

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENANAMKAN PENDIDIKAN
KARAKTER KOLABORASI DAN JEJARING PADA PELAJARAN DASAR
DESAIN SISWA KELAS X BUSANA BUTIK SMKN 6 YOGYAKARTA**

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



Oleh:

Sri Rondiyah Ngubudiyah

NIM.10513241024

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENANAMKAN PENDIDIKAN
KARAKTER KOLABORASI DAN JEJARING PADA PELAJARAN DASAR
DESAIN SISWA KELAS X BUSANA BUTIK SMKN 6 YOGYAKARTA**

Oleh:

Sri Rondiyah Ngubudiyah
10513241024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik materi prinsip-prinsip desain untuk menanamkan nilai karakter kolaborasi dan jejaring bagi siswa kelas X Busana Butik di SMKN 6 Yogyakarta, 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran komik untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring pada pelajaran dasar desain.

Pengembangan media komik untuk menanamkan pendidikan karakter kolaboratif dan jejaring pada pelajaran dasar desain siswa kelas x busana butik smkn 6 yogyakarta ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* dengan menerapkan teori Borg and Gall dengan 5 langkah penelitian yang mengadopsi tim puslitjaknov. Tahapan dalam penelitian ini terdiri dari: 1) analisis produk; (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba kelompok kecil, (5) uji Lapangan/ keterbacaan siswa. Proses validasi dilakukan oleh 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi. Uji kelompok kecil dilakukan dengan 5 siswa dan untuk uji lapangan dilakukan dengan 26 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan angket. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dengan persentase.

Hasil penelitian pengembangan media komik untuk menanamkan pendidikan kolaboratif dan jejaring pada pelajaran dasar desain siswa kelas x busana butik smkn 6 yogyakarta ini adalah 1) mengembangkan media pembelajaran dengan tahap analisis produk dengan mengkaji kurikulum dan silabus, mengembangkan produk awal yang terdiri dari tahap perencanaan, pra produksi, Produksi (grand desain komik, merancang susunan, story board, konsultasi, membuat gambar, *scaning, colouring*, menulis narasi, editing, cetak), Pasca produksi, Review produk, validasi ahli menyatakan layak dengan revisi, uji kelompok kecil menyatakan layak, dan langkah terakhir uji lapangan yang menyatakan produk sangat layak. Penelitian ini menghasilkan produk komik yang mampu menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring pada mata pelajaran dasar desain. 2) Media pembelajaran komik ini termasuk dalam kategori sangat layak dengan rerata nilai 152. Oleh sebab itu dengan adanya komik tersebut, mampu menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring pada mata pelajaran dasar desain.

Kata kunci : Media komik, pendidikan karakter, kolaborasi dan jejaring, dasar desain

**DEVELOPING COMIC MEDIA TO INCULCATE COLLABORATION AND
NETWORKING CHARACTER EDUCATION IN THE DESIGN
PRINCIPLES SUBJECT IN X BUTIQUE CLOTHING CLASS
SMKN6 YOGYAKARTA**

By:
Sri Rondiyah Ngubudiyah
10513241024

ABSTRACT

This study aims to: 1) develop comic learning media for the topic of design principles to inculcate collaboration and networking character values in the students, and 2) investigate the appropriateness of the comic learning media to inculcate collaboration and networking character values in the design principles subject.

The comic media development employed a research and development method by applying theories in five research stages adopting those by a team in the Center for Policy and Innovation Studies. The research stages were: (1) product analysis, (2) preliminary product development, (3) expert validation and revision, (4) small-group tryout, and (5) field testing. The validation process was conducted by involving two media experts and two materials experts. The data were collected through interviews, observations, and questionnaires. They were analyzed by means of the descriptive statistics using percentages.

The results of the comic media research and development were as follows. 1) The learning media were developed through the stages of product analysis by reviewing the curriculum and syllabus, preliminary product development that consisting of planning, post-production, production, pasca-production, product review, expert validation stating that the product was appropriate with revision, small-group tryout showing that the product was appropriate, and field testing as the final step showing that the product was very appropriate. The study yielded a comic product. 2) The learning media were very appropriate with a mean score of 152. Therefore, the comic media were capable of inculcating collaboration and networking character education in the design principles subject.

Keyword: Comic media, Character education, collaboration and networking, the design principles.

HALAMAN PENGESAHAN

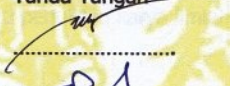
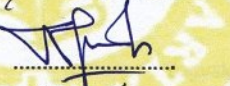

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENANAMKAN PENDIDIKAN KARAKTER KOLABORASI DAN JEJARING PADA PELAJARAN DASAR DESAIN SISWA KELAS X BUSANA BUTIK SMKN 6 YOGYAKARTA

Disusun Oleh:
Sri Rondiyah Ngubudiyah
10513241024


Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 25 September 2014 dan dinyatakan lulus.

TIM PENGUJI:

Nama/ Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Triyanto, M.A Ketua Penguji		25 September 2014
Noor Fitrihana, M.Eng Sekretaris		25 September 2014
Sri Widarwati, M.Pd Penguji		25 September 2014

Yogyakarta, Oktober 2014
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Moch Bruri Triyanto
NIP. 19560216 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Sri Rondiyah Ngubudiyah

NIM : 10513241024

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Komik Untuk Menanamkan Nilai Karakter Kolaborasi Dan Jejaring Pada Pelajaran Dasar Desain Siswa Kelas X Busana Butik SMKN 6 Yogyakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali pada bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 15 september 2014

Penulis



Sri Rondiyah Ngubudiyah

NIM. 10513241024

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENANAMKAN PENDIDIKAN KARAKTER KOLABORASI DAN JEJARING PADA PELAJARAN DASAR DESAIN SISWA KELAS X BUSANA BUTIK SMKN 6 YOGYAKARTA

Disusun Oleh:

Sri Rondiyah Ngubudiyah
10513241024

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

Yogyakarta, September 2014

Mengetahui
Ketua Prodi Pendidikan
Teknik Busana



Kapti Aslatun, M.Pd.

NIP 19630610 198812 2 001

Disetujui
Dosen pembimbing



Triyanto, M.A

NIP. 19720208 199802 1 001

MOTTO

Dari Abu Hurairah berkata, Rasulullah bersabda: *“Barangsiapa menempuh satu jalan untuk menuntut ilmu, niscaya Allah mudahkan baginya jalan menuju viiinstr.”* (HR. Muslim)

Dari Abu Darda’ berkata, aku mendengar Rasulullah bersabda: *“Dan sesungguhnya para malaikat meletakkan sayap-sayapnya untuk penuntut ilmu sebagai bentuk keridhoan mereka terhadap apa yang ia lakukan.”* (HR. Abu Dawud dan At-Tirmidzi)

Innallaha Ma’ana

Sesungguhnya Allah selalu bersama kita

Berjuanglah kamu meski bersusah payah, karena orang besar terlahir dengan perjuangan..

No Pain No Gain

I don’t want to become “jack of all trades, but master of none”

Semangat sampai akhirat, tersenyumlah sampai ke syurga

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah atas segala limpahan rahmat dari Allah SWT, kupersembahkan karya ini untuk:

Mamak dan bapak, Moh bakhrudin dan Siti zamidah, dua orang yang teramat aku cintai, yang senantiasa mendoakan untuk kebaikan putrinya.

Kakak adikku , sri rahayu dan nuroni terimakasih atas nasihat dan support nya selama ini

Kepada sahabat sahabatku tercinta, yang tak pernah lelah mengingatkan agar segera menyelesaikan skripsi, ayu, sita, azmi, okti, ife, dhita, kakak norma, dan semua teman 2009 seperjuangan

Kepada sahabat-sahabat dakwah sekolah seyogyakarta dari angkatan tua hingga muda, orang-orang yang menyayangiku dan mensupport, yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu, kalian memberikan banyak inspirasi

Khusus keluargaku di Sketsa, Love hijab, Smart, divre smk, epicentrum, inspire, dan lembaga lain yang memberikan aku banyak pembelajaran dan menjadi saudara yang menyenangkan

Teman-teman pendidikan teknik busana regular 2010 terimakasih atas kerjasama dan persaudaraannya. Belajar bersama kalian terasa hidup dan menorehkan banyak sekali pengalaman menyenangkan, maaf jika daku banyak salah

Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas dan dosen-dosen yang luarbiasa sebagai pengajarku selama berkuliah disini.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul Pengembangan Media Komik Untuk Menanamkan Pendidikan Karakter Kolaborasi Dan Jejaring Pada Pelajaran Dasar Desain Siswa Kelas X Busana Butik SMKN 6 Yogyakarta dengan baik. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Triyanto, M.A selaku pembimbing tugas akhir skripsi dan ketua penguji yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan saran kepada penulis selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi
2. Sri Widarwati, M.Pd. selaku serta validator instrument penelitian TAS yang telah memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai tujuan.
3. Prapti Karomah, M.Pd selaku validator instrument penelitian TAS yang telah memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai tujuan.
4. Kapti Asiatun, M.Pd selaku Ketua Program Studi Busana yang telah memberikan bantuan, bimbingan dan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
5. Noor Fitrihana M.Eng selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana beserta dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan terselesaikannya TAS ini.
6. Drs. Moch Bruri Triyono selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.

7. Dra. Darwesti, selaku kepala sekolah SMK N 6 Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Para Guru dan Staff SMK N 6 Yogyakarta yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
9. semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca dan pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 25 September 2014

Penulis

Sri Rondiyah Ngubudiyah

NIM. 10513241024

DAFTAR ISI

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

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Definisi Operasional.....	10

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori	10
1. Kurikulum 2013.....	10
a. Kurikulum 2013	10
b. Pengertian Pendidikan Karakter.....	14
c. Tujuan Pendidikan Karakter	16
d. Kolaborasi dan jejaring	18
2. Media Pembelajaran	21
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	21
b. Manfaat media Pembelajaran	22
c. Jenis Jenis Media Pembelajaran.....	24
d. Kriteria pemilihan media pembelajaran.....	26
3. Media Komik dalam Pembelajaran	30
a. Komik	30
b. Komik sebagai media pembelajaran.....	35
4. Mata pelajaran dasar desain	36
a. Pengertian prinsip-prinsip desain.....	36
b. Macam-macam prinsip desain	37
5. Penelitian Pengembangan.....	39

B. Penelitian yang Relevan	41
C. Kerangka Berpikir	44
D. Pertanyaan Penelitian.....	45

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Model penelitian.....	46
B. Prosedur Pengembangan	46
C. Subyek Penelitian	50
D. Metode dan Alat Pengumpul Data	50
1. Instrumen	51
2. Observasi.....	51
3. Kuisisioner	51
E. Instrumen Penelitian.....	52
F. Validitas dan reliabilitas.....	59
1. Validitas instrument	59
2. Reliabilitas.....	61
G. Teknis analisis data	62

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi data hasil uji coba.....	66
B. Kajian Produk.....	65
1. Pengembangan Media Komik	68
a. Analisis Produk	68
b. Mengembangkan Draft Produk Awal	70
1) Perencanaan	70
2) Pra Produksi.....	71
3) Produksi	72
4) Pasca Produksi	77
5) Review Produk	78
c. Hasil Validasi Ahli Materi	78
1) Penilaian Ahli Materi.....	78
2) Hasil Penilaian Klarifikasi Nilai Kolaborasi dan Jejaring	82
d. Hasil Validasi Ahli Media	84
e. Uji Coba Kelompok Kecil	86
f. Uji Lapangan.....	87
2. Kelayakan komik tentang pembelajaran dasar desain.....	88
C. Pembahasan	89
1. Pengembangan Media Pembelajaran	89
2. Kelayakan Media Pembelajaran	90

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	91
B. Pengembangan produk lebih lanjut	92
C. Keterbatasan Produk.....	92
D. Saran	93

Daftar Tabel

Tabel 1.	Silabus Mata Pelajaran Dasar Desain.....	30
Tabel 2.	Pemetaan Posisi dan Model Penelitian.....	48
Tabel 3.	Kriteria penilaian kelayakan komik oleh ahli materi dan ahli media.....	53
Tabel 4.	Kriteria Penilaian kelayakan komik oleh siswa	53
Tabel 5.	Lembar kisi-kisi Penilaian Kelayakan Produk Ahli Materi...	54
Tabel 6.	Lembar kisi-kisi Penilaian Kelayakan Produk Ahli Media...	55
Tabel 7.	Lembar kisi-kisi angket pendapat siswa.....	57
Tabel 8.	Kriteria kelayakan komik prinsip-prinsip desain untuk ahli	63
Tabel 9.	Interpretasi kategori penilaian hasil validasi para ahli.....	64
Tabel 10.	Kriteria Kelayakan Media Komik untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring.....	64
Tabel 11.	Interpretasi kategori penilaian hasil untuk siswa.....	65
Tabel 12.	<i>Grand</i> Desain substansi komik.....	73
Tabel 13.	Kriteria Kelayakan Media ditinjau dari Ahli Materi.....	82
Tabel 14.	Kriteria Kelayakan Media ditinjau dari Ahli Media.....	85
Tabel 15.	Kelayakan media pembelajaran pendidikan Karakter kolaborasi dan jejaring berdasarkan persepsi siswa uji kelompok kecil.....	86
Tabel 16.	Kelayakan Media Pembelajaran pendidikan Karakter kolaborasi dan jejaring Berdasarkan Persepsi Siswa Uji Lapangan.....	87

Daftar Gambar

Gambar 1. Prosedur Pengembangan Produk diadaptasi dari Borg&Gall (1989:786)	49
--------------------------------------------------------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Hasil Observasi.....	99
	Hasil Wawancara.....	100
Lampiran 2	Silabus.....	101
Lampiran 3	Instrumen Kelayakan Media.....	113
Lampiran 4	Validasi.....	125
Lampiran 5	Hasil Penelitian.....	131
Lampiran 6	Surat Ijin Penelitian.....	137
Lampiran 7	Dokumentasi.....	142
Lampiran 8	Foto Media.....	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja agar anak didik memiliki sikap dan kepribadian yang baik, sehingga penerapan pendidikan harus diselenggarakan sesuai dengan sistem pendidikan nasional berdasarkan UU No 20/2003 tentang sistem pendidikan nasional jenis dari pendidikan menengah salah satunya adalah sekolah menengah kejuruan (SMK). Pasal 15 menjelaskan bahwa "Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja pada bidang tertentu.

Sehubungan dengan berkembangnya kurikulum yang terbaru, yakni kurikulum 2013 maka setiap mata pelajaran harus memenuhi beberapa ranah yang harus diajarkan kepada peserta didik untuk memenuhi kemampuan sikap yang baik tak terkecuali pada pembelajaran di sekolah menengah kejuruan. Inti dari Kurikulum 2013 ada pada upaya penyederhanaan dan sifatnya yang tematik-integratif. Karena itu kurikulum disusun untuk mengantisipasi perkembangan masa depan. Titik berat kurikulum 2013 adalah bertujuan agar peserta didik atau siswa memiliki kemampuan yang lebih baik dalam melakukan Observasi, Bertanya (wawancara), Bernalar, dan Mengkomunikasikan (mempresentasikan) apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi pembelajaran.

Selain itu, salah satunya yang telah dikembangkan dalam kurikulum 2013, yakni pendidikan karakter. Menurut Hamid Muhammad, Direktur Jenderal Pendidikan Menengah dari Kemendikbud ada tiga nilai utama yang akan

dikembangkan dalam kurikulum 2013. Pertama adalah menghormati kembali norma – norma yang menjadi budaya bangsa diantaranya adalah pembangunan karakter jujur, disiplin, dan bertanggung jawab. Hal yang kedua adalah menumbuhkan nilai – nilai keilmuan. Dalam hal ini pemerintah berupaya untuk menumbuhkan semangat berinovasi, mencari ilmu, dan berkreasi pada para siswa. Hal yang ketiga adalah menumbuhkan nilai kebangsaan dan cinta tanah air, termasuk didalamnya menghargai kebudayaan dan karya bangsa.

Pendidikan karakter Menurut Ramli dalam Jamal (2011: 32), esensi dan makna pendidikan karakter sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. berdasarkan kurikulum yang diterapkan di kelas X Busana Butik Smk N 6 Yogyakarta yakni kurikulum 2013 yang tertuang dalam silabus pelajaran dasar desain, bahwa Pendidikan karakter ini wajib diterapkan pada setiap tatap muka dan setiap mata pelajaran. Adapun karakter yang diterapkan yakni yang pertama sikap cermat, teliti dan tanggung jawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain. Kedua, menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh. Ketiga, menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain . Keempat, menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain. Sehingga dapat diketahui bahwa karakter proaktif pada kurikulum 2013 yang harus ditanamkan kepada siswa terjabarkan pada menanamkan pendidikan yang ketiga, yakni menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain.

Definisi nilai kolaborasi adalah proses yang mendasar dari bentuk kerjasama yang melahirkan kepercayaan integritas, dan terobosan melalui pencapaian konsesus, kepemilikan dan keterpaduan pada semua aspek organisasi. Sedangkan jejaring adalah proses aktif membangun dan mengolah hubungan hubungan pengintegrasian kemampuan-kemampuan terpilih, bakat-bakat, hubungan dan partner dengan cara mengembangkan kemitraan yang kreatif dan strategis bagi peningkatan kinerja berkelompok.

Nilai karakter "menghayati pentingnya kolaboratif dan jejaring saat ini wajib ditanamkan kepada siswa kelas X Busana Butik SMK N 6 Yogyakarta, terlebih pada materi materi dasar seperti mata diklat Dasar Desain sebagai bekal keterampilan desain serta perluasan jaringan dan wawasan. Namun berdasarkan wawancara dan observasi terhadap pembelajaran desain kelas X Busana Butik, didapati siswa masih lemah dalam kolaborasi, yakni jarang melakukan diskusi dan berkelompok , mereka cenderung belajar secara individual, serta jarang bertukar informasi, ketika proses pembelajaran siswa jarang pula bertukar posisi duduk dan bertukar teman sehingga butuh untuk ditanamkannya kembali nilai-nilai kolaborasi dan jejaring.

Selain itu, ada beberapa kendala yang dihadapi sehubungan dengan penerapan pendidikan karakter pada siswa kelas X pada materi desain, yakni terbatasnya media yang mampu menjadi sarana efektif dalam mengintegrasikan pendidikan karakter pada pembelajaran desain. Sedangkan proses pembelajaran selama ini menggunakan modul, power point, yang disampaikan secara konvensional kepada siswa. Penanaman pendidikan karakter melalui modul atau ceramah dirasa kurang efektif untuk menanamkan nilai kolaboratif dan jejaring .

Selain itu, pembelajaran dengan modul disampaikan secara konvensional atau ceramah, sehingga siswa cenderung pasif. Padahal secara empirik siswa dituntut untuk lebih mandiri, memperluas jejaring dan berkolaborasi selama proses pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah. Oleh karena itu, kebutuhan akan media/bacaan sebagai sarana untuk pembelajaran itu sendiri tidak dapat dipungkiri. Penyediaan media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu upaya untuk memenuhi prinsip pembelajaran menyenangkan (*joyfull instruction*). Pembelajaran menyenangkan merupakan amanat dari UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 20 ayat 2 yang berbunyi "guru dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis".

Adanya penyediaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa mampu membuat siswa lebih mudah memahami materi. Komik sebagai media yang menampilkan gambar-gambar dalam penyampaian materi bahkan dapat membuat siswa mampu menyimpan pemahaman itu dalam jangka waktu yang lama. Ini sesuai dengan pendapat Gane Yang dalam artikelnya bahwa komik memiliki lima kekuatan, yaitu dapat memberikan motivasi, visualisasi/gambaran yang jelas, bersifat konsisten/ tetap maksudnya isi bacaannya lebih menetap dalam pikiran pembaca, sebagai perantara atau media, dan lebih populer dan dikenal siswa (Zulkifli, 2010 : 21).

Komik merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi prinsip-prinsip desain yang diintegrasikan dengan nilai pendidikan karakter. Menurut Gumelar (2011 : 7), komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga

pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai kebutuhan. Komik merupakan media pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan dengan media lainnya. Hal ini dikarenakan media komik berisi gambar dan tulisan yang lebih simpel dibandingkan dengan media *text book*. Apalagi mengingat minat baca penduduk Indonesia yang masih rendah, maka media pembelajaran ini lebih efektif. Menurut Sudjana dan Rivai (2002 : 69), buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca, serta untuk memperluas minat baca, selain itu juga membuat siswa lebih mandiri.

Adanya komik Prinsip-prinsip desain yang diintegrasikan dengan nilai kolaborasi dan jejaring dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran serta memenuhi menanamkan pendidikan karakter menghayati kolaborasi dan jejaring. Komik pembelajaran prinsip-prinsip diharapkan mampu menjadi media pembelajaran dasar desain sekaligus menanamkan nilai karakter secara kontekstual, yakni melalui cerita dengan pengalaman yang berkesan tentang kolaborasi dan jejaring dalam mencari sumber belajar, sehingga pada akhirnya nilai-nilai karakter yang ada di dalamnya dapat dihayati oleh siswa.

