

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data Uji Coba**

##### **1. Data Proses Pengembangan Media Komik Kue Indonesia**

Proses pengembangan produk media komik Kue Indonesia dengan tahap *Define*, *Design*, *Develop*. Hasil dari setiap tahap pengembangan sebagai berikut:

###### **a. *Define* (pendefinisian)**

Pendefinisian dilakukan dengan tahap berupa observasi kelas, wawancara dan studi pustaka. Berdasarkan hasil observasi siswa kelas VIII A dan B SMP N 4 Yogyakarta, untuk materi masih sangat terbatas, pembelajaran cenderung dilakukan 80% secara ceramah dan hanya menggunakan modul. Siswa cenderung menggunakan materi pada tugas yang diberikan oleh guru pada saat pembelajaran praktisi. Pada saat akan praktik dinilai kurang efektif karena siswa kurang memiliki waktu untuk memahami materi pengolahan bahan pangan sereal, kacang-kacangan dan umbi menjadi makanan dan atau minuman yang ada wilayah setempat dalam waktu yang singkat dan kurangnya pengetahuan lebih tentang materi yang akan dipraktikkan. Penggunaan media cetak seperti modul membuat siswa kurang minat untuk membaca karena memiliki ukuran yang tebal. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan sikap kurang positif. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya 6 siswa yang kurang memperhatikan materi pelajaran dan terlihat melakukan kegiatan lain.

Tahap selanjutnya yaitu wawancara dengan guru yang bersangkutan atau guru pengampu mata pelajaran Prakarya (PKK) kelas VIII SMP N 4 Yogyakarta

dan peserta didik 15 orang kelas VIII SMP N 4 Yogyakarta. Hasil wawancara dengan guru pengampu, diperoleh keterangan bahwa masalah yang dihadapi guru antara lain mengacu pada media cetak buku modul yang membuat siswa kurang memperhatikan materi yang diberikan dan resep-resep yang terdapat dalam modul kurang lengkap.

Setelah melakukan observasi dan wawancara, langkah selanjutnya yaitu studi pustaka atau analisis komponen pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dengan mengumpulkan referensi berupa silabus kurikulum 2013 mata pelajaran Prakarya dan RPP materi Kue Indonesia. Kegiatan ini dilaksanakan bersama guru yang bersangkutan dengan menganalisis isi dari silabus mata pelajaran Prakarya dan RPP materi Kue Indonesia. Berdasarkan kegiatan analisis kebutuhan ini dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang mampu memperjelas proses agar sesuai standar atau pedoman silabus dan RPP materi Kue Indonesia yakni berupa media komik ini berupa materi teori Kue Indonesia dengan penambahan visual berupa animasi, foto asli produk, dengan penyampaian yang lebih terstruktur, jelas dan menarik.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi pustaka maka dalam konteks pengembangan media komik tahap *define* (pendefisian) diklasifikasikan ke dalam beberapa cara sebagai berikut.

### 1) Analisis kurikulum

Kurikulum yang berlaku di SMP N 4 Yogyakarta saat ini adalah kurikulum 2013. Pemakaian kurikulum 2013 berlaku mulai tahun ajaran 2013/2014. Sehingga membutuhkan pengembangan media untuk mendukung pencapaian kompetensi yang sesuai dengan kurikulum 2013 dengan mata pelajaran Prakarya aspek Pengolahan kelas VIII.

### 2) Analisis karakteristik siswa

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara siswa cenderung kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena tidak mendengarkan ceramah dari guru dan berbicara dengan siswa satu sama lain. Hal ini dapat diatasi dengan media yang inovatif dan menarik berupa media pendukung yang menampilkan banyak ilustrasi gambar agar menambah motivasi siswa dalam belajar.

### 3) Analisis materi

Pemilihan materi disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa, serta indikator kompetensi yang diajarkan agar sesuai dan relevan. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Prakarya diketahui bahwa materi Kue Indonesia memuat teori berupa teks dan gambar bahan baku, dan produk Kue Indonesia. Ada beberapa indikator kompetensi dalam materi mendeskripsikan Kue Indonesia antara lain, menganalisis rancangan pembuatan, penyajian, dan pengemasan bahan pangan sereal, kacang-kacangan dan umbi menjadi makanan dan atau minuman yang ada wilayah setempat menjadi produk pangan jadi (siap konsumsi) dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>3.1 Menganalisis rancangan pembuatan, penyajian dan pengemasan bahan pangan sereal, kacang-kacangan dan umbi menjadi makanan dan atau minuman yang ada wilayah setempat.</p>	<p>3.1.1 Memahami keragaman bahan pangan sereal, kacang-kacangan, dan umbi yang ada di lingkungan sekitar ditinjau dari pengetahuan pengertian, jenis, dan manfaatnya bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.1.2 Mengidentifikasi teknik pengolahan pangan pada suatu produk olahan pangan sereal, kacang-kacangan, dan umbi</p> <p>3.1.3 Memahami keragaman produk olahan pangan sereal, kacang-kacangan, dan umbi di daerah setempat dan nusantara beserta teknik pengolahan yang digunakannya</p>
<p>4.1 Mengolah, menyaji dan mengemas bahan pangan sereal, kacang-kacangan dan umbi yang ada di wilayah setempat menjadi makanan dan atau minuman sesuai rancangan.</p>	<p>4.1.1 Memahami tahapan pembuatan pengolahan pangan sereal, kacang-kacangan, dan umbi menjadi makanan atau minuman.</p> <p>4.1.2 Memahami prinsip penyajian dan pengemasan produk olahan pangan sereal, kacang-kacangan, dan umbi yang tepat.</p> <p>4.1.3 Merancang pengolahan bahan pangan sereal, kacang-kacangan, dan umbi berdasarkan orisinalitas ide yang jujur terhadap diri sendiri.</p> <p>4.1.4 Membuat, menguji dan mengomunikasikan karya pengolahan bahan pangan sereal, kacang-kacangan, dan umbi menjadi makanan atau minuman sesuai kebutuhan wilayah setempat berdasarkan teknik dan prosedur yang tepat memahami prinsip penyajian dan pengemasan produk olahan pangan buah yang tepat</p>

Sumber : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2017)

Cakupan materi Kue Indonesia yang banyak tersebut memberi pengaruh terhadap media pembelajaran yang digunakan. Selama ini guru hanya memberikan modul dalam bentuk *softfile* namun penjelasan materi sangat terbatas. Hal ini menyebabkan siswa kurang maksimal dalam menyerap informasi dan pengetahuan pada materi Kue Indonesia yang cukup banyak.

