

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Data Umum

a. Kondisi Fisik Sekolah

SMK N 6 Yogyakarta terletak di Jl. Kenari No.4, Semaki, Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55166. Siswa di SMK N 6 Yogyakarta 1198 siswa yang terbagi dalam 4 program study Keahlian dan 7 Kompetensi Keahlian yaitu: Pariwisata (AK Perhotelan dan Us Perj. Wisata), Tata Boga (Jasa Boga/Boga dan Patiseri), Tata Kecantikan (Kecantikan Rambut dan Rambut), dan Tata Busana (Busana Batik). Setiap siswa masuk di jurusan sesuai dengan pilihan awal saat pertama mendaftar menjadi siswa baru. Kondisi fisik sekolah sudah cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari sarana penunjang kegiatan pembelajaran, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang Tata Usaha, 1 ruang BP/BK, 1 ruang Perpustakaan, 17 ruang Praktik yang sudah baik namun perlu ditambah, 22 ruang teori, 1 ruang Guru yang sangat luas, 1 ruang UKS, 2 ruang Agama yang non Muslim, 1 ruang OSIS, Koperasi siswa, 20 kamar mandi yang cukup bersih, 1 ruang pertemuan/AULA, 4 Gudang, 3 tempat sanggar, 1 Masjid 2 lantai, 1 lahan Parkir, 2 Motor untuk penggerak *Water Torn*, dan 1 Lapangan untuk kegiatan Olah raga.

b. Kondisi Umum Kelas X Boga 1

Dalam pelaksanaan pembelajaran kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta siswa tidak menetap pada satu ruang kelas saja sehingga

berpindah-pindah kelas. Kondisi umum pada setiap kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta dapat dikatakan cukup baik, sarana dan prasana untuk mendukung belajar seperti proyektor/LCD, satu *whiteboard* dengan *spido* dan penghapus sudah tersedia.

2. Deskripsi Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian dan pembuatan ini adalah 2 Ahli Materi, 2 Ahli Media, dan seluruh Siswa Kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta. Rincian subyek penelitian dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini :

Tabel 7. Daftar Subyek Penelitian

No	Keterangan	Nama
1.	Ahli Materi	Dwi Asih, S.Pd. Dra. Rizqie Auliana, M.kes
2.	Ahli Media	Fitri Rahmawati, M.P. Wika Rinawati, M.Pd,
3.	Siswa Kelas X Boga/Boga 1	Semua Siswa Kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta

3. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dan pembuatan ini dilakukan di SMK N 6 Yogyakarta Kelas X Boga 1. Jalan kenari 4, Semaki, Umbulharjo, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu pelaksanaan penelitian pembuatan media pembelajaran berbentuk komik ini dilaksanakan pada bulan Februari 2017 Sampai dengan Januari 2018. Pada bulan Februari sampai dengan Maret dilakukan tahap pendefinisian atau analisis kebutuhan terhadap subyek yang akan diteliti. Pada bulan April sampai adengan Oktober melakuka tarhap perancangan, tahap pembangunan,

dan melakukan tahap wawancara kembali untuk mengukur tingkat kebutuhan siswa karena subjek penelitian sudah berubah.

B. Hasil Penelitian Dan Pembuatan

Prosedur yang digunakan dalam pembuatan produk ini merupakan adaptasi dan modifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pembuatan model 4D yang dikembalikan oleh Thiagarajan (1974) yaitu : 1) *Define* (pendefinisian); 2) *Design* (perancangan); 3) *Development* (pembuatan); 4) *Desseminate* (penyebarluasan). Langkah dijabarkan sebagai berikut :

1. *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembuatan, secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pembuatan. Pada tahapan ini yaitu melakukan observasi dalam pembelajaran dikelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta dan wawancara terhadap siswa di kelas X Boga I SMK N 6 Yogyakarta dan Guru mata pelajaran Ilmu Gizi (Dwi Asih, S.Pd.). observasi dan wawancara di lakukan pada tanggal 13 Februari-13 Maret.

Berdasarkan hasil observasi yang diakukan pada tanggal 13 Februari sampai dengan 13 Maret 2017, siswa kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta, dapat dihasilkan informasi sebagai berikut :

- a. Pada saat pembelajaran guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah, dan guru memberikan tugas yang harus dikerjakan secara berkelompok, setelah tugas sudah dikerjakan di presentasikan didepan kelas dengan Proyektor/LCD.

- b. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru menggunakan buku paket pembelajaran, lembar kerja untuk siswa, papan tulis, dan proyektor/LCD digunakan untuk memaparkan materi atau presentasi para siswa setelah tugas kelompok selesai dikerjakan. Sumber belajar yang digunakan guru juga masih terbatas.
- c. Pada saat proses pembelajaran berlangsung ada 4 siswa yang berbicara sendiri, 4 siswa tidak fokus memperhatikan kedepan, Dan ada 5 orang siswa yang antusias dalam memperhatikan guru saat berbicara, dan yang lainnya cenderung pasif, dan menunggu tugas kelompok yang diberikan kepada meraka untuk dipresentasikan didepan kelas. Pada proses mengerjakan tugas kelompok didapati hanya 2 dari 6 angota yang aktif dalam mengerjakan tugas kelompok yang lain pasif.