Dari uraian latar belakang di atas, peneliti ingin membuat media pembelajaran berbentuk komik mengenai materi Prinsip-prinsip desain yang diintegrasikan dengan nilai pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring sebagai alternatif media kegiatan Pembelajaran. Adapun judul yang diangkat dalam penelitian ini Adalah "Pengembangan Media Komik Untuk Menanamkan

pendidikan karakter Kolaboratif Dan Jejaring Pada Pelajaran Dasar Desain Siswa Kelas X Busana Smkn 6 Yogyakarta.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, permasalahan yang dapat diteliti adalah sebagai berikut:

1. Kurikulum 2013 mengakibatkan banyak perubahan dalam sistem pendidikan sehingga belum banyak media yang disediakan oleh sekolah
2. Siswa masih lemah dalam kolaborasi, jarang melakukan diskusi dan berkelompok serta jarang bertukar informasi ketika proses pembelajaran.
3. Siswa dituntut untuk mengembangkan diri dalam berkolaborasi dan jejaring untuk mencari sumber belajar, sedangkan siswa masih belum memahami bagaimana cara untuk mencari jejaring dan berkolaborasi.
4. Adanya keterbatasan media yang mampu menanamkan nilai karakter kolaboratif dan jejaring pada siswa selama proses pembelajaran.
5. Pada pembelajaran dasar desain, media pembelajaran modul dan power point yang disampaikan secara konvensional sehingga siswa cenderung lebih pasif.
6. Media pembelajaran powerpoint menjadikan guru sebagai faktor utama dalam pembelajaran, sedangkan siswa dituntut lebih mandiri dan guru sebagai fasilitator.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, permasalahan di SMK N 6 Yogyakarta pada mata pelajaran desain terletak pada ketersediaan media pembelajaran yang menarik yang dapat menanamkan nilai karakter. Adapun pada penelitian ini akan dikembangkan media yang mampu mengatasi pembelajaran dasar desain yang dibatasi pada materi prinsip-prinsip desain dengan menanamkan pendidikan karakter kolaboratif dan jejaring. Sedangkan untuk mencapainya, peneliti menggunakan metode *Research and Developmen* dengan menerapkan *Borg and Gall* dengan 5 langkah penelitian yang mengadopsi tim puslitjaknov.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran komik pada materi prinsip-prinsip desain untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring bagi siswa X Busana Butik SMKN 6 Yogyakarta
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik prinsip-prinsip desain untuk menanamkan pendidikan karakter kolaboratif dan jejaring.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik materi prinsip-prinsip desain untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring bagi siswa X Busana Butik SMKN 6 Yogyakarta

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran komik prinsip-prinsip desain untuk menanamkan pendidikan karakter kolaboratif dan jejaring.

F. Capaian Produk Yang Diharapkan

Capaian produk media pembelajaran yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan berupa media visual komik yang menampilkan gambar, teks, yang ditampilkan dalam kertas dan berwarna. Media komik ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk menghayati kolaborasi dan jejaring yang terintegrasikan dalam materi prinsip-prinsip desain.
2. Materi yang tertuang dalam pengembangan media pembelajaran komik adalah Pendidikan Karakter kolaborasi dan jejaring, disertai materi Prinsip-prinsip desain meliputi garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, value dan warna.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Universitas
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi atau acuan bagi mahasiswa pendidikan teknik busana dalam penelitian media pembelajaran desain selanjutnya.
 - b. Dapat memperkaya khasanah keilmuan dalam bidang pendidikan busana, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran alternatif untuk kegiatan pembelajaran yang mampu dijadikan sebagai sarana menanamkan nilai karakter melalui materi dasar desain.

2. Manfaat bagi Sekolah
 - a. Memberikan alternatif media pengayaan yang menarik bagi subjek didik untuk menanamkan pendidikan berkolaborasi dan jejaring, melalui materi prinsip-prinsip desain.
 - b. Memberikan wawasan baru terkait dengan adanya media pembelajaran berupa komik untuk menanamkan pendidikan karakter melalui materi prinsip-prinsip desain.
3. Manfaat bagi Siswa
 - a. Memudahkan siswa menghayati kolaboratif dan jejaring yang di integrasikan dalam materi prinsip-prinsip desain.
 - b. Memudahkan siswa memahami materi prinsip-prinsip desain

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Untuk mengerjakan penelitian ini, maka perlu mengkaji beberapa teori yang berkaitan dengan masalah penelitian, sebagai berikut:

1. Kurikulum 2013

a. Kurikulum 2013

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan bahwa dasar dari pengembangan kurikulum baru (Kurikulum 2013) adalah "Untuk membangun pendidikan karakter pada anak – anak bangsa. Kurikulum 2013 lebih menekankan pada pengembangan karakter disamping ketrampilan dan kemampuan kognitif karena Indonesia saat ini sedang mengalami krisis karakter yang diperlihatkan dari banyaknya korupsi, tindak kejahatan terjadi dimana – mana, dan mudahnya anak – anak bangsa menerima kebudayaan dari negara lain tanpa menyaringnya apakah kebudayaan itu baik atau buruk untuk diri mereka."

Menurut Hamid Muhammad Direktur Jenderal Pendidikan Menengah dari Kemendikbud ada tiga nilai utama yang akan dikembangkan dalam kurikulum 2013. Pertama adalah menghormati kembali norma – norma yang menjadi budaya bangsa diantaranya adalah pembangunan karakter jujur, disiplin, dan bertanggung jawab.

Hal yang kedua adalah menumbuhkan nilai – nilai keilmuan. Dalam hal ini pemerintah berupaya untuk menumbuhkan semangat berinovasi, mencari ilmu,

dan berkreasi pada para siswa. Hal yang ketiga adalah menumbuhkan nilai kebangsaan dan cinta tanah air, termasuk didalamnya menghargai kebudayaan dan karya bangsa.

Ferdiansyah, mengatakan bahwa konsep proses pembelajaran yang mendorong agar siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar ini sebenarnya sudah diterapkan pada puluhan tahun silam dengan nama Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA). Namun tinjauan penulis terkait konsepsi kurikulum, stidaknya Ada tiga konsep tentang kurikulum 2013, kurikulum sebagai substansi, sebagai sistem, dan sebagai bidang studi.

Konsep pertama, kurikulum sebagai suatu substansi. Kurikulum dipandang sebagai suatu rencana kegiatan belajar bagi murid-murid di sekolah, atau sebagai suatu perangkat tujuan yang ingin dicapai.

Konsep kedua, adalah kurikulum 2013 sebagai suatu sistem, yaitu sistem kurikulum. Sistem kurikulum merupakan bagian dari sistem persekolahan, sistem pendidikan, bahkan sistem masyarakat. Suatu sistem kurikulum mencakup struktur personalia, dan prosedur kerja bagaimana cara menyusun suatu kurikulum, melaksanakan, mengevaluasi, dan menyempurnakannya. Hasil dari suatu sistem kurikulum adalah tersusunnya suatu kurikulum, dan fungsi dari sistem kurikulum adalah bagaimana memelihara kurikulum agar tetap danamis.

Konsep ketiga, kurikulum sebagai suatu bidang studi yaitu bidang studi kurikulum. Ini merupakan bidang kajian para ahli kurikulum dan ahli pendidikan dan pengajaran. Tujuan kurikulum sebagai bidang studi adalah mengembangkan ilmu tentang kurikulum dan sistem kurikulum. Mereka yang mendalami bidang kurikulum, mempelajari konsep-konsep dasar tentang kurikulum. Melalui studi

kepastakaan dan berbagai kegiatan penelitian dan percobaan, mereka menemukan hal-hal baru yang dapat memperkaya dan memperkuat bidang studi kurikulum.

Kurikulum 2013 disiapkan untuk mencetak generasi yang siap di dalam menghadapi tantangan masa depan. Karena itu kurikulum disusun untuk mengantisipasi perkembangan masa depan. Titik berat kurikulum 2013 adalah bertujuan agar peserta didik atau siswa memiliki kemampuan yang lebih baik dalam melakukan :

- a. Observasi,
- b. Bertanya (wawancara),
- c. Bernalar, dan
- d. Mengkomunikasikan (mempresentasikan) apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi pembelajaran atau disebut dengan Proaktif dan responsif dalam pembelajaran.

Adapun obyek pembelajaran dalam kurikulum 2013 adalah : fenomena alam, sosial, seni, dan budaya. Melalui pendekatan itu diharapkan siswa kita memiliki kompetensi sikap, ketrampilan, dan pengetahuan jauh lebih baik. Mereka akan lebih kreatif, inovatif, dan lebih produktif, sehingga nantinya siswa bisa sukses dalam menghadapi berbagai persoalan dan tantangan di zamannya, memasuki masa depan yang lebih baik.

Adapun dalam kurikulum 2013, dapat kita lihat silabus dari pembelajaran dasar desain khususnya pada mata pelajaran Prinsip-Prinsip Desain tahun 2014 dapat dilihat dalam table.1. Silabus Mata Pelajaran Dasar Desain

Tabel .1. Silabus Mata Pelajaran Dasar Desain

<p style="text-align: center;"> SILABUS MATA PELAJARAN DASAR DESAIN Satuan Pendidikan: SMK Kelas/ Semester: X/ 2 </p>					
<p> KI 1) :Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya KI 2):Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun , ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia KI 3):Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual dan koncedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan , kenegaraan, dan peradapan terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah. KI 4):Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari nya di sekolah secara mandiri dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung </p>					
Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.3 menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain	Prinsip-prinsip desain	<p>Mengamati Mencari informasi tentang prinsip-prinsip desain</p> <p>Menanya Menanyakan hal yang berkaitan dengan pusat perhatian Menanyakan perbedaan keseimbangan simetris dan asimetris Menanyakan perbedaan tentang irama dan pengulangan</p> <p>Eksperimen Menggambar penerapan prinsip desain pada busana sesuai criteria</p> <p>Asosiasi Mencari contoh dalam busana yang menunjukkan penerapan prinsip desain Mendiskusikan prinsip desain pada busana</p> <p>Komunikasi Membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi</p>	<p>Tugas Memecahkan masalah sehari-hari berkaitan dengan desain</p> <p>Observasi Checklist pengamatan kegiatan praktik</p> <p>Portofolio Laporan tertulis kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk uraian dan atau pilihan ganda</p>	24	

Berdasarkan uraian tersebut di atas, bahwa kurikulum 2013 mempunyai kelebihan yakni mendorong siswa untuk lebih aktif belajar dengan berbagai cara,

sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Disamping itu, kurikulum 2013 menekankan kepada pendidikan karakter yang selayaknya dimiliki oleh setiap siswa sehingga menjadi kompetensi dasar. Pembelajaran materi prinsip desain di Smk N 6 Yogyakarta telah menerapkan kurikulum 2013 yang terdiri dari beberapa karakter yang harus dikuasai tak terkecuali karakter menghayati kolaborasi dan jejaring.

b. Pengertian Pendidikan Karakter

Menurut Ramli dalam Jamal (2011: 32), esensi dan makna pendidikan karakter sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Adapun hakikat dari pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia sendiri yang bertujuan membina kepribadian generasi muda. Pendidikan karakter meliputi *knowing the good, loving the good, dan acting the good* (proses pendidikan yang meliputi aspek kognitif, emosi, dan fisik).

Karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti to mark (menandai) dan memfokuskan pada bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku, Wynne (Darmayati Zuchidi, dkk 2009 : 10). Oleh sebab itu, seseorang yang berperilaku jujur, kejam atau rakus dapat dikatakan berkarakter buruk, sementara orang yang berperilaku jujur, suka menolong dapat dikatakan sebagai orang berkarakter mulia. Istilah karakter ini terkait dengan personality seseorang dimana seseorang bisa disebut orang yang berkarakter jika tingkah lakunya dengan kaidah moral yang benar.

Menurut Albertus doni Koesoema, (2007:90-91) istilah karakter sendiri sesungguhnya menimbulkan ambiguitas. Karakter secara etimologi berasal dari

yunani "Karasso" yang berarti cetak biru format dasar , "sidik" seperti sidik jari. Tentang ambiguitas terminology karakter ini, monuer mengajukan dua cara interpretasi. Ia melihat karakter sebagai dua hal, yakni pertama sebagai sekumpulan kondisi yang telah diberikan begitu saja atau telah ada begitu saja, yang lebih kurang dipaksakan dalam diri kita. Karakter yang demikian ini dianggap sebagai sesuatu yang telah ada dari sananya (*given*). Kedua, karakter juga bisa dipahami sebagai tingkat kekuatan melalui dimana seseorang individu mampu menguasai kondisi tertentu. Karakter yang demikian ini disebutkan sebagai proses yang dikehendaki (*willed*).

Pernyataan diatas dapat dijelaskan bahwa karakter terdiri dari nilai nilai tindakan. Karakter dipahami mempunyai tiga komponen saling berhubungan yaitu moral, perasaan moral, dan perilaku moral. Karakter yang baik terdiri dari pengetahuan baik, menginginkan yang baik dan melakukan kebiasaab yang baik pula dari pikiran, kebiasaan dan tindakan.

Implementasi pendidikan karakter dalam dunia pendidikan, seperti yang dituliskan oleh Narmoatmojo (2009) tidak dimasukkan sebagai pokok bahasan tersendiri, tapi terintegrasi dalam mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya sekolah. Pendidikan karakter melalui pengembangan diri dapat dilakukan dengan kegiatan rutin sekolah, spontan, keteladanan, dan pengkondisian. Adapun pengembangan nilai-nilai dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa melalui budaya sekolah, mencakup kegiatan-kegiatan yang dilakukan kepala sekolah, guru, konselor, tenaga administratif ketika berkomunikasi dengan peserta didik dan menggunakan fasilitas sekolah.

Aplikasi pendidikan karakter yang terintegrasi ke dalam mata pelajaran dapat dilakukan melalui beberapa hal; eksperimental dan *participatory*, pendekatan integral, dan strategi belajar tindakan (Rohmat, 2011 : 183).

Berdasarkan kurikulum 2013, indikator pendidikan karakter yakni sebagai berikut : religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab, proaktif.

Pentingnya pendidikan karakter pada pembelajaran dasar memberi konsekuensi kepada para pendidik untuk dapat mengembangkan pembelajaran dasar seperti Prinsip-Prinsip desain sebagai salah satu media dalam membentuk pribadi siswa. Dalam hal ini, siswa dapat diajak menelaah serta mempelajari nilai-nilai karakter yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat (Sumaji *et al.*, 1998 : 116-117 dalam Sofyan, 2012 : 12).

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan sebuah proses untuk membentuk, menumbuhkan mengembangkan dan mendewasakan kepribadian anak menjadi pribadi yang bijaksana dan bertanggungjawab melalui pembiasaan-pembiasaan pikiran, hati dan tindakan secara berkesinambungan yang hasilnya dapat terlihat dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.

c. Tujuan Pendidikan Karakter

Menurut Ramli dalam Jamal (2011: 32), Tujuan dari pendidikan karakter adalah untuk membentuk pribadi anak supaya menjadi manusia yang baik, yaitu warga masyarakat dan warga negara yang baik.

Maritian (sjarkawi , 2006:49) menegaskan bahwa tujuan pendidikan karakter adalah terbentuknya kejujuran dan kebebasan mental spiritual. Hal ini berarti pembelajaran di sekolah diharapkan mampu membentuk siswa yang berkarakter jujur dan memiliki mental spiritual. Lebih lanjut sjarkawi (2006:39) mengungkapkan bahwa pendidikan karakter bertujuan membina terbentuknya perilaku siswa yang baik bagi setiap orang . artinya, pendidikan karakter bukan sekedar memahami tentang aturan yang benar dan salah atau mengetahui tentang ketentuan baik dan buruk, tetapi harus benar-benar meningkatkan perilaku moral seseorang. Oleh karena itu evaluasi keberhasilan harus menggunakan perwujudan perilaku karakter sebagai ukurannya.

Menurut nurul zuriah (2008:64-65) tujuan pendidikan karakter yaitu memfasilitasi siswa agar mampu menggunakan pengetahuan, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasikan nilai., mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan tumbuh berkembangnya akhlak mulia dalam diri siswa serta mewujudkannya dalam kehidupan sehari-hari, dalam berbagai konteks social budaya yang berbhineka sepanjang hayat. Selanjutnya esensi tujuan pendidikan karakter tersebut perlu dijabarkan dalam pengembangan pembelajaran (instruksional) dan sumber belajar setiap mata pelajaran yang relevan dengan tujuan agar siswa mampu menggunakan pengetahuan , nilai , ketrampilan mata pelajaran itu sebagai wahana yang memungkinkan tumbuh dan berkembangnya serta terwujudnya sikap dan perilaku siswa yang konsisten dan koherensi dengan konsepsi akhlaq mulai yang dipersyaratkan bagi manusia Indonesia seutuhnya.

Berdasarkan silabus smk n 6 yogyakarta, bahwasanya pendidikan karakter dalam pembelajaran ditanamkan melalui tahap kegiatan pembelajaran yakni mengamati, menanya, eksperimen, asosiasi, dan komunikasi

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan utama pendidikan karakter adalah untuk memfasilitasi siswa agar mampu menggunakan pengetahuan, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai, mengembangkan ketrampilan social yang memungkinkan tumbuh dan berkembangnya akhaq mulai dalam diri siswa serta mewujudkannya dalam perilaku sehari-hari. Sedangkan dalam tahap asosiasi dan komunikasi dalam pembelajaran, siswa dituntut untuk mempunyai karakter kolaborasi dan jejaring.

d. Kolaborasi dan Jejaring

Definisi kolaborasi menurut edward M marshal, PhD mengatakan bahwa kolaborasi adalah proses yang mendasar dari bentuk kerjasama yang melahirkan kepercayaan integritas, dan terobosan melalui pencapaian konsesus, kepemilikan dan keterpaduan pada semua aspek organisasi.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (1994), kolaboratif dan kooperatif diartikan sama yaitu kerjasama.

Menurut Paul E.Spector (2006), ada Terdapat 7 nilai dasar dalam kolaborasi

- 1) Menghormati orang lain
- 2) Penghargaan dan integritas (memberikan pengakuan, etos kerja) *honor and integrity*
- 3) Rasa memiliki dan bersekutu (*ownership and alighment*)
- 4) Konsensus (*consensus*)

- 5) Penuh rasa tanggung jawab.
- 6) Hubungan saling percaya

Menurut Muhammad idris dalam jurnalnya pembelajaran kolaboratif mencakup:

1. Siswa sudah memiliki kemampuan bekerjasama dan sosial. Siswa membangun kemampuannya itu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Siswa berunding dan mengorganisasikan sendiri.
3. Aktivitas kelompok tidak dipantau oleh guru. Jika timbul persoalan, siswa memecahkan sendiri dalam kelompoknya. Guru hanya membimbing siswa ke arah penyelesaian persoalan.
4. Draf kerja untuk disimpan siswa untuk kerja lanjutan.
5. Siswa menilai prestasi individu dan kelompok tanpa dibimbing oleh guru.

Sedangkan menurut Lestari ending (2001:30) Ada 6 karakteristik dasar dari kolaborasi yaitu:

- 1) Tujuan kelompok (*group goals*)
- 2) Tanggung jawab individual (*individual accountability*)
- 3) Kesempatan yang sama untuk menapai keberhasilan (*equal opportunities for success*)
- 4) Kompetisi antar kelompok (*team competition*)
- 5) Pengkhususan tugas (*task specialization*)
- 6) Adaptasi terhadap kebutuhan-kebutuhan individu (*adaptation to individual needs*)

Definisi jejaring Wayne E Baker mengatakan jejaring adalah proses aktif membangun dan mengolah hubungan hubungan pengintegrasian kemampuan-kemampuan terpilih, bakat-bakat, hubungan dan partner dengan cara mengembangkan kemitraan yang kreatif dan strategis bagi peningkatan kinerja organisasi.

Tujuan Pokok Membangun Jejaring :

- 1) Menyatukan bakat, potensi, kemampuan, baik individu, kelompok, maupun seluruh jajaran organisasi sehingga tercipta kemampuan bersama yang makin besar.

- 2) Meningkatkan kesatuan dan persatuan organisasi.
- 3) Membina dan mengembangkan sumber daya manusia.
- 4) Mengembangkan kemampuan organisasi.
- 5) Mewujudkan pencapaian tujuan bersama.
- 6) Membantu mengembangkan berbagai ragam kemampuan anggota organisasi sehingga mewujudkan peningkatan kemampuan di setiap jenjang organisasi secara menyeluruh

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip dalam kolaborasi dan jejaring adalah sebagai berikut:

- 1) Menghormati orang lain
- 2) Penghargaan dan integritas (memberikan pengakuan, etos kerja) *honor and integri*
- 3) Rasa memiliki dan bersekutu (*ownership and alighment*)
- 4) Penuh rasa tanggung jawab.
- 5) Hubungan saling percaya
- 6) Tanggung jawab individual terhadap tugasnya
- 7) Pengkhususan tugas
- 8) Adaptasi terhadap kebutuhan-kebutuhan individu
- 9) Membina dan mengembangkan sumber daya manusia.
- 10) Mengembangkan kemampuan mengorganisir
- 11) Aktif membangun dan mengolah hubungan dengan orang lain
- 12) Membangun komunikasi dengan orang / organisasi lain
- 13) Pentingnya memperluas jaringan

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media belajar pada hakekatnya merupakan penggunaan media komunikasi yang dipergunakan untuk belajar, sedangkan yang dimaksudkan dengan media komunikasi adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau maksud pendidikan/pengajaran (Suhardi, 2012 :7).