#### 4) Merumuskan tujuan

Sebelum melakukan tahap perencanaan pembuatan media, perlu merumuskan tujuan dan indikator kompetensi yang akan digunakan sebagai acuan dalam pemilihan materi harus dirumuskan terlebih dahulu. Hal ini berguna untuk membatasi supaya tidak menyimpang dari tujuan semula pada saat membuat rancangan produk media.

Materi yang dipilih dalam media tersebut untuk mencapai tujuan pembuatan media yaitu: (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. Pemilihan produk Timus karena merupakan olahan dari bahan pangan umbi yang pengolahannya mudah dan banyak dijual dipasaran. Putu Mayang dan Kipo yang terbuat dari bahan pangan sereal dengan tingkat kesulitan yang sedang, dan hanya sebagian siswa yang mengetahui produk tersebut.

## **b. *Design* (Perencanaan)**

Setelah melalui tahap pendefinisian kemudian melakukan tahap *design* atau perancangan media komik materi Kue Indonesia.

### a) Pembuatan dan rancangan *storyline*

*Storyline* adalah naskah keseluruhan komik dalam bentuk teks, yang sudah lengkap dengan keterangan waktu, tempat dan pelaku-pelakunya yang terlibat dalam pembicaraan, aksi ataupun semua hal yang ada di dalam adegan yang diperlukan atau disebut dengan nama scene (Gumelar, 2011). Jumlah scene pada media komik dengan materi Kue Indonesia adalah 20 scene (dapat dilihat pada Tabel 4). Jumlah halaman pada media komik dengan materi Kue Indonesia adalah 25 halaman (dapat dilihat pada Tabel 5).

*Storyline* mengacu pada kompetensi dasar 3.3 yaitu Menganalisis rancangan pembuatan, penyajian, dan pengemasan bahan pangan sereal, kacang-kacangan dan umbi menjadi makanan dan atau minuman yang ada wilayah setempat menjadi produk pangan jadi (siap konsumsi). Materi dalam media komik yaitu: (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.

### b) Rancangan produk

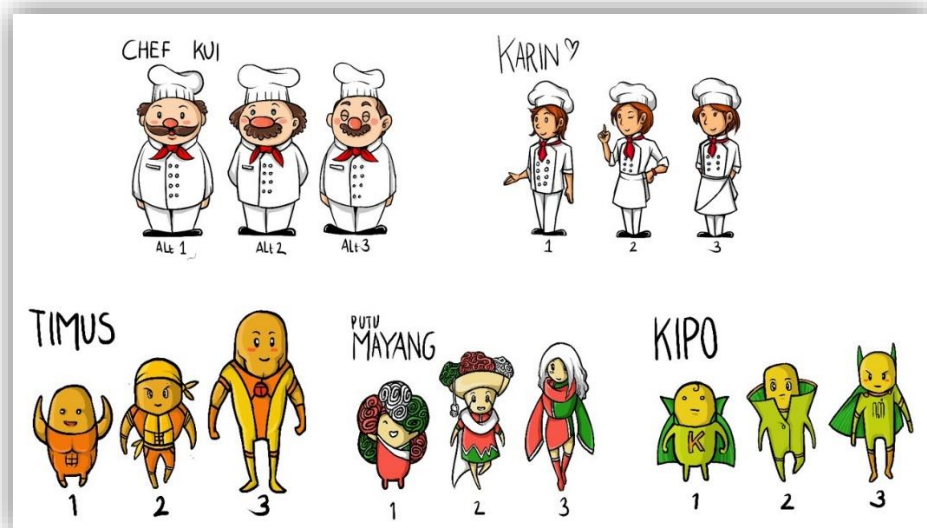
Pembuatan media komik dilakukan setelah pembuatan *storyline*, karena *storyline* digunakan sebagai acuan pembuatan komik. *Storyline* didasarkan pada pengamatan dari pedoman Silabus dan RPP materi Kue Indonesia standar

kurikulum 2013 sehingga diharapkan isi materi yang ada di dalam media sesuai standar. Media komik menggunakan aplikasi Photoshop CS4 dan jenis *comic magazine* dengan ukuran standar buku komik adalah 17,5 cm x 11cm.

Rancangan *storyline* media komik ini terdiri dari:

1) Karakter komik : Chef Kui, Karin, Timus, Putu Mayang, Kipo.

Chef Kui merupakan karakter utama dalam komik Kue Indonesia, Chef Kui berperan membuat produk Timus, Putu Mayang, dan Kipo yang dibantu oleh Karin sebagai *cook helper*.



Gambar 17. Ilustrasi karakter komik kue Indonesia

2) Rancangan script

Script berisi tentang percakapan antar karakter komik dengan topik Kue Indonesia sesuai kompetensi dasar 3.3 yaitu Menganalisis rancangan pembuatan, penyajian, dan pengemasan bahan pangan sereal, kacang-kacangan dan umbi menjadi makanan dan atau minuman yang ada wilayah

setempat menjadi produk pangan jadi (siap konsumsi). Pada tahap rancangan produk, dilakukan perbaikan script sebanyak 3 kali tersaji dalam Tabel 12.