Pengamatan dilakukan pada bulan Februari sampai dengan maret dengan wawancara dengan kisi-kisi pedoman wanwancara pada tabel. 1 dan tabel 2. wawancara terhadap Guru Ilmu Gizi SMK N 6 Yogyakarta dan 15 Siswa kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta. Wawancara terhadap subyek penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut :

1) Wawancara Terhadap Guru

Tahap wawancara dilakukan dengan Ibu Dwi Asih, S.Pd. (Guru Ilmu Kelas X Boga 1). Proses wawancara ini bertujuan mencari hal-hal yang berkenaan tentang kebutuhan media pembelajaran yang bisa digunakan disekolah nantinya. Hasil dari wawancara menunjukan harapan dari pembelajaran adalah siswa dapat mendeskripsikan zat gizi yang diperlukan oleh tubuh, siswa dapat

menggunakan DKBM, DBMT, dan DAKG, siswa mampu menyusun menu seimbang untuk berbagai umur.

Dalam proses pembelajaran ilmu gizi bahwasanya materi cukup sulit sehingga susah untuk memahami pelajaran, fasilitas laboratorium yang kurang lengkap, durasi pembelajaran yang kurang panjang, dan kelengkapan media yang kurang inovatif. Diharapkan pelaksanaan pebelajaran lebih menarik seperti : *food modeling*, media gambar yang lebih menarik, dan media gambar video.

2) Wawancara Terhadap Siswa

Wawancara terhadap siswa terdapat 4 pertanyaan yang harus dijawab oleh responden yang sudah dipilih. Ada 6 Responden yaitu : Corinna Ivana J.R.S, Adhela Meiresa Dewi, Indra Andrian Prabowo, Miranda Diah Adisti, Anisa Hesti Q, Adhisti N.P.

Hasil pertanyaan yang dihasilkan muncul tanggapan positif dalam proses pembelajaran yang berlangsung yaitu ilmu gizi sangatlah bermanfaat bagi kehidupan karena dapat mengetahui jenis-jenis makanan yang bergizi, dan pada jawaban yang negatif atas proses pembelajaran yang sudah berlangsung siswa menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran sangat membosankan, membuat mengantuk, susah untuk dihafalkan, siswa banyak yang kesulitan untuk memahami setiap materi yang disampaikan oleh guru dan siswa terkadang mengantuk dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran siswa mengharapkan jika lebih jelas menggunakan gambar, kata-kata ilmiah lebih diterangkan

sedetailnya, jangan terlalu banyak bacaan, Dapat buku pegangan dan tidak foto kopi lagi, dalam proses pembelajaran diharapkan ditambah media yang menarik supaya siswa dapat mencermati, sarana dan prasarana yang disediakan diperbaiki dan menggunakan metode yang lebih bervariasi, pembelajarannya lebih baik ditambahkan gambar-gambar yang bisa dimengerti, dan menambah dengan media yang lebih menarik seperti gambar agar siswa bisa lebih mudah memahami tidak terus menerus menggunakan media tulisan.

Konteks pembuatan media pembelajaran berbentuk komik, berdasarkan data perolehan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, maka tahap pendefinisian dilakukan dengan cara:

a. Analisis Kurikulum

Mengkaji kurikulum dilakukan pada bulan Maret 2017, yaitu mempelajari kurikulum yang ada di SMK N 6 Yogyakarta. Hal ini dilakukan agar produk yang dihasilkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran yang terdapat pada kompetensi inti. Proses melakukan analisis terhadap silabus sebagai pedoman dalam pengisian materi dalam Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang dikembangkan. Dari hasil wawancara kemudian materi dikonsultasikan bersama dengan Ibu Dwi Asih, S.Pd. sebagai Guru Ilmu Gizi di kelas X SMK N 6 Yogyakarta untuk menetapkan kompetensi dasar pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut dan memungkinkan untuk disajikan dalam Media Pembelajaran Berbentuk Komik. Maka dipilihlah kompetensi dasar Zat Gizi Sumber Zat Tenaga.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Dipelajari karakter siswa pada saat observasi pada tanggal 13 Februari 2017 diketahui bahwa media Pembelajaran Belajar Ilmu Gizi Siswa Kelas X Boga 1 SMK N Yogyakarta masih kurang hal ini diketahui saat pelaksanaan pembelajaran 4 siswa bercakap dengan siswa lainnya, 5 siswa tidak memperhatikan kedepan, ditambah beberapa siswa yang pasif dalam pembelajaran, dan pada saat diberi kesempatan untuk diskusi atau bertanya siswa hanya diam tidak memberikan respon. Pada saat mengerjakan tugas beberapa siswa terlihat bingung dan belum menyelesaikan tugasnya, karena tidak memperhatikan penjelasan guru. Dari penjelasan tersebut bahwa Siswa kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta media pembelajaran kurang menggunakan media grafis. Diketahui minat belajar Ilmu Gizi masih rendah maka bahan ajar perlu ditambah menggunakan media pembelajaran dengan ilustrasi gambar yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami supaya siswa termotivasi untuk belajar.

c. Analisis Materi

Analisis dilakukan dengan cara mengidentifikasi pembelajaran ilmu gizi pada materi zat gizi sumber zat tenaga.

d. Merumuskan tujuan

Pembuatan media komik pembelajaran yang dibuat diharapkan mampu memenuhi kebutuhan Siswa di Kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta yaitu tersedianya media yang baru, menarik, inovatif dan mudah dipahami siswa. Selain itu, dapat membantu belajar ilmu gizi

pada materi zat gizi sumber zat tenaga di kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta.

