 sambil meletakkan bill tray	Alysa : Silahkan Bapak ini nota dan kembaliannya Tamu 3 : Ambil saja kembaliannya ya. Terimakasih untuk pelayanan siang ini.	LS
4.	Wajah Alysa bersemangat	Alysa : Apakah ada kritik dan saran?	CU
5.	Wajah tamu 3	Tamu 3: Tidak ada. Pelayanan anda sangat memuaskan. Kami sangat senang dilayani oleh anda hari ini	
6.	Tamu 1, 2 dan 3 tampak depan. Alysa di belakang kursi tamu 1, membantu menarik kursinya		LS
7.	Wajah Alysa	Alysa : Mari saya antar ke pintu keluar	MS
8.	Tamu 1, 2, 3 dan Alysa berjalan ke arah pintu keluar		LS
9.	Di depan pintu keluar. Alysa menghadap ke tamu,2 dan 3. Mengucapkan salam	Alysa : Terimakasih atas kunjungan anda. Semoga dapat berjumpa kembali. Selamat siang!	MS
10.	Lomba selesai		TEKS

## HALAMAN 12

Panel	Visual	Dialog	F/X
1.	Di gedung pertemuan yang ramai peserta duduk dan juri di atas panggung		LS
2.	Wajah alysa terlihat deg-deg an		CU
3.	Wajah juri 1 bersemangat	Juri 1 : Baik, inilah waktu yang ditunggu. Pengumuman juara Lomba Kompetensi Siswa	MS



		SMK Nasional Restoran Service dengan tema Russian Service.	
4.	Angka 23		CU
5.	Wajah juri 1 bersemangat	Juri 1 : Selamat kepada peserta nomor 23!	CU
6.	Wajah Alysa terharu		CU
7.	Alysa berada di atas panggung dengan wajah bahagia sambil membawa piala	Alysa : Terimakasih	MS
8.	Alysa turun dari panggung disambut oleh pacarnya yang ternyata datang memberi kejutan dengan membawa bucket bunga dan flower crown untuk menyambut kemenangan Alysa.	Bryan : Congratulation! Alysa : Ah, Bryan kok kamu ada disini?	LS
9.	Wajah Bryan bahagia	Bryan : Iya, aku sengaja ingin membuat surprise untuk kamu	CU
10.	Bryan memasang flower crown di kepala Alysa		MS
11.	Wajah Alysa terharu	Alysa : Ah, aku kira kamu benar-benar tidak akan menyemangati aku di sini. Terimakasih Bryan!	CU
12.	Selesai		TEKS

# **LAMPIRAN 4**

## **Surat permohonan kesediaan validasi instrumen**



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**  
**Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281**

---

**SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**

---

Hal : Permohonan Validasi Instrumen Penelitian Tugas Akhir Skripsi  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,  
Prihastuti Ekawatiningsih, S.Pd, M.Pd  
Dosen Pendidikan Teknik Boga  
Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana  
Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM : 14511241049  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk Pembelajaran Tata Hidang

Dengan hormat, mohon Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan bersama ini: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, (3) draft instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 26 April 2018  
Pemohon,

Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM. 14511241049

Mengetahui,

Ketua Program Studi  
Pendidikan Teknik Boga,

Dr. Mutiara Nugraheni, STP.,M.Si.

NIP. 19770131 200212 2 001

Dosen Pembimbing,

Prihastuti Ekawatiningsih, S. Pd, M. Pd.

NIP. 19750428 199903 2 002



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**  
**Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281**

---

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**  
**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prihastuti Ekawatiningsih, S. Pd, M. Pd.  
NIP : 19750428 199903 2 002  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM : 14511241049  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk Pembelajaran Tata Hidang

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
- ☒ Layak digunakan untuk perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 April 2018

Validator,

Prihastuti Ekawatiningsih, S. Pd, M. Pd.  
19750428 199903 2 002

Catatan:

- ☐ Beri tanda *check* (✓)

## HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama : Vincenta Ika Dewi Ambarsari

NIM : 14511241049

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk Pembelajaran Tata Hidang

No.	Saran/Tanggapan
	Angket untuk siswa diuji cobakan ke siswa aspek manfaat ahli media & materi dihilangkan.
	Komentar umum/ lain-lain

Yogyakarta, 27 April 2018

Validator,



Prihastuti Ekawatiningsih, S. Pd, M. Pd.

19750428 199903 2 002





**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**  
**Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281**

---

**SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**

---

Hal : Permohonan Validasi Instrumen Penelitian Tugas Akhir Skripsi  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,  
Prihastuti Ekawatiningsih, S. Pd, M. Pd.  
Dosen Pendidikan Teknik Boga  
Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana  
Fakultas Teknik UNY

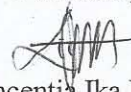
Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM : 14511241049  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk Pembelajaran Tata Hidang

Dengan hormat, mohon Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan bersama ini: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, (3) draft instrumen penelitian TA.


Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 26 April 2018  
Pemohon,

  
Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM. 14511241049

Mengetahui,

Ketua Program Studi  
Pendidikan Teknik Boga,



Dr. Mutiara Nugraheni, STP., M.Si.

NIP. 19770131 200212 2 001

Dosen Pembimbing,



Prihastuti Ekawatiningsih, S. Pd, M. Pd.

NIP. 19750428 199903 2 002



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**  
**Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281**

---

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**  
**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

---

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prihastuti Ekawatiningsih, S. Pd, M. Pd.  
NIP : 19750428 199903 2 002  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM : 14511241049  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk Pembelajaran Tata Hidang

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan untuk perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 April 2018

Validator,

Prihastuti Ekawatiningsih, S. Pd, M. Pd.

NIP. 19750428 199903 2 002

Catatan:

- ☐ Beri tanda *check* (✓)

## HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama : Vincenta Ika Dewi Ambarsari

NIM : 14511241049

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk Pembelajaran Tata Hidang

No.	Saran/Tanggapan
	Komentar umum/ lain-lain

Yogyakarta, 27 April 2018  
Validator,



Prihastuti Ekawatiningsih, S. Pd, M. Pd.

NIP. 19750428 199903 2 002





**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**  
**Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281**

---

**SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**

---

Hal : Permohonan Validasi Instrumen Penelitian Tugas Akhir Skripsi  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,  
Wika Rinawati, M. Pd  
Dosen Pendidikan Teknik Boga  
Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana  
Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM : 14511241049  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk Pembelajaran Tata Hidang

Dengan hormat, mohon Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan bersama ini: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, (3) draft instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 26 April 2018  
Pemohon,

  
Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM. 14511241049

Mengetahui,

Ketua Program Studi  
Pendidikan Teknik Boga,

Dr. Mutiara Nugraheni, STP, M.Si.

NIP. 19770131 200212 2 001

Dosen Pembimbing,

Prihastuti Ekawatiningsih, S. Pd, M. Pd.

NIP. 19750428 199903 2 002



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**  
**Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281**

---

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**  
**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

---

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wika Rinawati,. M.Pd.  
NIP : 19760424200112 2 002  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM : 14511241049  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk Pembelajaran Tata Hidang

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
- ☒ Layak digunakan untuk perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 April 2018

Validator,

Wika Rinawati,. M.Pd.

NIP. 19760424200112 2 002

Catatan:

- ☐ Beri tanda *check* (✓)

## HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama : Vincenta Ika Dewi Ambarsari

NIM : 14511241049

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk Pembelajaran Tata Hidang

No.	Saran/Tanggapan
	Komentar umum/ lain-lain

Yogyakarta, 27 April 2018  
Validator,



Wika Rinawati,. M.Pd.

NIP. 19760424200112 2 002





**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**  
**Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281**

---

**SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**

---

Hal : Permohonan Validasi Instrumen Penelitian Tugas Akhir Skripsi  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,  
Wika Rinawati, M. Pd  
Dosen Pendidikan Teknik Boga  
Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana  
Fakultas Teknik UNY

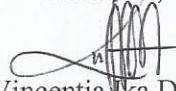
Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM : 14511241049  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk Pembelajaran Tata Hidang

Dengan hormat, mohon Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan bersama ini: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, (3) draft instrumen penelitian TA.

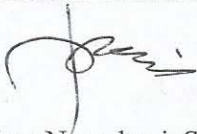
Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 26 April 2018  
Pemohon,


  
Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM. 14511241049

Mengetahui,

Ketua Program Studi  
Pendidikan Teknik Boga,

  
Dr. Mutiara Nugraheni, STP., M.Si.  
NIP. 19770131 200212 2 001

Dosen Pembimbing,

  
Prihastuti Ekawatiningsih, S. Pd, M. Pd.  
NIP. 19750428 199903 2 002



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**  
**Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281**

---

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**  
**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wika Rinawati,. M.Pd.  
NIP : 19760424200112 2 002  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM : 14511241049  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk Pembelajaran Tata Hidang

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian  
☐ Layak digunakan untuk perbaikan  
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 April 2018

Validator,

Wika Rinawati,. M.Pd.