Tabel 12. Revisi Script

Komponen	Script Awal	Revisi I	Revisi II	Script Akhir
<b>Cover</b>	Judul komik “ Superhero Kue Indonesia”	Judul komik “ Kue Indonesia”	Judul komik “Kue Indonesia dengan bahan dasar sereal dan umbi”	Judul komik “Kue Indonesia dengan bahan dasar sereal dan umbi”
<b>Pendahuluan</b>	(belum ada halaman pendahuluan)	<p>Kue Indonesia</p> <p>Indonesia merupakan salah satu negara dengan daya alam yang melimpah. Salah satunya adalah bahan pangan dari sereal dan umbi. Sereal dan umbi sangat mudah didapatkan, murah harganya serta dapat diolah menjadi produk kuliner yang bervariasi</p> <p>Pemanfaatan sereal dan umbi antara lain pada produk Kue Indonesia. Kue Indonesia dapat diidentifikasi sesuai konsistensi (basah atau kering), dan</p>	<p>(Dilakukan penambahan kompetensi dasar 3.3)</p> <p>Komik Kue Indonesia diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar 3.3 yaitu : (a) siswa mampu mendeskripsikan pengertian bahan pangan setengah jadi; (b) siswa mampu menyebutkan karakteristik (jenis, manfaat, kandungan) bahan pangan setengah jadi; (c) siswa mampu menjelaskan teknik pengolahan makanan</p>	<p>Kue Indonesia</p> <p>Indonesia merupakan salah satu negara dengan daya alam yang melimpah. Salah satunya adalah bahan pangan dari sereal dan umbi. Sereal dan umbi sangat mudah didapatkan, murah harganya serta dapat diolah menjadi produk kuliner yang bervariasi</p> <p>Pemanfaatan sereal dan umbi antara lain pada produk Kue Indonesia. Kue Indonesia dapat diidentifikasi sesuai</p>

		<p>bentuk/ukuran. Kue Indonesia sangat khas dari segi penyajian dengan memanfaatkan sumber daya alam di sekitar, yaitu daun pisang, daun kelapa, daun jati, daun bambu dan lainnya.</p>	<p>wilayah setempat (Kue Indonesia) dengan bahan pangan setengah jadi; (d) siswa mampu menjelaskan tahap pembuatan bahan pangan setengah jadi menjadi makanan wilayah setempat (Kue Indonesia).</p>	<p>konsistensi (basah atau kering), dan bentuk/ukuran. Kue Indonesia sangat khas dari segi penyajian dengan memanfaatkan sumber daya alam di sekitar, yaitu daun pisang, daun kelapa, daun jati, daun bambu dan lainnya.</p>
<b>Komponen</b>	<b>Script Awal</b>	<b>Revisi I</b>	<b>Revisi II</b>	<b>Script Akhir</b>
				<p>komik Kue Indonesia diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar 3.3 yaitu : (a) siswa mampu mendeskripsikan pengertian bahan pangan setengah jadi; (b) siswa mampu menyebutkan karakteristik (jenis, manfaat, kandungan)</p>

				bahan pangan setengah jadi; (c) siswa mampu menjelaskan teknik pengolahan makanan wilayah setempat (Kue Indonesia) dengan bahan pangan setengah jadi; (d) siswa mampu menjelaskan tahap pembuatan bahan pangan setengah jadi menjadi makanan wilayah setempat ( Kue Indonesia)
<b>Isi :</b> 1.Pengertian serealida dan umbi 2.Karakteristik 3.Teknik pengolahan 4.Tahap pembuatan 5.Penyajian produk	1. Pengertian dari serealida dan umbi dijelaskan oleh Chef Kui kepada Karin dan memberikan jenis dari serealida dan umbi. (disertakan gambar contoh serealida dan umbi)	Dilakukan perbaikan yaitu ilustrasi Chef Kui menunjuk ke contoh serealida dan umbi yaitu beras, beras ketan dan kacang-kacangan. Penjelasan tentang pengertian serealida dan umbi dipersingkat.	-	Pengertian dari serealida dan umbi : Dijelaskan oleh Chef Kui kepada Karin dan memberikan jenis dari serealida dan umbi. (disertakan gambar contoh serealida dan umbi)

				Penjelasan tentang pengertian sereal dan umbi singkat dan jelas.
2. Karakteristik kandungan dan manfaat sereal dan umbi digambarkan melalui karakter Timus, Putu Mayang dan Kipo dengan menjelaskan masing-masing kelebihan Superhero tersebut.	Dilakukan perbaikan yaitu Karakteristik kandungan dan manfaat sereal dan umbi digambarkan melalui karakter Timus, Putu Mayang dan Kipo dengan menjelaskan masing-masing kelebihan di dalam dunia Kue Indonesia	-	-	Karakteristik kandungan dan manfaat sereal dan umbi digambarkan melalui karakter Timus, Putu Mayang dan Kipo dengan menjelaskan 85sing-masing kelebihan di dalam dunia Kue Indonesia.
3. Teknik pengolahan produk Timus, Putu Mayang dan Kipo dijelaskan pada scene Chef Kui dan Karin dengan teknik <i>deep frying</i> , <i>Steam</i> dan <i>grill</i> .	-	-	-	Teknik pengolahan produk Timus, Putu Mayang dan Kipo dijelaskan pada scene Chef Kui dan Karin dengan teknik <i>deep frying</i> , <i>Steam</i> dan <i>grill</i> .
4. Tahap pembuatan produk Timus, Putu Mayang dan Kipo sesuai dengan resep standar.	Dilakukan perbaikan yaitu Menyertakan komposisi berat bahan sesuai dengan resep standar dan ditambahkan sejarah masing-	-	-	Tahap pembuatan produk Timus, Putu Mayang dan Kipo sesuai dengan resep standar dan sejarah serta foto produk

		masing produk pada halaman depan tahap pembuatan produk Timus, Putu Mayang dan Kipo		dicantumkan pada halaman depan tahap pembuatan produk.
	5. Penyajian Timus, Putu Mayang dan Kipo disajikan di piring saji dan dimasukkan ke dalam mesin pencipta Superhero sesuai dengan alur cerita.	Dilakukan perubahan alur cerita “Superhero Kue Indonesia” menjadi “Kue Indonesia” sehingga penyajian Timus, Putu Mayang dan Kipo disajikan di piring saji dan dileakkan di meja hidang.	-	Penyajian Timus, Putu Mayang dan Kipo disajikan di piring saji dan diletakkan di meja hidang.
<b>Penutup</b>	judul komik, nama penulis, nama ilustrasi dan penyunting, nama dosen pembimbing dan nama instansi.	-	-	judul komik, nama penulis, nama ilustrasi dan penyunting, nama dosen pembimbing dan nama instansi.
<b>Karakter komik</b>	Chef Kui, Karin, Timus, Putu Mayang, Kipo.	Chef Kui, Karin, Timus, Putu Mayang, Kipo.	Chef Kui, Karin, Timus, Putu Mayang, Kipo.	Chef Kui, Karin, Timus, Putu Mayang, Kipo.