Media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu atau perlengkapan yang digunakan guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik atau siswa (Danim, 1995:7). Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah dan membantu tugas guru dalam menyampaikan berbagai bahan dan materi pelajaran, serta mengefektifkan dan mengefisiensikan proses pembelajaran (Indriana,2011:5).

Gerlach dan Ely mengartikan media instruksional secara luas yang dikutip dalam buku karangan Rumampuk (1998:6) yaitu meliputi orang, material, atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan pelajar memperoleh pengetahuan keterampilan dan sikap yang baru.

Sehingga dari uraian tersebut diatas, dapat diketahui bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa seperangkat alat bantu atau perlengkapan yang digunakan untuk memudahkan para pendidik/guru untuk menyampaikan pesan sehingga tercipta kondisi belajar yang memungkinkan pelajar memperoleh pengetahuan keterampilan dan sikap yang baru secara efektif dan sesuai tujuan pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana & Rifai (1992 dalam Sukiman, 2012 :43-44) kegunaan/manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat, menurut Rowntrie dalam buku karangan Rumampuk (1998:12) menyebutkan bahwa fungsi media sebagai berikut.

- 1) *Engage the student's motivation* (membangkitkan motivasi belajar)
- 2) *Recall earlier learning* (mengulang apa yang telah dipelajari)
- 3) *Provide new learning* (menyediakan stimulus belajar)
- 4) *Active the student's response* (mengaktifkan respon siswa)
- 5) *Give speedy feedback* (memberikan balikan dengan cepat/segera)
- 6) *Encourage appropriate practice* (menggalakkan latihan yang serasi)

Menurut Kemp,dkk yang dikutip oleh Uno dan Lamatenggo (2011:124) dalam bukunya teknologi komunikasi dan informatika pembelajaran,

menjabarkan sejumlah kontribusi media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) penyajian materi ajar menjadi standar.
- 2) Kegiatan pembelajaran menjadi menarik
- 3) Kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif
- 4) Waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi
- 5) Kualitas belajar dapat ditingkatkan
- 6) Pembelajaran dapat disajikan dimana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan
- 7) Meningkatkan sifat positif peserta didik dan proses belajar menjadi lebih baik
- 8) Memberikan nilai positif bagi pengajar

Dari uraian di atas, maka dapat dijelaskan beberapa manfaat media pembelajaran, yakni:

- 1) Media dapat membangkitkan motivasi belajar
- 2) Media dapat membuat konsep yang abstrak menjadi konkrit, misalnya dalam menjelaskan contoh-contoh yang sesuai dalam kehidupan nyata.
- 3) Media dapat mengatasi batas-batas ruang kelas, batas waktu maupun keterbatasan teknologi.
- 4) Media dapat mengatasi perbedaan pengalaman pribadi siswa. Pengalaman dari setiap siswa memang berbeda-beda, sehingga perlu media yang menjembatani perbedaan pengalaman.

- 5) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan tercapainya tujuan.
- 6) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga peserta didik tidak bosan dan guru sebaiknya menjadi fasilitator.
- 7) Media memberi kesan perhatian individual untuk seluruh anggota kelompok belajar.

c. Jenis-jenis media pembelajaran.

Pada umumnya media pembelajaran dikelompokkan menjadi 3, yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Klasifikasi media menurut Miarso (1984:54) yaitu:

- 1) Media audio visual gerak merupakan media yang lengkap, yaitu menggunakan kemampuan audio visual dan gerak
- 2) Media audio visual diam, merupakan media kedua dari segi kelengkapan kemampuannya karena memiliki semua kemampuan kecuali gerak.
- 3) Media audio semi-gerak memiliki kemampuan menampilkan suara serta gerakan titik secara linear, jadi tidak dapat menampilkan gerakan nyata.
- 4) Media visual gerak memiliki kemampuan seperti pertama kecuali suara.
- 5) Media visual diam mempunyai kemampuan menyampaikan informasi secara visual tetapi tidak dapat menampilkan suara dan gerak
- 6) Media audio adalah media yang hanya memanipulasikan kemampuan-kemampuan suara semata.

- 7) Media cetak merupakan media yang hanya mampu menampilkan informasi berupa huruf-angka dan simbol-simbol verbal tertentu.

Jenis-jenis media pendidikan menurut Rohani (1997:35-98) ada 9 jenis yakni:

- 1) Bagan (chart), yakni sering disebut dengan diagram merupakan suatu lambing (media visual) untuk mengikhtisarkan , membandingkan dan mempertentangkan kenyataan. Karakteristik bagan adalah sederhana, mudah dilihat dan dibaca, tidak terlalu banyak konsep dan kata-kata.
- 2) Grafik, yakni bagan yang berupa garis atau gambar sederhana berupa garis dan bentuk. Macam-macam grafik yakni kurva, tangga, grafik semi-logaritma, grafik batang dan indeks,
- 3) Gambar, yakni media yang mudah dan murah serta besar artinya mempertinggi nilai nilai pengajaran. Yang merupakan media gambar adalah poster, lukisan, gambar yang dipasang.
- 4) Komik, yakni suatu kartun atau gambar yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.
- 5) Karikatur, yakni suatu bentuk gambar yang sifatnya klise, sindiran, kritikan dan lucu. Karikatur merupakan ungkapan perasaan seseorang yang diekspresikan agar diketahui khalayak.
- 6) Overhead projector (proyeksi) , yaitu merupakan media proyeksi visual yang relative sederhana. Fungsi dari proyektod adalah untuk memproyeksi gambar pada transparan.

- 7) Silde, merupakan media yang mirip dengan film-strip, perbedaannya slide dapat diproyeksikan satu persatu.
- 8) Media dengar, yakni dapat berupa radio dan *tape recorder*. Media ini mempunyai ciri-ciri dapat didengar baik individual maupun berkelompok, selain itu relative mahal dibandingkan dengan media terdahulu.
- 9) Media audio visual, atau disingkat AVA adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman, meliputi media yang dapat dilihat, dan didengar. Yang termasuk dalam AVA adalah televisi, dan film.

Dari berbagai kajian diatas, dapat dijelaskan bahwa jenis-jenis media antara lain media visual, misalkan grafis/cetak baik dua dimensi maupun tiga dimensi, seperti buku, komik, karikatur, gambar. media audio misalkan radio, dan media terakhir media audio visual seperti film atau video.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut gafur (suwardi, 2007:81) dalam memilih media pembelajaran perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Tidak ada suatu media yang paling baik untuk semua tujuan pembelajaran
- 2) Dalam menggunakan media harus konsisten dengan tujuan pembelajaran
- 3) Media yang digunakan hendaknya dikenal oleh siswa
- 4) Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan sifat pelajaran
- 5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan dan pola belajar siswa
- 6) Pemilihan media dilakukan secara obyektif, bukan subyektif guru
- 7) Kondisi lingkungan mempunyai pengaruh terhadap penggunaan media.

Sleeman dan cobu, yang dikutip dalam buku karangan Rumampuk (1998:19) menjelaskan ada criteria umum yang dijadikan patokan pemilihan media, yaitu:

- 1) Tujuan instruksional, pemilihan media hendaknya dapat menunjang: tujuan instruksional yang telah disusun

- 2) Validitas, media yang dipilih hendaknya valid/ shahih sehingga dapat digunakan untuk mencapai suatu hasil belajar yang sebaik-baiknya dan efektif
- 3) Kualitas visual, pilih media yang jelas, tepat dan disertai dengan penjelasan yang berarti dan menarik
- 4) Kualitas pendengaran, media rekaman seharusnya sesuai dengan aslinya , suara bersih dan bebas dari gangguan-gangguan.
- 5) Ciri-ciri respons, media yang dipilih supaya dapat memberikan respon
- 6) Program terstruktur.
- 7) Kesesuaian dengan kehendak siswa
- 8) Ketepatan waktu
- 9) Karakter siswa
- 10) Mudah diperbaiki
- 11) Nilai praktis
- 12) Ketersediaan
- 13) Keusangan, pertimbangan apakah media tersebut masih diproduksi atau tidak.

Menurut Romi Satrio Wahono (2006) ada 3 aspek penilaian media pembelajaran yakni:

- 1) Aspek rekayasa lunak, terdiri dari:
 - a) Efektifitas dan efisiensi dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
 - b) Reliable (handal)
 - c) Maintainable (dapat dipelihara/ dikelola)
 - d) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana)
 - e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi atau tool untuk pengembangan
- 2) Aspek desain pembelajaran
 - a) Kejelasan tujuan pembelajaran
 - b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum

- c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
- d) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
- e) Interaktivitas
- f) Pemberian motivasi belajar
- g) Kontekstual dan aktualitas
- h) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- j) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
- k) Permbelian umpan balik terhadap hasil evaluasi
- 3) Aspek komunikasi visual
 - a) Komunikatif: sesuai dengan pesan dan dapat diterima/ sejalan dengan keinginan sasaran
 - b) Kreatif dalam ide sehingga menunjang gagasan baru
 - c) Sederhana tapi memikat
 - d) Audio (narasi , *sound effect, backsound*)
 - e) Visual (*layout design, typography, warna*)
 - f) Media bergerak (animasi, *movie*)
 - g) *Layout interactive*

Berdasarkan Standar penilaian buku oleh pusat perbukuan DepDikNas tahun 2003, bahwa standar penilaian buku atau bahan ajar dari segi materi perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Aspek materi
 - a) Kelengkapan materi
 - b) Keakuratan materi
 - c) Kegiatan yang mendukung materi
 - d) Kemutakhiran materi
 - e) Materi mampu meningkatkan kompetensi siswa
 - f) Materi mengikuti sistematika keilmuan
 - g) Materi mengembangkan keterampilan dan kemampuan berfikir
 - h) Materi merangsang siswa untuk mencari tahu
 - i) Penggunaan notasi maupun simbol
- 2) Aspek penyajian
 - a) Organisasi penyajian umum
 - b) Organisasi penyajian bab-sub bab
 - c) Penyajian mempertimbangkan kebermanfaatan dan kebermanaknaan
 - d) Melibatkan siswa secara aktif
 - e) Mengembangkan proses pembentukan pengetahuan
 - f) Tampilan umum
 - g) Variasi dalam cara penyampaian informasi
 - h) Meningkatkan kualitas pembelajaran
 - i) Anatomi
 - j) Memperhatikan kode etik hak cipta
- 3) Aspek bahasa

- a) Menggunakan bahasa yang baik dan benar
- b) Peristilahan
- c) Kejelasan bahasa
- d) Kesesuaian bahasa

Sedangkan sesuai dengan standar penilaian buku oleh pusat perbukuan DepDikNas tahun 2003, bahwasanya sebuah media pembelajaran yang berbentuk buku mencakup penilaian dari aspek grafika yang terdiri aspek desain kulit, desain isi dan tata bahasa. Sedangkan kriteria dari setiap aspek terdiri dari:

- 1) tata letak : serasi dan menarik minat baca
- 2) tipografi : Sederhana dan mudah dibaca
- 3) ilustrasi : ilustrasi sampul dan isi buku mendukung materi

Berdasarkan uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa kriteria pemilihan media perlu diperhatikan sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan apa yang dikehendaki, yakni tidak semua mata pelajaran dapat menggunakan media pembelajaran yang sama. Pemilihan media sebaiknya disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Media komik dirasa cocok untuk menanamkan nilai karakter kepada siswa, karena dalam alurnya setiap tokoh mempunyai karakter yang dapat dijadikan contoh. Beberapa kriteria dalam menilai media yang baik adalah sebagai berikut:

- 1. Pemilihan media dilakukan secara obyektif, bukan subyektif guru
- 2. Pemilihan media hendaknya dapat menunjang:
- 3. Sesuai tujuan instruksional yang telah disusun
- 4. Media yang dipilih hendaknya valid/ shahih
- 5. Program terstruktur. Efektifitas dan efisiensi dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran

6. Aspek desain pembelajaran
7. Kejelasan tujuan pembelajaran
8. Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
9. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
10. Pemberian motivasi belajar
11. Kreatif dalam ide sehingga menunjang gagasan baru
12. Aspek materi yang lengkap, akurat, mutakhir, mampu meningkatkan kompetensi, mengikuti sistematika keilmuan, mengembangkan keterampilan dan merangsang siswa mencari tahu.
13. Aspek penyajian yakni dirangkai dari bab-sub bab, mempertimbangkan manfaat, melibatkan siswa secara aktif, bervariasi dalam menyampaikan informasi. Serta memperhatikan kode etik pembelajaran.
14. Aspek bahasa yakni menggunakan bahasa yang baik dan benar, terdapat kejelasan bahasa dan istilah, serta menggunakan bahasa yang sesuai EYD/
15. tata letak : serasi dan menarik minat baca
16. tipografi : Sederhana dan mudah dibaca
17. ilustrasi : ilustrasi sampul dan isi buku mendukung

3. Media Komik dalam pembelajaran

a. Komik

Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata "*comic*" yang kurang lebih secara semantik berarti "lucu", "lelucon" atau kata *komikos* dari *komos* 'revel' bahasa Yunani yang muncul sekitar abad ke-16 (Gumelar, 2011 : 2).

Komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai dengan tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Dari definisi itu terlihat jelas bahwa medium komik juga tidak harus selalu berupa buku, bisa jadi secara tradisional seperti batu, kayu, tanah, kanvas, dan bahan-bahan tradisional lainnya, seperti relief berurut yang ada di Borobudur, dan tidak harus diberi *lettering* (Gumelar, 2011 :6).

Berdasarkan jenisnya, komik dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu *comic strips* dan *comic books*. *Comic-strips* atau *strip* merupakan komik bersambung yang dimuat pada surat kabar atau majalah. Adapun *comic-books* adalah kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema cerita, yang di Indonesia disebut komik atau buku komik (Boneff dalam Alex, 2003:137 dalam Ranang,dkk,2010: 8).

Terdapat tiga kelompok jenis komik berdasarkan segmentasi usianya menurut Gumelar (2011 : 54-55), yaitu sebagai berikut :

- 1) *Children story*. Segmen pembaca untuk usia prasekolah, TK, SD dan sederajat, atau untuk kategori semua umur.
- 2) *Teen story*. Segmen pembaca untuk anak-anak remaja, seperti SMP, SMA, mahasiswa dan yang sederajat.
- 3) *Adult story*. Segmen pembaca untuk dewasa

Elemen-elemen desain yang terdapat dalam komik (Gumelar, 2011: 26), antara lain adalah sebagai berikut :

1) *Space*

Komik memerlukan *space* (ruang) seperti kertas, ruang di kanvas, ruang di media digital dan media lainnya bila ada. Ruang (*space*) tertentu dibiarkan kosong dalam suatu panel komik, juga terkadang sengaja dibuat agar pembaca komik merasakan “kelegaan” dalam suatu panel tertentu. Dan juga biasanya memberi ruang sebagai arahan karakter melakukan aksi tertentu.

2) *Image*

Dalam komik, *image* merupakan gambar goresan tangan (*hand drawing* atau *free hand*). *Image* inilah yang membentuk sebagian besar komik.

3) Teks

Teks sebenarnya adalah *image* dari lambang atau simbol dari suara dan angka. Dan simbol ini belum tentu sama antara satu bangsadengan bangsa lainnya, hingga teks ini muncul dalam format teks Jepang, Cina, Arab, Rusia, dan alphabet yang lebih dikenal masyarakat.

4) *Point* dan *Dot* (Titik dan bintik)

Titik (*point*) tidak selalu harus bulat, boleh merupakan kotak kecil, segitiga kecil, ellipse kecil, bentuk bintang yang sangat kecil, dan bentuk-bentuk lainnya dalam ukuran kecil. Tetapi *dot* lebih kebentuk buat kecil (bintik).

5) *Line*/garis

Garis sesungguhnya adalah gabungan dari beberapa *point* atau *dot* yang saling *overlapping* (saling menindih sedikit atau banyak) dan menyambung. *Line* tidak harus lurus.

6) *Shape*

Shape adalah bentuk dalam 2 dimensi ukuran, yaitu X dan Y atau panjang dan lebar. Ada banyak *shape* yang ada misalnya circle, ellipse, rectangle, star, octagon, splat, drips, ornament, zap dingbat, dan bentuk-bentuk shape lainnya.

7) *Form*

Form (wujud) adalah bentuk dalam 3 dimensi ukuran yaitu X, Y dan Z atau panjang, lebar dan tinggi. Terdapat banyak *form* yang ada, mulai dari bentuk tak beraturan, sampai pada bentuk 3D yang tertata rapi.

8) *Tone/ Value (gradient, lighting, dan shading)*

Tone adalah tekanan warna ke arah lebih gelap atau lebih terang. *Tone* ini sebenarnya adalah penambahan warna hitam dan penghilangan warna hitam. *Tone* secara perlahan-lahan terjadi pengurangan dari gelap ke terang disebut juga dengan nama gradasi (*gradient*).

9) *Colour (hue)*

Colour adalah *hue* (warna) yakni nilai panas dingin yang diakibatkan perpaduan warna.

10) *Pattern*

Pola sangat rancu dengan arsir sebab arsiran bila sudah teratur, berulang, dan rapi akan cenderung menjadi pola. Tetapi pola lebih kompleks, sedangkan arsir cenderung lebih sederhana.

11) *Texture*

Texture (tekstur) dalam komik tentu lebih cenderung ke kertasnya, ada kertas yang kasar dan halus sesuai kebutuhan.

12) *Voice, Sound, dan Audio*

Voice cenderung merupakan hasil ucapan atau kata-kata yang dikeluarkan melalui mulut oleh satwa, manusia dan makhluk cerdas lainnya selain manusia, seperti alien cerdas dan monster cerdas. *Sound* cenderung merupakan hasil bunyi apapun dan tidak perlu dikeluarkan melalui mulut, baik manusia, satwa, serangga, gesekan tumbuhan, elektronik, dan lain-lainnya.

13) *Time*

Time dalam komik diwujudkan dalam halaman, halaman 1 adalah halaman awal dari cerita dan berakhir sampai di halaman terakhir. *Time* (waktu) dalam komik juga menyiratkan kapan terjadinya peristiwa tertentu dalam komik tersebut. Di sisi lainnya, *time* adalah berapa lama kita menyelesaikan komik yang kita buat ini.

Salah satu teknik pembuatan komik adalah *Hybrid Technique*. *Hybrid technique* merupakan teknik pembuatan komik dengan menggabungkan cara tradisional dengan cara digital. Secara tradisional, untuk membuatnya memerlukan alat-alat tradisional kemudian menggabungkan dengan teknologi dan alat-alat digital seperti scanner, komputer serta graphic dan *page lay out softwares* (Gumelar, 2011 : 117).

Berdasarkan uraian diatas, dapat diketahui bahwa komik merupakan urutan gambar yang bertujuan menyampaikan pesan tertentu melalui alur cerita dan karakter dari masing-masing tokoh di dalam komik. Sedangkan jenis komik yang cocok digunakan untuk usia SMA/SMK disebut *Teen Story* dalam bentuk *comic books*, karena berisi materi-materi secara keseluruhan.

b. Komik sebagai Media Pembelajaran

Begitu maraknya komik di masyarakat dan begitu tingginya kesukaan terhadap komik, hal tersebut mengilhami untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Kelebihan komik yaitu penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang berisi materi-materi pelajaran. Kecenderungan yang ada siswa tidak menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar atau ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna, dan divisualisasikan dalam bentuk realitas maupun kartun. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Daryanto, 2012: 128).

Nilai edukatif media komik dalam pembelajaran tidak diragukan lagi. Sudjana dan Rivai (2002: 69) menyatakan, media komik dalam proses pembelajaran menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses pembelajaran, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya.

Menurut SCOOT McCLOUD (2008:14) Secara khusus komik sebagai penerapan dari teknologi cetak mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- a. Teks dibaca secara linier
- b. Memberikan komunikasi satu arah yang bersifat pasif.
- c. Berbentuk visual yang statis.