NIP. 19760424200112 2 002

Catatan:

Beri tanda *check* ( )

## HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama : Vincenta Ika Dewi Ambarsari

NIM : 14511241049

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk Pembelajaran Tata Hidang

No.	Saran/Tanggapan
	Komentar umum/ lain-lain

Yogyakarta, 27 April 2018  
Validator,



Wika Rinawati, M.Pd.

NIP. 19760424200112 2 002

# **LAMPIRAN 5**

**Surat permohonan kesediaan validasi produk**





**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**  
**Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281**

---

**SURAT PERMOHONAN VALIDASI AHLI MATERI PADA KOMIK DIGITAL  
RUSSIAN SERVICE UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG**

---

Hal : Permohonan Validasi Media Pembelajaran Penelitian Tugas Akhir Skripsi  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,  
Prihastuti Ekawatiningsih, S.Pd, M.Pd  
Dosen Pendidikan Teknik Boga  
Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana  
Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM : 14511241049  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk  
Pembelajaran Tata Hidang

Dengan hormat, mohon Ibu berkenan memberikan validasi terhadap Komik Digital Russian Service pada penelitian yang telah saya buat. Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 11 Mei 2018

Pemohon,

Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM. 14511241049

Mengetahui,

Ketua Program Studi  
Pendidikan Teknik Boga,

Dr. Mutiara Nugraheni, STP., M.Si.

NIP. 19770131 200212 2 001

Dosen Pembimbing,

Prihastuti Ekawatiningsih, S. Pd, M. Pd.

NIP. 19750428 199903 2 002





**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**  
**Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281**

---

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI AHLI MATERI PADA KOMIK DIGITAL  
RUSSIAN SERVICE UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG**

---

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prihastuti Ekawatiningsih, S.Pd, M.Pd  
NIP : 19750428 199903 2 002  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwamedia pembelajaran pada penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM : 14511241049  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk Pembelajaran Tata Hidang

Setelah dilakukan kajian atas media pembelajaran pada penelitian Tugas Akhir Skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan untuk perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11 Mei 2018

Validator,

Prihastuti Ekawatiningsih, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19750428 199903 2 002

Catatan:

- ☐ Beri tanda *check* (✓)

**HASIL VALIDASI AHLI MATERI PADA KOMIK DIGITAL RUSSIAN  
SERVICE UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG**

Nama : Vincenta Ika Dewi Ambarsari

NIM : 14511241049

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk  
Pembelajaran Tata Hidang

No.	Saran/Tanggapan
	Komentar umum/ lain-lain

Yogyakarta, 11 Mei 2018

Validator,



Prihastuti Ekawatiningsih, S.Pd, M.Pd

NIP. 19750428 199903 2 002



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**  
**Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281**

---

**SURAT PERMOHONAN VALIDASI AHLI MATERI PADA KOMIK DIGITAL  
RUSSIAN SERVICE UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG**

---

Hal : Permohonan Validasi Media Pembelajaran Penelitian Tugas Akhir Skripsi  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,  
Yuli Unggul Saptariwati, M.Pd  
Guru Mata Pelajaran Tata Hidang  
Jurusan Jasa Boga  
SMK Negeri 6 Yogyakarta

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM : 14511241049  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk  
Pembelajaran Tata Hidang

Dengan hormat, mohon Ibu berkenan memberikan validasi terhadap Komik Digital Russian Service pada penelitian yang telah saya buat. Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terimakasih.

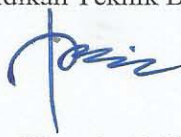
Yogyakarta, 11 Mei 2018

Pemohon,


  
Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM. 14511241049

Mengetahui,

Ketua Program Studi  
Pendidikan Teknik Boga,

  
Dr. Mutiara Nugraheni, STP., M.Si.  
NIP. 19770131 200212 2 001

Dosen Pembimbing,

  
Prihastuti Ekawatiningsih, S. Pd, M. Pd.  
NIP. 19750428 199903 2 002





**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**  
**Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281**

---

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI AHLI MATERI PADA KOMIK DIGITAL  
RUSSIAN SERVICE UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG**

---

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yuli Unggul Saptariwati, M.Pd  
NIP : 19710705 199702 2 001  
Jurusan : Jasa Boga

Menyatakan bahwa media pembelajaran pada penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM : 14511241049  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk Pembelajaran Tata Hidang

Setelah dilakukan kajian atas media pembelajaran pada penelitian Tugas Akhir Skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
- ☒ Layak digunakan untuk perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11 Mei 2018

Validator,

Yuli Unggul Saptariwati, M.Pd  
NIP. 19710705 199702 2 001

Catatan:

- ☐ Beri tanda *check* (✓)

**HASIL VALIDASI AHLI MATERI PADA KOMIK DIGITAL RUSSIAN  
SERVICE UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG**

Nama : Vincenta Ika Dewi Ambarsari

NIM : 14511241049

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk  
Pembelajaran Tata Hidang

No.	Saran/Tanggapan
1.	Ide komik very good. menumbuhkan mood siswa untuk membaca
2.	setelah menyajikan piring kosong perlu ditambah ilustrasi transfer makanan dari pleyer ke piring tamu
	Komentar umum/ lain-lain dibuat media komik digital untuk materi - materi Tata Hidang sulit lainnya.

Yogyakarta, 11 Mei 2018

Validator,



Yuli Unggul Saptariwati, M.Pd

NIP. 19710705 199702 2 001



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**  
**Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281**

---

**SURAT PERMOHONAN VALIDASI AHLI MATERI PADA KOMIK DIGITAL  
RUSSIAN SERVICE UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG**

---

Hal : Permohonan Validasi Media Pembelajaran Penelitian Tugas Akhir Skripsi  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,  
Yuli Unggul Saptariwati, M.Pd  
Guru Mata Pelajaran Tata Hidang  
Jurusan Jasa Boga  
SMK Negeri 6 Yogyakarta

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM : 14511241049  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk  
Pembelajaran Tata Hidang

Dengan hormat, mohon Ibu berkenan memberikan validasi terhadap Komik Digital Russian Service pada penelitian yang telah saya buat. Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terimakasih.

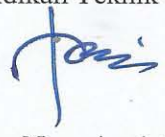
Yogyakarta, 11 Mei 2018

Pemohon,

  
Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM. 14511241049

Mengetahui,

Ketua Program Studi  
Pendidikan Teknik Boga,

  
Dr. Mutiara Nugraheni, STP., M.Si.

NIP. 19770131 200212 2 001

Dosen Pembimbing,

  
Prihastuti Ekawatiningsih, S. Pd, M. Pd.

NIP. 19750428 199903 2 002





**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**  
**Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281**

---

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI AHLI MATERI PADA KOMIK DIGITAL  
RUSSIAN SERVICE UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG**

---

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yuli Unggul Saptariwati, M.Pd  
NIP : 19710705 199702 2 001  
Jurusan : Jasa Boga

Menyatakan bahwa media pembelajaran pada penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM : 14511241049  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk Pembelajaran Tata Hidang

Setelah dilakukan kajian atas media pembelajaran pada penelitian Tugas Akhir Skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan untuk perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2018

Validator,

Yuli Unggul Saptariwati, M.Pd  
NIP. 19710705 199702 2 001

Catatan:

- ☐ Beri tanda *check* (✓)

**HASIL VALIDASI AHLI MATERI PADA KOMIK DIGITAL RUSSIAN  
SERVICE UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG**

Nama : Vincenta Ika Dewi Ambarsari

NIM : 14511241049

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk  
Pembelajaran Tata Hidang

No.	Saran/Tanggapan
	Komentar umum/ lain-lain

Yogyakarta, Mei 2018  
Validator,



Yuli Unggul Saptariwati, M.Pd

NIP. 19710705 199702 2 001





**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**  
**Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281**

---

**SURAT PERMOHONAN VALIDASI AHLI MEDIA PADA KOMIK DIGITAL  
RUSSIAN SERVICE UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG**

---

Hal : Permohonan Validasi Media Pembelajaran Penelitian Tugas Akhir Skripsi  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,  
Wika Rinawati, M. Pd  
Dosen Pendidikan Teknik Boga  
Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana  
Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM : 14511241049  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk  
Pembelajaran Tata Hidang

Dengan hormat, mohon Ibu berkenan memberikan validasi terhadap Komik Digital Russian Service pada penelitian yang telah saya buat. Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 11 Mei 2018

Pemohon,

Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM. 14511241049

Mengetahui,

Ketua Program Studi  
Pendidikan Teknik Boga,

Dr. Mutiara Nugraheni, STP., M.Si.

NIP. 19770131 200212 2 001

Dosen Pembimbing,

Prihastuti Ekawatiningsih, S. Pd, M. Pd.