a) Script awal

Script awal berisi prolog, waktu, tempat dan percakapan karakter komik. Pada script awal judul Komik yaitu “Superhero Kue Indonesia” dan karakter komik yaitu Chef Kui, Karin, Timus, Putu Mayang dan Kipo. Belum adanya halaman intro sebagai pendahuluan sebelum masuk ke dalam isi cerita. Pada komponen isi meliputi pengertian sereal dan umbi, karakteristik (jenis, kandungan dan manfaat), teknik pengolahan, tahap pembuatan, penyajian produk. Setelah halaman isi yaitu penutup yang terdiri dari judul komik, nama penulis, nama ilustrasi dan penyunting, nama dosen pembimbing dan nama instansi.

b) Revisi I

Revisi script pertama di validasi oleh dosen pembimbing Ibu Dr. Nani Ratnaningsih, S.TP, M.P. dan ahli media I Ibu Wika Rinawati, S.Pd, M.Pd. Jalan cerita di script awal adalah Superhero Kue Indonesia diganti dengan Kue Indonesia, karena cerita terlalu fantasi untuk sebuah komik siswa SMP. Bahasa percakapan pada script yang digunakan terlalu baku, dan dilakukan perbaikan menggunakan bahasa sehari-hari.

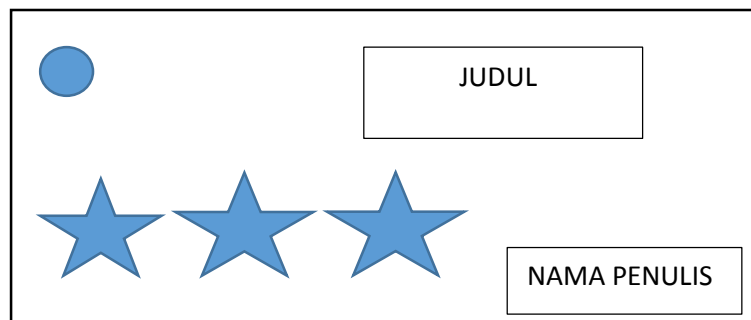
c) Revisi II

Padahalaman intro divalidasi oleh ahli materi I Ibu Dr. Marwanti, M.Pd. yaitu penambahan halaman intro pada script sebagai pendahuluan pada komik. Halaman intro disesuaikan dengan kompetensi dasar 3.3 dan sejarah kue Indonesia.

d) Script akhir

Judul komik dilakukan perbaikan menjadi Kue Indonesia dengan bahan dasar sereal dan umbi. Jalan cerita sesuai dengan saran ahli media I, bahasa menggunakan bahasa sehari-hari, dan mudah dipahami. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- 3) Cover komik, yang terdiri dari judul komik, sub judul komik, nama penulis, logo instansi, dan gambar karakter komik.



Keterangan :

● : Logo Instansi

★ : Karakter Komik

- 4) Halaman intro, berisi: judul komik, sejarah Indonesia dengan sumber daya alam nya, pemanfaatan sumber daya alam yaitu sereal dan umbi, tujuan pembelajaran sesuai kompetensi dasar mata pelajaran Prakarya.
- 5) Halaman isi, terdiri dari: materi Kue Indonesia secara runtut yaitu pengenalan sumber daya alam di Indonesia, pengertian tentang sereal dan umbi, pengertian bahan setengah jadi, contoh produk Kue Indonesia sesuai dengan bahan pembuatannya, cara pembuatan produk Kue Indonesia, kandungan gizi produk.

- 6) Halaman profil karakter yang terdiri dari: Chef Kui, Karin, Putu Mayang, Kipo, dan Timus.
- 7) Halaman penutup, terdiri dari: judul komik, nama penulis, nama ilustrasi dan penyunting, nama dosen pembimbing dan nama instansi.



Gambar 15. Halaman penutup

#### 8) *Finishing*

Tahap terakhir dalam proses pembuatan komik dengan pemberian efek bayangan dengan memberikan arsiran dengan ketebalan yang berbeda bergantung pada titik pandang datangnya cahaya.

#### c. *Develop (Pengembangan)*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media berdasarkan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Media hasil pengembangan berisi 25 halaman yang terdiri dari 1 halaman cover, 1 halaman intro, 20 halaman isi, 2 halaman profil karakter dan 1 halaman penutup. Media komik selanjutnya divalidasi oleh para ahli. Penilaian dilakukan oleh validator yaitu dua ahli media dan dua ahli materi.

Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan media yang telah disusun. Setelah itu dilakukan uji coba skala kecil kepada 10 orang

peserta didik kelas VIII B SMP N 4 Yogyakarta. Pada uji coba ini dicari data respon, reaksi atau tanggapan dari subjek penelitian. Hasil uji coba kemudian digunakan untuk merevisi produk sehingga produk tersebut benar-benar telah memenuhi kebutuhan pengguna.

### 1) Hasil validasi media oleh ahli materi

Validator Ahli materi berasal dari satu dosen ahli di bidang Pengolahan Kue Nusantara yaitu Ibu Dr. Marwanti, M.Pd. (ahli materi I) dan satu guru SMP pengampu mata pelajaran Prakarya Ibu Dra. Adriana Dwihartati (ahli materi II). Validasi materi oleh Ibu Dr. Marwanti, M.Pd. dilakukan pada tanggal 14 September 2018 dan 17 Oktober 2018. Validasi materi oleh Ibu Dra. Adriana Dwihartati dilakukan pada tanggal 17 September 2018 dan 17 Oktober 2018.

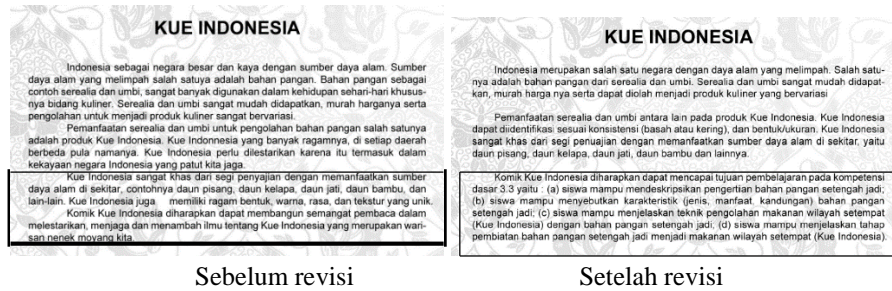
Berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli materi, perbaikan pada produk media komik dirangkum sebagai berikut:

- a. Penambahan judul komik “dengan bahan dasar sereal dan umbi” (lihat tanda panah).