2. *Design* (Tahap Perancangan)

Tahap kedua yaitu merancang media pembelajaran komik yang pelaksanaan pengjerjaannya dilakukan mulai tanggal 10 April 2017. Mengolah data dari hasil tahap pendefinisian (*define*) sehingga menghasilkan :

a. Media Pembelajaran yang Dikembangkan

Berdasarkan pada tahap pendefinisian memperoleh data yaitu media yang dapat menjelaskan pembelajaran ilmu gizi materi zat gizi sumber zat tenaga secara runtut, serta yang dilengkapi dengan ilustrasi gambar cerita tiap langkahnya agar lebih menarik, jelas dan lebih mudah dipahami oleh siswa, sehingga dapat lebih membantu siswa dalam belajar dan siswa dapat belajar mandiri. Maka perlu adanya pembuatan media pembelajaran yang menarik yaitu media pembelajaran media komik.

b. Penyajian Media Pembelajaran

Pembuatan media komik dirancang dengan tampilan yang menarik, bahasa yang mudah dipahami. Di dalamnya berisi pelajaran zat gizi dengan mengumpulkan buku-buku yang bisa dijadikan bahan referensi penyusunan pembuatan media komik dengan materi zat gizi sumber zat tenaga. Berdasarkan tahap pendefinisian (*define*), maka diperoleh rancangan produk (Pembuatan Media Komik) yang dijelaskan pada pada tabel berikut :

Tabel 8. Desain Pembuatan Media Komik

No	Desain	Keterangan
1	Bentuk Fisik	Buku dengan <i>Art Paper</i> ukuran kertas A5 (14,5 cm x 20 cm dan cetak warna
2	Materi	Zat Gizi Sumber Zat Tenaga
3	Bahasa	Bahasa Indonesia
4	Bagian	Pendahuluan : Cover, katalog, kata pengantar, Satndar Isi, Pengenalan Tokoh. Isi :Materi Pembelajaran Penutup : Soal
5	Fungsi	Digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas secara mandiri.

c. Pembuatan Media Komik Pembelajaran

Setelah membuat rancangan produk, dibuatlah pembuatan media komik dengan proses pembuatan sebagai berikut :

1) Pembuatan Naskah Skenario

Naskah skenario merupakan panduan bagi seorang pembuat komik untuk mengaplikasikan materi pembelajaran dalam bentuk cerita komik yang menarik. Penyusunan naskah skenario ini mempertimbangkan sisi edukatif sebagai media pembelajaran yang memberikan variasi media belajar baru bagi siswa. Dalam naskah skenario terdapat 4 tokoh yang terdiri dari *Proffesor Zenos (Prof. Z)* sebagai seorang ilmuan muda yang jenius yang menciptakan 3 makhluk super gizi, *Quick Proto* sebagai makhluk ciptaan *Prof. Z* yang menggambarkan salah satu zat sumber tenaga yaitu protein nama *Quick Proto* tersusun atas dua kata yaitu *Quick* yang berarti cepat diambil dari salah satu fungsi protein yaitu memperlancar atau mempercepat pencernaan, dan *Proto* berasal dari nama protein asal kata *Protos* yaitu bahasa Yunani, *Quick Proto* mempunyai warna hijau yang menggambarkan warna keseimbangan dan pengatur sesuai

dengan salah satu fungsi dari pada protein itu sendiri yaitu memberikan keseimbangan dan mengatur lemak. Super Karbo sebagai makhluk ciptaan *Prof. Z* yang menggambarkan salah satu zat gizi sumber zat tenaga yaitu Karbohidrat, nama super karbo diambil dari salah satu fungsi karbohidrat itu sendiri yaitu sebagai sumber energi utama seperti otot dan otak jadi mempunyai arti sangat sempurna atau super karena dua hal itu penting untuk tubuh manusia, super karbo mempunyai warna merah yang artinya adalah bahwa warna merah dapat memberikan energi dan semangat , dan *Si Lemo* salah satu ciptaan *Prof. Z* yang menggambarkan salah satu zat gizi sumber zat tenaga yaitu Lemak. *Si Lemo* diambil dari nama *Si Lemu* atau orang gemuk yang di modifikasi menjadidi *Si Lemo*, pada dasarnya *Si Lemo* ini memberikan kesan humoris pada komik supaya bisa lebih menyenangkan, warna coklat menggambarkan rasa aman sesuai dengan salah satu fungsi dari pada lemak yaitu melindungi alat- alat tubuh yang halus. Pada suatu hari disbuah laboratorium terjadi sebuah ledakan yang besar, ledakan tersebut disebabkan karena hasil dari 3 makhluk ciptaan *Proffesor Zenos*, yaitu *Quick Proto*, *Super Karbo* dan *Si Lemo*. setelah itu *Prof. Z* memperkenalkan 3 makhluk hasil ciptaanya *Quick Proto*. *Supr Karbo* dan *Si Lemo*, *Prof. Z* menyebutkan dan menjelaskan tentang fungsi dari ke 3 sumber zat tenaga, pembentuk dari masing-masing sumber zat gizi, sumber- sumber makanan yang dapat menghasilkan ke 3 Sumber tenaga, dan bahaya dari kekurangan dan kelebihan sumber zat tenaga. Naskah

skenario tersebut akan menjadi sebuah panduan dalam pembuatan gambar ilustrasi yang dilakukan oleh seorang ilustrator.