NIP. 19750428 199903 2 002



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**  
**Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281**

---

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI AHLI MEDIA PADA KOMIK DIGITAL**

**RUSSIAN SERVICE UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wika Rinawati,. M.Pd.  
NIP : 19760424200112 2 002  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa media pembelajaran pada penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM : 14511241049  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk Pembelajaran Tata Hidang

Setelah dilakukan kajian atas media pembelajaran penelitian Tugas Akhir Skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
- ☒ Layak digunakan untuk perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11 Mei 2018

Validator,

Wika Rinawati,. M.Pd.

NIP. 19760424200112 2 002

Catatan:

- ☐ Beri tanda *check* (✓)

**HASIL VALIDASI AHLI MEDIA PADA KOMIK DIGITAL RUSSIAN SERVICE  
UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG**

Nama : Vincenta Ika Dewi Ambarsari

NIM : 14511241049

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk  
Pembelajaran Tata Hidang

No.	Saran/Tanggapan
1.	tambah logo UNY
2.	tambah kredit penyusun
3.	tambah penokohan
4.	tambah ilustrasi cover (dipejelas)
	Komentar umum/ lain-lain

Yogyakarta, 11 Mei 2018

Validator,



Wika Rinawati, M.Pd.

NIP. 19760424200112 2 002





**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**  
**Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281**

---

**SURAT PERMOHONAN VALIDASI AHLI MEDIA PADA KOMIK DIGITAL  
RUSSIAN SERVICE UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG**

---

Hal : Permohonan Validasi Media Pembelajaran Penelitian Tugas Akhir Skripsi  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,  
Wika Rinawati, M. Pd  
Dosen Pendidikan Teknik Boga  
Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana  
Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM : 14511241049  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk  
Pembelajaran Tata Hidang

Dengan hormat, mohon Ibu berkenan memberikan validasi terhadap Komik Digital Russian Service pada penelitian yang telah saya buat. Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 11 Mei 2018

Pemohon,

Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM. 14511241049

Mengetahui,

Ketua Program Studi  
Pendidikan Teknik Boga,

Dr. Mutiara Nugraheni, STP., M.Si.

NIP. 19770131 200212 2 001

Dosen Pembimbing,

Prihastuti Ekawatiningsih, S. Pd, M. Pd.

NIP. 19750428 199903 2 002



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS TEKNIK

PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA

Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281

---

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI AHLI MEDIA PADA KOMIK DIGITAL**

**RUSSIAN SERVICE UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wika Rinawati, M.Pd.  
NIP : 19760424200112 2 002  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa media pembelajaran pada penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM : 14511241049  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk Pembelajaran Tata Hidang

Setelah dilakukan kajian atas media pembelajaran penelitian Tugas Akhir Skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan untuk perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2018

Validator,

Wika Rinawati, M.Pd.

NIP. 19760424200112 2 002

Catatan:

- ☐ Beri tanda *check* (✓)

**HASIL VALIDASI AHLI MEDIA PADA KOMIK DIGITAL RUSSIAN SERVICE  
UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG**

Nama : Vincenta Ika Dewi Ambarsari

NIM : 14511241049

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Judul TAS : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk  
Pembelajaran Tata Hidang

No.	Saran/Tanggapan
	Komentar umum/ lain-lain

Yogyakarta, Mei 2018  
Validator,



Wika Rinawati,. M.Pd.

NIP. 19760424200112 2 002

# **LAMPIRAN 6**

## **Surat ijin penelitian**





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281  
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734  
Laman: ft.uny.ac.id E-mail: ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id

Nomor : 358/UN34.15/LT/2018

2 Mei 2018

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . 1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta c.q. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik DIY  
2. Kepala Sekolah SMK Negeri 6 Yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Vincentia Ika Dewi A  
NIM : 14511241049  
Program Studi : Pend. Teknik Boga - S1  
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service untuk Pembelajaran Tata Hidang  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Waktu Penelitian : 30 April - 31 Juli 2018

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Dekan Fakultas Teknik

Dr. Drs. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

Tembusan :

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.





PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK  
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233  
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 2 Mei 2018

Kepada Yth. :

Nomor : 074/5616/Kesbangpol/2018  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan  
Olahraga DIY

di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Nomor : 358/UN34.15/LT/2018  
Tanggal : 2 Mei 2018  
Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL RUSSIAN SERVICE UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG"** kepada:

Nama : VINCENTIA IKA DEWI AMBARSARI  
NIM : 14511241049  
No.HP/Identitas : 089655642030/3404056509950002  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Boga / Pendidikan Teknik Boga Dan Busana  
Fakultas : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Lokasi Penelitian : SMK Negeri 6 Yogyakarta  
Waktu Penelitian : 2 Mei 2018 s.d 31 Juli 2018

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.

KEPALA  
BADAN KESBANGPOL DIY  
  
AGUNG SUPRIYONO, SH  
NIP. 19601026 199203 1 004

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.





PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
**DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA**

Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322  
web : [www.dikpora.jogjaprovo.go.id](http://www.dikpora.jogjaprovo.go.id), email : [dikpora@jogjaprovo.go.id](mailto:dikpora@jogjaprovo.go.id), Kode Pos 55166

Yogyakarta, 2 Mei 2018

Nomor : 070/5027

Lamp : -

Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.

Kepala SMK Negeri 6 Yogyakarta

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/5616/Kesbangpol/2018 tanggal 2 Mei 2018 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada:

Nama : Vincentia Ika Dewi Ambarsari  
NIM : 14511241049  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Boga/ Pendidikan Teknik Boga dan Busana  
Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta  
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL *RUSSIAN SERVICE* UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG  
Lokasi : SMK Negeri 6 Yogyakarta  
Waktu : 2 Mei 2018 s.d 31 Juli 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala

Plt. Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi



Didik Wardaya, SE., M.Pd.  
NIP 19660530 198602 1 002

Tembusan Yth :

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY

# **LAMPIRAN 7**

**Angket uji coba kelayakan atau validasi oleh Ahli Materi**

**KISI-KISI ANGKET AHLI MATERI  
KOMIK DIGITAL RUSSIAN SERVICE**

ASPEK PENILAIAN	JUMLAH BUTIR
Kesesuaian KI dan KD	4
Keruntutan dan kesesuaian materi	6
Kemudahan bahasa	3
Ketepatan gambar dan istilah	3
Menyamakan persepsi	2



**ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL RUSSIAN SERVICE**  
**UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service  
 untuk Pembelajaran Tata Hidang

Sasaran Progam : Siswa Jurusan Jasa Boga SMK Negeri 6 Yogyakarta

Peneliti : Vincentia Ika Dewi Ambarsari

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dengan media komik digital.
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek materi, manfaat dan penggunaan.
3. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dalam lembar penilaian ini dengan memberi tanda (√) pada kolom skala penilaian.

Contoh:

NO.	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
		SL	L	KL	TL
1.	Terdapat KI dan KD yang dijabarkan dalam materi	√			
2.	Isi komik yang disajikan sesuai dengan materi pokok		√		

Keterangan :

SL = Sangat Layak

L = Layak

KL = Kurang Layak

TL = Tidak Layak

4. Mohon untuk memberikan kritik dan saran terhadap komik ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terima kasih.

**A. Aspek Kesesuaian KI dan KD**

NO.	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
		SL	L	KL	TL
1.	Terdapat KI dan KD yang disampaikan di dalam komik digital Russian service		√		
2.	Isi komik digital Russian service yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Isi yang ditentukan		√		
3.	Isi komik digital Russian service yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar yang ditentukan		√		
4.	Terdapat indikator ketercapaian kompetensi siswa		√		

### B. Aspek Keruntutan dan Kesesuaian Materi

NO.	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
		SL	L	KL	TL
5.	Keruntutan penyajian materi dalam komik digital Russian service		✓		
6.	Kesesuaian alur cerita dengan materi yang disampaikan dalam komik digital Russian service		✓		
7.	Kelengkapan materi yang disajikan dalam komik digital Russian service		✓		
8.	Penjelasan pengertian Russian service disampaikan dalam komik digital Russian service		✓		
9.	Alat-alat yang digunakan disampaikan dengan sesuai dalam komik digital Russian service		✓		
10.	Prosedur pelayanan disampaikan dengan tepat dalam komik digital Russian service		✓		

### C. Aspek Kemudahan Bahasa

NO.	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
		SL	L	KL	TL
11.	Bahasa yang digunakan dalam komik digital Russian service mudah dipahami		✓		
12.	Bahasa yang digunakan merupakan bahasa serapan sehari-hari		✓		
13.	Bahasa yang digunakan sesuai untuk penyampaian materi		✓		

### D. Aspek Ketepatan Gambar dan Istilah

NO.	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
		SL	L	KL	TL
14.	Gambar alat-alat yang disajikan sudah tepat dan sesuai dengan materi		✓		
15.	Ilustrasi prosedur pelayanan sudah tepat dan sesuai dengan materi		✓		
16.	Istilah-istilah yang digunakan sudah tepat dan sesuai dengan materi		✓		

### E. Aspek Menyamakan Presepsi

NO.	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
		SL	L	KL	TL
17.	Konsep materi komik digital Russian service dapat menyamakan presepsi siswa tentang materi yang disajikan		✓		
18.	Konsep materi komik digital Russian service dapat digunakan untuk menambah pengetahuan siswa tentang pelayanan jenis Russian		✓		

F. KRITIK DAN SARAN

Yogyakarta,

2018



Prihastuti Ekawatiningsih, S.Pd, M.Pd.