Gambar 18. Penambahan judul komik

- b. Perbaikan halaman intro dengan ditambah kompetensi dasar



Gambar 19. Perbaikan halaman intro dengan ditambah kompetensi dasar

c. Penambahan gambar asli produk dan sejarah produk



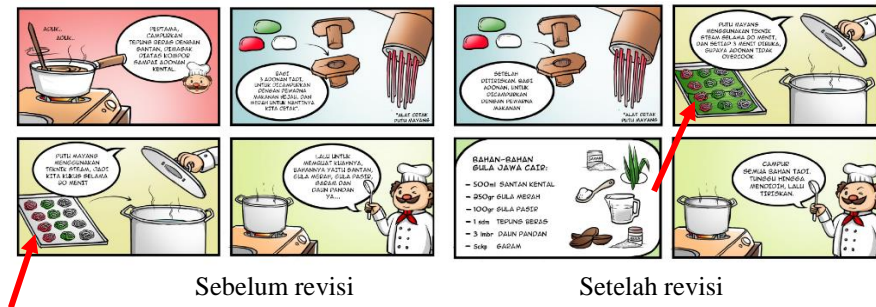
Gambar 20. Penambahan gambar asli produk dan sejarah produk

d. Perbaikan resep produk yaitu penambahan komposisi bahan (lihat tanda panah).



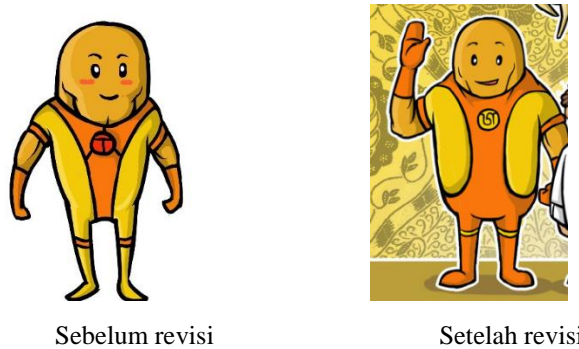
Gambar 21. Perbaikan resep produk

- e. Pada halaman pembuatan Putu Mayang, gambar loyang dilengkapi dengan daun pisang dibawahnya. (lihat tanda panah)



Gambar 22. Perbaikan Halaman Proses Pembuatan Putu Mayang

- f. Pada karakter Timus, karakter kurang sesuai dengan ilustrasi produk aslinya.



Gambar 23. Perbaikan Bentuk Karakter Timus

## 2) Hasil validasi media oleh ahli media

Penentuan kelayakan media produk diukur dari hasil penilaian dua ahli media yaitu satu dosen Program Studi Pendidikan Teknik Boga dan guru mata pelajaran prakarya SMP N 4 Yogyakarta, yaitu Ibu Wika Rinawati, S.Pd, M.Pd dan Ibu Dra. Adriana Dwihartati. Validasi media dilakukan mulai tanggal 13 September 2018 hingga 17 Oktober 2018. Berdasarkan saran yang diberikan

oleh ahli media, perbaikan pada produk media komik dirangkum sebagai berikut:

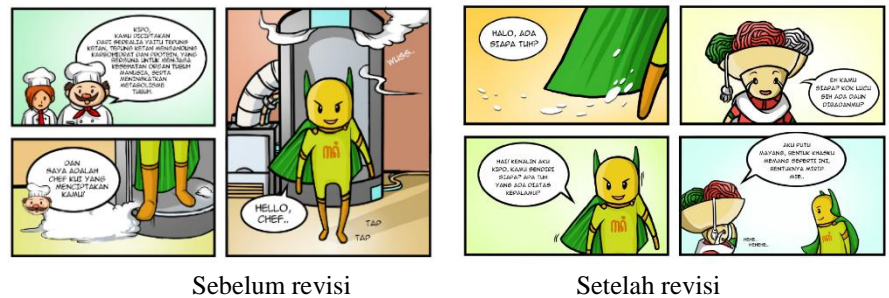
a. Perubahan cerita dari “Superhero Kue Indonesia” menjadi “Kue Indonesia”

i. Pada scene awal yaitu Karin memasukkan Kipo ke dalam mesin pencipta Superhero, dan dilakukan perubahan yaitu scene masuk ke dalam dunia Kue Indonesia pada saat Chef Kui dan Karin meninggalkan ruang hidang.



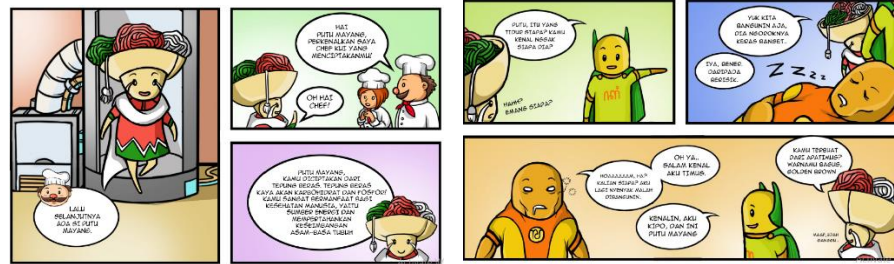
Gambar 24. Perbaikan Scene awal dan setelah revisi

ii. Pada scene awal, kue Kipo berubah menjadi Superhero dengan bantuan mesin pencipta Superhero, dilakukan perubahan yaitu scene perkenalan antara Kipo dan Putu Mayang di dunia Kue Indonesia



Gambar 25. Perbaikan Scene awal dan setelah revisi

iii. Pada scene awal, Putu Mayang keluar dari mesin dan membicarakan tentang kandungan gizi Putu Mayang kepada Chef dan Karin, dilakukan perbaikan yaitu scene Timus tertidur dan dibangunkan oleh Kipo dan Putu Mayang.



Sebelum revisi

Setelah revisi

Gambar 26. Perbaikan Scene awal dan setelah revisi

iv. Scene awal, Timus keluar dari mesin dan membicarakan tentang kandungan gizi Timus, dilakukan perubahan yaitu scene Timus, Putu Mayang dan Kipo membicarakan tentang asing-masing kandungan gizi.