2) Pembuatan Gambar Ilustrasi

Setelah pembuatan naskah skenario selanjutnya pembuatan gambar dilakukan oleh animator oleh Muhammad Mahrozi (ilustrator) dengan menggambar pada sebuah *grapich pet* yang di hubungkan dengan software *Manga* pada Komputer sehingga proses pembuatan lebih mudah dan langsung dapat dilihat pada komputer. Pada proses ini dilakukan proses sketsa sampai dengan *ingking*. ilustrasi dan *ingking* dapat dilihat digambar 1 dan 2 dibawah ini :



Gambar 1. Proses awal pembuatan Sketsa



Gambar 2. Proses *ingking* (merapikan garis)

3) Proses Pewarnaan (*Coloring*)

Proses pewarnaan ini dilakukan setelah proses sketsa dan *inking* yang di lakukan pada software *Manga* kemudian mentransfer ke software *photoshop CS5* untuk proses pewarnaan (*coloring*) dan pembuatan balon kata dan pengisian teks (*lettering*). Proses *Coloring* dan *lettering* dapat dilihat gambar 3 dan 4 dibawah ini :



Gambar 3. Proses *Coloring* (pewarnaan)



Gambar 4. Poses Pembuatan Balon Kata
dan Pengisian Teks

4) Penyusunan dan *Finishing*

Langkah terakhir dari perancangan produk media komik adalah melakukan penyusunan bagian pendahuluan, isi dan penutup. Secara umum, bagian-bagian dalam Media Komik dijelaskan sebagai berikut :

a) Bagian Pendahuluan

- Cover berisi tentang penampakan luar komik yang berguna untuk mengilustrasikan komik.
- Katalog berfungsi memberikan informasi perihal identitas pembuat buku, dan validator . Pembelajaran Berbentuk Komik dicetak berwarna dengan kertas *Art Paper* ukuran kertas A5 (14,5 cm x 20 cm). berjumlah 14 halaman dan terdapat 5 validator media,
- Kata pengantar berisi keterangan sebagai pengantar diterbitkannya Media Pembelajaran Berbentuk Komik oleh Penulis.
- Satndar Isi berisi tentang standar kompet kompetensi dan indikator pencapaian yang hendak di harapkan.
- Pengenalan tokoh berupa gambar-gambar tokoh serta penjelasan singkat penokohan.

b) Bagian Isi

Bagian isi terdapat penyajian Materi Zat Gizi Sumber Zat Tenaga yang disajikan dengan media pembelajaran berbentuk komik. Susunan materi dalam Komik disajikan dalam Tabel 12.

c) Penutup

Berisi soal-soal yang bisa dikerjakan oleh siswa, diambil dari materi yang sudah dijelaskan pada media pembelajaran komik, terdapat 7 soal pilihan ganda dan 3 soal untuk essay.

3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Pada tahap ketiga, Thiagarajan (1974: 7) membagi tahap pembuatan dalam dua kegiatan yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk yang dilakukan oleh para Ahli. Saran-saran yang diberikan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. *Developmental testing* merupakan kegiatan menguji rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya pada tahap ini dilakukan untuk mendapatkan respon. Dalam konteks pembuatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan maka dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Kelayakan Media Komik Pembelajaran oleh para Ahli

Tahap ini merupakan penilaian Kelayakan Media Komik data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif sebagai data primer dan data kualitatif berupa saran dan masukan dari para Ahli yang berlatar belakang pendidikan. Penilaian kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik dilakukan oleh 2 Ahli Materi, dan 2 Ahli Media. Penilaian Ahli terhadap Media Komik bertujuan mengetahui kelayakan Media Komik untuk pembelajaran ilmu gizi pada materi zat gizi sumber zat tenaga.

1) Penilaian Ahli Materi Terhadap Pembuatan Media Komik

Pada tahap validasi ini, ahli materi memberikan penilaian, komentar dan saran tahap media dilihat dari aspek materi, bahasa, dan penyajian tersebut. Hasil perhitungan ahli materi dapat dilihat pada tebel 9 berikut ini.

Tabel 9. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Σ Skor	Σ Max	Presentase (%)	Kelayakan
Aspek Materi	126	160	78%	sangat layak
Aspek Bahasa	43	56	76%	sangat layak
Aspek Penyajian	54	72	75%	sangat layak
Jumlah			229%	
rata-rata			76%	sangat layak

Sumber : data penelitian yang diolah

Hasil penilaian ahli materi pada tabel diatas, pembuatan media komik yang dilakukan pada Kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta menunjukkan presentase 76%, bahwa pembuatan media komik berdasarkan penilaian dari aspek materi, bahasa, dan penyajian pembelajaran sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran ilmu gizi materi Zat Gizi Sumber Zat Tenaga SMK N 6 Yogyakarta.

