

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA
MATA PELAJARAN PRAKARYA SEBAGAI SUMBER BELAJAR
SISWA SMP**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Untuk Memenuhi
Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh:

**ROSITA CAROLIN
NIM.16511247003**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA
MATA PELAJARAN PRAKARYA SEBAGAI SUMBER BELAJAR
SISWA SMP**

Oleh:

Rosita Carolin
NIM.16511247003

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk: (1) mengembangkan komik pada mata pelajaran Prakarya yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa SMP. (2) Mengetahui kelayakan komik pada mata pelajaran Prakarya yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa SMP.

Penelitian ini merupakan penelitian *research & development* melalui beberapa tahap yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Aspek yang diamati meliputi aspek materi, media, dan secara keseluruhan. Pengujian kelayakan komik kue Indonesia dilakukan pada kelas VIII SMP Negeri 4 Yogyakarta sejumlah 34 siswa. Analisis data menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Proses pembuatan komik Kue Indonesia dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu a) *define* dilakukan dengan cara observasi kelas, wawancara dan studi pustaka yaitu analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, analisis materi, merumuskan tujuan b) *design* dilakukan pembuatan rancangan produk awal yaitu ide cerita, *storyline* dan *script*, gambar komik, pewarnaan, pemberian balon kata dan *finishing*. c) *develop* yaitu validasi oleh ahli materi dan media, selanjutnya uji coba kelayakan komik Kue Indonesia oleh 10 orang siswa untuk skala terbatas dan 34 orang siswa untuk skala besar dari kelas VIII A dan B, SMP N 4 Yogyakarta. Komik Kue Indonesia berisi, a) pengertian bahan pangan serta hasil olah bahan setengah jadi dari bahan sereal dan umbi; b) karakteristik (jenis, manfaat, kandungan) dari produk Timus, Putu Mayang, dan Kipo; c) teknik pengolahan Timus, Putu Mayang, dan Kipo; d) tahap pembuatan Timus, Putu Mayang, dan Kipo. 2) Tingkat kelayakan komik Kue Indonesia pada mata pelajaran Prakarya dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dan ahli media II, serta ahli media I menyatakan layak. Hasil uji coba pada siswa kelas VIII SMP N 4 Yogyakarta menunjukkan 82% siswa menyatakan bahwa produk media sangat layak dan 18% menyatakan layak. Hal ini menunjukkan bahwa komik Kue Indonesia mata pelajaran Prakarya secara keseluruhan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Yogyakarta.

Kata kunci: Komik, Kue Indonesia, mata pelajaran Prakarya, sumber belajar

**THE DEVELOPMENT OF COMIC IN LEARNING SUBJECTS OF THE PROCEDURE
OF HUMOUR IN LEARNING AS A RESOURCE FOR JUNIOR HIGH SCHOOL**

By:
Rosita Carolin
NIM.16511247003

ABSTRACT

The purpose of this research was to: (1) develop comics in the craft subjects matter that could be used as a learning resources junior high school student. (2) determine the feasibility of comics in the craft subjects matter that could be used as a learning resources Grade VIII student of 4 junior high school Yogyakarta.

Research used a research & development research stage including define, design, and develop. The observed aspects consisted of content, media, and overall. Comic feasibility determined by material and media experts, and 34 students of grade VIII at 4 Junior High School Yogyakarta. Data analysis used descriptive analysis.

The results showed that: 1) the process of making Kue Indonesia comic was conducted as follows : a) define, by observation of classes, interviews and studies of the literature i.e curriculum analysis, analysis of the characteristics of students, material analysis, the goal formulate b) design, by makin of prototipe : story idea, storyline and script, image comics, coloring, the giving of the word balloons and finishing. c) develop, by media and material experts, then the feasibility of Kue Indonesia comic by 10 students for limited scale and 34 students to the large scale. 2) Specifications of Kue Indonesia comic as follow : book size 17, 5 cm x 11 cm, 5 comic characters, 25 pages consists of 1 page cover, 1 page intro, 20 pages of content, 2 pages of character profiles, 1 page closing. 3) The feasibility Kue Indonesia comic showed very feasible by matter and media expert II, and feasible by one of media expert. Feasibility of comic in junior high school student grade VIII showed very feasible 82% and feasible 18%. This result show that Kue Indonesia comic in the craft subjects matter as a whole can be used as a learning resource for junior high school student.