NIP. 19750428 199903 2 002



**KISI-KISI ANGKET AHLI MATERI  
KOMIK DIGITAL RUSSIAN SERVICE**

ASPEK PENILAIAN	JUMLAH BUTIR
Kesesuaian KI dan KD	4
Keruntutan dan kesesuaian materi	6
Kemudahan bahasa	3
Ketepatan gambar dan istilah	3
Menyamakan persepsi	2



**ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL RUSSIAN SERVICE**  
**UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service  
 untuk Pembelajaran Tata Hidang

Sasaran Progam : Siswa Jurusan Jasa Boga SMK Negeri 6 Yogyakarta

Peneliti : Vincentia Ika Dewi Ambarsari

Petunjuk Pengisian:

6. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dengan media komik digital.
7. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek materi, manfaat dan penggunaan.
8. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dalam lembar penilaian ini dengan memberi tanda (√) pada kolom skala penilaian.

Contoh:

NO.	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
		SL	L	KL	TL
3.	Terdapat KI dan KD yang dijabarkan dalam materi	√			
4.	Isi komik yang disajikan sesuai dengan materi pokok		√		

Keterangan :

SL = Sangat Layak

L = Layak

KL = Kurang Layak

TL = Tidak Layak

9. Mohon untuk memberikan kritik dan saran terhadap komik ini.
10. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terima kasih.

**G. Aspek Kesesuaian KI dan KD**

NO.	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
		SL	L	KL	TL
19.	Terdapat KI dan KD yang disampaikan di dalam komik digital Russian service		√		
20.	Isi komik digital Russian service yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Isi yang ditentukan		√		
21.	Isi komik digital Russian service yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar yang ditentukan		√		
22.	Terdapat indikator ketercapaian kompetensi siswa		√		

#### H. Aspek Keruntutan dan Kesesuaian Materi

NO.	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
		SL	L	KL	TL
23.	Keruntutan penyajian materi dalam komik digital Russian service		✓		
24.	Kesesuaian alur cerita dengan materi yang disampaikan dalam komik digital Russian service		✓		
25.	Kelengkapan materi yang disajikan dalam komik digital Russian service			✓	
26.	Penjelasan pengertian Russian service disampaikan dalam komik digital Russian service	✓	✗		
27.	Alat-alat yang digunakan disampaikan dengan sesuai dalam komik digital Russian service		✓		
28.	Prosedur pelayanan disampaikan dengan tepat dalam komik digital Russian service		✓		

#### I. Aspek Kemudahan Bahasa

NO.	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
		SL	L	KL	TL
29.	Bahasa yang digunakan dalam komik digital Russian service mudah dipahami	✓			
30.	Bahasa yang digunakan merupakan bahasa serapan sehari-hari	✓			
31.	Bahasa yang digunakan sesuai untuk penyampaian materi	✓			

#### J. Aspek Ketepatan Gambar dan Istilah

NO.	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
		SL	L	KL	TL
32.	Gambar alat-alat yang disajikan sudah tepat dan sesuai dengan materi		✓		
33.	Ilustrasi prosedur pelayanan sudah tepat dan sesuai dengan materi		✓		
34.	Istilah-istilah yang digunakan sudah tepat dan sesuai dengan materi	✓			

#### K. Aspek Menyamakan Presepsi

NO.	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
		SL	L	KL	TL
35.	Konsep materi komik digital Russian service dapat menyamakan presepsi siswa tentang materi yang disajikan		✓		
36.	Konsep materi komik digital Russian service dapat digunakan untuk menambah pengetahuan siswa tentang pelayanan jenis Russian		✓		



L. KRITIK DAN SARAN

1. ide komik very good menimbulkan mood siswa untuk membaca
2. setelah menyajikan piring kosong perlu ditambah ilustrasi transfer makanan dari player ke piring tamu.

Yogyakarta,

2018



Yuli Unggul Saptariwati, M.Pd.

NIP. 19710705 199702 2 001

# **LAMPIRAN 8**

**Angket uji coba kelayakan atau validasi oleh Ahli Media**

**KISI-KISI ANGKET AHLI MEDIA  
KOMIK DIGITAL RUSSIAN SERVICE**

ASPEK PENILAIAN	JUMLAH BUTIR
Tampilan sampul	4
Tampilan teks	4
Tampilan gambar	6

**ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL RUSSIAN SERVICE**  
**UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Russian Service  
 untuk Pembelajaran Tata Hidang

Sasaran Progam : Siswa Jurusan Jasa Boga SMK Negeri 6 Yogyakarta

Peneliti : Vincentia Ika Dewi Ambarsari

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dengan media komik digital.
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek media, manfaat dan penggunaan.
3. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dalam lembar penilaian ini dengan memberi tanda (√) pada kolom skala penilaian.

NO.	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
		SL	L	KL	TL
1.	Terdapat KI dan KD yang dijabarkan dalam materi	√			
2.	Isi komik yang disajikan sesuai dengan materi pokok		√		

Keterangan :

SL = Sangat Layak

L = Layak

KL = Kurang Layak

TL = Tidak Layak

4. Mohon untuk memberikan kritik dan saran terhadap komik ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terima kasih.

**A. Tampilan Sampul**

NO.	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
		SL	L	KL	TL
1.	ilustrasi pada sampul sesuai dengan isi materi dalam komik digital Russian service	√			
2.	Pemilihan gambar dan tulisan pada sampul sesuai dengan isi materi dalam komik digital Russian service	√			
3.	Pewarnaan pada sampul komik digital Russian service sudah menarik		√		
4.	Ukuran gambar dan tulisan pada sampul komik digital Russian service sudah proposional	√			



## B. Tampilan Teks

NO.	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
		SL	L	KL	TL
5.	Font yang digunakan dapat dibaca dengan jelas	✓			
6.	Ukuran teks sudah proposional	✓			
7.	Teks dengan adegang sudah sesuai	✓			
8.	Teks dengan jenis balon kata yang digunakan sudah sesuai	✓			

## C. Tampilan Gambar

NO.	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
		SL	L	KL	TL
9.	Penggunaan gambar dalam komik digital Russian service relevan dengan karakter tokoh	✓			
10.	Gambar dalam komik digital Russian service dapat dipahami dengan jelas	✓			
11.	Ukuran gambar yang digunakan dalam komik digital Russian service sudah proposional	✓			
12.	Pewarnaan gambar dalam komik digital Russian service sudah tepat dan menarik	✓			
13.	Gambar yang digunakan dalam komik digital Russian service sudah sesuai untuk menyampaikan materi	✓			
14.	Penyusunan panel-panel dalam komik digita Russian service sesuai dengan arah baca yang tepat	✓			

## D. KRITIK DAN SARAN

Yogyakarta,

2018



Wika Rinawati, M.Pd

NIP 19760424200112 2 002

# **LAMPIRAN 9**

**Angket uji coba kelayakan oleh peserta didik**



**ANGKET PENILAIAN SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL RUSSIAN SERVICE**  
**UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG**

Nama Siswa :

Peneliti : Vincentia Ika Dewi Ambarsari

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Saudara/saudari sebagai siswa tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dengan media komik digital.
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek materi, tampilan, manfaat dan penggunaan.
3. Sehubungan dengan hal itu dimohon Saudara/saudari memberikan pendapat pada setiap pernyataan dalam lembar penilaian ini dengan memberi tanda (√) pada kolom skala penilaian.

NO.	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
		SL	L	KL	TL
1.	Terdapat KI dan KD yang dijabarkan dalam materi	√			
2.	Isi komik yang disajikan sesuai dengan materi pokok		√		

Keterangan :

SL = Sangat Layak

L = Layak

KL = Kurang Layak

TL = Tidak Layak

4. Mohon untuk memberikan kritik dan saran terhadap komik ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Saudara/saudari untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terima kasih.