Sebelum revisi

Setelah revisi

Gambar 27. Perbaikan Scene awal dan setelah revisi

v. Pada scene awal, Chef Kui menugaskan para Superhero agar berguna bagi kesehatan tubuh manusia, dilakukan perbaikan yaitu penutup pembicaraan antara Timus, Putu Mayang dan Kipo.

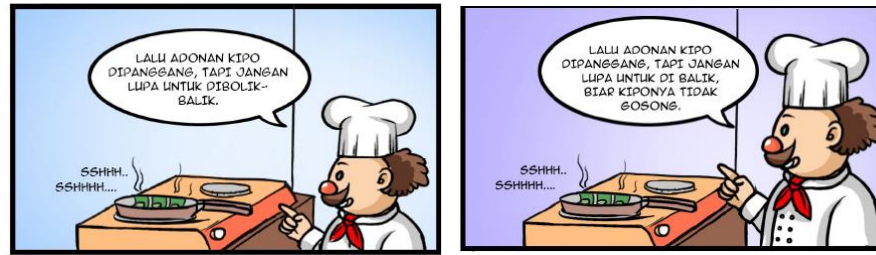


Sebelum revisi

Setelah revisi

Gambar 28. Perbaikan Scene awal dan setelah revisi

b. Postur badan Chef diperbaiki sehingga sesuai dengan meja



Sebelum revisi

Setelah revisi

Gambar 29. Perbaikan postur badan Chef Kui

### 3) Hasil validasi instrumen kelayakan media

Instrumen kelayakan media divalidasi oleh Ibu Nani Ratnaningsih, STP., MP. selaku dosen pengajar di Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Saran yang diberikan oleh validator tersaji dalam tabel 13.

Tabel 13. Saran dari Validator Instrumen Kelayakan Media

No.	Saran
1.	Penambahan jumlah Ijen
2.	Perbaikan kalimat pernyataan

Berdasarkan saran pada Tabel 13, instrumen kelayakan media diperbaiki hingga dinyatakan layak digunakan dalam penelitian. Setelah instrumen dinyatakan layak, selanjutnya ahli media dan ahli materi memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran melalui instrumen tersebut. Instrumen kelayakan media terdiri dari 40 item pernyataan untuk ahli media dan materi, 30 item pernyataan untuk siswa. Setiap item pernyataan memiliki alternatif jawaban sangat layak, layak, tidak layak, dan sangat tidak layak. Keempat

alternatif jawaban tersebut memiliki skor yang selanjutnya digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media.

## **2. Data Kelayakan Media Komik Kue Indonesia pada Mata Pelajaran Prakarya**

Data kelayakan media diperoleh dari pengisian angket kelayakan oleh ahli media, ahli materi, dan siswa. Untuk dapat mengetahui tingkat kelayakan media, diperlukan kriteria kelayakan berdasarkan jumlah item pada angket. Jumlah item pada angket kelayakan media yaitu 40 butir untuk ahli materi dan media, dan 30 butir soal untuk siswa dengan skor maksimal setiap item adalah 4, dan skor minimal setiap item adalah 1.

### **a. Data Kelayakan Media oleh Ahli Materi dan Ahli Media**

Ahli materi pada penelitian ini adalah Ibu Dr. Marwanti, M.Pd. dan Ibu Dra. Adriana Dwihartati. Jumlah skor yang diperoleh dari pengisian angket kelayakan oleh Ibu Dr. Marwanti, M.Pd. adalah 132 termasuk dalam kategori sangat layak. Jumlah skor yang diperoleh dari pengisian angket kelayakan oleh Ibu Dra. Adriana Dwihartati adalah 136 termasuk dalam kategori sangat layak.

Ahli media pada penelitian ini adalah Ibu Wika Rinawati, M.Pd. dan Ibu Dra. Adriana Dwihartati, Jumlah skor yang diperoleh dari pengisian angket oleh Ibu Wika Rinawati, M.Pd adalah 129 termasuk dalam kategori layak. Jumlah skor yang diperoleh dari pengisian angket oleh Dra. Adriana Dwihartati adalah 139 termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan uraian tersebut, hasil analisis data kelayakan media oleh ahli media dan ahli materi secara singkat tersaji dalam Tabel 14.

Tabel 14. Hasil Analisis Data Kelayakan Media oleh Ahli

<b>No.</b>	<b>Sumber Data</b>	<b>Skor yang Diperoleh</b>	<b>Interval Skor</b>	<b>Kategori</b>
1.	Ahli materi I	132	$130 < x \leq 160$	Sangat layak
2.	Ahli materi II	136	$130 < x \leq 160$	Sangat layak
3.	Ahli media I	129	$100 < x \leq 130$	Layak
4.	Ahli media II	139	$130 < x \leq 160$	Sangat layak

b. Data Kelayakan Media oleh Siswa

1) Uji Coba Skala Terbatas

Tahap Uji coba skala kecil pada penelitian dilakukan kepada subjek penelitian 10 peserta didik kelas VIII A SMP N 4 Yogyakarta dengan cara peserta didik memberikan penilaian dan saran dari aspek kualitas materi, desain media komik Kue Indonesia melalui angket yang diberikan. Pengambilan data uji coba skala kecil ini dilakukan tanggal 29 November 2018 .

Proses pengambilan data diawali dengan proses pembelajaran terlebih dahulu dengan menggunakan produk media pembelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai, setiap siswa diarahkan untuk mengisi angket kelayakan produk sesuai dengan pengalamannya setelah membaca komik Kue Indonesia. Tingkat kelayakan secara keseluruhan produk ditentukan dengan butir pernyataan sebanyak 30 soal. Hasil skala terbatas yang diperoleh pada 9 siswa termasuk dalam kategori sangat layak dan 1 siswa termasuk dalam kategori layak. Rekapitulasi data hasil uji coba kelayakan komik Kue Indonesia yang dilakukan oleh siswa dapat dilihat pada Tabel 15.