- d. Pengembangannya bergantung pada prinsip-prinsip linguistik dan persepsi visual.
- e. Berpusat pada pembelajaran
- f. Informasi dapat diorganisasikan dan distruktur kembali oleh pemakai.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, dapat diketahui bahwa Kelebihan komik yaitu penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Bentuk komik berupa buku yang bergambar, yang penuh warna, dan divisualisasikan dalam bentuk realitas maupun kartun diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa

4. Mata Pelajaran Dasar Desain

Sesuai kurikulum 2013, Mata pelajaran dasar desain merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari pada siswa kelas X busana butik yang membahas segala seluk beluk terkait desain dan nilai dasar dari desain. Dalam semester genap, terdapat 2 materi yang wajib dikuasai siswa yakni unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain.

a. Pengertian Prinsip-Prinsip Desain

Menurut Sri Widarwati (1993:15) Prinsip-Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga terjadi perpaduan yang memberi efek tertentu. Menurut widjiningsih (1982:6) prinsip desain merupakan suatu hukum

kombinasi yakni bagaimana unsur-unsur tersebut disusun atau dikombinasikan untuk menghasilkan untuk menghasilkan efek tertentu.

Menurut Menurut Ernawati (2008:217) Prinsip desain merupakan prinsip-prinsip yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Untuk dapat menciptakan desain yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain.

b. Macam-Macam prinsip-prinsip desain

Adapun prinsip-prinsip desain menurut Ernawati (2008: 216) terbagi menjadi 6 prinsip, yaitu :

1) Harmoni

Menurut Ernawati (2008:217) Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan. Dalam suatu bentuk, harmoni dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya.

Disain dikatakan serasi apabila perbandingannya baik. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur disain walaupun berbeda tetapi tiap-tiap bagian kelihatan bersatu. Keselarasan dalam unsur disain adalah selaras dalam bentuk, selaras dalam tekstur dan selaras dalam warna (Sri Widarwati 1993 : 3)

2) Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu

diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

3) Balance

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunanyang menarik.

Keseimbangan ada 2 yaitu

- a. Keseimbangan simetris atau formal maksudnya yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung dan abadi.
- b. Keseimbangan asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Objek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya.

4) Irama

Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya. Akan tetapi tidak semua pergerakan akan menimbulkan irama.

Irama dapat diciptakan melalui :

- a) Pengulangan bentuk secara teratur
 - b) Perubahan atau peralihan ukuran
 - c) Melalui pancaran atau radiasi
- 5) Aksen/*center of interest*

Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen :

- a) Apa yang akan di jadikan aksen
 - b) Bagaimana menciptakan aksen
 - c) Berapa banyak aksen yang dibutuhkan
 - d) Dimana aksen ditempatkan
- 6) Unity

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah pisah. Misalnya leher berbentuk bulat diberi krah yang berbentuk bulat pula dan begitu juga sebaliknya.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip desain merupakan suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga terjadi perpaduan yang memberi efek tertentu. Sedangkan prinsip desain terdiri dari 6 , yakni harmoni, proporsi, balance, irama, aksen dan unity.

5. Penelitian Pengembangan

Definisi penelitian dan pengembangan (*research and development*) menurut Borg dan Gall (1983 : 772), adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Sedangkan menurut Sugiyono (2010 : 407),

Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Borg dan Gall (1983 : 773) menyatakan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut fungsi pengembangan, sedangkan tujuan ke dua disebut fungsi validasi.

Langkah-langkah untuk melakukan R & D menurut Borg dan Gall (1983 : 775), yaitu:

- a. *Research and information collection* (penelitian dan pengumpulan data). Pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
- b. *Planning* (perencanaan). Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.
- c. *Develop preliminary form of product* (pengembangan *draft* produk awal). Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi.
- d. *Preliminary field testing* (uji coba lapangan awal). Dilakukan di satu sampai tiga sekolah, menggunakan enam sampai dua belas subyek uji coba (guru). Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket. Pengumpulan data dengan kuesioner dan observasi yang selanjutnya dianalisis.
- e. *Main product revision* (revisi hasil uji coba). Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba berdasarkan masukan dari hasil uji coba awal produk.
- f. *Main field testing* (uji lapangan produk utama). Dilakukan di 5 sampai 15 sekolah dengan 30 sampai 100 subyek. Pengumpulan data efek sebelum dan sesudah implementasi produk menggunakan kelas khusus, yaitu data kuantitatif penampilan subyek uji coba (guru) sebelum dan sesudah menggunakan model yang dicobakan dikumpulkan. Hasil-hasil pengumpulan data dievaluasi dan kalau mungkin dibandingkan dengan kelompok pembanding.
- g. *Operational product revision* (revisi produk). Menyempurnakan produk hasil uji lapangan berdasarkan masukan dan hasil uji lapangan utama.
- h. *Operational field testing* (uji coba lapangan skala luas). Dilakukan di 10 sampai 30 sekolah dengan 40 sampai 200 subyek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan hasilnya dianalisis.

- i. *Final product revision* (revisi produk final). Penyempurnaan didasarkan masukan atau hasil uji coba lapangan dalam skala luas.
- j. *Disemination and implementation*. Diseminasi dan implementasi, yaitu melaporkan produk pada forum-forum profesional di dalam jurnal dan implementasi produk pada praktik pendidikan. Penerbitan produk untuk didistribusikan secara komersial untuk dimanfaatkan oleh publik. Melakukan monitoring terhadap pemanfaatan produk oleh publik untuk memperoleh masukan dalam kerangka mengendalikan kualitas produk.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan judul yang diangkat pada skripsi ini adalah:

1. Skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbentuk Komik untuk Siswa SMA dengan Materi Lingkungan Hidup dan Pembangunan Berkelanjutan*" oleh Heryu Anasti/2011.

Hasil: Ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran geografi menilai sangat baik untuk media pembelajaran berupa komik geografi dengan materi lingkungan hidup dan pembangunan berkelanjutan

2. Tesis yang berjudul "*Keefektifan Media Komik untuk Pendidikan Karakter yang Terintegrasi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah*" oleh Ginung Hendrawati/2011.

Hasil : Secara keseluruhan terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif dan pendidikan karakter, siswa yang belajar menggunakan media komik lebih tinggi dari pada yang belajar dengan buku pelajaran. Selain itu, terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif dan pendidikan karakter pada siswa ekstrovert: siswa yang belajar menggunakan media komik lebih tinggi daripada yang menggunakan buku pelajaran

3. Tesis yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Grafis Komik terhadap Aktivitas Belajar Siswa dan Apresiasi Cerita Rakyat*" oleh Jubaedah/2009.

Hasil: Aktivitas belajar bahasa indonesia siswa yang menggunakan media grafis komik lebih tinggi dibandingkan tanpa media grafis komik dan juga apresiasi cerita rakyat belajar bahasa indonesia siswa yang menggunakan media grafis komik lebih tinggi dibandingkan tanpa media grafis komik.

4. Skripsi yang berjudul *"Pengaruh Media Komik dan Kartun untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-nilai Moral Bidang Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas IV SD di Wilayah Kelurahan Sumber Agung, Jetis, Bantul, TA 1997/1998"* oleh Puji Riyanto/1997.

Hasil : Media komik lebih baik dalam meningkatkan nilai moral siswa.

5. Tesis yang berjudul *"Keefektifan Cerita Bergambar untuk Pendidikan Nilai dan Keterampilan Berbahasa dalam Pelajaran Bahasa Indonesia"* oleh Umi Faizah/ 2009.

Hasil : Pencapaian pendidikan nilai (jujur, sabar, ketaatan beribadah) di kelas yang menggunakan media cerita bergambar lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan cerita bergambar. Kesimpulannya, bahwa penggunaan cerita bergambar efektif untuk pendidikan nilai dan keterampilan berbahasa.

Hasil dari penelitian yang relevan dapat dilihat pada table Tabel 2. Pemetaan Posisi dan Model Penelitian.

Tabel 2. Pemetaan Posisi dan Model Penelitian

Uraian Penelitian		heryu	ginung	jubaidah	puji	umi	Sri
Tujuan Penelitian	▪ Menghasilkan produk	V	V	V	V	V	V
	▪ Mengetahui kelayakan	V	V	V	V	V	V
	▪ Mengetahui pendapat	V	V	V	V	V	V
	▪ Mengetahui peran media	V	V	V	V	V	
Metode penelitian berdasarkan tujuan	▪ Penelitian dasar	V	V	V	V	V	
	▪ R & D	V	V	V	V	V	V
Metode pengumpulan Data	▪ Penelitian Terapan						
	▪ Angket	V	V	V	V	V	V
	▪ Observasi	V	V	V	V	V	V
Teknik Analisis Data	▪ Wawancara		V	V	V	V	V
	▪ Statistik deskriptif	V					V
	▪ Analisis deskriptif		V		V		
	▪ Deskriptif kuantitatif			V		V	
Mata Pelajaran	▪ Analisis kuantitatif						
	▪ Praktek						
	▪ Teori	V	V	V	V	V	
	▪ Pendidikan karakter						V

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, maka penelitian terkait media pembelajaran komik terbukti bermanfaat dan efektif untuk pembelajaran, sehingga perlu dikembangkan pada pembelajaran yang lainnya. Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik untuk menanamkan pendidikan karakter Kolaboratif dan Jejaring pada pelajaran Dasar Desain Siswa Kelas X Busana Butik SMK N 6 Yogyakarta” dilihat dari tujuan penelitian, metode

pengumpulan data, dan teknis analisis data mempunyai perbedaan dengan peneliti yang lainnya. Selain itu, penelitian ini masih original karena berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yakni bukan fokus kepada pembelajaran teori maupun praktik, tetapi kepada pembelajaran karakter yakni kolaboratif dan jejaring yang terintegrasi pada pelajaran dasar desain.

C. Kerangka Berpikir

Nilai karakter “menghayati pentingnya kolaboratif dan jejaring” saat ini wajib ditanamkan kepada siswa kelas X Busana Butik SMK N 6 Yogyakarta, terlebih pada materi materi dasar seperti mata diklat Dasar Desain sebagai bekal keterampilan desain serta perluasan jaringan dan wawasan. Namun berdasarkan wawancara dan observasi terhadap pembelajaran desain kelas X Busana Butik, didapati siswa masih lemah dalam kolaborasi, jarang melakukan diskusi dan berkelompok serta jarang bertukar informasi, ketika proses pembelajaran siswa jarang pula bertukar posisi duduk dan bertukar teman sehingga butuh untuk ditanamkannya kembali nilai-nilai kolaborasi dan jejaring.

Selain itu, ada beberapa kendala yang dihadapi sehubungan dengan penerapan pendidikan karakter pada siswa kelas X pada materi desain, yakni terbatasnya media yang mampu menjadi sarana efektif dalam mengintegrasikan pendidikan karakter pada pembelajaran desain. Sedangkan proses pembelajaran selama ini menggunakan modul, power point, yang disampaikan secara konvensional kepada siswa. Penanaman pendidikan karakter melalui modul atau ceramah dirasa kurang efektif untuk menanamkan nilai kolaboratif dan jejaring.

Komik diharapkan mampu memberikan cerita dengan pengalaman yang berkesan tentang kolaborasi dan jejaring dalam mencari sumber belajar, serta melalui karakter dari masing-masing tokoh, sehingga pada akhirnya nilai-nilai karakter yang ada di dalamnya dapat dihayati oleh siswa. Kelebihan komik tersebut, diharapkan mampu menanamkan nilai pentingnya kolaborasi dan jejaring pada siswa X busana butik dengan efektif, sehingga siswa mampu mencapai kompetensi “menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring dalam pemecahan solusi untuk perkebangan desain.”

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir yang dikemukakan di atas maka timbul pertanyaan penelitian dalam pengembangan media pembelajaran komik untuk kompetensi dasar kolaboratif dan jejaring pada mata pelajaran dasar desain, yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran dasar desain yang mampu menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring?
2. Bagaimana prosedur dalam mengembangkan media komik yang layak digunakan dalam menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring?
3. Bagaimana mengetahui kelayakan media pembelajaran komik untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring?
4. Bagaimana produk hasil pengembangan media pembelajaran untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian pengembangan media komik untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring pada pelajaran dasar desain siswa kelas x busana butik smkn 6 ini merupakan jenis Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan (R&D) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan (Mulyatiningsih,2011:145).

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa komik untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring dalam mata pelajaran dasar desain, dengan materi prinsip-prinsip desain. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan komik prinsip-prinsip desain pada mata pelajaran Dasar Desain siswa kelas X SMK N 6 Yogyakarta. Data yang diperoleh dengan cara memberi angket pada ahli materi, ahli media, serta siswa kelas X program keahlian Busana Butik SMK N 6 Yogyakarta sebagai pengguna media komik untuk pembelajaran.

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R & D) dari model Borg and Gall (1983: 775) dengan modifikasi dari puslitjaknov (2008:11) yang meliputi tahap :

1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan

2. Mengembangkan produk awal
3. Validitas oleh ahli dan revisi
4. Uji coba kelompok kecil
5. Uji lapangan

Berdasarkan prosedur yang telah disebutkan tersebut, tahapan untuk pengembangan media komik adalah sebagai berikut:

1. Analisis produk
 - a. Melakukan pemilihan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada di dalam kurikulum
 - b. Melakukan analisis materi yang nantinya akan dipilih sebagai topik materi di dalam media pembelajaran komik sesuai kompetensi dasar.
 - c. Menentukan nilai yang akan ditanamkan melalui media komik.
 - d. Melakukan analisis tentang posisi penggunaan media dalam pembelajaran
 - e. Perencanaan desain/langkah penelitian
 - a. Mendata kebutuhan dalam pembuatan media komik
 - b. Pemilihan bentuk komik
2. Pengembangan *draft* produk awal

Pengembangan draft produk awal terdiri dari 1) Perencanaan, 2) Pra Produksi, 3) Produksi, 4) Pasca produksi 5) Review Produk

- a. Perencanaan

Perencanaan yang dimaksud bertujuan untuk merencanakan desain/langkah penelitian, mendata kebutuhan pembuatan media komik, serta menentukan melakukan pemilihan bentuk komik yang akan dibuat.

b. Pra Produksi

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan bahan/materi untuk pembuatan komik dilakukan melalui studi literatur.

c. Produksi

Dalam tahapan produksi komik, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Membuat *grand desain* substansi komik
- 2) Merancang susunan komik
- 3) Pembuatan storyboard
- 4) Konsultasi storyboard kepada dosen pembimbing.
- 5) Membuat gambar ilustrasi secara manual
- 6) Men-*scan* hasil gambar
- 7) Melakukan proses colouring dengan program CS.8
- 8) Menuliskan narasi cerita berupa dialog dan keterangan tulisan di dalam kolom balon kata.
- 9) Melakukan penataan gambar yang sudah diwarnai dan diberi narasi.
- 10) Melakukan penyuntingan menggunakan program Adobe Photoshop CS.8
- 11) Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing mengenai komik yang telah dibuat.
- 12) Melakukan editing komik
- 13) Mencetak komik yang telah jadi dan siap direview oleh ahli materi dan ahli media.

d. Pasca Produksi

Kegiatan pasca produksi terdiri dari kegiatan membuat instrument untuk review dan penilaian kualitas komik serta tahap Preview.

e. Review Produk

Tahap Review ialah tahap penyerahan produk kepada Ahli materi dan ahli media dan mendapatkan masukan untuk perbaikan komik.

3. Validasi dan revisi

Melakukan *editing* produk awal setelah *direview* oleh ahli media dan ahli materi

4. Uji Coba Kelompok kecil dan Revisi

Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk memperoleh bukti-bukti empirik tentang kelayakan proses pelaksanaan atau prosedur kerja dari produk.

Tahap dalam uji coba kelompok kecil tersebut yakni:

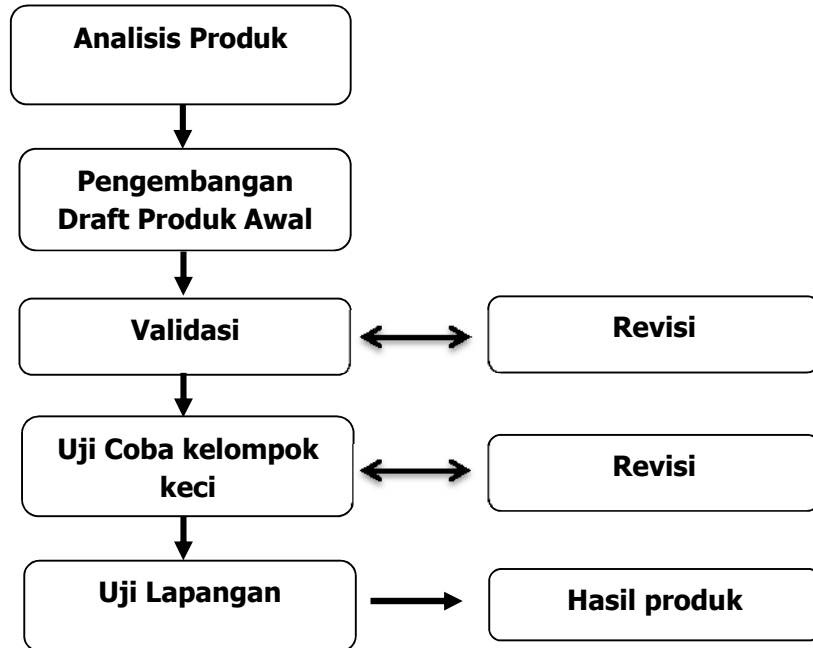
- a. Menunjukkan komik kepada kelompok kecil sebagai subyek uji coba
- b. Melakukan editing sesuai saran dari siswa kelompok kecil

5. Uji Lapangan

- a. Menyiapkan komik yang telah di revisi
- b. Melakukan uji keterbacaan terhadap1 kelas (30 siswa) di kelas X Busana

Butik SMK N 6 Yogyakarta

Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat digambarkan pada gambar 1. Prosedur pengembangan produk yang diadopsi dari Borg & Gall (1989:786)



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Produk diadaptasi dari Borg&Gall (1989:786)

C. Subjek Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah Ahli materi, Ahli media, dan 26 siswa SMK Busana Butik kelas X semester genap yang telah mempelajari prinsip-prinsip desain.

D. Metode dan Alat Pengumpul Data

Teknik pengumpulan data harus memperhatikan jenis data, pemilihan alat pengambilan data, dan metode pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2010:194) teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan wawancara, observasi dan angket.

1. *Interview* (wawancara)

Interview (wawancara) merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual. Wawancara yang dilakukan tidak terstruktur atau terbuka sehingga peneliti belum mengetahui secara pasti data apa saja yang akan diperoleh. Wawancara kepada guru dilakukan guna mengumpulkan data terkait pembelajaran dasar desain di X Busana Butik, sedangkan wawancara terhadap siswa dilakukan guna mengetahui pendapat siswa terkait pembelajaran dasar desain apabila menggunakan media komik.

2. *Observasi* (Pengamatan)

Observasi (Pengamatan) merupakan metode atau cara pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran dasar desain sebelum menggunakan media komik, serta untuk mengetahui respon siswa ketika pengambilan data.

3. *Kuisisioner* (Angket)

Kuisisioner (Angket) merupakan suatu daftar pertanyaan tentang topic tertentu yang diberikan kepada subyek, baik individu maupun kelompok untuk mendapatkan informasi tertentu. Angket yang akan digunakan dalam pengumpulan data ini ialah angket untuk mengetahui kelayakan media dan materi oleh ahli dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan persepsi

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social (Sugiyono, 2010:148). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket kepada ahli media, ahli materi, serta siswa X Busana Butik di SMK N 6 Yogyakarta.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

a) Instrumen Kelayakan Komik

Pengujian kelayakan komik pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media ini menggunakan angket non test dengan skala *Guttman*, yaitu 2 kriteria penilaian ya (layak) dan tidak (tidak layak). Pemilihan dua kriteria ini dilakukan untuk mendapatkan jawaban yang tegas terhadap tingkat kelayakan komik pembelajaran yang dikembangkan, sehingga media yang dibuat benar-benar dapat dipergunakan dalam proses belajar mengajar. Skala *Guttman* dibuat dalam bentuk *checklist*. Jawaban ya (layak) mempunyai nilai satu (1) dan jawaban tidak (tidak layak) mempunyai nilai nol (0). Komik pembelajaran dikatakan memiliki kriteria layak maka akan bernilai 1, sedangkan untuk komik pembelajaran yang memiliki kriteria tidak layak maka bernilai 0.

Adapun kriteria penilaian kelayakan komik edukasi prinsip-prinsip desain dapat dilihat pada table 3. Kriteria penilaian kelayakan komik oleh ahli materi dan ahli media berikut ini :

Tabel 3. Kriteria penilaian kelayakan komik oleh ahli materi dan ahli media

Pernyataan	
Jawaban	Nilai
Layak	1
Tidak layak	0

Sedangkan untuk siswa menggunakan skala likert dengan skala penilaian sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (S), tidak setuju (TS). Adapun kriteria penilaian untuk siswa dapat dilihat dalam table sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Penilaian kelayakan komik oleh siswa

Pernyataan	
Jawaban	Nilai
Sangat Layak (SL)	4
Layak (L)	3
Kurang Layak (KL)	2
Tidak Layak (TL)	1

b) Lembar penilaian produk untuk *reviewer* (ahli materi dan ahli media)

Lembar penilaian produk ini dibuat dengan mengadaptasi dari standar penilaian buku pelajaran yang diterbitkan oleh pusat perbukuan DEPDiknas Tahun 2003. Lembar penilaian untuk ahli materi meliputi 3 aspek, yaitu aspek materi, penyajian materi, dan bahasa. Lembar penilaian untuk ahli media meliputi 4 aspek, yakni aspek desain kulit, desain isi, penyajian media, dan bahasa.