**A. ASPEK MATERI**

NO.	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
		SL	L	KL	TL
1.	Terdapat KI dan KD tentang pelayanan makan dan minum yang dijabarkan dalam komik digital Russian service				
2.	Isi komik digital Russian service sesuai dengan materi pokok pelayanan makan dan minum				
3.	Penyajian materi dalam komik Russian service sudah runtut				
4.	Ilustrasi cerita serasi dengan materi pokok				
5.	Bahasa yang digunakan dalam komik digital Russian service mudah dipahami				
6.	Bahasa yang digunakan merupakan bahasa serapan sehari-hari				
7.	Istilah-istilah yang digunakan dalam komik digital Russian service mudah dipahami				

8.	Konsep materi yang disampaikan dalam komik digital Russian service mudah untuk dipahami				
9.	Alur cerita dalam komik digital Russian service mudah dipahami				

#### B. ASPEK TAMPILAN

NO.	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
		SL	L	KL	TL
10.	Desain ilustrasi pada sampul komik Russian service menarik				
11.	Desain ilustrasi pada sampul komik Russian service dapat dipahami dengan jelas				
12.	Gambar yang disajikan dalam komik digital Russian service dapat dipahami				
13.	Teks dalam komik digital Russian service dapat dibaca dengan jelas				
14.	Dialog dalam komik digital Russian service mudah dipahami				
15.	Pewarnaan komik digital Russian service sudah menarik				
16.	Arah baca komik digital Russian service disajikan dengan jelas				

#### C. ASPEK MANFAAT

NO.	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
		SL	L	KL	TL
15.	Komik digital Russian service dapat meningkatkan motivasi belajar				
16.	Komik digital Russian service dapat menarik minat baca				
17.	Komik digital Russian service dapat memberikan pengalaman belajar yang baru				
18.	Komik digital Russian service dapat menambah pengetahuan				
19.	Komik digital Russian service dapat meningkatkan kemampuan berpikir				

#### D. ASPEK PENGGUNAAN

NO.	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
		SL	L	KL	TL
20.	Komik digital Russian service dapat digunakan di mana saja jika file sudah diunduh				
21.	Komik digital Russian service dapat digunakan kapan saja jika file sudah diunduh				
22.	Komik digital Russian service dapat digunakan untuk belajar secara mandiri jika file sudah diunduh				

## E. KRITIK DAN SARAN

Yogyakarta, 2018

Nama Siswa

# **LAMPIRAN 10**

**Data hasil uji coba kelayakan atau validasi  
oleh Ahli Materi**

**DATA HASIL UJI COBA KELAYAKAN OLEH AHLI MATERI**

ASPEK PENILAIAN	NO BUTIR	SKOR MAX	AHLI MATERI 1	AHLI MATERI 2	ΣSKOR	ΣSKOR MAX	PRESENTASE (%)	KATEGORI KELAYAKAN
Kesesuaian KI dan KD	1	4	3	3	6	8	75	Layak
	2	4	3	3	6	8	75	Layak
	3	4	3	3	6	8	75	Layak
	4	4	3	3	6	8	75	Layak
Jumlah		16					300	
Rata-rata		4					75	layak
Keruntutan dan Kesesuaian Materi	5	4	3	3	6	8	75	Layak
	6	4	3	3	6	8	75	Layak
	7	4	2	3	5	8	62,5	Layak
	8	4	4	3	7	8	87,5	Sangat Layak
	9	4	3	3	6	8	75	Layak
	10	4	3	3	6	8	75	Layak
Jumlah							450	
Rata-rata							75	layak
Kemudahan Bahasa	11	4	4	3	7	8	87,5	Sangat Layak
	12	4	4	3	7	8	87,5	Sangat Layak
	13	4	4	3	7	8	87,5	Sangat Layak
Jumlah							262,5	
Rata-rata							87,5	Sangat Layak
Ketepatan Gambar dan Istilah	14	4	3	3	6	8	75	Layak
	15	4	3	3	6	8	75	Layak
	16	4	4	3	7	8	87,5	Sangat Layak
Jumlah							237,5	
Rata-rata							79,17	Sangat Layak
Menyamakan Presepsi	17	4	3	3	6	8	75	Layak
	18	4	3	3	6	8	75	Layak
Jumlah							150	
Rata-rata							75	layak

JUMLAH	391,67
RATA-RATA	78,33

# **LAMPIRAN 11**

**Data hasil uji coba kelayakan atau validasi  
oleh Ahli Media**

**DATA HASIL UJI COBA KELAYAKAN OLEH AHLI MEDIA**

ASPEK PENILAIAN	NO BUTIR	SKOR MAX	ΣSKOR	ΣSKOR MAX	RERATA SKOR	PRESENTASE (%)	KATEGORI KELAYAKAN
Tampilan Sampul	1	4	4	4	4	100	Sangat Layak
	2	4	4	4	4	100	Sangat Layak
	3	4	3	4	3	75	Layak
	4	4	4	4	4	100	Sangat Layak
Jumlah						375	
Rata-rata						93,75	Sangat Layak
Tampilan Teks	5	4	4	4	4	100	Sangat Layak
	6	4	4	4	4	100	Sangat Layak
	7	4	4	4	4	100	Sangat Layak
	8	4	4	4	4	100	Sangat Layak
Jumlah						400	
Rata-rata						100	Sangat Layak
Tampilan Gambar	9	4	4	4	4	100	Sangat Layak
	10	4	4	4	4	100	Sangat Layak
	11	4	4	4	4	100	Sangat Layak
	12	4	4	4	4	100	Sangat Layak
	13	4	4	4	4	100	Sangat Layak
	14	4	4	4	4	100	Sangat Layak
Jumlah						600	
Rata-rata						100	Sangat Layak

JUMLAH	293,75
RATA-RATA	97,92

## **LAMPIRAN 12**

**Data hasil uji coba kelayakan peserta didik skala terbatas**



**DATA HASIL UJI COBA KELAYAKAN OLEH PESERTA DIDIK SKALA TERBATAS**

ASPEK PENILAIAN	NO. BUTIR	SKOR MAX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	ΣSKOR SISWA	ΣSKOR MAX	PRESENTASE (%)	KATEGORI KELAYAKAN
MATERI	1	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	50	60	83,33	Sangat Layak
	2	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	49	60	81,67	Sangat Layak
	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	51	60	85,00	Sangat Layak
	4	4	4	3	4	4	4	2	4	3	2	3	4	3	4	4	4	52	60	86,67	Sangat Layak
	5	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	51	60	85,00	Sangat Layak
	6	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	48	60	80,00	Sangat Layak
	7	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	48	60	80,00	Sangat Layak
	8	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	50	60	83,33	Sangat Layak
	9	4	3	3	4	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	47	60	78,33	Sangat Layak
JUMLAH		36																446	540	743,33	
RATA-RATA		4																49,56		82,59	Sangat Layak
TAMPILAN	10	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	42	60	70,00	Layak
	11	4	3	2	4	2	3	3	4	3	3	2	2	3	2	2	2	40	60	66,67	Layak
	12	4	4	2	4	3	3	2	4	4	3	3	3	4	3	3	3	48	60	80,00	Sangat Layak
	13	4	3	2	3	2	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	44	60	73,33	Layak
	14	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	49	60	81,67	Sangat Layak
	15	4	3	3	4	2	2	3	4	3	3	2	3	4	3	2	4	45	60	75,00	Layak
	16	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	47	60	78,33	Sangat Layak
JUMLAH		28																315		525,00	
RATA-RATA		4																45		75,00	Layak
MANFAAT	17	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	4	48	60	80,00	Sangat Layak
	18	4	3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	49	60	81,67	Sangat Layak
	19	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	51	60	85,00	Sangat Layak
	20	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	49	60	81,67	Sangat Layak
	21	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	46	60	76,67	Sangat Layak
JUMLAH		20																243		405,00	
RATA-RATA		4																48,60		81,00	Sangat Layak
PENGUNAAN	22	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	49	60	81,67	Sangat Layak
	23	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	51	60	85,00	Sangat Layak
	24	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	49	60	81,67	Sangat Layak
JUMLAH		12																149		248,33	
RATA-RATA		4																49,67		82,78	Sangat Layak

JUMLAH	321,37
RATA-RATA	80,34

# **LAMPIRAN 13**

**Data hasil uji coba kelayakan peserta didik skala besar**

DATA HASIL UJI COBA KELAYAKAN OLEH PESERTA DIDIK SKALA BESAR

ASPEK PENILAIAN	NO. BUTIR	SKOR MAX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	ΣSKOR SISWA	ΣSKOR MAX	PRESENT ASE (%)	KATEGORI KELAYAKAN	
MATERI	1	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	112	124	90,32	Sangat Layak	
	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	110	124	88,71	Sangat Layak	
	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	103	124	83,06	Sangat Layak	
	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	102	124	82,26	Sangat Layak	
	5	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	111	124	89,52	Sangat Layak	
	6	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	106	124	85,48	Sangat Layak	
	7	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	104	124	83,87	Sangat Layak	
	8	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	109	124	87,90	Sangat Layak	
	9	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	105	124	84,68	Sangat Layak	
JUMLAH		36																																962	1116	775,81		
RATA-RATA		4																																106,89	124	86,20	Sangat Layak	
TAMPILAN	10	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	4	3	3	3	4	3	4	4	3	102	124	82,26	Sangat Layak	
	11	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	102	124	82,26	Sangat Layak	
	12	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	105	124	84,68	Sangat Layak	
	13	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	103	124	83,06	Sangat Layak	
	14	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	104	124	83,87	Sangat Layak	
	15	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	2	4	2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	100	124	80,65	Sangat Layak	
	16	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	96	124	77,42	Sangat Layak	
JUMLAH		28																																			574,19	
RATA-RATA		4																																			82,03	Sangat Layak
MANFAAT	17	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	106	124	85,48	Sangat Layak	
	18	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	111	124	89,52	Sangat Layak	
	19	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	107	124	86,29	Sangat Layak	
	20	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	108	124	87,10	Sangat Layak	
	21	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	104	124	83,87	Sangat Layak	
JUMLAH		20																																			432,26	
RATA-RATA		4																																			86,45	Sangat Layak
PENGUNAAN	22	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	108	124	87,10	Sangat Layak	
	23	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	105	124	84,68	Sangat Layak	
	24	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	107	124	86,29	Sangat Layak	
JUMLAH		12																																			258,06	
RATA-RATA		4																																			86,02	Sangat Layak