Tabel 15. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelayakan siswa Skala Terbatas

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi (f)</b>	<b>Presentase (%)</b>
$97,5 < x \leq 120$	Sangat layak	9	90%
$75 < x \leq 97,5$	Layak	1	10%
$52,5 < x \leq 75$	Tidak layak	0	0%
$30 < x \leq 52,5$	Sangat tidak layak	0	0%
Jumlah		10	100%

## 2) Uji Coba Skala Besar (Uji Kelayakan Produk)

Tahap Uji coba skala besar pada penelitian dilakukan kepada subjek penelitian 34 peserta didik kelas VIII B SMP N 4 Yogyakarta dengan cara peserta didik memberikan penilaian dan saran dari aspek kualitas materi, desain media komik dan kemanfaatan materi Kue Indonesia pada produk melalui angket yang diberikan. Pengambilan data uji coba skala besar ini dilakukan tanggal 7 Desember 2018.

Proses pengambilan data diawali dengan proses pembelajaran terlebih dahulu dengan menggunakan produk media pembelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai, setiap siswa diarahkan untuk mengisi angket kelayakan produk sesuai dengan pengalamannya setelah membaca media komik Kue Indonesia. Hasil uji coba skala besar menunjukkan 28 siswa menyatakan media komik termasuk kategori sangat layak dan 6 siswa menyatakan media komik termasuk kategori layak. Rekapitulasi data hasil uji coba kelayakan komik Kue Indonesia yang dilakukan oleh siswa dapat dilihat pada Tabel 16.

Tabel 16. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelayakan siswa Skala Besar

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi (f)</b>	<b>Presentase (%)</b>
$97,5 < x \leq 120$	Sangat layak	28	82%
$75 < x \leq 97,5$	Layak	6	18%
$52,5 < x \leq 75$	Tidak layak	0	0%
$30 < x \leq 52,5$	Sangat tidak layak	0	0%
Jumlah		34	100%

## **B. Kajian Produk**

Pemilihan produk pada penelitian ini adalah media komik dengan materi Kue Indonesia pada mata pelajaran Prakarya pada siswa kelas VIII SMP N 4 Yogyakarta. Pada Kompetensi Dasar mata pelajaran Prakarya pada 3.3 Menganalisis rancangan pembuatan, penyajian, dan pengemasan bahan pangan sereal, dan umbi menjadi makanan dan atau minuman yang ada wilayah setempat menjadi produk pangan jadi (siap konsumsi).

Pembuatan komik menggunakan aplikasi Photoshop cs4. Spesifikasi media komik meliputi, ukuran buku 17,5cm x 11cm, memiliki 5 karakter komik, komik berisi 25 halaman, terdiri dari 1 halaman cover, 1 halaman intro, 20 halaman isi, 2 halaman profil karakter, 1 halaman penutup. Komik ini dibuat dengan berwarna (*full color*), baik dari sisi *cover* maupun isi komik. Komik ini juga dilengkapi materi bahan pangan setengah jadi dari sereal dan umbi, proses pembuatan produk Timus, Putu Mayang, dan Kipo, bahan dan alat yang digunakan untuk Timus, Putu Mayang, dan Kipo, resep produk Timus, Putu Mayang, dan Kipo, karakteristik produk dan penyajian produk. Produk media komik ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari produk media pembelajaran ini yaitu (1) Komik dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar. (2) Komik terdiri dari gambar-gambar yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. (3) Komik bersifat permanen. (4) Komik bisa membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca. (5) komik bisa dibaca dimana saja dan kapan saja. (6) komik dapat digunakan oleh pelajar, mahasiswa

maupun masyarakat umum. Kekurangan dari produk media komik ini yaitu (1) Komik membatasi bahkan memungkinkan membunuh imajinasi. (2) Penyampaian materi pelajaran melalui media komik terlalu sederhana. (3) Penggunaan media komik hanya efektif diberikan pada siswa yang bergaya visual saja. Pengembangan media komik Kue Indonesia dapat dilihat pada Gambar 30 sampai 34.



Gambar 30. Cover



Gambar 31. Halaman intro



## **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Pembahasan Proses Pembuatan Media Komik Kue Indonesia Pada Mata Pelajaran Prakarya**

Proses pengembangan produk media komik Kue Indonesia pada mata pelajaran Prakarya sebagai sumber belajar untuk siswa kelas VIII SMP N 4 Yogyakarta mengikuti prosedur pengembangan meliputi tahap *define*, *design*, *develop*.

#### **a. Tahap *define***

Analisis kurikulum, karakteristik siswa dan materi. Pada analisis kurikulum, kurikulum yang berlaku di SMP N 4 Yogyakarta ini adalah kurikulum 2013. Sehingga membutuhkan pengembangan media untuk mendukung pencapaian kompetensi yang sesuai dengan kurikulum 2013. Pada analisis karakteristik siswa, dilakukan observasi proses pembelajaran Prakarya di kelas dan wawancara terhadap guru mata pelajaran Prakarya. Kegiatan observasi berfokus pada kondisi kelas saat proses pembelajaran berlangsung dengan hasil bahwa siswa cenderung kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena cenderung tidak fokus dalam membaca modul dan *handout* yang dominan berupa teks. Menurut (Yudhi Munadi, 2013: 187-189), pemilihan media harus mempertimbangkan karakter siswa. Dengan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat sejalan dengan pendapat Eko Yuli Supriyanta (2015) bahwa media komik mampu menarik perhatian siswa untuk belajar, memudahkan belajar siswa, serta merangsang siswa mengingat materi secara lebih mudah.

b. Tahap *design*

Pembuatan *storyline* mengacu pada silabus, dan kompetensi dasar 3.3, sedangkan pengguna media pembelajaran adalah siswa kelas VIII SMP N 4 Yogyakarta. Selanjutnya rancangan produk dilakukan dengan cara yaitu membuat ide pokok cerita dan karakter, hal ini sesuai dengan M.S Gumelar (2011) yang terdiri dari *Idea*, *Story theme (character, Frame, text)*, *Plot (What, Why, Who, When, Where, How)*, *Storyline/script*, *Faw comic sketch*. Pembuatan media komik ini menggunakan aplikasi Photoshop CS4. Media komik ini menggunakan jenis *comic magazine* dengan ukuran standar buku komik adalah 17,5 cm x 11cm sesuai dengan kriteria komik sebagai media pembelajaran secara fisik menurut M.S Gumelar (2011). Komik Kue Indonesia menggunakan teknik penyusunan bahan ajar cetak menurut Steffen dan Ballstaedt (Depdiknas, 2008) yaitu judul atau materi yang disajikan harus sesuai kompetensi dasar atau materi pokok yang harus dicapai siswa, susunan tampilan bahan ajar cetak harus jelas dan menarik, bahasa sederhana dan mudah dipahami, mampu menguji pemahaman, adanya simulasi dan materi instruksional.

