

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK KUE INDONESIA PADA MATA  
PELAJARAN PRAKARYA  
SEBAGAI SUMBER BELAJAR SISWA KELAS VIII  
SMP N 4 YOGYAKARTA**

Oleh:

Rosita Carolin  
NIM.16511247003

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk: (1) mengembangkan komik Kue Indonesia pada mata pelajaran Prakarya yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa. (2) Mengetahui kelayakan komik Kue Indonesia pada mata pelajaran Prakarya yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas VIII SMP N 4 Yogyakarta.

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 tahap berupa observasi kelas, wawancara dan studi pustaka yang diklasifikasikan ke dalam beberapa cara 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*