JUMLAH	340,70
RATA-RATA	85,18

# **LAMPIRAN 14**

## **Dokumentasi uji coba kelayakan**

## DOKUMENTASI



Foto 1. Dokumentasi Uji Coba Kelayakan Komik Digital *Russian Service* oleh Peserta Didik Skala Terbatas



Foto 2. Penjelasan Kegiatan Uji Coba Kelayakan Komik Digital *Russian Service* oleh Peserta Didik Skala Besar



Foto 3. Penyebaran File Komik Digital *Russian Service* untuk Uji Coba Kelayakan oleh Peserta Didik



Foto 4. Peserta Didik Membaca Komik Digital Russian Service dari Smartphone



Foto 5. Peserta Didik Mengisi Angket Penilaian Uji Kelayakan Komik Komik Digital *Russian Service*

# LAMPIRAN 15

**Komik digital *Russian service***



*komik digital*

# *Russian Service*



*Vincentia Ika Dewi Ambarsari*  
*Universitas Negeri Yogyakarta*





*IDE CERITA : VINCENTIA IKA DEWI AMBARSARI*  
*ILLUSTRATOR : YADIKA GANDRIG HARISON*  
*EDITOR : 1. VINCENTIA IKA DEWI AMBARSARI*  
*2. YADIKA GANDRIG HARISON*  
*AHLI MATERI : 1. PRIHASTUTI EKAWATININGSIH, M.Pd*  
*2. YULI UNGGUL SAPTARIWATI, M.Pd*  
*AHLI MEDIA : WIKA RINAWATI, M.Pd*

# Sinopsis

Alysa adalah siswa Sekolah Menengah Kejuruan jurusan jasa boga. Sekarang ia duduk di kelas 12. Dia adalah siswa yang mewakili sekolahnya dalam Lomba Kopetansi Siswa tingkat provinsi di bidang restaurant service. Dengan perjuangan yang keras Alysa berhasil mendapatkan juara pertama di LKS tingkat provinsi. Kali ini dia harus berjuang kembali dalam LKS tingkat nasional demi mendapatkan beasiswa untuk melanjutkan kuliah di perguruan tinggi yang dicita-citakannya. Dapatkah Alysa berhasil dalam LKS tingkat nasional demi mendapatkan beasiswa?

## Penokohan



Alysa merupakan tokoh utama dalam komik yang memiliki watak pandai, rajin dan periang. Hanya saja untuk menjadi pribadi yang bersemangat dalam mengerjakan tugasnya dia harus sering dimotivasi oleh orang-orang di sekitarnya.

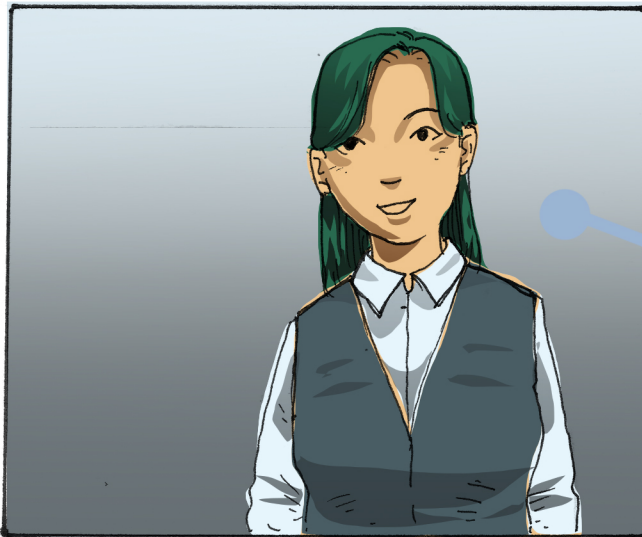


Bryan adalah teman dekat Alysa, bisa juga disebut pacar Alysa. Bryan adalah teman satu sekolah Alysa yang memiliki watak romantis dan suka memberi kejutan. Selain itu Bryan juga salah satu tokoh yang paling memberikan semangat untuk Alysa.



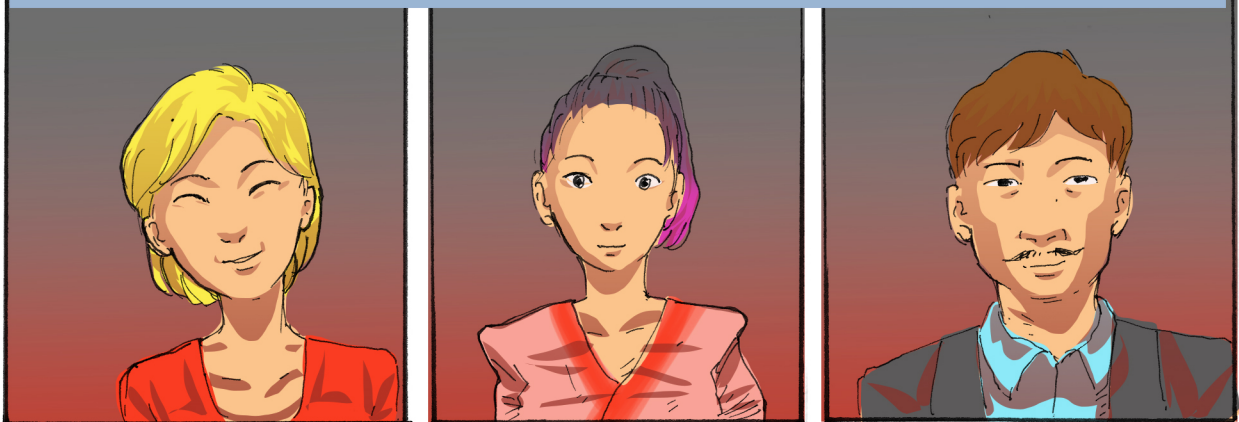
Ibu Julia merupakan guru pembimbing Alysa dalam menjalani tugas LKS yang memiliki watak sabar, teliti dan optimis. Ibu Julia tidak pernah absen dalam memberi semangat di segala aspek kehidupan Alysa.

Juri 1, 2 dan 3 merupakan juri di LKS Nasional Resturant Service yang memiliki watak adil.

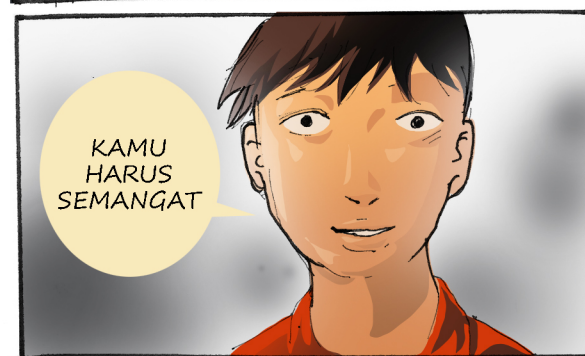
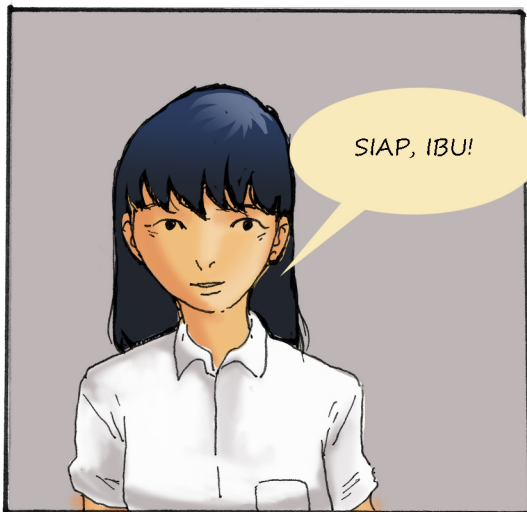
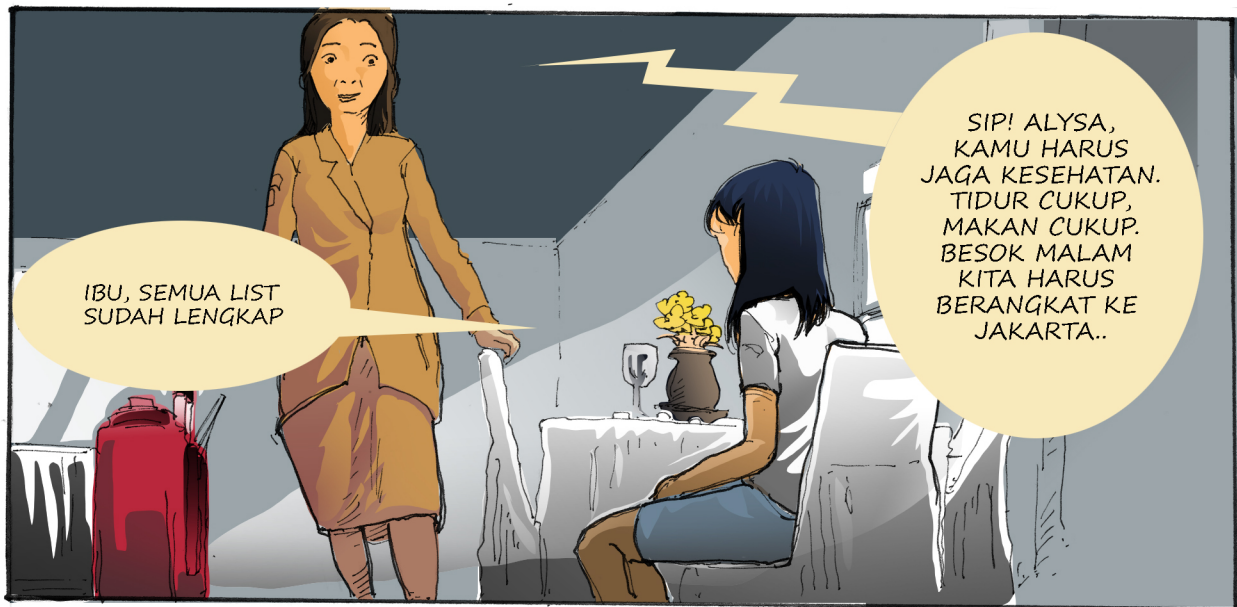