Langkah pertama dalam membuat instrument adalah membuat kisi-kisi. Kisi-kisi instrument yang dapat dilihat dalam tabel 4 dan tabel 5 berikut:

Tabel 5 .Lembar kisi-kisi Penilaian Kelayakan Produk Komik Ahli Materi

Variable Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator	Sub indikator	No. item
Media Komik untuk Menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring	Kelayakan Materi Komik untuk Menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring	Aspek Materi	Kesesuaian uraian materi silabus	1,2,3,4
			Keakuratan materi	5,6
			Materi mengikuti sistematika keilmuan	7,8
			Materi mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir	9,10,11
			Materi merangsang siswa untuk mencari tahu (<i>inquiry</i>)	12,13,14,15,16
			Penggunaan notasi, simbol, dan satuan	17,18
		Aspek Penyajian Materi	Organisasi urutan materi	19,20,21
			Penyajian mempertimbangkan kebermaknaan dan kebermanfaatan	22,23
			Melibatkan siswa secara aktif	24,25
			Variasi dalam cara penyampaian informasi	26,27,28,29,
			Memperhatikan nilai kolaborasi dan jejaring	30,31
		Aspek bahasa	Peristilahan	32,33
			Kesesuaian Bahasa	34,35,36

Tabel 6. Lembar kisi-kisi Penilaian Kelayakan Produk komik Ahli Media

Variable Penelitian	Aspek yang dinilai	indikator	Sub Indikator	No. item
Media Komik untuk Menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring	Kelayakan Media Komik untuk Menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring	Aspek Fungsi dan manfaat	Memperjelas penyajian	1
			Mempermudah Pembelajaran	2,3,4
			Membangkitkan motivasi belajar	5,6
			Menjadikan pembelajaran lebih menarik	7,8
		Aspek desain Kulit	Tata letak	9
			Tipografi	10,11,12
			Ilustrasi	13,14,15,16
		Aspek desain isi	Tata letak	17,18
			Tipografi	24,25
			Ilustrasi	19
		Aspek Penyajian Media	Tampilan Umum	24,25,26,27,28,29
			Variasi dalam cara penyampaian informasi	30,31
			Anatomi buku pelajaran	32,33
		Aspek Bahasa	Bahasa	34
			Kejelasan bahasa	35
			Kesesuaian bahasa	36

- c) Instrumen klarifikasi nilai kolaborasi dan jejaring untuk ahli materi dan guru

Lembar klarifikasi nilai kolaborasi dan jejaring ini merupakan instrumen yang digunakan untuk menilai apakah di dalam komik sudah memuat nilai kolaborasi dan jejaring. Selain itu instrumen ini juga digunakan untuk mengetahui nilai kolaborasi dan jejaring apa saja yang terkandung di dalam komik. Instrumen klarifikasi nilai kolaborasi dan jejaring ini dibuat dengan mengadaptasi prinsip-prinsip dalam berkolaborasi dan jejaring:

Langkah pertama dalam membuat instrument adalah membuat kisi-kisi. Kisi-kisi kompetensi dasar kolaborasi dan jejaring dapat dilihat dalam table sbb:

- d) Lembar penilaian produk untuk guru Dasar Desain

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas komik dari sudut pandang praktisi pembelajaran Dasar Desain di sekolah.. Aspek yang dinilai meliputi aspek materi, penyajian, bahasa, dan tampilan menyeluruh. Lembar penilaian untuk guru dibuat menggunakan skala *Guttman*. Skala ini menyediakan 2 pilihan penilaian, yaitu "ya" dan "tidak".

- e) Lembar penilaian produk untuk siswa

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas komik dari sudut pandang siswa. Aspek yang dinilai meliputi aspek materi, penyajian, bahasa, dan tampilan menyeluruh. Lembar penilaian untuk siswa dibuat menggunakan skala *Linkert*. Skala ini menyediakan 4 pilihan penilaian, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju.

Adapun kisi-kisi untuk lembar penilaian produk bagi siswa yang akan di uji oleh ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Lembar kisi-kisi angket pendapat siswa terkait media komik

Variable Penelitian	Aspek yang dinilai	indikator	Sub Indikator	No. item
Media Komik untuk Menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring	Kelayakan Media Komik untuk Menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring	Aspek Fungsi dan manfaat	Memperjelas penyajian	1
			Mempermudah Pembelajaran	2,3,4
			Membangkitkan motivasi belajar	5,6
			Menjadikan pembelajaran lebih menarik	7,8
		Aspek desain Kulit	Tata letak sampul	9
			Tipografi	10
			Ilustrasi	11
		Aspek desain isi	Tata letak	12
			Tipografi	13
			Ilustrasi	14,15,16,17
		Aspek Penyajian Media	Tampilan Umum	18
			Variasi dalam cara penyampaian informasi	19
			Anatomi buku pelajaran	20
		Aspek Bahas	Bahasa	21
			Kejelasan bahasa	22
			Kesesuaian bahasa	23
		Aspek Pembelajaran	Tujuan pembelajaran jelas	24
			Uraian materi pembelajaran jelas	25,26,27
			Contoh-contoh yang diberikan jelas	28
			Materi merangsang siswa untuk kreatif	29,30

Variable penelitian	Aspek yang dinilai	indikator	Sub Indikator	No. item
			Materi merangsang siswa untuk mencari tahu	31
		Aspek Kolaborasi dan jejaring	Menghormati orang lain	32
			Penghargaan dan integritas (memberikan pengakuan, etos kerja) <i>honor and integrity</i>	33
			Rasa memiliki dan bersekutu (<i>ownership and alighment</i>)	34
			Penuh rasa tanggung jawab.	35
			Hubungan saling percaya	36
			Tanggung jawab individual terhadap tugasnya	37
			Pengkhususan tugas	38
			Adaptasi terhadap kebutuhan-kebutuhan individu	39
			Membina dan mengembangkan sumber daya manusia.	40
			Mengembangkan kemampuan mengorganisir	41
			Aktif membangun dan mengolah hubungan dengan orang lain	42
			Membangun komunikasi dengan orang / organisasi lain	43
			Pentingnya memperluas jaringan	44

Uji coba dalam penelitian dilakukan dengan 2x uji coba, yakni uji coba kelompok kecil dengan jumlah 5 responden. Sedangkan uji coba yang kedua

yakni uji coba lapangan dengan jumlah 26 responden. Instrument yang digunakan adalah angket yang dapat dilihat dalam lampiran V.

F. Validitas dan reliabilitas instrumen

1. Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2008 : 121), instrumen yang valid dan reliable merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variable yang diambil secara tepat. Validitas instrument yang berupa tes harus memenuhi validitas konstruksi dan validitas isi, sedangkan untuk instrument yang non tes digunakan untuk mengukur sikap cukup memenuhi validitas konstruksi (Sugiyono,2008:123).

Validasi instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan validitas konstruk dan isi yang dilakukan secara logis dan teoritis oleh dosen pembimbing dan dosen validator. Hasil validasi berupa instrumen yang siap digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Pengujian validitas ini dilakukan dengan meminta pendapat para ahli (*judgement expert*) untuk menguji apakah instrument yang digunakan dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas isi dan validitas konstruk dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen.

Hasil dari penilaian ahli tersebut kemudian dijadikan acuan untuk menyempurnakan instrument hingga mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk mengetahui media layak atau tidak layak dapat menggunakan rumus korelasi *product moment* :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variable X dan Y

N : jumlah responden

$\sum x$: Jumlah skor butir

$\sum y$: jumlah skor total

$\sum xy$: jumlah perkalian skor butir dan skor total

$\sum x^2$: Jumlah kuadrat skor butir

$\sum y^2$: Jumlah skor total (Sugiyono,2010 : 356)

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2010: 173).

Dalam penelitian ini, untuk menguji instrument digunakan validitas konstruk yaitu dengan meminta pendapat oleh para ahli (Judgment experts) untuk menguji apakah instrument yang digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur berdasarkan teori yang disajikan dikajian teori.

Para ahli akan diminta pendapatnya tentang instrument yang disusun, kemudian memberikan keputusan apakah instrument tersebut dapat digunakan tanpa revisi, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total (Eko Putro Widoyoko, 2012:146). Semua expert menyatakan layak sehingga

angket yang digunakan dinyatakan dapat mengukur kelayakan media pembelajaran komik.

Validasi komik ini menggunakan angket non tes dengan skala Guttman dengan 2 kriteria penilaian "Ya" (layak) dan "Tidak" (tidak layak). Pemilihan dua kriteria ini dilakukan untuk mendapatkan jawaban yang tegas terhadap tingkat kelayakan komik pembelajaran yang dikembangkan, sehingga media yang dibuat benar-benar dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Bila hasil validasi menyatakan bahwa komik tidak valid, maka komik perlu diperbaiki sesuai saran / masukan dari validator sehingga komik menjadi valid.

Semua *expert* menyatakan layak, sehingga berdasarkan analisa instrument dari ketiga *judgement expert* tersebut dapat dinyatakan angket tentang pengembangan media pembelajaran komik ini valid dan layak digunakan untuk menguji kelayakan media pembelajaran komik edukasi prinsip-prinsip desain.

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat ketepatan, ketelitian atau keakuratan sebuah instrument (Hasan, 2002:77). Instrument dikatakan reliable jika mampu menghasilkan ukuran yang relative tetap meskipun dilakukan berulang kali. Reliabilitas instrument merupakan syarat pengujian validitas instrument (sugiyono, 2011:138). Dalam penelitian ini, instrument diuji reliabilitasnya dengan menggunakan reliabilitas konsistensi antar rater.

Reliabilitas konsistensi antar rater adalah prosedur pemberian skor terhadap instrument yang dilakukan oleh beberapa orang rater (saifudin

azwar, 2009:135). Semakin banyak kemiripan hasil penilaian rater satu sama lain, maka koefisiennya semakin tinggi. Reliabilitas konsisten antar rater digunakan untuk menilai skor. Instrumen yang digunakan berbentuk angket dengan cara checklist, dan skor 1 untuk checklist layak kemudian skor 0 untuk checklist tidak layak.

Berdasarkan hasil perhitungan dari beberapa rater, yakni 2 ahli materi diperoleh skor 35,5 dan 2 ahli media diperoleh skor 35 sehingga dapat diartikan media pembelajaran komik sebelum dilakukan untuk pengambilan data uji coba produk telah valid (layak) reliable (andal)

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dimaksud di sini adalah meliputi seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisis, memakai, dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan (Suharsimi Arikunto, 2006 : 244).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dengan persentase. Menurut sugiyono (2010:207) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Metode statistik deskriptif diaplikasikan untuk mendeskripsikan data.

a. Teknis Analisis Data Ahli Materi dan Ahli Media

Menurut Sukardi (2003:85) untuk instrument dalam bentuk non tes kriteria penilaian menggunakan kriteria yang ditetapkan berdasarkan jumlah butir valid dan nilai yang dicapai dari skala nilai yang digunakan. Oleh karena itu kriteria penilaian untuk para ahli dalam penelitian ini disusun dengan cara mengelompokkan skor (interval nilai). Setelah diperoleh hasil pengukuran dari tabulasi skor, maka langkah perhitungannya sebagai berikut :

1. Menentukan jumlah kelas interval, yakni 2
2. Menentukan rentangan skor, yaitu skor maksimum dan skor minimum
3. Menentukan panjang kelas (p), yaitu rentangan skor dibagi jumlah kelas
4. Menyusun kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai terbesar

Dengan demikian dalam penelitian ini untuk mengukur kelayakan komik prinsip-prinsip desain oleh ahli diperlukan skor maksimum yang diperoleh dari perkalian jumlah butir valid dengan nilai tertinggi, sedangkan skor minimum diperoleh dari perkalian jumlah butir valid dengan nilai terendah, maka hasil skor diperoleh dengan menjumlahkan perkalian kategori dengan nilai yang diperoleh. Kemudian untuk menginterpretasikan data kelayakan komik prinsip-prinsip oleh ahli maka hasil skor yang diperoleh yaitu dengan menjumlahkan perkalian kategori dengan nilai yang diperoleh. Berikut ini tabel kriteria kelayakan komik :

Tabel 8. Kriteria kelayakan komik prinsip-prinsip desain untuk ahli.

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Persentase
Layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq S_{max}$	50%-100%
Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+p-1)$	0%

Keterangan :

S : Skor rerata

P : Panjang kelas interval

Smin : Skor terendah

Smax : Skor tertinggi

Tabel 9. Interpretasi kategori penilaian hasil validasi para ahli

Kategori Penilaian	Interpretasi
Layak	Ahli materi, ahli media mengatakan bahwa komik prinsip-prinsip desain layak digunakan dalam proses pembelajaran
Tidak layak	Ahli materi, ahli media mengatakan bahwa komik prinsip-prinsip desain tidak layak digunakan dalam proses pembelajaran

Kelayakan dapat diketahui melalui hasil dari perhitungan rata-rata dan hasil persentase.

b. Teknik Analisis Data Untuk Siswa

Untuk peserta didik, teknik analisis data menggunakan langkah-langkah perhitungan sebagai berikut:

1. Menentukan jumlah kelas interval, yakni 4
2. Menentukan rentang skor, yaitu skor maximum dan skor minimum
3. Menentukan panjang kelas (p) yaitu rentang skor dibagi jumlah kelas
4. Menyusun kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai terbesar

Tabel 10. Kriteria Kelayakan Media Komik untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring

kelas	kategori	Interval nilai
4	Sangat Layak (SL)	$(S_{min}+3P) \leq S \leq S_{mak}$
3	Layak (L)	$(S_{min}+2P) \leq S \leq (S_{min}+3P-1)$
2	Kurang Layak (KL)	$(S_{min}+P) \leq S \leq (S_{min}+2P-1)$
1	Tidak Layak (TL)	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$

(Diadaptasi dari tesis widiastuti hal.126)

Keterangan:

S = skor rerata

P = Panjang kelas interval

S_{min} = Skor terendah

S_{max} = Skor tertinggi

Tabel 11. Interpretasi kategori penilaian hasil untuk siswa

Kategori Penilaian	Interpretasi
Sangat Layak (SL)	Siswa sangat memahami materi dan sangat tertarik dengan tampilan media komik, siswa sangat dapat menghayati karakter kolaborasi dan jejaring
Layak (L)	Siswa memahami materi dan sangat tertarik dengan tampilan media komik, siswa dapat menghayati karakter kolaborasi dan jejaring
Kurang Layak (KL)	Siswa kurang memahami materi dan sangat tertarik dengan tampilan media komik, siswa kurang dapat menghayati karakter kolaborasi dan jejaring
Tidak Layak (TL)	Siswa tidak memahami materi dan sangat tertarik dengan tampilan media komik, siswa kurang tidak dapat menghayati karakter kolaborasi dan jejaring

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Uji Coba

Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta diklat terutama untuk bekerja pada bidang tertentu, sehingga menuntut siswa untuk kompeten di bidangnya. Seperti halnya bidang keahlian busana butik. Bidang keahlian busana butik adalah salah satu program keahlian yang ada di SMK N 6 yang membekali peserta didik dengan keterampilan , pengetahuan dan sikap. Salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh siswa adalah dasar desain. Proses pembelajaran tentunya membutuhkan media pembelajaran agar berjalan lancar dan menarik.

Adanya penyediaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa mampu membuat siswa lebih mudah memahami materi. Komik sebagai media yang menampilkan gambar-gambar dalam penyampaian materi bahkan dapat membuat siswa mampu menyimpan pemahaman itu dalam jangka waktu yang lama.

Komik merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi prinsip-prinsip desain yang diintegrasikan dengan nilai pentingnya kolaborasi dan jejaring sesuai kompetensi dasar pada silabus Dasar Desain SMK N 6 Yogyakarta.

Definisi nilai kolaborasi adalah proses yang mendasar dari bentuk kerjasama yang melahirkan kepercayaan integritas, dan terobosan melalui pencapaian

konsesus, kepemilikan dan keterpaduan pada semua aspek organisasi. Sedangkan jejaring adalah proses aktif membangun dan mengolah hubungan hubungan pengintegrasian kemampuan-kemampuan terpilih, bakat-bakat, hubungan dan partner dengan cara mengembangkan kemitraan yang kreatif dan strategis bagi peningkatan kinerja berkelompok dalam berkomunikasi.

Namun berdasarkan wawancara dan observasi terhadap pembelajaran dasar desain kelas X Busana Butik, didapati siswa masih lemah dalam kolaborasi, jarang melakukan diskusi dan berkelompok serta jarang bertukar informasi, ketika proses pembelajaran siswa jarang pula bertukar posisi duduk dan bertukar teman sehingga jarang berkomunikasi dengan siswa lain, butuh untuk ditanamkannya kembali nilai-nilai kolaborasi dan jejaring.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan (R&D) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan . Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa komik untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring dalam mata pelajaran dasar desain, dengan materi prinsip-prinsip desain. Sedangkan Proses penyusunan komik materi prinsip-prinsip desain dengan judul "Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain " dilaksanakan pada bulan Februari - Maret 2014 , kemudian pelaksanaan uji kualitas komik dilaksanakan bulan Maret 2014 di SMK N 6 Yogyakarta.

B. Kajian Produk

1. Pengembangan Media Komik Untuk Menanamkan pendidikan karakter kolaborasi Dan Jejaring Pada Pelajaran Dasar Desain Siswa Kelas X Busana Butik Smk N 6 Yogyakarta

Pengembangan media komik untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring pada pelajaran dasar desain dilakukan melalui beberapa tahap, adapun tahap-tahap pengembangannya dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. Analisis produk

Analisisi produk merupakan tahap awal dalam mengembangkan media pembelajaran komik untuk kompetensi dasar kolaborasi dan jejaring pada mata pelajaran dasar desain. Analisis produk dilakukan dengan mengkaji kurikulum dan silabus yang digunakan di SMK N 6 Yogyakarta, sehingga media yang dikembangkan berada pada koridor kurikulum, tidak keluar dari tujuan pembelajaran selanjutnya mengkaji teori-teori serta hasil penelitian yang relevan. Selain itu analisis produk juga dilakukan dengan wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran dasar desain dan beberapa siswa dengan observasi pelaksanaan pembelajaran dasar desain di SMK N 6 Yogyakarta untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

Hasil kajian kurikulum dan silabus digunakan untuk mengetahui tujuan pembelajaran dan fokus materi pada media yang dikembangkan. Berdasarkan wawancara dengan guru bidang studi dasar desain di SMK N 6 Yogyakarta ada

beberapa kompetensi yang harus dipelajari oleh siswa pada kurikulum 2013, yakni termasuk di dalamnya kompetensi dasar menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring pada pembelajaran desain. Menurut guru bidang studi dasar desain, siswa masih mengalami kendala terkait pemahaman bagaimana cara berkolaborasi dan jejaring selama mata pelajaran dasar desain, sedangkan media yang digunakan untuk menanamkan nilai karakter kolaborasi dan jejaring masih terbatas. Kegiatan observasi dilakukan pada proses pembelajaran dasar desain sebelum ada media pembelajaran komik. Hasil observasinya siswa lebih cenderung bekerja secara individual, dan siswa jarang berdiskusi dengan siswa lainnya terkait materi. Pembelajaran klasikal dengan mendengarkan guru mengajar di depan kelas membuat siswa lebih cenderung pasif sehingga jarang mengemukakan pendapatnya dalam proses belajar mengajar, sedangkan saat ini siswa dituntut lebih aktif dan guru berperan sebagai fasilitator.

Keaktifan siswa dalam berkolaborasi dan jejaring merupakan bagian dari penanaman nilai melalui materi pembelajaran merupakan salah satu bentuk implementasi pendidikan karakter. Implementasi pendidikan karakter dalam dunia pendidikan, tidak dimasukkan sebagai pokok bahasan tersendiri, tetapi terintegrasi dalam mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya sekolah. Itulah mengapa, dalam proses pembelajaran dasar desain seharusnya siswa aktif berkolaborasi dan jejaring.

Komik dipilih sebagai media untuk menanamkan nilai kolaborasi dan jejaring karena kelebihan. Komik sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan

dalam proses pembelajaran, yakni meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasi

Adapun dalam skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Komik Untuk Menanamkan pendidikan karakter kolaborasi Dan Jejaring Pada Pelajaran Dasar Desain Siswa Kelas X Busana Butik Smkn 6 Yogyakarta." diketahui bahwa komik mampu meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar, serta mampu menanamkan nilai-nilai karakter peduli lingkungan pada siswa SMK kelas X.

b. Mengembangkan Draft Produk Awal

Mengembangkan produk awal merupakan proses pembuatan media pembelajaran komik. Adapun proses pembuatan media pembelajaran komik untuk kompetensi dasar kolaborasi dan jejaring pada mata pelajaran dasar desain ini dibagi menjadi 4 tahap, yakni 1) Perencanaan, 2) Pra Produksi, 3) Produksi, 4) Pasca produksi 5) Review Produk

1) Perencanaan

Perencanaan yang dimaksud bertujuan untuk merencanakan desain/langkah penelitian, mendata kebutuhan pembuatan media komik, serta menentukan melakukan pemilihan bentuk komik yang akan dibuat.