Keywords: comic, Kue Indonesia, The craft subjects of matter, learning resource

LEMBAR PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA
SEBAGAI SUMBER BELAJAR SISWA SMP**

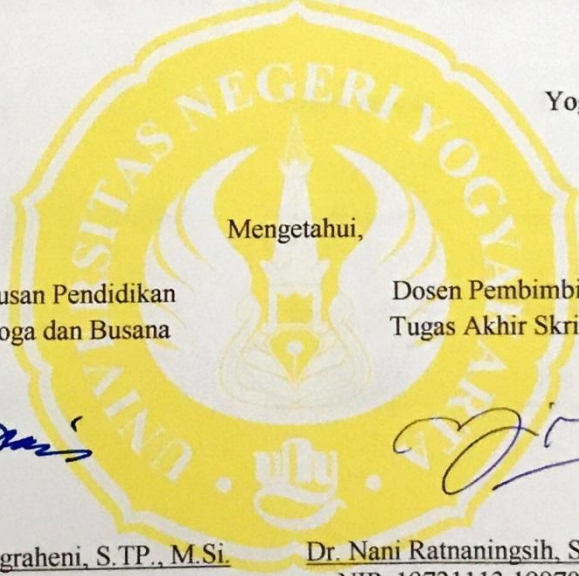
Disusun Oleh:

Rosita Carolin

NIM. 16511247003

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

Yogyakarta, April 2019



Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan
Teknik Boga dan Busana

Dosen Pembimbing
Tugas Akhir Skripsi

Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP., M.Si.
NIP. 19770131200212 2 001

Dr. Nani Ratnaningsih, S.T.P., M.P.
NIP. 19721113 199702 2 001

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA
SEBAGAI SUMBER BELAJAR SISWA SMP**

Disusun Oleh:

Rosita Carolin

NIM. 16511247003

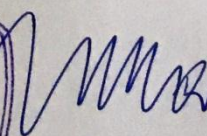

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan
Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal

Nama/ Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dr. Nani Ratnaningsih, S.T.P.,M.P Ketua Penguji/ pembimbing		23-4-2019
Wika Rinawati, M.Pd Sekretaris Penguji		23-4-2019
Dr. Marwanti, M.Pd Penguji		23-4-2019

Yogyakarta, April 2019

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



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

SURAT PERNYATAAN

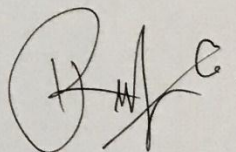
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rosita Carolin
NIM : 16511247003
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran
Prakarya Sebagai Sumber Belajar Siswa SMP

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 tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, April 2019

Yang menyatakan,



Rosita Carolin

NIM. 16511247003

HALAMAN MOTTO

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan

-QS. Al Insyira -

"Bukan lah Kesulitan yang membuat kita takut tetapi ketakutan yang membuat kita sulit, karena itu jangan pernah mencoba untuk menyerah dan jangan pernah menyerah untuk mencoba. Maka jangan katakan pada Allah aku punya masalah, tetapi katakan pada masalah aku punya Allah yang Maha Segalanya."

-Ali Bin Abi Tholib-

Usaha akan membuahkan hasil setelah hasil, jika seseorang tidak akan menyerah

-Napoleon Hill-

Hargailah usahamu, hargailah dirimu, harga diri memunculkan disiplin diri. Ketika memiliki keduanya, itulah kekuatan sesungguhnya

-Chint Eastwood-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil‘alamin, ucapan syukur tak terhingga atas rahmat Alloh SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi. Salawat serta salam bagi junjunganku Nabi Muhammad SAW atas teladannya. kedua orang tua tersayang terimakasih atas doa yang tiada henti-hentinya dan segala ketulusan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.

Keluarga tersayang terimakasih selalu mendoakan dan membantu dengan segala daya upaya.