2) Penilaiaan Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Berbentuk Komik

Penilaian terhadap Media Komik yang dilakukan mencakup aspek tampilan visual dan desain pembelajaran. Divalidasi oleh Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga Wika Rinawati, M.Pd. (Ahli Media I), dan Fitri Rahmawati, M.P. Penilaian terhadap Media Komik yang dikembangkan dilaksanakan pada tanggal 16 Agustus 2017 dengan menggunakan angket skala 1-4 yang mengkaji aspek tampilan visual dan desain pembelajaran. Masukan dan saran dari Ahli Media akan digunakan untuk bahan acuan revisi dan menghasilkan Media Komik yang siap digunakan untuk Pembelajaran Ilmu Gizi Materi Zat Gizi Sumber Zat Tenaga. Data

Hasil ringkas rekapitilasi Penilaian Ahli Media dapat dilihat pada Tabel 10 berikut ini.

Tabel 10. Hasil Rekapitulasi Validasi oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Σ Skor	Σ Max	Presentase (%)	Kategori
Aspek Tampilan Visual	132	76	86%	Sangat Layak
Aspek Desain Pembelajaran	91	52	87%	Sangat Layak
Jumlah			173%	
rata-rata			87%	sangat Layak

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Hasil penilaian ahli materi pada tabel diatas, pembuatan media komik yang dilakukan pada Kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta menunjukkan presentase 87%, bahwa pembuatan media komik berdasarkan penilaian dari aspek materi, bahasa, dan penyajian pembelajaran sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran ilmu gizi materi Zat Gizi Sumber Zat Tenaga SMK N 6 Yogyakarta.

b. Revisi dan *Finishing* Media Komik

Revisi yang diberikan oleh para Ahli terhadap Media Pembelajaran Berbentuk Komik tersebut untuk meminimalisir kesalahan dan layak untuk digunakan. Revisi dilakukan berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh Ahli Materi, Ahli Media dan Siswa Kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta.

1) Revisi Ahli Materi

a) Penulisan Kompetensi Dasar dan Indikator

Setelah Ahli Materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi, adapun revisi dari ahli sebagai berikut:



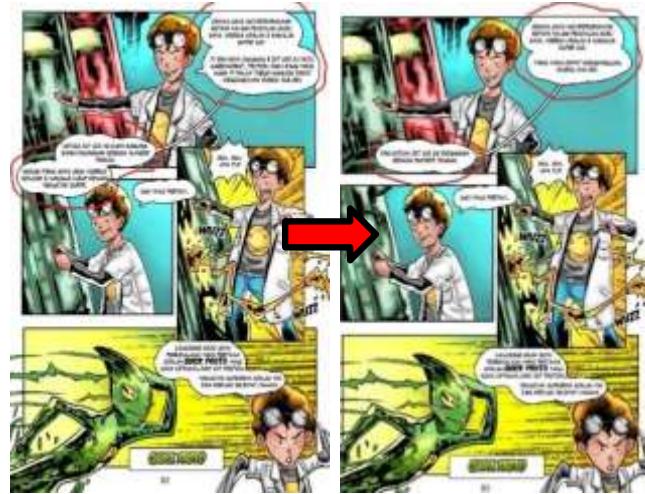
Gambar 5. Sebelum Penulisan RPP direvisi



Gambar 6. Sesudah Penulisan RPP direvisi

b) Dialog percakapan.

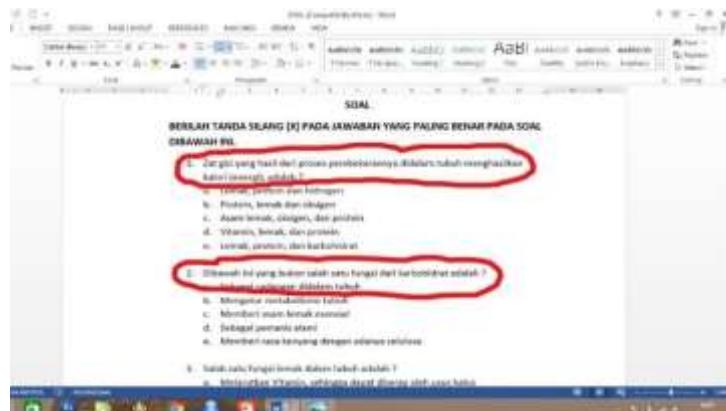
Berikut adalah hasil dari validasi yang diperoleh dari para Ahli Materi ditunjukan pada lingkaran berwarna merah yaitu pada halaman 2, 3 dan pada penulisan Soal pada Media komik :