Dari hasil perencanaan yang dilakukan, maka desain/langkah penelitian yang dilakukan adalah mengacu pada jenis penelitian R & D model Borg and Gall, dengan mengadopsi tim puslitjaknov. Adapun angkan penelitian yang telah direncanakan meliputi : analisis kebutuhan pengembangan produk, observasi lokasi yang diangkat dalam penelitian, study literature untuk mendapatkan

materi yang akan diangkat dalam komik, perencanaan pembuatan komik, perencanaan uji kualitas komik, serta teknik analisis data yang digunakan.

Kebutuhan yang telah di data untuk pembuatan komik antara lain meliputi kebutuhan terkait penguasaan program yang ada di dalam computer, yakni kemampuan menguasai program *Adobe Photoshop CS.8*. Selain itu, kebutuhan lain yang diperlukan dalam pembuatan komik adalah kemampuan untuk membuat ilustrasi berdasarkan narasi cerita (*storyboard*) yang telah disusun.

Hasil perencanaan lain yang telah dilakukan adalah mengenai pemilihan bentuk komik. Dari hasil perencanaan yang telah dilakukan, maka bentuk komik yang dipilih adalah *Comic Books* dalam bentuk cetak. Pertimbangannya dalam pemilihan bentuk komik adalah:

- a) Komik cetak lebih mudah dibaca
- b) Komik cetak dapat digunakan tanpa bantuan alat lain seperti computer, sehingga baik siswa yang memiliki computer maupun yang belum memiliki tetap dapat membaca.
- c) Komik cetak lebih fleksibel dan mudah dibawa kemana-mana

2) Pra produksi

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan bahan/materi untuk pembuatan komik dilakukan melalui studi literatur.

Studi literature untuk menemukan referensi pembuatan komik dilakukan dengan mempelajari buku-buku, artikel dan jurnal tentang dasar-dasar desain

serta kolaborasi dan jejaring. Adapun hasil dari studi literature, dapat disimpulkan bahwa nilai kolaborasi dan jejaring memuat 13 poin indikator, yakni:

- a) Menghormati orang lain
- b) Penghargaan dan integritas (memberikan pengakuan, etos kerja) *honor and integri*
- c) Rasa memiliki dan bersekutu (*ownership and alighment*)
- d) Penuh rasa tanggung jawab.
- e) Hubungan saling percaya
- f) Tanggung jawab individual terhadap tugasnya
- g) Pengkhususan tugas
- h) Adaptasi terhadap kebutuhan-kebutuhan individu
- i) Membina dan mengembangkan sumber daya manusia
- j) Mengembangkan kemampuan mengorganisir
- k) Aktif membangun dan mengolah hubungan dengan orang lain
- l) Membangun komunikasi dengan orang / organisasi lain
- m) Pentingnya memperluas jaringan

3) Produksi

Dalam tahapan produksi komik, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Membuat *grand* desain substansi komik

Grand desain substansi komik dibuat setelah mendapatkan data dari hasil telaah pustaka. Berikut merupakan grand desain substansi komik yang telah dirancang:

Tabel 12. *Grand* Desain substansi komik

Bagian	Materi yang ingin disampaikan	Cara menanamkan nilai kolaborasi dan jejaring
Bagian 1	Pembukaan dan Pengenalan Tokoh	Menampilkan narasi pembagian kelompok dalam belajar
		Menampilkan narasi tentang pembagian tugas dalam kelompok belajar
		Menampilkan narasi untuk belajar menghargai dan menghormati orang lain dengan menghargai siapapun kelompok belajar kita
		Menampilkan deskripsi untuk mencari sumber belajar dari mana saja.
Bagian 2	Tujuan	Menampilkan narasi saling bertukar pendapat tujuan mempelajari prinsip desain
	Pengertian umum prinsip-prinsip desain.	Menampilkan narasi saling mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok terkait definisi prinsip desain
	Macam-Macam prinsip desain	Menampilkan narasi tentang pentingnya mencari sumber belajar tidak hanya dari buku, agar siswa paham mengapa harus mencari jejaring dalam belajar
	Harmoni	Menampilkan pengertian harmoni dalam prinsip desain beserta contoh
	Proporsi	Menampilkan narasi mengenai proporsi dalam prinsip desain beserta contoh
	Balance	Menampilkan pengertian balance dalam prinsip desain beserta contoh Menampilkan partisipasi untuk memberi contoh
	Irama	Menampilkan pengertian irama dalam prinsip desain beserta contoh
	Aksen	Menampilkan pengertian aksen dalam prinsip desain beserta contoh Menampilkan contoh memperluas jaringan dengan pengusaha
	Unity	Menampilkan pengertian unity dalam prinsip desain beserta contoh
Bagian 3 (Penutup)	jejaring	Menampilkan narasi menyambung ikatan jaringan
		Menampilkan narasi untuk bertukar informasi yang sudah diketahui dengan sesama teman kelas
		Memberikan tanggapan dan apresiasi atas komunikasi (jaringan) yang disampaikan oleh siswa di depan kelas.

b) Merancang susunan komik

Adapun susunan komik yang telah dirancang meliputi bagian bagian antara lain sebagai berikut :

- i) Cover depan/ halaman sampul depan. Cover depan merupakan halaman sampul yang berisi judul dan gambar yang mewakili isi komik keseluruhan. Cover depan dalam komik ini berisi gambar 3 tokoh utama yakni selly, rendi dan zudha yang menjadi satu kelompok kolaborasi dalam belajar. Adapun judul yang dipilih disesuaikan dengan materi prinsip-prinsip desain, yakni “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain”
- ii) Kata pengantar. Halaman kata pengantar berisi ucapan rasa syukur kepada Allah SWT, ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam pembuatan komik, harapan penulis dan doa.

Selain itu, identitas penulis dan *artist* , serta sumber-sumber materi juga di cantumkan di kata pengantar.
- iii) Daftar isi. Berisi list bagian-bagian yang ada dalam komik.
- iv) Isi cerita. Pada bagian ini terdiri dari 10 bagian, yaitu tujuan mempelajari prinsip-prinsip desain, pengertian prinsip-prinsip desain, prinsip harmoni, proporsi, balance, irama, aksen, unity, dan tampilan jejaring.
- v) Halaman sampul belakang. Halaman ini berisi gambar 3 tokoh yang dibuat dalam versi kecil.

c) Pembuatan storyboard

Pembuatan storyboard dilakukan pada bulan januari 2014. Pembuatan storyboard bersumber dari studi literatur. Storyboard dibuat untuk menggambarkan alur cerita dari awal hingga akhir.

d) Konsultasi storyboard kepada dosen pembimbing.

Konsultasi ini dilakukan pada akhir bulan januari 2014. Hasil dari konsultasi yaitu mendapat masukan untuk memperbaiki storyboard dan membuat percakapan pada alur cerita lebih interaktif.

e) Membuat gambar ilustrasi secara manual

Tahapan pembuatan gambar secara manual dilakukan oleh ilustrator dari akhir bulan januari – maret 2014. Gambar manual tersebut dibuat per *chapter* sehingga setiap *chapter* dapat dikonsultasikan sebelum dilanjutkan ke chapter berikutnya

f) Men-*scan* hasil gambar

Gambar manual yang telah selesai di *inking* (ditebalkan dengan pena) kemudian di-*scan*, sehingga diperoleh *softcopy* gambar-gambar yang selanjutnya dapat diolah lebih lanjut menggunakan computer. Proses ini dilakukan antara februari-maret 2014. Setelah diperoleh *softcopy* gambar, kemudian dilakukan tahapan colouring gambar. *Scanning* dilakukan menggunakan mesin scan.

g) Melakukan proses colouring

Proses coloring menggunakan program adobe photoshop CS.8. proses colouring dilakukan dari bulan februari-maret 2014. Jumlah gambar yang

diwarnai kurang lebih 45 halaman gambar, dengan rata-rata 5 adegan/panel dalam setiap halaman.

h) Menuliskan narasi cerita berupa dialog dan keterangan tulisan di dalam kolom balon kata.

Narasi cerita berupa dialog dan keterangan tulisan lain yang dimasukkan ke dalam balon kata sesuai storyboard yang telah dibuat. Selain itu, komik juga dilengkapi dengan halaman pada setiap bawah panel. Setelah selesai dituliskan narasi, format file photoshop juga disimpan ke dalam bentuk JPEG agar dapat di atur susunannya.

i) Melakukan penataan gambar yang sudah diwarnai dan diberi narasi.

Penataan gambar dilakukan setelah gambar diubah ke dalam bentuk JPEG. Penataan dilakukan dengan memperhatikan sisi keserasian, keseimbangan dan estetika. Penataan dilakukan dari halaman awal hingga halaman terakhir.

j) Melakukan penyuntingan menggunakan program Adobe Photoshop CS.8

Setelah dilakukan penataan kemudian dilakukan penyuntingan (editing) untuk menambahkan bagian-bagaian yang kurang atay mengedit bagian yang salah. Penyuntingan dilakukan pada bulan maret 2014.

k) Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing mengenai komik yang telah dibuat.

Konsultasi dilakukan untuk meminta masukan dari dosen untuk perbaikan komik sebelum direview oleh ahli. Konsultasi dilakukan pada bulan juni 2014.

l) Melakukan editing komik

Setelah mendapatkan masukan dari dosen pembimbing, dilakukanlah perbaikan komik yakni pada bagian sampul yang perlu ditambahkan logo dan nama formal. Editing dilakukan untuk memperbaiki komik sehingga didapatkan komik yang lebih baik dari sebelumnya.

m) Mencetak komik yang telah jadi dan siap direview oleh ahli materi dan ahli media.

Pencetakan komik dilakukan di tempat percetakan dengan standar gambar tipe CMYK. Pencetakan komik ini dilakukan pada bulan maret 2014.

4) Pasca produksi

a) Membuat instrument untuk review dan penilaian kualitas komik

Instrument yang dibuat terdiri dari instrument penilaian untuk ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Instrument untuk ahli materi terdiri dari instrument penilaian produk komik dan instrument klarifikasi nilai kolaboratif dan jejaring. Instrument ahli media meliputi instrument penilaian produk komik ditinjau dari aspek media pembelajaran. Instrument untuk guru dan siswa meliputi instrument penilaian produk secara keseluruhan baik dari segi media, penilaian produk, serta instrument klarifikasi nilai. Pembuatan instrument dilakukan pada bulan maret 2014.

b) Preview

Preview yang dimaksud yakni para ahli melihat instrument apakah telah sesuai dengan kisi-kisi yang diberikan ataukah belum.

5) Review Produk

Review produk dilakukan oleh 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Ahli materi terdiri dari pakar pendidikan busana dan ahli materi desain yaitu Dosen. Dalam pelaksanaan review masing-masing ahli diberikan satu paket instrument. Untuk ahli materi, instrument yang diberikan meliputi: kisi-kisi instrument, lembar penilaian 3 aspek (Aspek materi, aspek penyajian materi dan aspek bahasa). Lembar instrument klarifikasi nilai kolaborasi dan jejaring, serta instrument angket siswa.

Sedangkan untuk ahli media instrument yang diberikan berupa instrument penilaian media dari segi desain kulit, aspek desain isi, aspek penyajian media dan aspek bahasa, serta lembar instrument angket siswa.

c. Hasil Validasi ahli materi

1) Penilaian ahli materi

Table hasil review ahli materi bisa dilihat pada lampiran 2.1 dari hasil review ahli materi dilihat dari instrument penilaian materi, maka media komik sudah memenuhi kriteria dari aspek materi, penyajian materi, maupun aspek bahasa setelah melalui revisi. "Komik edukasi prinsip-prinsip desain" dari aspek materi sudah memenuhi kriteria: Kesesuaian uraian materi silabus, Keakuratan materi, Materi mengikuti sistematika keilmuan, Materi mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir, Materi merangsang siswa untuk mencari tahu (*inquiry*), Penggunaan notasi, simbol, dan satuan.

Adapun revisi dari 2 ahli materi yaitu:

- a) Ahli materi I: komik perlu ditambahi adegan atau alur cerita jejaring dengan menyampaikan informasi kepada teman-teman sekelas, hingga teman-teman sekelas memberikan apresiasi terhadap informasi yang disampaikan oleh tokoh utama
- b) Ahli materi II: komik perlu ditambahi contoh konkrit pada setiap penerapan prinsip desain, beberapa balon kata perlu diperbaiki susunannya, beberapa adegan perlu dikurangi agar lebih fokus pada materi.

Beberapa revisi tersebut kemudian ditindak lanjuti sesuai dengan saran dari para ahli materi hingga materi pada media pembelajaran “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain” dinyatakan layak dan dapat digunakan untuk uji lapangan.

Dari indikator kesesuaian materi silabus, materi yang disajikan telah mencakup materi pokok prinsip-prinsip desain, Materi yang disajikan mencakup kompetensi dasar menghayati kolaborasi dan jejaring , materi yang mencakup tujuan mempelajari prinsip-prinsip desain, serta materi mampu mengkomunikasikan pikiran secara lisan dan tertulis. Aplikasi materi yang ada di dalam komik kontekstual dengan kehidupan nyata sekaligus memberikan contoh objek dalam prinsip-prinsip desain. Materi pada komik ini telah mengikuti sistematika keilmuan, yakni disajikan dari yang sederhana ke yang sulit, dan menekankan pada pengalaman langsung. Materi pada “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain” dinilai mampu membuat siswa menghayati cara mengambil keputusan, mengembangkan kemampuan problem solving, serta

mengembangkan kreativitas. Materi yang disajikan pun dinilai dapat membuat siswa mampu merumuskan masalah, melakukan observasi dan evaborasi, menjadikan siswa melakukan pengamatan, merangsang siswa untuk mendokumentasikan hasil observasi dan mengkomunikasikan hasil karya. Tetapi ahli materi II menilai bahwa komik belum mampu membuat siswa terangsang melakukan evaborasi dan observasi. Notasi, simbol, dan satuan yang terdapat dalam materi juga sudah sesuai dengan acuan Sistem Internasional (SI). Kemudian notasi, simbol, dan satuan dalam materi yang tidak menggunakan aturan Sistem Internasional (SI) juga selalu diberi penjelasan.

Dari aspek penyajian materi, media “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain” sudah memenuhi kriteria organisasi urutan materi, penyajian mempertimbangkan kebermanfaatan dan kebermanfaatan, melibatkan peserta aktif, variasi dalam cara menyampaikan informasi serta memperhatikan nilai kolaborasi dan jejaring.

Dalam indikator penyajian materi, materi komik ini sudah disajikan sistematis dan logis, sederhana dan jelas, runtut, Penyajian materi komik sudah mempertimbangkan kebermanfaatan dan kebermanfaatan. Penyajian materi komik sudah mengaitkan satu konsep dengan konsep lainnya dalam menjelaskan prinsip-prinsip desain serta mengaitkan suatu konsep dengan kehidupan nyata siswa. Komik ini menarik minat baca siswa dan memfasilitasi siswa untuk mencari tahu informasi secara mandiri. “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain” mengembangkan berbagai cara menyajikan gambar nyata dan ilustrasi.

Informasi di dalamnya jelas, akurat, dan menambah pemahaman konsep. Materi komik sudah sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasannya. "Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain" memperhatikan nilai pentingnya berkolaborasi dan jejaring dalam pembelajaran yang disajikan dalam alur cerita.

Kemudian dilihat dari aspek bahasa, media komik ini sudah memenuhi kriteria peristilahan, dan kesesuaian bahasa. Secara peristilahan, komik ini menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasan serta terdapat penjelasan untuk peristilahan yang sulit. Dari kriteria kesesuaian bahasa, struktur kalimat sesuai dengan tingkat penguasaan kognitif siswa. Bahasa komik mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis siswa.

Kelayakan media pembelajaran "Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain" dari ahli materi diukur menggunakan angket non tes yang terdiri dari 36 butir pertanyaan dengan jumlah responden 2 orang ahli materi, maka skor minimum $0 \times 36 = 0$ dan skor maximum $1 \times 36 = 36$, dengan persentase $0 = 0\%$ dan $1 = 100\%$. Jumlah kelas 2 panjang interval 17, Apabila jumlah jawaban Ya $18 \leq S \leq 36$ atau persentase 52,7%-100% maka penilaian dikatakan "LAYAK", sedang jika jumlah Ya $0 \leq S \leq 17$ atau persentase 0%-50%, maka penilaian dikatakan "TIDAK LAYAK". sehingga dapat dikategorikan yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 13. Kriteria Kelayakan Media ditinjau dari Ahli Materi

No	Kategori Penilaian	Interval nilai	Nilai (S)	Persentase
1	LAYAK	$18 \leq S \leq 36$	35,5	98,6%
2	TIDAK LAYAK	$0 \leq S \leq 17$	0,5	0%

Berdasarkan validasi materi dari 2 ahli materi diperoleh skor keseluruhan responden. Dilihat pada kategori kelayakan media pembelajaran “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain” ditinjau dari hasil validasi ahli materi didapatkan persentase kelayakan (S) sebesar 98,6 %, sehingga dapat dikategorikan **LAYAK**.

2) Hasil Penilaian Klarifikasi Nilai Kolaborasi dan Jejaring

Tabel penilaian klarifikasi nilai kolaborasi dan jejaring oleh ahli materi bisa dilihat pada lampiran 2.2. Dilihat dari instrument klarifikasi nilai kolaborasi dan jejaring yang ada dalam komik, maka komik “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain” sudah memuat 13 poin yang menjadi indikator nilai kolaborasi dan jejaring, yakni:

- n) Menghormati orang lain
- o) Penghargaan dan integritas (memberikan pengakuan, etos kerja) *honor and integrity*
- p) Rasa memiliki dan bersekutu (*ownership and alighment*)
- q) Penuh rasa tanggung jawab.
- r) Hubungan saling percaya
- s) Tanggung jawab individual terhadap tugasnya

- t) Pengkhususan tugas
- u) Adaptasi terhadap kebutuhan-kebutuhan individu
- v) Membina dan mengembangkan sumber daya manusia
- w) Mengembangkan kemampuan mengorganisir
- x) Aktif membangun dan mengolah hubungan dengan orang lain
- y) Membangun komunikasi dengan orang / organisasi lain
- z) Pentingnya memperluas jaringan

Ahli materi menilai bahwa prinsip pertama terdapat di komik halaman 6, dan halaman 13, prinsip kedua terdapat pada halaman 30 dan halaman 36, prinsip ketiga terdapat pada halaman 8, 10, 12, prinsip keempat penuh rasa tanggung jawab terdapat pada halaman 10, 14, 33, prinsip kelima hubungan saling percaya terdapat pada halaman 15 dan halaman 34, prinsip keenam terdapat pada halaman 10 dan halaman 34, prinsip ketujuh yakni pengkhususan tugas terdapat pada halaman 33, prinsip kedelapan terdapat dalam halaman 13, dan halaman 31, prinsip kesembilan terdapat pada halaman 7, prinsip kesepuluh terdapat pada halaman 5, halaman 6, halaman 7, dan halaman 8, prinsip kesebelas yakni aktif membangun dan membina hubungan dengan orang lain terdapat pada halaman 13, halaman 24, halaman 29, halaman 31, dan halaman 32, prinsip ke duabelas terdapat pada halaman 13, halaman 29 dan halaman 35, dan terakhir prinsip ke tigabelas terdapat pada halaman 32, dan halaman 34.

d. Hasil validasi ahli media

Tabel hasil review ahli media bisa dilihat pada Lampiran 2.3. Dari hasil review media, maka penilaian media komik telah memenuhi kriteria dari aspek fungsi dan manfaat, aspek desain kulit, aspek desain isi, aspek penyajian media dan aspek bahasa setelah melalui proses revisi. Adapun revisi dari 2 ahli materi yaitu:

- c. Ahli materi I: Tata bahasa diperbaiki sehingga lebih formal dan sesuai EYD, istilah-istilah diperbaiki agar sesuai kaidah bahasa busana, ukuran komik diperbesar.
- d. Ahli materi II: Ekspresi dari tokoh diperbaiki sehingga menampilkan adegan sopan, Bahasa diperbaiki sehingga lebih formal dan sesuai EYD.

Beberapa revisi tersebut kemudian ditindak lanjuti sesuai dengan saran dari para ahli media hingga media pada media pembelajaran "Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain" dinyatakan layak dan dapat digunakan untuk uji lapangan.