Dosen pembimbingku Dr. Nani Ratnaningsih, S.T.P.,M.P terimakasih atas kesabaran dalam membimbing dan memotivasi penulis yang masih perlu banyak belajar.

Sahabat-sahabatku terimakasih atas segala bantuan dan doa selama ini.

Dosen-Dosen yang telah memberikan ilmu dan inspirasi.

Teman-teman PKS 2016, terimakasih atas kebersamaan, semangat dan kerjasamanya selama ini.

Semua pihak yang telah mendukung dan mendoakan penulis.

KATA PENGANTAR

Segala puji kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga dapat melaksanakan tahap demi tahap hingga penulisan Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Prakarya Sebagai Sumber Belajar Siswa SMP” ini dengan lancar tanpa ada suatu halangan yang berarti. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Nani Ratnaningsih, S.T.P.,M.P selaku pembimbing skripsi yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi.
2. Dr.Marwanti, M.Pd selaku validator materi yang memberikan masukan dan saran sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Wika Rinawati, M.Pd selaku validator media yang memberikan masukan dan saran sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
4. Dr. Mutiara Nugraheni selaku Ketua Program studi Pendidikan Teknik Boga dan Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Dra. Adriana Dwihartati, selaku validator materi dan media yang memberikan masukan dan saran sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana sesuai tujuan.
6. Dr. Widarto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
7. Yuniarti, M.Pd, selaku Kepala SMP Negeri 4 Yogyakarta yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini
8. Para guru dan staf SMP Negeri 4 Yogyakarta yang telah memberikan bantuan memperlancar pengambilandata selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

9. Serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu dalam memberikazn dukungan dan bantuan hingga terselesaikan Tugas Akhir Skripsi.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapat balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, April 2019

Penulis,

Rosita Carolin

NIM. 16511247003

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang	1
B.Identifikasi Masalah	7
C.Batasan Masalah.....	8
D.Rumusan Masalah	8
E.Tujuan Penelitian.....	8
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
G. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Media Pembelajaran	11
1. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	14
3. Kriteria Memilih Media Pembelajaran.....	19
B. Media Visual.....	23
1. Pengertian Media Visual	23
2. Jenis-jenis Media Visual	25
3. Fungsi Media Visual	27
C. Media Komik	29
1. Pengertian Komik.....	29
2. Jenis Komik.....	30

3. Unsur-Unsur Komik.....	31
4. Langkah-Langkah Membuat Komik	34
5. Komik Sebagai Media Pembelajaran	36
6. Faktor-faktor dalam Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran.....	40
7. Kelebihan dan Kelemahan Komik	44
D. Mata Pelajaran Prakarya (PKK) di SMP	46
E. Materi Bahan Pangan Serealia, Kacang-Kacangan Dan Umbi Menjadi Makanan Dan Atau Minuman Yang Ada Wilayah Setempat.....	51
F. Hasil Penelitian yang Relevan.....	67
G. Kerangka Pikir.....	74
H. Pertanyaan Penelitian	77
BAB III METODE PENELITIAN.....	78
A. Model Pengembangan	78
B. Prosedur Pengembangan	79
1. <i>Define</i>	80
2. <i>Design</i>	82
3. <i>Develope</i>	83
C. Desain Uji Coba Produk.....	84
1. Desain Uji Coba	84
2. Subjek Coba	86
3. Tempat dan Waktu penelitian	87
4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	87
a. Jenis Data	87
b. Instrumen Pengumpulan Data	88
D. Teknik Analisis Data.....	94
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	96
A. Deskripsi Data Uji Coba	96
1. Deskripsi Data Proses Pengembangan Media Komik Kue Indonesia	96
a. <i>Define</i>	96
b. <i>Design</i>	101
c. <i>Develop</i>	110
1) Hasil validasi media oleh ahli materi.....	111
2) Hasil validasi media oleh ahli media	113
3) Hasil validasi instrumen kelayakan media.....	116
2. Data Kelayakan Media Komik Kue Indonesia pada Mata Pelajaran Prakarya.....	116
a. Data Kelayakan Media oleh Ahli Materi dan Ahli Media.....	117

b. Data Kelayakan Media oleh Siswa.....	118
B. Kajian Produk.....	120
C. Pembahasan Hasil Penelitian	123
1. Pembahasan Proses Pembuatan Media Komik	123
2. Pembahasan Hasil Kelayakan Media Komik	126
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	129
A. Simpulan Komik Kue Indonesia.....	129
B. Keterbatasan Penelitian.....	130
C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	130
D. Saran	131
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN.....	134