Gambar 7. Hasil revisi oleh Ahli Materi pada halaman 02
Media Komik



Gambar 8. Hasil Revisi halaman 03 Media Komik oleh
Ahli Materi



Gambar 9. Sebelum Soal Media Komik Direvisi

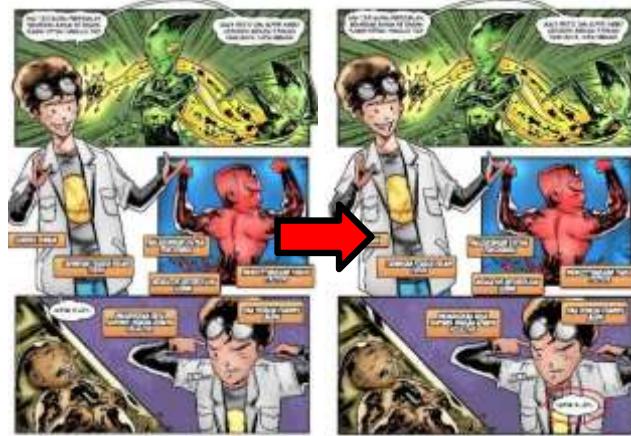


Gambar 10. Sesudah Soal Media Komik Direvisi

2) Revisi Ahli Media

Setelah Ahli media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi, adapun revisi dari ahli ditunjukan pada lingkaran merah, revisi media pembelajaran komik dapat dilihat sebagai berikut :

- a) Halaman 05 media pembelajaran Komik, pada Balon Dialog di letakan pada posisi yang tidak tepat, maka tindak lanjutnya adalah memindah dialog ke sisi yang tupat. Dapat dilihat Gamba 5. Berikut ini.



Sebelum Sesudah
Gambar 11. Tampilan Gambar Halaman 05 Sebelum dan Sesudah di Revisi.

- b) Halaman 07 media pembelajaran Komik perlu perbaikan pada balon kalimat, dan perlu penambahan kalimat yang menunjukan dan memperjelas materi pada media pembelajaran komik supaya mempermudah pemahaman siswa. Dapat dilihat di Gambar 6. Berikut ini :



Sebelum **Sesudah**
Gambar 12. Tampilan Gambar Halaman 07 Sebelum dan Sesudah di Revisi

Setelah dilakukan revisi berdasarkan komentar dan saran para ahli selanjutnya dilakukan *Finishing* Media Pembelajaran

Berbentuk Komik. Akhir dengan mencetak berwarna dengan kertas *Art Pepper* ukuran A5 (14,5 cm x 20 cm) akhirnya Media Komik dapat di lihat pada Lampiran. Percetakan Media Komik sebanyak 33 buku untuk siswa kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta.

c. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan setelah selesai melakukan revisis berdasar hasil penilaian Ahli Materi dan Ahli Media. Subtek uji coba terbatas dipilih berdasarkan karakteristik yang sebelumnya telah menggunakan media pembelajaran yang sudah ada di sekolahnya yaitu Kelas XI Boga 3 SMK N 6 Yogyakarta. Uji coba terbatas dilakukan kepada kelompok kecil berjumlah 16 siswa Kelas XI Boga 3 SMK N 6 Yogyakarta. Uji terbatas ini dilakukan pada tanggal 9 Oktober 2017.

Setelah siswa belajar menggunakan media komik tersebut, siswa diminta untuk memberikan penilaian terhadap media komik pada akhir pertemuan. Penilaian digunakan untuk menentukan kelayakan media komik terkait dengan aspek materi, bahasa, tampilan visual dan desain pembelajaran dengan pengisian angket berskala 1-4. Hasil penilaian dapat dilihat dilampiran. Rekapitulasi hasil rata-rata dari penilaian siswa dapat dilihat tabel 11 berikut.

Tabel 11. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Terbatas oleh Siswa

NO	Aspek Penilaian	Skor	Max	Presentase (%)	Kelayakan
1	Materi	294	20	91%	Sangat Layak
2	Bahasa	172	12	89%	Sangat Layak
3	Penyajian	166	12	86%	Sangat Layak
4	Tampilan Visual	277	20	86%	Sangat Layak
5	Aspek Desain Pembelajaran	284	20	88%	Sangat Layak
Jumlah				440%	
rata-rata				88%	Sangat Layak

Sumber : Data Penelitian Pembuatan yang Diolah

Hasil penilaian uji terbatas pada siswa Kelas XI Boga 3 SMK N 6

Yogyakarta menunjukkan presentase 88%, bahwa pengembangan media komik berdasarkan penilaian dari aspek materi, bahasa, penyajian tampilan visual dan aspek desain pembelajaran sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran ilmu gizi materi zat gizi sumber zat tenaga SMK N 6 Yogyakarta.

d. Tahap Penyebaran (*Desseminate*)

Tahap Penyebaran (*Desseminate*) ini merupakan tahapan penggunaan produk (media komik) yang telah dikembangkan dan di edarkan pada skala yang lebih luas (diproduksi dalam jumlah besar). Penyebaran produk dilakukan sebatas pada lingkungan SMK Negeri 6 Yogyakarta yang diaharapkan akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran ilmu gizi siswa kelas X Boga 1 SMK Negeri 6 Yogyakarta.