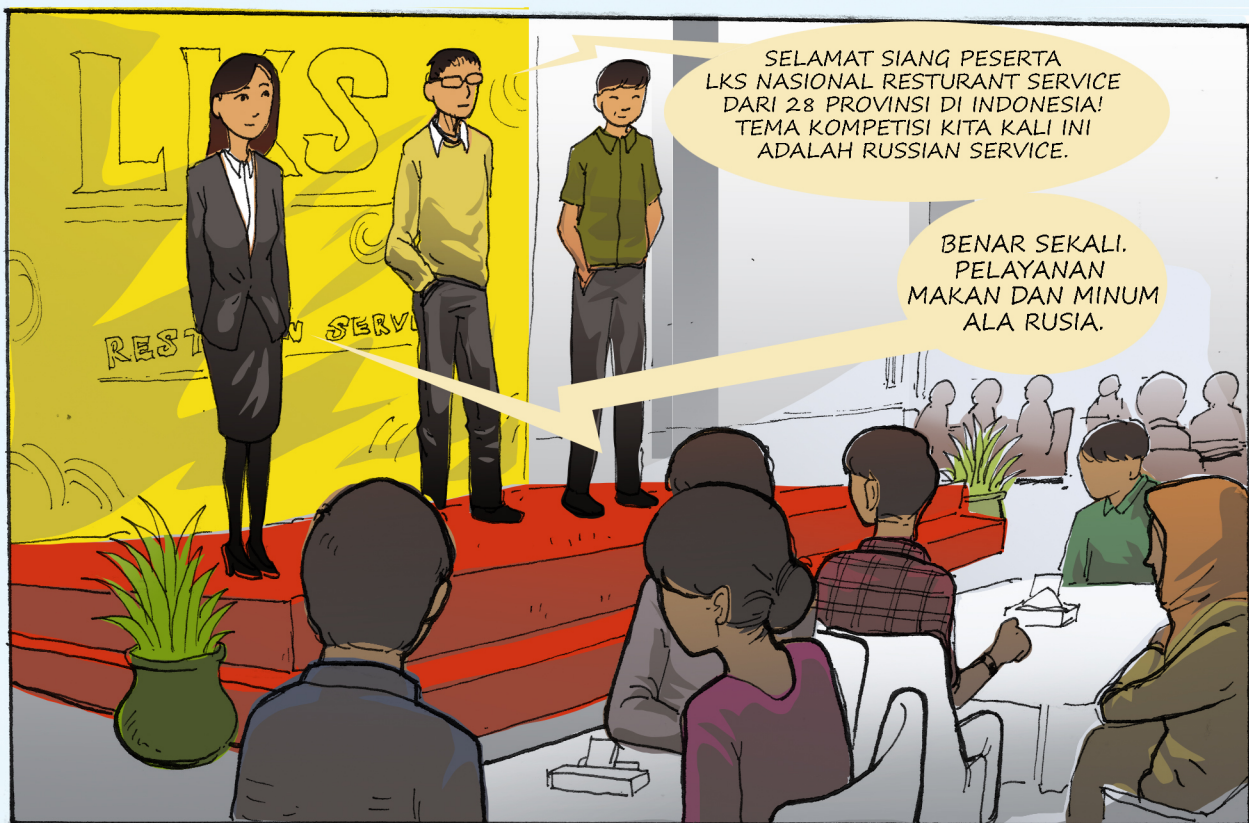
Yolanda merupakan saingan Alysa dalam LKS Nasional, yaitu peserta nomor 12 yang cerdas.

Tamu 1, 2 dan 3 merupakan tamu dalam LKS yang harus Alysa layani dan memiliki watak baik dan sopan.







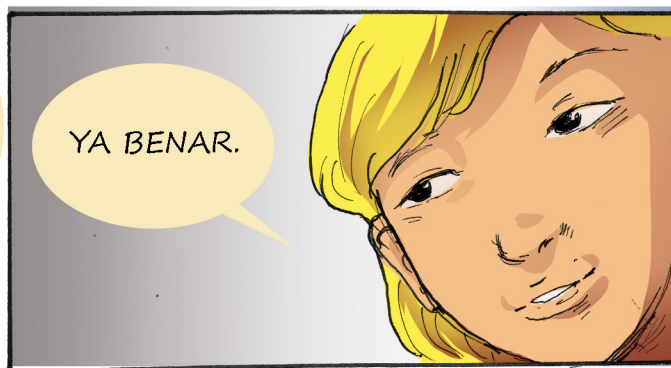
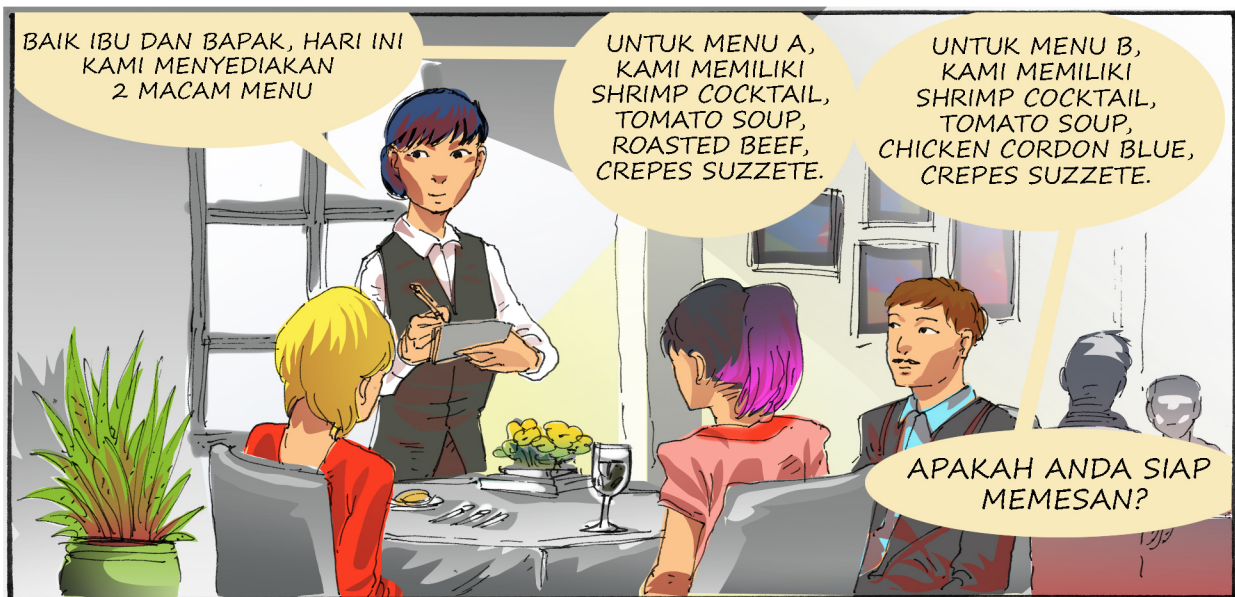