c. Tahap *develop*

Media hasil pengembangan berisi 25 halaman yang terdiri dari 1 halaman cover, 1 halaman intro, 20 halaman isi, 2 halaman profil karakter dan 1 halaman penutup. Media komik selanjutnya divalidasi oleh para ahli. Hasil validasi media oleh ahli materi didapatkan yaitu penambahan pada judul komik sesuai dengan materi yaitu sereal dan umbi, perbaikan pada

halaman intro yang berisi sejarah dan kompetensi dasar 3.3 mata pelajaran Prakarya, penambahan gambar asli produk, penambahan resep, serta perbaikan karakter Timus agar sesuai dengan bentuk asli produk.

Hasil validasi media oleh ahli media yaitu perubahan pada alur cerita yang semula “Superhero Kue Indonesia” menjadi “Kue Indonesia dengan bahan dasar sereal dan umbi” karena menurut ahli media I, alur cerita terlalu fantasi untuk siswa SMP sehingga media komik dikhawatirkan kurang dipahami oleh pengguna media tersebut. Bahasa percakapan yang digunakan diperbaiki menjadi bahasa sehari-hari sejalan dengan Steffen dan Ballstaedt (Depdiknas, 2008) bahasa yang digunakan pada bahan ajar cetak yaitu sederhana dan mudah dipahami, menggunakan kosakata dan kalimat yang jelas. Bahasa yang digunakan harus mudah dipahami karena menurut M. S. Gumelar (2011), identifikasi target berdasarkan usia anak sekolah (6-14 tahun) anak belum menguasai istilah-istilah bahasa yang rumit.

Hasil validasi ahli materi pada halaman intro diperbaiki dengan penambahan kompetensi dasar 3.3 karena sesuai dengan Depdiknas (2008) komik merupakan bagian dari bahan ajar cetak memiliki teknik penyusunan yaitu judul atau materi yang disajikan harus sesuai kompetensi dasar atau materi pokok yang harus dicapai siswa. Penambahan gambar asli produk dan sejarahnya pada halaman proses pembuatan produk dilakukan agar siswa dapat memahami sejarah produk, gambar asli produk dan sebagai cover sebelum masuk ke dalam scene pembuatan kue Indonesia. Perbaikan resep pada scene pembuatan Kue Indonesia bertujuan memudahkan siswa

dalam memahami komposisi bahan dan pembuatan secara jelas. Hasil validasi instrumen yaitu penambahan jumlah item, perbaikan kalimat.

## **2. Pembahasan Hasil Kelayakan Media Komik Kue Indonesia Pada Mata Pelajaran Prakarya**

Berdasarkan analisis data kelayakan media komik Kue Indonesia pada mata pelajaran Prakarya dinyatakan sangat layak oleh ahli materi I, ahli materi II, ahli media II serta ahli media I menyatakan layak. Skor yang diperoleh dari pengisian angket kelayakan oleh ahli materi I yaitu 132, ahli materi II sebanyak 136, ahli media II sebanyak 139, ketiga skor tersebut berada di interval skor  $130 < x \leq 160$  sehingga masuk dalam kategori sangat layak. Skor ahli media I sebanyak 129, skor tersebut berada di interval skor  $100 < x \leq 130$  sehingga masuk dalam kategori layak. Selain itu pada uji coba skala terbatas 90% siswa menyatakan bahwa produk media termasuk dalam kategori sangat layak dan 10% menyatakan layak. Hasil uji coba skala besar 82% siswa menyatakan bahwa produk media termasuk dalam kategori sangat layak dan 18% menyatakan layak. Hasil tersebut tidak jauh berbeda dengan hasil penelitian Juwita Sari (2017) yang menyebutkan bahwa produk media pembelajaran komik dinyatakan sangat layak oleh ahli media dan ahli materi, dan penilaian siswa menyatakan hasil kelayakan sebesar 85,94%. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media Komik Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa SMK pada program studi Jasa Boga kelas X. Hasil kelayakan komik ini tidak hanya sebagai media pembelajaran siswa SMP, namun juga untuk siswa Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Atas, dan umum. Materi Kue Indonesia pada komik ini dapat

digunakan sebagai referensi dan sumber belajar karena materi pada komik tersebut berisi tentang makanan tradisional Yogyakarta.

Dalam penelitian ini, kelayakan produk media pembelajaran dinilai dari aspek desain komik, aspek penyajian media, aspek kesesuaian dengan kompetensi dasar, aspek bahasa, aspek fungsi dan manfaat sedangkan Andi Nawi (2017), menguji kelayakan produk medianya melalui aspek desain komik, aspek tata letak isi, aspek tipografi, aspek ilustrasi, aspek kualitas materi dan aspek manfaat. Jika dibandingkan, aspek penilaian yang digunakan pada kedua penelitian tersebut tidak memiliki perbedaan yang berarti.

Pada saat uji coba media kepada pengguna (siswa) didapatkan kendala yaitu cakupan materi pada contoh produk Kue Indonesia yang masih terbatas sehingga perlu dibantu dengan penjelasan oleh guru supaya siswa memahami isi materi pada media komik Kue Indonesia. Menurut Heru Dwi Waluyanto (2002) pada dasarnya pengembangan komik sebagai media pembelajaran dapat dijelaskan dengan adanya strategi pembelajaran yang didorong oleh teori pengembangan komik pembelajaran dalam bentuk bahan teks verbal dan visual sangat bergantung pada teori persepsi visual, teori membaca, dan teori belajar. Selain itu, kendala pada media komik yaitu buku mudah rusak karena termasuk media cetak yang membutuhkan perawatan khusus agar tetap terjaga. Proses pengembangan media hanya dilakukan sampai tahap uji coba. Menurut Daryanto (2016) kelemahan media pembelajaran visual dalam bentuk komik hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi berita. Komik hasil

penelitian ini belum dapat disebarluaskan ke sekolah lain karena belum memenuhi semua cakupan materi, khususnya materi kacang-kacangan.