Rekapitulasi hasil penyebaran media komik di kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta secara ringkas dapat dilihat pada Tabel 12 Berikut :

Tabel 12. Hasil Rekapitulasi Penyebaran Media Komik Terhadap Siswa

NO	Aspek Penilaian	Skor	Max	Presentase (%)	Kelayakan
1	Materi	294	20	91%	Sangat Layak
2	Bahasa	350	12	88%	Sangat Layak
3	Penyajian	347	12	87%	Sangat Layak
4	Tampilan Visual	564	20	85%	Sangat Layak
5	Aspek Desain Pembelajaran	603	20	91%	Sangat Layak
Jumlah				442%	
rata-rata				88%	Sangat Layak

Sumber : Data Peneitian yang Diolah

Hasil penilaian Siswa pada tabel diatas, pembuatan media komik yang dilakukan pada Kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta menunjukkan presentase 88%, bahwa pembuatan media komik berdasarkan penilaian dari aspek materi, bahasa, penyajian tampilan visual dan aspek desain pembelajaran sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran ilmu gizi materi zat gizi sumber zat tenaga SMK N 6 Yogyakarta.

C. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pembuatan

1. Pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Pada Materi Zat Gizi Sumber Zat Tenaga

Pembuatan Media Komik dilakukan sesuai dengan prosedur pembuatan yang diadaptasi dari model pembuatan 4D Thiagarajan (dalam Endang Mulyatiningsih, 2012:195). Model 4D terdiri dari empat tahap yaitu: 1) *Define* (pendefinisian); 2) *Design* (perancangan); 3) *Development* (pembuatan); 4) *Desseminate* (penyebarluasan).

Pengembangan media komik pada pembelajaran ilmu gizi pada materi zat gizi sumber zat tenaga dimulai dari tahap pendefinisian dengan melakukan observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas dan wawancara pada tanggal 13 Februari - 13 Maret 2017. Dari hasil

observasi dan wawancara yang dilakukan yaitu menganalisis dengan empat tahap yaitu analisis kurikulum; diperoleh kompetensi inti dan kompetensi dasar ilmu gizi pada materi zat gizi sumber zat tenaga. Analisis karakteristik siswa diketahui : Siswa Kelas X Boga 1 menginginkan media pembelajaran yang lebih inovatis dan bergambar. Diketahui minat baca siswa masih rendah maka bahan ajar perlu ditambah menggunakan media pembelajaran yang bahasanya mudah dipahami dan ditambah sebuah ilustrasi gambar yang menarik supaya siswa lebih termotivasi untuk belajar ilmu gizi. Analisis materi; mengidentifikasi materi pokok dengan menyusun materi zat gizi sumber zat tenaga. Selanjutnya merumuskan tujuan; produk atau Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang dibuat dan diharapkan mampu memenuhi kebutuhan dalam belajar pada pembelajaran ilmu gizi materi zat gizi sumber zat tenaga.

Perancangan desain Media Komik mulai tanggal 10 April 2017. merancang bentuk fisik, bagian pendahuluan, bagian isi dan bagian penutup. pada pembuatan media pembelajaran berbentuk komik dibantu oleh mahasiswa Institut Seni Indonesia yaitu Muhammad Mahrozi sebagai ilustrator dalam pembuatannya ilustrator menggambar pada *grapich pet* *grapich pet* yang di hubungkan dengan *software Manga* pada komputer sehingga proses pembuatan lebih mudah dan langsung dapat dilihat pada komputer. Pada proses ini dilakukan proses sketsa sampai dengan *ingking* (merapikan garis). Tahap selanjutnya untuk melakukan pewarnaan dan penyusunan menggunakan aplikasi *Adobe photoshop*

CS5. media pembelajaran berbentuk komik dicetak berwarna dengan kertas *Art Paper* ukuran kertas A5 (14,5 cm x 20 cm).

Tahap pembuatan dilaksanakan mulai tanggal 10 Agustus-25 September 2017. Untuk mengetahui kelayakan media, tahap yang dilakukan adalah melakukan penilaian terhadap media pembelajaran berbentuk komik oleh ahli. Terdapat 2 ahli materi dari Dosen Pendidikan Teknik Boga UNY dan Guru Ilmu Gizi SMK N 6 Yogyakarta, 2 ahli media dari Dosen Pendidikan Teknik Boga UNY. Proses selanjutnya melakukan revisi terhadap media pembelajaran berbentuk komik sehingga diperoleh media yang layak kemudian diujicobakan pada kelompok kecil kepada 16 siswa kelas XI Boga 1 SMKN 6 Yogyakarta.

Media komik yang sudah dinyatakan layak diimplementasikan pada siswa kelas XI Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta yang jumlah subjek penelitian adalah 33 Siswa. Pada tahap ini, siswa tampak antusias saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat diketahui dari respon siswa, karena sebelumnya belum pernah menggunakan media pembelajaran berbentuk komik dalam belajar Ilmu Gizi. Tujuan utama dari pembuatan media pembelajaran berbentuk komik adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbentuk komik pada pembelajaran Ilmu Gizi di SMK N 6 Yogyakarta.