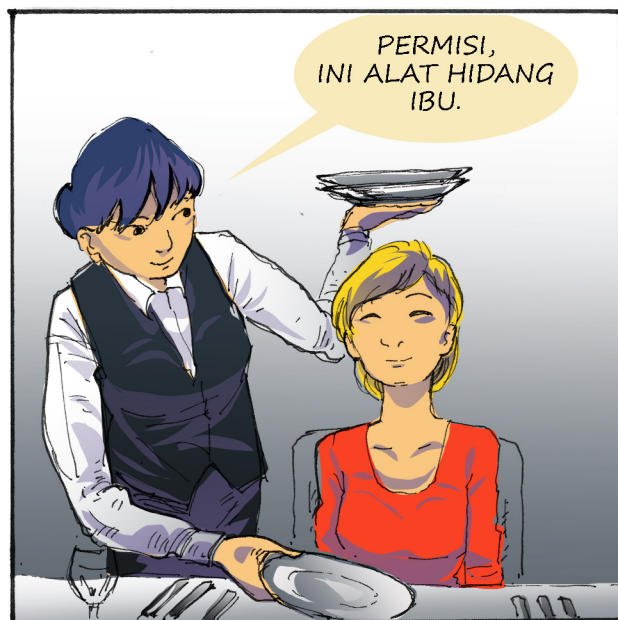





















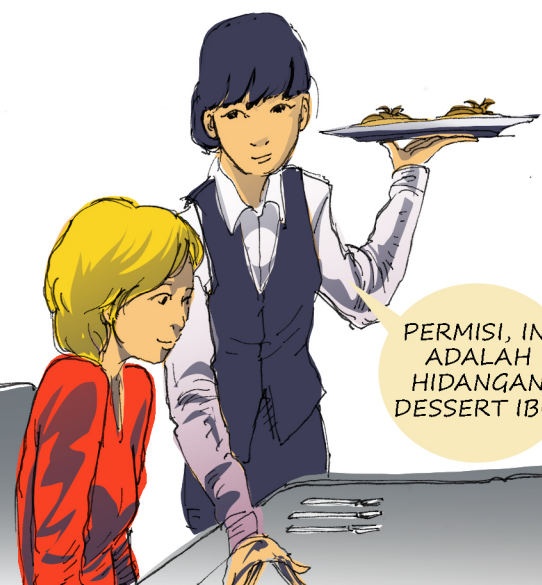
PERMISI!  
SAYA AKAN  
MEMBERSIHKAN  
MEJA IBU.



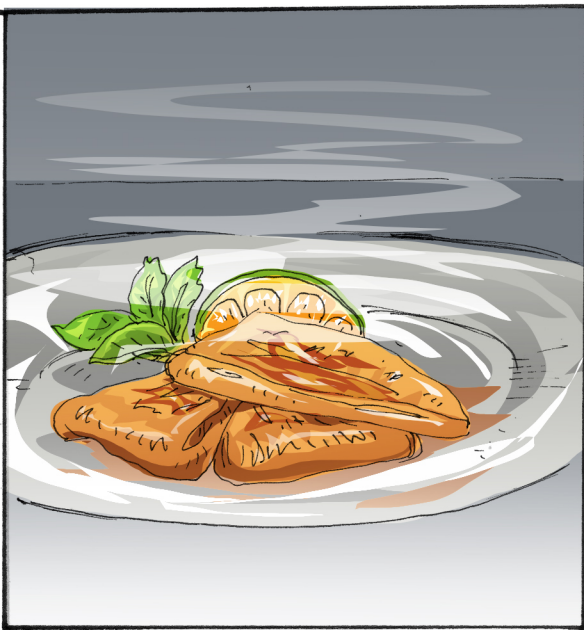
OH, TERIMAKASIH.



PERMISI,  
INI ALAT HIDANG  
IBU.

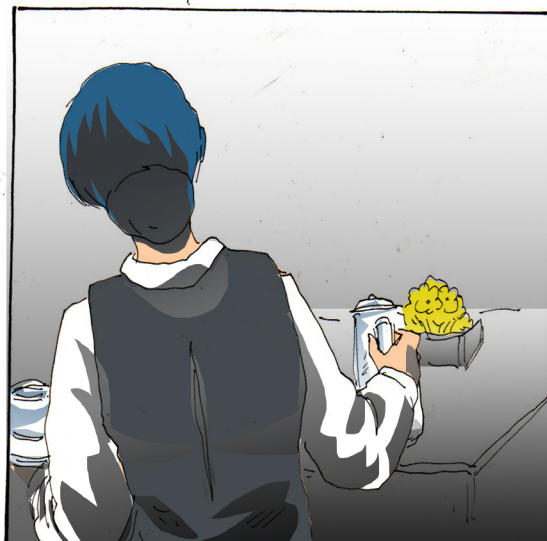
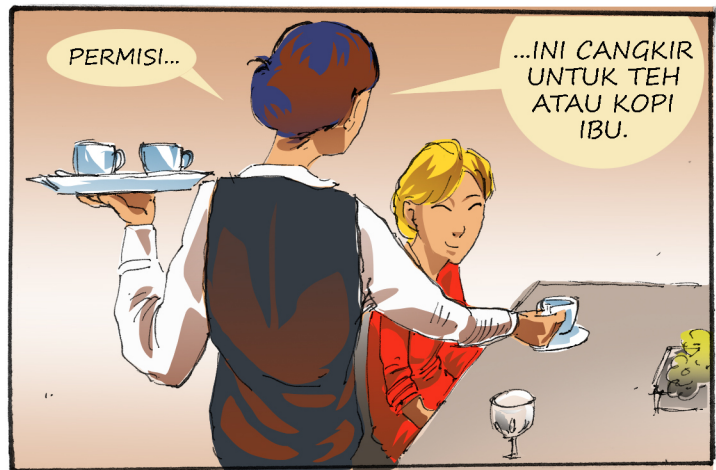


PERMISI, INI  
ADALAH  
HIDANGAN  
DESSERT IBU.



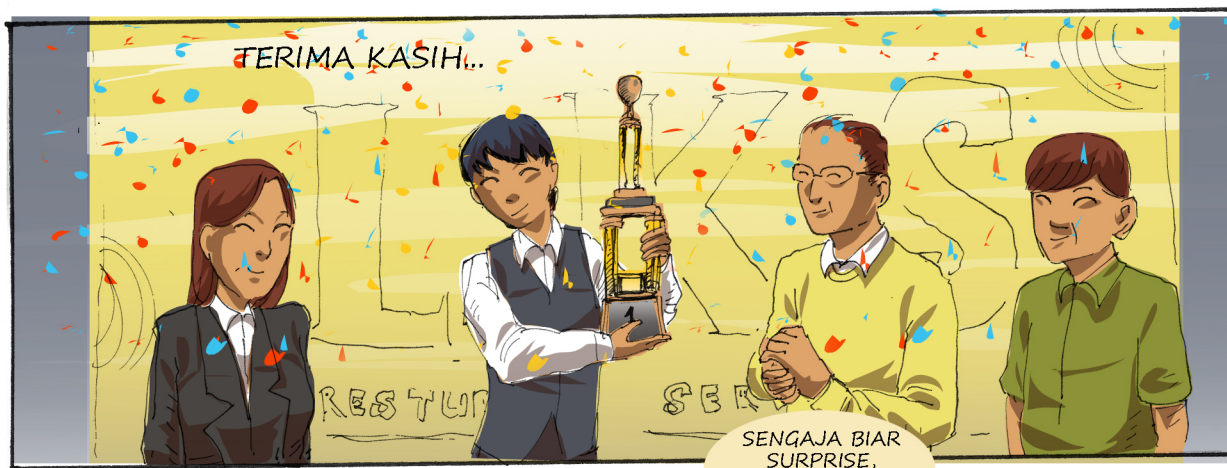
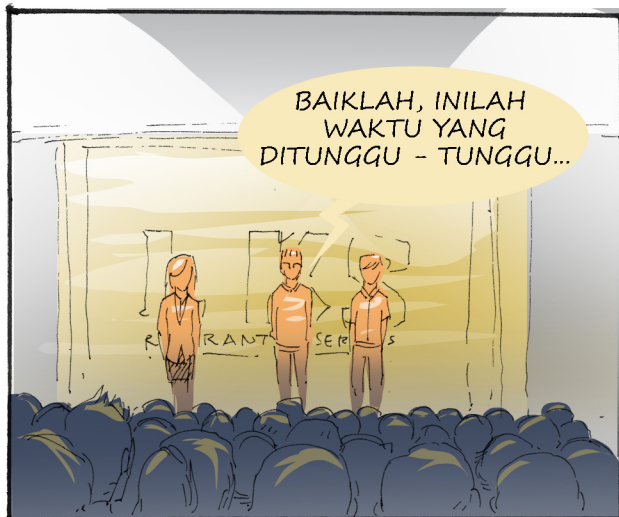
SELAMAT  
MENIKMATI.











*Tamat.*