Dari aspek fungsi dan manfaat, komik sudah memenuhi kriteria memperjelas penyajian, mempermudah pembelajaran membangkitkan motivasi belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih menarik. Dari aspek desain kulit, "Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain" dinilai telah memenuhi kriteria tata letak, tipografi dan ilustrasi. Hanya saja Ahli media II menilai komik ini secara tata letak desain kulit belum sesuai dengan isi. Namun peneliti menilai bahwa desain kulit telah sesuai dengan isi komik dikarenakan telah menampilkan 3 tokoh utama pada komik sebagai ilustrasi. Dilihat dari aspek desain isi, komik ini telah memenuhi kriteria

tata letak, tipografi dan ilustrasi. Dari aspek penyajian media, komik “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain” telah memenuhi kriteria tampilan umum yakni gambar ilustrasi sesuai dengan konsepnya, gambar nyata sesuai dengan konsep, judul dan keterangan gambar sesuai dengan gambarnya, gambar disajikan dengan jelas dan menarik, terdapat variasi dalam penyampaian informasi, serta punya anatomi buku yang baik. Dilihat dari aspek bahasa, komik ini dinilai telah memenuhi tata bahasa yang baik, kejelasan bahasa, dan kesesuaian bahasa yang komunikatif.

Kelayakan media pembelajaran “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain” dari ahli media diukur menggunakan angket non tes yang terdiri dari 36 butir pertanyaan dengan jumlah responden 2 orang ahli media, maka skor minimum $0 \times 36 = 0$ dan skor maximum $1 \times 36 = 36$, dengan persentase $0 = 0\%$ dan $1 = 100\%$. Jumlah kelas 2 panjang interval 17, Apabila jumlah jawaban Ya $18 \leq S \leq 36$ atau persentase $52,7\%-100\%$ maka penilaian dikatakan “LAYAK”, sedang jika jumlah Ya $0 \leq S \leq 17$ atau persentase $0\%-50\%$, maka penilaian dikatakan “TIDAK LAYAK”. sehingga dapat dikategorikan yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 14. Kriteria Kelayakan Media ditinjau dari Ahli Media

No	Kategori Penilaian	Interval nilai	Nilai (S)	Hasil Persentase
1	LAYAK	$18 \leq S \leq 36$	35	97,2 %
2	TIDAK LAYAK	$0 \leq S \leq 17$	1	0%

Berdasarkan validasi media dari 2 ahli media diperoleh skor keseluruhan responden. Dilihat pada kategori kelayakan media pembelajaran “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain” ditinjau dari hasil validasi ahli media didapatkan persentase kelayakan 97,2% sehingga dapat dikategorikan **LAYAK**.

e. Uji Coba kelompok Kecil

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan media, tahap selanjutnya adalah media diujikan pada kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil media pembelajaran “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain” dilakukan pada siswa berjumlah 5 siswa kelas X di SMK N 6 Yogyakarta dengan 44 butir pertanyaan, maka maka skor minimum $1 \times 44 = 44$ dan skor maximum $4 \times 44 = 176$, jumlah kelas 4, panjang kelas interval 33. Sehingga dapat dikategorikan yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 15. Kelayakan Media Komik untuk Menanamkan Nilai Kolaborasi dan Jejaring Berdasarkan Persepsi Siswa Uji Kelompok Kecil

kelas	kategori	Interval nilai		Nilai
4	Sangat Layak (SL)	$(S_{min}+3P) \leq S \leq S_{mak}$	$143 \leq S \leq 176$	32,73%
3	Layak (L)	$(S_{min}+2P) \leq S \leq (S_{min}+3P-1)$	$110 \leq S \leq 142$	55,91%
2	Kurang Layak (KL)	$(S_{min}+P) \leq S \leq (S_{min}+2P-1)$	$77 \leq S \leq 109$	9,091%
1	Tidak Layak (TL)	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$	$44 \leq S \leq 76$	2.273%
Jumlah				100%

Berdasarkan data pada table diatas melalui 5 responden, kategori sangat layak mencapai persentase 32,73% dan kategori layak mencapai persentase

55,91%. Dengan Rerata nilai sebesar 140,4 maka data tersebut menunjukkan bahwa media komik tersebut tergolong **LAYAK** digunakan untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring pada mata pelajaran dasar desain di SMKN 6 Yogyakarta

f. Uji Lapangan

Setelah dilakukan uji kelompok kecil, tahap selanjutnya adalah uji lapangan. Uji lapangan media "Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain" dilakukan pada siswa berjumlah 26 siswa kelas X di SMK N 6 Yogyakarta.

Uji lapangan dilakukan oleh 26 siswa dengan jumlah pertanyaan keseluruhan 44 butir pertanyaan, maka skor minimum $1 \times 44 = 44$ dan skor maximum $4 \times 44 = 176$, jumlah kelas 4, panjang kelas interval 33.

Tabel 16. Kelayakan Media Komik untuk Menanamkan Nilai Kolaborasi dan Jejaring Berdasarkan Persepsi Siswa Uji Lapangan

kelas	kategori	Interval nilai		Nilai
4	Sangat Layak (SL)	$(S_{min}+3P) \leq S \leq S_{mak}$	$143 \leq S \leq 176$	55,24%
3	Layak (L)	$(S_{min}+2P) \leq S \leq (S_{min}+3P-1)$	$110 \leq S \leq 142$	36,71%
2	Kurang Layak (KL)	$(S_{min}+P) \leq S \leq (S_{min}+2P-1)$	$77 \leq S \leq 109$	5,245%
1	Tidak Layak (TL)	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$	$44 \leq S \leq 76$	2,797%
Jumlah				100%

Berdasarkan data pada tabel diatas melalui 26 responden, kategori sangat layak mencapai persentase 55,24%. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa sangat setuju pembelajaran dasar desain dengan media komik kelayakan

mencapai 96%. Dengan Rerata nilai sebesar 152, maka data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Komik tersebut tergolong **SANGAT LAYAK** digunakan untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring pada mata pelajaran dasar desain di SMKN 6 Yogyakarta

2. Kelayakan komik tentang pembelajaran dasar desain dengan media “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain”

Pedapat siswa tentang pembelajaran dasar desain dengan media “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain” diketahui dari hasil angket pendapat, dengan wawancara kepada siswa terkait penggunaan “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain” serta hasil observasi ketika pengambilan data. Dari hasil angket pendapat dan wawancara diketahui bahwa menurut siswa, pembelajaran dengan media “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain” sangat menyenangkan, menarik karena siswa merasa senang membaca komik berwarna Siswa berpendapat pula bahwa penjelasan pada balon kata tersusun dengan sederhana, sehingga membantu mereka memahami materi prinsip-prinsip desain.

Siswa juga berpendapat bahwa belajar menggunakan media komik dapat dijadikan alternative belajar sekaligus mengasah kreatifitas, karena dengannya mereka bisa membayangkan berbagai contoh prinsip-prinsip desain. Selain itu, mereka mendapatkan gambaran bagaimana belajar menyenangkan dengan berdiskusi, kolaborasi dan jejaring dikarenakan komik memberikan contoh konkrit manfaat dari kolaborasi dan jejaring. Berdasarkan observasi ketika

pengambilan data, siswa terlihat sangat antusias membaca komik serta berdiskusi dengan siswa lain terkait materi yang disajikan pada komik, siswa terlihat tidak mengantuk, dan aktif bertanya.

C. Pembahasan

1. Pengembangan media pembelajaran “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain” untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring.

Pengembangan media pembelajaran “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain” telah dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian pengembangan. Pengembangan media pembelajaran “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain” ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbentuk komik untuk memenuhi kompetensi dasar kolaboratif dan jejaring yang terintegrasi dalam mata pelajaran dasar desain. Dikarenakan sesuai pengamatan, siswa masih kurang kegiatan kolaborasi dan jejaring ketika proses belajar mengajar dasar desain, Komik yang menampilkan gambar dan alur cerita menjadikan siswa menghayati bagaimana contoh kolaboratif dan jejaring yang diterapkan dalam proses belajar. Selain itu maksud pengembangan media pembelajaran “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain” siswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Faktor lain yang mendorong peneliti melakukan pengembangan media “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain” adalah siswa membutuhkan sebuah

media yang membangkitkan kreatifitas dan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan menyajikan gambar berwarna menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan sehingga proses pembelajaran terasa tidak membosankan. Keberadaan media yang menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran merupakan suatu hal yang penting untuk mendukung keberhasilan suatu kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran "Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain" diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi, pembelajaran tidak monoton, serta media tersebut dapat dibawa kemanapun karena ukurannya yang proporsional dan tidak bergantung teknologi.

2. Kelayakan media pembelajaran "Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain" untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring.

Kelayakan media pembelajaran "Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain" diperoleh dari data validasi oleh ahli materi, ahli media, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran "Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain" ditinjau dari 2 ahli materi maka diperoleh persentase 98,6% . Dari hasil validasi ahli materi tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran "Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain" layak digunakan dalam proses belajar mengajar, walaupun perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran ahli materi.

Sedangkan berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran "Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain" ditinjau dari 2 ahli media pembelajaran maka diperoleh persentase 97,2%. Dari hasil validasi 2 ahli media tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran "Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain" termasuk dalam kategori layak digunakan dalam proses belajar mengajar, walaupun perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran para ahli media.

Berdasarkan uji kelompok kecil hasilnya termasuk kategori layak dengan persentase 55,91%. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran "Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain" termasuk kategori layak menurut persepsi siswa.

Pada uji lapangan, hasil persentase yang didapatkan dengan skala linkert maka komik tersebut termasuk Sangat Layak dengan persentase 55,24%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran "Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain" termasuk dalam kategori Sangat Layak untuk penanaman pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring.

Berdasarkan angket pendapat, wawancara dan observasi diketahui pendapat siswa, bahwa pembelajaran dasar desain dengan media "Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain" dapat membantu memahami materi prinsip-prinsip desain karena komik tersebut memberikan penjelasan pada balon kata yang tersusun sederhana namun tepat, serta menampilkan contoh-contoh aplikatif di setiap pembahasan. Siswa juga berpendapat bahwa belajar menggunakan media komik dapat

dijadikan alternative belajar sekaligus mengasah kreatifitas, karena dengannya mereka bisa membayangkan berbagai contoh prinsip-prinsip desain lainnya

Media pembelajaran "Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain" tidak hanya menyajikan materi prinsip-prinsip desain, tetapi menyajikan alur cerita yang menceritakan bagaimana belajar secara kolaborasi dan jejaring baik untuk sekarang maupun masa mendatang sebagai contoh untuk siswa. Dengan penyajian alur cerita yang mengandung 13 prinsip kolaborasi dan jejaring tersebut siswa dapat menghayati bagaimana berkolaborasi dan jejaring dalam kehidupannya terkait desain. Selain itu, mereka mendapatkan gambaran bagaimana belajar menyenangkan dengan berdiskusi, kolaborasi dan jejaring dikarenakan komik memberikan contoh konkrit manfaat dari kolaborasi dan jejaring.

Kelebihan lainnya pembelajaran dengan media "Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain" sangat menyenangkan dan menarik karena siswa merasa senang membaca komik berwarna. Pembelajaran menjadi berbeda dari biasanya dan tidak monoton. Observasi ketika pengambilan data, siswa terlihat sangat antusias membaca komik serta berdiskusi dengan siswa lain terkait materi yang disajikan pada komik, siswa terlihat tidak mengantuk dan aktif bertanya.

Selain kelebihan-kelebihan di atas, media pembelajaran "Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain" ini juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan-kelemahan tersebut diantaranya adalah kurangnya *space* balon kata untuk materi yang lebih panjang dari materi yang cukup sulit. Sehingga terkadang

balon kata yang seharusnya tidak terlalu besar, menjadi lebih besar sehingga dilihat menjadi terlalu banyak tulisa dalam satu halaman komik.

Adanya kelemahan tersebut menyebabkan masih perlunya perhatian dan upaya pengembangan selanjutnya. Kekurangan-kekurangan yang ada dalam pengembangan media ini menjadi peluang yang cukup besar untuk melakukan pengembangan lebih lanjut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain” untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring dilakukan sesuai dengan model pengembangan Borg & Gall dengan 5 langkah penelitian yang mengadopsi tim puslitjaknov. Adapun langkah-langkah pengembangannya adalah sebagai berikut: analisis produk dengan mengkaji kurikulum dan silabus, mengembangkan produk awal yang terdiri dari tahap perencanaan, pra produksi, Produksi (grand desain komik, merancang susunan, story board, konsultasi, membuat gambar, scanning, colouring, menulis narasi, editing, cetak), Pasca produksi, Review produk, validasi ahli menyatakan layak dengan revisi, uji kelompok kecil menyatakan layak, dan langkah terakhir uji lapangan yang menyatakan produk sangat layak digunakan dalam menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring.
2. Kelayakan media pembelajaran komik untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring, berdasarkan hasil uji lapangan termasuk dalam kategori sangat layak dengan rerata nilai mencapai 152 dengan persentase 55,24%. Sehingga komik ini dapat digunakan untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring pada pelajaran dasar desain.

B. Keterbatasan Produk

Produk pengembangan media komik untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring pada pelajaran dasar desain , dengan judul “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain” ini mempunyai keterbatasan produk, yakni hanya memuat garis besar karakter kolaboratif dan jejaring.

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk pengembangan media komik untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring pada pelajaran dasar desain , dengan judul “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain” ini sebaiknya dikembangkan sebagai berikut:

1. Komik selanjutnya memuat semua pendidikan karakter yang ada pada silabus SMK Busana Butik kelas X sesuai kurikulum 2013.
2. “Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain” sebaiknya dapat dikembangkan menjadi produk komik dalam bentuk digital agar dapat diakses melalui media elektronik.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, ada beberapa saran yang hendaknya menjadi perhatian, yaitu:

1. Media ini sebaiknya diaplikasikan oleh guru untuk mengajar para siswanya pada mata pelajaran dasar desain, khususnya pada proses pendidikan karakter menghayati kolaborasi dan jejaring pada dasar desain.

2. "Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain" sebaiknya dapat dikembangkan menjadi produk komik dalam bentuk digital.
3. "Komik Edukasi Prinsip-Prinsip Desain" hendaknya dilanjutkan untuk tahapan penelitian selanjutnya sehingga didapatkan produk komik yang bisa dipublikasikan secara massal sehingga kebermanfaatannya akan semakin meluas.

DAFTAR PUSTAKA

- Albertus Doni Koesoema. (2007). *Pendidikan Karakter, Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*, Grasindo, Jakarta: Grasindo
- Borg & Gall. (1983). *Educational Research An Introduction*. NewYork & London : Longman
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Danim sudarwan. (1995). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. (2003). *Standar Penilaian Buku*. Jakarta: Pusat Perbukuan
- Dwi Siswoyo, dkk. (2008). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press
- Ernawati,dkk. (2008). *Tata Busana*. Jakarta: Depdiknas
- Gumelar. (2011). *Comic Making : Cara Membuat Komik*. Jakarta : PT. Indeks
- Hartono. (2013). *Model-Model Pembelajaran Aktif*. Diakses dari <http://zanafa.com/blog/model-model-pembelajaran-aktif-drs-hartono-m-jamal>
- Jamal Ma'mur Asmani. (2011). *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: DIVA Press
- Kemendiknas. (2011). *Pendidikan Budaya Dan Karakter Bangsa*. Disampaikan pada Tot Tim Penilai Angka Kredit Pengawas Sekolah
- .(2013). *Perubahan kurikulum 2013*. Disampaikan pada seminar kurikulum 2013
- Lestari ending dan MA. Maliki, (2001). *Komunikasi yang efektif*. Jakarta: Lembaga Administrasi Negara
- Miarso Yusufhadi, dkk. (1998). *Teknologi komunikasi pendidikan*. Jakarta Cv: Rajawali
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Nurul Zuriah (2008) *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti*. Jakarta: Bumi Aksara
- Paul E.Spector (2006).*Industrial and organizational psychology*.USA: Donnelley
- Ranang, dkk. (2010). *Animasi Kartun dari Analog sampai Digital*. Jakarta : PT. Indeks

- Rohani Ahmad. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka cipta
- Rohmat Mulyana. (2011). *Pendidikan Nilai*. Bandung : Alfabeta
- Rumampuk Dientje Borman. (1998). *Media instruksional IPS*. Department Pendidikan dan kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan Jakarta
- SCOOT McCLOUD (2008). *Membuat Komik*. Jakarta: Gramedia
- Sudjana Nana dan Rivai ahmad. (2007). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. (1999). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Suhardi. (2012). *Pengembangan Sumber Belajar Biologi*. Yogyakarta : FMIPA UNY
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani
- Suwardi. (2007). *Manajemen Pembelajaran*. Jawa Tengah: Stain Salatiga Press
- Sri Widarwati, 1993, *Desain Busana I*, Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Sri Widarwati, Sicilia Sawitri, Widyabakti Sabatari, 1996, *Desain Busana II*, Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Tim Puslitjaknov.(2008). *Metode Penelitian Pengembang*. Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.

Winarno Narmoatmojo. (2009). *Pendidikan Karakter di Indonesia dalam Perspektif Filsafat Moral dan Filsafat Pendidikan*. Diakses dari <http://winarno.staff.fkip.uns.ac.id/files/2009/10/PEND-KARAKTER-DLM>

Widjiningsih, 1982, *Konstruksi Pola Busana*, Yogyakarta : IKIP Yogyakarta

Zulkifli. (2010). Pengaruh Media Komik terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa pada Konsep Reaksi Redoks. *Skripsi*. UIN Syarif Hidayatulloh Jakarta

[http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek -dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/](http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/),

<http://informasikurikulum20134jam-131113114053-phpapp01/>, diakses pada tanggal 7 januari 2014

<http://paula.net/2013/05/21/kurikulum-2013-solusi-untuk-mengatasi-krisis-karakter-di-indonesia/>, diakses tanggal 25 agustus 2014

http://asepferdiansyah71.blogspot.com/2014_01_01_archive.htm/pembelajaran-CBSA

[http://staff.uny.ac.id/.../dr-marzuki-mag-pendidikan-karakter-dengan-pendekat.oleh darmayanti](http://staff.uny.ac.id/.../dr-marzuki-mag-pendidikan-karakter-dengan-pendekat.oleh-darmayanti), diakses bulan februari 2014

<http://Model-Model Pembelajaran Kolaborasi dan Strategi Pengembangannya/Muhammad Idris/>. Diakses 25 agustus 2014

<http://wwaynebaker.org/Interorganitational-networks/>, diakses pada tanggal 25 agustus 2014

PEDOMAN OBSERVASI

ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DASAR DESAIN

DI SMK N 6 YOGYAKARTA

A. Tujuan Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan pelaksanaan pembelajaran dasar desain sehingga dapat diketahui penekanan dan perhatian yang akan dijadikan topic pembelajaran. Dalam observasi ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran.

C. Tabel aspek yang diamati

No	Aspek	Ya	Tidak	Keterangan
1	Penggunaan Media			
	a. Papan Tulis			
	b. Buku / Modul			
	c. Gambar / chart			
	d. Hand out / jobsheet			
	f. Transparansi			
	g. LCD/Komputer			
	h. Lain-lain			
2	Penggunaan Metode			
	a. Ceramah			
	b. Tanya Jawab			
	c. Diskusi			
	d. Demonstrasi			
	e. Kerja Kelompok			
	f. Pemberian Tugas			
	g. Eksperimen			
	h. Observasi			
3	Sikap Siswa			
	a. Aktif			
	b. Pasif			

PEDOMAN WAWANCARA
ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DASAR DESAIN
DI SMK N 6 YOGYAKARTA

A. Tujuan Wawancara

Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan pelaksanaan pembelajaran dasar desain sehingga dapat diketahui penekanan dan perhatian yang akan dijadikan topic pembelajaran. Dalam wawancara ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran.

C. Tabel Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran dasar desain?	
2	Kompetensi yang manakah yang sekiranya sulit diterapkan pada pembelajaran dasar desain	
3	Media yang sering digunakan dalam pembelajaran?	
4	Apakah siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran dasar desain?	
5	Apakah siswa aktif melakukan kegiatan pembelajaran dasar desain?	

HASIL OBSERVASI

ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DASAR DESAIN

DI SMK N 6 YOGYAKARTA

A. Tujuan Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan pelaksanaan pembelajaran dasar desain sehingga dapat diketahui penekanan dan perhatian yang akan dijadikan topic pembelajaran. Dalam observasi ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran.

B. Pelaksanaan Observasi

Hari, Tanggal : 10 September 2013

Tempat : Ruang kelas X Busana Butik

C. Tabel aspek yang diamati

No	Aspek	Ya	Tidak	Keterangan
1	Penggunaan Media			
	a. Papan Tulis	V		
	b. Buku / Modul	V		
	c. Gambar / chart		V	
	d. Hand out / jobsheet	V		
	f. Transparansi		V	
	g. LCD/Komputer	V		
	h. Lain-lain			
2	Penggunaan Metode			
	a. Ceramah	V		
	b. Tanya Jawab	V		
	c. Diskusi		V	
	d. Demonstrasi		V	
	e. Kerja Kelompok		V	
	f. Pemberian Tugas	V		
	g. Eksperimen		V	
	h. Observasi		V	
3	Sikap Siswa			
	a. Aktif		V	Hanya beberapa siswa yang mau bertanya
	b. Pasif	V		

HASIL WAWANCARA
ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DASAR DESAIN
DI SMK N 6 YOGYAKARTA

A. Tujuan Wawancara

Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan pelaksanaan pembelajaran dasar desain sehingga dapat diketahui penekanan dan perhatian yang akan dijadikan topic pembelajaran. Dalam wawancara ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran.