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kelebihan dan Kelemahan Media Visual	27
Tabel 2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar K-13. SMP-MTs	50
Tabel 3. Kajian Penelitian yang Relevan	68
Tabel 4. Rancangan Materi pada Media Komik Kue Indonesia	85
Tabel 5. Rancangan <i>storyline</i> pada Media Komik Kue Indonesia.....	86
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Untuk Ahli Media.....	89
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media Untuk Ahli Materi	90
Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media untuk siswa	92
Table 9. Skala <i>Likert</i>	94
Tabel 10. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	94
Tabel 11. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi.....	99
Tabel 12. Revisi <i>Script</i>	104
Tabel 13. Saran dari Validator Instrumen Kelayakan Media	116
Tabel 14. Hasil Analisis Data Kelayakan Media oleh Ahli	117
Tabel 15. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelayakan siswa Skala Terbatas.....	118
Tabel 16. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelayakan siswa Skala Besar	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Beras Putih.....	52
Gambar 2. Jagung.....	53
Gambar 3. Biji Gandum dan Tepung Terigu.....	54
Gambar 4. Sorgum.....	55
Gambar 5. Ubi Jalar Kuning.....	56
Gambar 6. Singkong.....	57
Gambar 7. Talas.....	59
Gambar 8. Kentang.....	60
Gambar 9. Nagasari.....	62
Gambar 10. Kembang Goyang.....	63
Gambar 11. Timus.....	64
Gambar 12. Putu mayang.....	64
Gambar 13. Kipo.....	65
Gambar 14. Kerangka berpikir.....	76
Gambar 15. Bagan Tahap Model Pengembangan 4 D.....	78
Gambar 16. Bagan Tahap Prosedur Pengembangan <i>Define, Design, dan Develop</i>	79
Gambar 17. Ilustrasi karakter komik kue Indonesia.....	102
Gambar 16. Penambahan judul komik.....	109
Gambar 19. Perbaikan halaman intro dengan ditambah kompetensi dasar.....	110
Gambar 20. Penambahan gambar asli produk dan sejarah produk.....	110
Gambar 21. Perbaikan resep produk.....	110
Gambar 22. Perbaikan Halaman Proses Pembuatan Putu Mayang.....	111
Gambar 23. Perbaikan Bentuk Karakter Timus.....	111
Gambar 24. Perbaikan Scene awal dan setelah revisi.....	112
Gambar 25. Perbaikan Scene awal dan setelah revisi.....	112
Gambar 26. Perbaikan Scene awal dan setelah revisi.....	112
Gambar 27. Perbaikan Scene awal dan setelah revisi.....	113
Gambar 28. Perbaikan Scene awal dan setelah revisi.....	113
Gambar 29. Perbaikan postur badan Chef Kui.....	114
Gambar 30. Cover.....	119

Gambar 31. Halaman intro	119
Gambar 32. Contoh Halaman Isi	121
Gambar 33. Halaman profil karakter	121
Gambar 34. Halaman penutup	121

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Studi Pendahuluan (Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, Silabus, RPP)

Lampiran 2. Storyline Komik Kue Indonesia

Lampiran 3. Surat permohonan (validasi instrumen, validasi produk)

Lampiran 4. Angket uji coba kelayakan/validasi (oleh ahli Materi, Media, siswa)

Lampiran 5. Data hasil uji coba kelayakan/validasi (oleh ahli materi, media, siswa skala terbatas dan skala besar)

Lampiran 6. Surat ijin penelitian dan selesai penelitian

Lampiran 7. Dokumentasi Uji Coba Kelakayanan Komik

Lampiran 8. Komik Kue Indonesia