2. Kelayakan Pembuatan Media Komik pada pelajaran Ilmu Gizi Materi Zat Gizi Sumber Zat Tenaga Kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta

Melalui tahap penilaian oleh para Ahli. Validator/Ahli yang dipilih terdiri dari 2 Ahli Materi, 2 Ahli Media. Instrumen penelitian menggunakan angket penilaian media pembelajaran berbentuk komik dengan skala 1-4

data penilaian ahli diambil pada tanggal 10 Agustus 2017 - 25 September 2017. Hasil penilaian media pembelajaran berbentuk komik secara keseluruhan yang sudah dinilai oleh para ahli selengkapnya adalah sebagai berikut :

a) Ahli Materi

Data penilaian ahli materi diambil pada tanggal 10 Agustus 2017 - 25 September 2017. Ahli Materi adalah dosen dari jurusan Pendidikan Teknik Boga Ibu Drs. Rizqie Auliana, M.Kes.(Ahli Materi I), dan Ibu Dwi Asih, S.Pd, (Ahli Materi II). Hasil penilaian dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari segi materinya. Berdasarkan data hasil penilaian yang dapat di lihat pada Lampiran, media pembelajaran berbentuk komik dinilai dari aspek materi, aspek bahasa dan aspek penyajian. Proses selanjutnya melakukan revisi sesuai dengan saran dari ahli materi.

- 1) Kelayakan media pembelajaran berbentuk komik ditinjau dari tiga aspek yaitu aspek materi, aspek bahasa dan aspek penyajian, nilai tertinggi yaitu pada aspek materi yang mendapat presentase sebesar 78%, sedangkan aspek bahasa yaitu 76% dan aspek penyajian mendapat presentase 75%. Ketiga aspek tersebut termasuk kategori sangat layak untuk kelayakan media pembelajaran berbentuk komik. Dengan demikian media pembelajaran berbentuk komik pada pembelajaran ilmu gizi materi zat gizi sumber zat tenaga dapat digunakan sebagai media pembelajaran Ilmu Gizi di Kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta.

2) Melakukan revisi berkaitan dengan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi. Perbaikan tersebut antara lain, yaitu memperbaiki penulisan RPP dan dialog percakapan dan penambahan isi materi.

b) Ahli Media

Data penilaian ahli media diambil pada tanggal 10 Agustus – 25 September 2017. Ahli media yaitu 2 dosen dari Pendidikan Teknik Boga UNY yaitu Ibu Wika Rinawati, M.Pd.. (Ahli Media I), dan Fitri Rahmawati, M.P. (Ahli Media II). Hasil penilaian dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran berbentuk komik dari visualisasi media dan desain medianya. Berdasarkan data hasil penilaian yang dapat di lihat pada lampiran media pembelajaran berbentuk komik dinilai dari aspek tampilan visual dan aspek desain pembelajaran. Proses selanjutnya yaitu melakukan revisi sesuai dengan saran dari ahli media.

1) Kelayakan media pembelajaran berbentuk komik ditinjau dari dua aspek yaitu aspek tampilan visual dan aspek desain pembelajaran. Aspek tampilan visual mendapat presentase yaitu 86%. Aspek desain pembelajaran mendapat presentase 87%. Demikian, kedua aspek tersebut termasuk kategori sangat layak untuk kelayakan media pembelajaran berbentuk komik. Dengan demikian media pembelajaran berbentuk komik pada pembelajaran ilmu gizi materi zat gizi sumber zat tenaga ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa Kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta.

2) Melakukan revisi berkaitan dengan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi. Perbaikan tersebut antara lain, yaitu pemindahan balon dialog dan penambahan kalimat untuk memperjelas penyampaian materi.

3. Uji Terbatas Pembuatan Media Komik pada pelajaran Ilmu Gizi Materi Zat Gizi Sumber Zat Tenaga Kelas XI Boga 3 SMK N 6 Yogyakarta

Uji coba terbatas (kelompok kecil) pada siswa kelas XI Boga 3 SMK N 6 Yogyakarta dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2017. Pendapat siswa terhadap lembar penilaian media berfungsi untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk Komik berdasarkan aspek materi, aspek bahasa, aspek penyajian, aspek tampilan dan aspek desain pembelajaran. Berdasarkan rekapitulasi data hasil penilaian siswa yang dapat dilihat pada Lampiran. Berdasarkan uji coba terbatas pada 16 siswa kelas XI Boga 3 SMK N 6 Yogyakarta, penilaian siswa pada aspek materi yaitu mendapatkan presentase sebesar 91%, Skor tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. aspek bahasa mendapatkan presentase sebesar 89%, Skor tersebut termasuk dalam kategosi sangat layak, Aspek penyajian memperoleh presentase sebesar 86% yang termasuk dalam kategori sangat layak, aspek tampilan visual memperoleh presentase sebesar 86% termasuk dalam kategori sangat layak sedangkan aspek desain pembelajaran mendapat presentase 88% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian siswa tersebut dapat diketahui bahwa secara keseluruhan bahwa pembuatan media komik memperoleh presentase 88% dengan kategori sangat layak.

**D. Keterbatasan Pembuatan Keterbatasan Pembuatan Media Komik
berdasarkan penelitian dan pembuatan yang telah dilakukan adalah :**

1. Produk media pembelajaran berbentuk komik yang dihasilkan hanya menyampaikan satu kompetensi dasar yaitu zat gizi sumber zat tenaga.
2. Penyebaran pembuatan media komik hanya dilakukan pada siswa Kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta
3. Penyebaran dilakukan hanya pada satu Sekolah dan hanya satu kelas saja