B. Pelaksanaan Observasi

Hari, Tanggal : 10 September 2013

Tempat : Ruang kelas X Busana Butik

C. Tabel Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran dasar desain?	Banyak mbak, sesuai silabus tentunya, siswa jadi paham apa itu desain, dan definisi lainnya, siswa dapat mengerjakan desain dengan baik..
2	Kompetensi yang manakah yang sekiranya sulit diterapkan pada pembelajaran dasar desain	Sebenarnya tidak sulit, hanya saja kurikulum 2013 ini menuntut kit aunt bekerja keras menerjemahkan begitu banyak kompetensi dan media yang tepat
3	Media yang sering digunakan dalam pembelajaran?	Power point, karena sudah ada LCD seh, tapi ya kadang-kadang siswa jadi pasif mendengarkan saja. Mereka sepertinya belum paham bagaimana aktif mencari sumber pembelajaran jadinya.
4	Apakah siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran dasar desain?	Kalau dilihat dari hasil gambarnya sih lumayan, tapi sepertinya mereka kurang menyukainya. Katanya sulit..
5	Apakah siswa aktif melakukan kegiatan pembelajaran dasar desain?	Ya ada seh yang Tanya satu dua, tapi kebanyakan kurang bergairah, mungkin karena sulit

Dokumentasi 1



Dokumentasi 2



Dokumentasi 3



Dokumentasi 4



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MATA PELAJARAN

DASAR DISAIN



Disusun oleh :

Nama : Sri Rondiyah Ngubudiyah
NIM : 10513241024
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Jurusan : PTBB
Fakultas : Teknik
Univ : Universitas Negeri Yogyakarta

**PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN KOTA YOGYAKARTA
SMK NEGERI 6
2014**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK N 6YOGYAKARTA
Program Keahlian : Busana Butik
Kelas/Semester : X / 2
Mata Pelajaran : Dasar Disain
Materi Pokok : Prinsip-Prinsip Desain
Alokasi Waktu : 3 x 45 Menit(1x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin,tanggung jawab,peduli,santun,ramah lingkungan,gotong royong,kerjasama,cinta damai,responsif dan proaktif) dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan,menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan ingintahunya tentan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, menyaji dan mencipta daam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya disekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1. Menghayati mata pelajaran dasar-dasar disain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia
- 2.1. Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggung jawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternative dan disain dalam pelajaran dasar-dasar disain.
- 2.2. Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan disain secara menyeluruh
- 2.3. Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan disain
- 2.4. Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serata tanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar disain
- 3.5. Mendeskripsikan prinsip desain

Indikator : Menjelaskan pengertian prinsip – prinsip desain
Menjelaskan macam-macam prinsip desain

4.5.Menerapkan desain pada benda

Indikator: Menjelaskan prinsip harmoni
Menjelaskan prinsip Kesatuan
Menjelaskan prinsip keseimbangan
Menjelaskan prinsip proporsi
Menjelaskan prinsip irama
Menjelaskan prinsip pusat perhatian

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran materi, peserta didik akan mampu :

1. Menganalisa pengertian prinsip desain
2. Mengidentifikasi macam-macam prinsip desain
3. Menganalisa prinsip harmoni
4. Mengidentifikasi prinsip Balance/keseimbangan
5. Menganalisa prinsip proporsi/perbandingan
6. Mengidentifikasi prinsip irama
7. Menganalisa prinsip Center of interest/pusat perhatian
8. Menganalisa prinsip Unity/kesatuan

D. Materi :

E. Pengertian Prinsip-Prinsip Desain

Menurut Ernawati (2008) Prinsip desain merupakan prinsip-prinsip yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Untuk dapat menciptakan desain yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain. Adapun prinsip-prinsip desain yaitu :

1. Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan. Dalam suatu bentuk, harmoni dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya.

2. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

3. Balance

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunanyang menarik. Keseimbangan ada 2 yaitu

- a. Keseimbangan simetris atau formal maksudnya yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung dan abadi.
- b. Keseimbangan asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Objek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya.

4. Irama

Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya. Akan tetapi tidak semua pergerakan akan menimbulkan irama.

Irama dapat diciptakan melalui :

- a. Pengulangan bentuk secara teratur
- b. Perubahan atau peralihan ukuran
- c. Melalui pancaran atau radiasi

5. Aksen/ *center of interest*

Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen :

- a. Apa yang akan di jadikan aksen
- b. Bagaimana menciptakan aksen
- c. Berapa banyak aksen yang dibutuhkan
- d. Dimana aksen ditempatkan

6. Unity

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah pisah. Misalnya leher berbentuk bulat diberi krah yang berbentuk bulat pula dan begitu juga sebaliknya.

F. Model/Metode Pembelajaran

- | | |
|----------------------------|-----------------------------------|
| 1. Strategi Pembelajaran | : Problem Solving |
| 2. Pendekatan Pembelajaran | : Saintifik |
| 3. Metode Pembelajaran | : Diskusi, Tanya jawab, Penugasan |

G. Kegiatan Pembelajaran**Alokasi Waktu : 3x 45 menit**

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN PERTEMUAN I	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	Guru mengucapkan salam pembuka Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin Guru memeriksa kebersihan dan kerapian kelas sebagai wujud kepedulian lingkungan. Guru menumbuhkan rasa ingin tahu dengan menyampaikan tujuan pembelajaran tentang Prinsip-prinsip	15 menit
Inti	Mengamati Peserta didik membaca komik prinsip-prinsip desain Menanya Menanyakan hal yang berkaitan dengan pengertian dan prinsip desain Menanyakan macam-macam prinsip desain Eksperimen Menggambar penerapan prinsip harmoni , proporsi, balance, irama, center of interest dan unity pada desain busana Asosiasi Mendiskusikan prinsip harmoni , proporsi, balance, irama, center of interest dan unity pada desain busana Komunikasi Mempresentasikan hasil diskusi Siswa melontarkan pertanyaan kepada siswa lain	100 menit
Penutup	Guru kembali memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang Prinsip-prinsip desain yang belum dimengerti Guru menjawab pertanyaan siswa Guru memberikan angket kepada siswa Guru menutup proses pembelajaran dengan berdoa	20 menit

H. Alat/Media/Sumber Pembelajaran

Alat :

Alat tulis

Media :

Komik

Sumber Belajar :

Murtihadi Dkk, 1982, Dasar-Dasar Disain, Jakarta : Dep Dik Bud

Atisah sipahelut dkk, 1991, Dasar-Dsar Desain, Jakarta : Dep Dik Bud

Ernawati, Dkk, 2008. Tata Busana, Jakarta: Dep Dik Nas

I. Bahan Penilaian

Penilaian

1. Jenis / Teknik Penilaian :
Kognitif : Tes tertulis
Psikomotorik : Unjuk kerja memberi contoh penerapan
Afektif : Pengamatan Sikap
2. Bentuk : Uraian, penugasan individu/kelompok
Instrumen : daftar pertanyaan, kunci jawaban, Rubrik
3. Pedoman Penskoran

Bacalah komik prinsip-prinsip desain kemudian:

- Buatlah kelompok diskusi maksimal beranggotakan 6 orang

Penilaian Kognitif

- Diskusikan isi materi dalam komik dan jawablah pertanyaan berikut:
1. Jelaskan pengertian Prinsip-Prinsip Desain
 2. Sebutkan macam-macam prinsip desain
 3. Jelaskan definisi prinsip Harmoni
 4. Jelaskan definisi prinsip Proporsi
 5. Jelaskan definisi prinsip Balance
 6. Jelaskan definisi prinsip Irama
 7. Jelaskan definisi prinsip Center of Interest
 8. Jelaskan definisi prinsip Unity

Kunci Jawaban:

1. Prinsip-prinsip yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Untuk dapat menciptakan desain yang lebih baik dan menarik
2. Macam-macam prinsip desain :

Harmoni, proporsi, balance, irama, aksen of interest, unity

3. Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide.
4. Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan
5. Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunanyang menarik.
6. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya.
7. Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan.
8. Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya.

Rubrik Penilaian

1. Indikator siswa mendapatkan nilai 9 > 10 apabila
 - a. Siswa mampu mendefinisikan prinsip-prinsip desain
 - b. Siswa mampu menyebutkan macam-macam prinsip-prinsip desain
 - c. Siswa mampu menjelaskan definisi 6 prinsip desain (harmoni, proporsi, balance, irama , center of interest dan unity) dengan benar
2. Indikator siswa mendapatkan nilai 8
 - a. Siswa mampu mendefinisikan prinsip-prinsip desain
 - b. Siswa mampu menyebutkan macam-macam prinsip-prinsip desain
 - c. Siswa mampu menjelaskan minimal definisi 4 prinsip desain dengan benar
3. Indikator siswa mendapatkan nilai 7,8
 - a. Siswa mendefinisikan prinsip-prinsip desain
 - b. Siswa mampu menyebutkan macam-macam prinsip-prinsip desain
 - c. Siswa mampu menjelaskan minimal definisi 3 prinsip desain dengan benar

4. Siswa dinyatakan tidak lulus apabila nilai $< 7,6$, sehingga mendapatkan tugas.

Penilaian Psikomotorik

- **Buatlah contoh penerapan Prinsip-Prinsip desain pada Busana**

Rubrik Penilaian Psikomotorik

- Indikator siswa mendapatkan nilai $9 > 10$ apabila
 - Siswa mampu menggambar contoh 6 prinsip desain dengan benar
- Indikator siswa mendapatkan nilai 8
 - Siswa mampu menggambar contoh 4 prinsip desain dengan benar
- Indikator siswa mendapatkan nilai 7,8
 - Siswa Mampu menggambar contoh minimal 3 prinsip desain dengan benar
- Siswa dinyatakan tidak lulus apabila nilai $< 7,6$, sehingga mendapatkan tugas.

Penilaian Afektif/ Sikap

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian / Skor Nilai							Jumlah Skor	Nilai Akhir	Predikat
		Disiplin	Mandiri	Jawab Sopan	Santun	Hubungan Sosial	Jujur	Peduli Lingkungan			
		4	4	4	5	5	5	4	31	88,57	Baik

$$\text{NILAI AKHIR} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Aspek Penilaian} \times \text{Skor Max}} \times 100$$

No	Nilai Akhir	Predikat
1	99 - 100	Sangat Baik
2	80 - 89	Baik
3	75 - 79	Cukup
4	0 - 74	Kurang

Mahasiswa UNY

Guru Pembimbing,

Sri Rondiyah Ngubudiyah
NIM 10513241024

Dra. Sri Wahyuningsih
.NIP. 19680623 200012 2 001

SILABUS MATA PELAJARAN

DASAR DESAIN

Satuan Pendidikan: SMK

Kelas/ Semester: X/ 2

KI 1) :Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2):Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun , ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3):Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual dan koncedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan , kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI 4):Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari nya di sekolah secara mandiri dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia	Prinsip-prinsip desain	<p>Mengamati</p> <p>Mencari informasi tentang prinsip-prinsip desain</p> <p>Menanya</p> <p>Menanyakan hal yang berkaitan</p>	<p>Tugas</p> <p>Memecahkan masalah sehari-hari berkaitan dengan desain</p> <p>Observasi</p> <p>Checklist</p>	24	

<p>2.1 Menghayati sikap cermat, teliti, tanggung jawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternative dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain</p> <p>2.2 menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh</p> <p>2.3 menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain</p>		<p>dengan pusat perhatian</p> <p>Menanyakan perbedaan keseimbangan simetris dan asimetris</p> <p>Menanyakan perbedaan tentang irama dan pengulangan</p>	<p>pengamatan kegiatan praktik</p>		
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------	--	--

2.4 menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggungjawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain		Eksperimen Menggambar penerapan prinsip desain pada busana sesuai criteria	Portofolio Laporan tertulis kelompok		
3.5 mendeskripsikan prinsip-prinsip desain		Asosiasi Mencari contoh dalam busana yang menunjukkan penerapan prinsip desain Mendiskusikan prinsip desain pada busana	Tes Tes tertulis bentuk uraian dan atau pilihan ganda		
4.5 menerapkan prinsip-prinsip desain pada benda		Komunikasi Membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi			

KOMIK EDUKASI
**PRINSIP-PRINSIP
DESAIN**



Sri Rondiyah Ngubudiyah
NIM : 10513241024

DAFTAR ISI

JUDUL.....	000
DAFTAR ISI.....	001
PEDAKSI.....	002
KOLABORASI.....	4
PRINSIP-PRINSIP DESAIN.....	11
HADRONI.....	15
PROPORSI.....	17
BALANCE.....	18
ISAMA.....	20
CENTER OF INTEREST.....	22
UNITY.....	25
JEJARING.....	29

001

KATA PENGANTAR

ASSALAMUALAIKUM WR.WB

segala puji bagi ALLAH
yang telah memberikan inspirasi
kepada saya
sehingga komik edukasi

**PRINSIP-PRINSIP
DESAIN**

dapat terwujud

terimakasih atas doa
dan dukungan dari semua pihak
yang telah membantu

Sumber :

Ernawati,dkk(2008).Tata Busana.Jakarta:Depdiknas



Sri Rondiyah N.



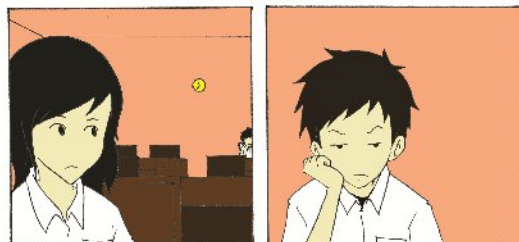
Miftahul Fakhri



Wendi Ds

002







LAMPIRAN 8

FOTO MEDIA

3. Lembar penilaian produk untuk ahli materi



INSTRUMENT PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI

Judul penelitian : "Pengembangan Media Komik Untuk Kompetensi Dasar Kolaboratif Dan Jejaring Pada Pelajaran Dasar Desain Siswa Kelas X Busana Butik Smkn 6 Yogyakarta."

Peneliti : Sri Rondiyah Ngubudiyah

Validator :.

Petunjuk pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap media pembelajaran berbentuk komik yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

1. Lembar validasi ini terdiri atas aspek materi, aspek penyajian, dan aspek bahasa.
2. Berikan tanda centang pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media pembelajaran prinsip desain untuk kompetensi kolaborasi dan jejaring berbentuk komik.
 - a. Jika indikator penilaian terdapat dalam komik maka beri tanda centang pada kolom "ya"
 - b. Jika indikator penilaian tidak terdapat dalam komik maka beri tanda centang pada kolom "tidak"
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah "tidak" maka berikan saran (masukan) pada kolom yang tersedia.

A. Aspek Materi

No	indikator	Sub Indikator	Ya	Tidak	Saran
1.	Kesesuaian uraian materi silabus	1. Materi yang disajikan mencakup materi pokok prinsip-prinsip desain 2. Materi yang disajikan mencakup kompetensi dasar menghayati kolaborasi dan jejaring 3. Materi yang mencakup tujuan mempelajari prinsip-prinsip desain 4. Mengkomunikasikan pikiran secara lisan dan tertulis			
2.	Keakuratan materi	5. Aplikasi konstekstual dalam kehidupan nyata 6. Mengidentifikasi contoh objek dalam prinsip-prinsip desain			
3.	Materi mengikuti sistematika keilmuan	7. Materi disajikan dari yang sederhana ke yang sulit 8. Menekankan pada pengalaman langsung			
4.	Materi mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir	9. Menghayati kemampuan mengambil keputusan 10. Mengembangkan kemampuan <i>problem solving</i> 11. Mengembangkan kreativitas			
5.	Materi merangsang siswa untuk mencari	12. Merumuskan masalah 13. Melakukan observasi dan evaborasi			

	tahu (<i>inquiry</i>)	14. Menganalisis dan menyajikan hasil pengamatan secara kritis 15. Mendokumentasikan hasil observasi 16. Mengkomunikasikan atau menyajikan hasil karya pada orang lain			
6.	Penggunaan notasi, simbol, dan satuan	17. Notasi, simbol, dan satuan yang terdapat dalam materi sesuai dengan acuan Sistem Internasional (SI) 18. Notasi, simbol, dan satuan dalam materi yang tidak menggunakan aturan Sistem Internasional (SI) selalu diberi penjelasan.			

B. Aspek Penyajian Materi

No	Kriteria	Indikator	Ya	Tidak	Saran
1.	Organisasi urutan materi	19. Materi disajikan secara sistematis dan logis 20. Materi disajikan secara sederhana dan jelas 21. Materi disajikan secara runtut			
2.	Penyajian mempertimbangkan kebermanaknaan dan kebermanfaatan	22. Mengaitkan satu konsep dengan konsep lainnya dalam menjelaskan prinsip-prinsip desain 23. Mengaitkan suatu konsep dengan kehidupan nyata siswa			

3.	Melibatkan siswa secara aktif	24. Ada upaya menarik minat baca siswa 25. Memfasilitasi siswa untuk mencari tahu informasi secara mandiri			
4.	Variasi dalam cara penyampaian informasi	26. Mengembangkan berbagai cara menyajikan gambar nyata. 27. Mengembangkan berbagai cara menyajikan gambar ilustrasi. 28. Informasi jelas, akurat, dan menambah pemahaman konsep 29. Sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasannya.			
5.	Memperhatikan nilai kolaborasi dan jejaring	30. Memperhatikan pentingnya kolaborasi dan jejaring dalam alur cerita. 31. Memberikan contoh kolaborasi dan jejaring dalam alur cerita			

C. Aspek Bahasa

No	Kriteria	Indikator	Ya	Tidak	Saran
1.	Peristilahan	32. Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasan 33. Terdapat penjelasan untuk peristilahan yang			

		sulit atau tidak umum			
2.	Kesesuaian bahasa	34. Struktur kalimat sesuai dengan tingkat penguasaan kognitif siswa. 35. Bahasa mengembangkan kemampuan berpikir logis siswa. 36. Bahasa menggunakan resapan bahasa kehidupan sehari-hari			

KESIMPULAN

Media Pembelajaran komik untuk kompetensidasar kolaboratif dan jejaring pada pelajaran dasar desain ini dinyatakan

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan sesuai revisi saran
- ☐ Tidak layak

Yogyakarta, maret 2014
Ahli Materi

Sri Widarwati, Dra. M.Pd.

4. Lembar penilaian produk untuk ahli media



INSTRUMENT PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA

Judul penelitian : "Pengembangan Media Komik Untuk Kompetensi Dasar Kolaboratif Dan Jejaring Pada Pelajaran Dasar Desain Siswa Kelas X Busana Butik Smkn 6 Yogyakarta."

Peneliti : Sri Rondiyah Ngubudiyah

Validator :

Petunjuk pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap media pembelajaran berbentuk komik yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

1. Lembar validasi ini terdiri atas aspek desain kulit dan desain isi
2. Berikan tanda centang pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media pembelajaran biologi berbentuk komik.
 - a. Jika indikator penilaian terdapat dalam komik maka beri tanda centang pada kolom "ya"
 - b. Jika indikator penilaian tidak terdapat dalam komik maka beri tanda centang pada kolom "tidak"
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah "tidak" maka berikan saran (masukan) pada kolom yang tersedia.

A. Aspek Fungsi dan Manfaat

indikator	Indikator	Penilaian		Saran
		Ya	Tidak	
Memperjelas penyajian	1. Memperjelas penyajian karena menampilkan gambar dan balon kata			
Mempermudah pembelajaran	2. Mempermudah pembelajaran karena tidak bergantung pada teknologi elektronik			
	3. Ukuran proposional, media pembelajaran dapat digunakan dimana saja tidak harus di kelas			
	4. Mengatasi keterbatasan indera pendengar, karena mampu menyajikan materi dengan gambar dan balon kata yang mewakili pendengaran.			
Membangkitkan motivasi belajar	5. Mengatasi sikap pasif pada siswa			
	6. Menjadikan siswa termotivasi belajar			
Menjadikan pembelajaran lebih menarik	7. Menjadikan pembelajaran menarik karena media disajikan dengan gambar yang menarik			
	8. Menjadikan pembelajaran menarik karena media disajikan dengan gambar berwarna			

--	--	--	--	--

B. Aspek Desain Kulit

Sub unsur	Indikator	Penilaian		Saran
		Ya	Tidak	
Tata letak	9. Serasi dan konsisten antara desain kulit dengan desain bagian isi			
Tipografi	10. Sesuai dengan jenis tipografi isi buku			
	11. Ukuran sampul proposional			
	12. Mudah dibaca			
Ilustrasi	13. Sesuai dengan materi			
	14. Menimbulkan daya tarik			
	15. Sesuai dengan sasaran pengguna			
	16. Akurat, baik bentuk maupun warnanya			

C. Aspek Desain Isi

Sub unsur	Indikator	Penilaian		Saran
		Ya	Tidak	
Tata letak	17. Bagian buku lengkap (kecuali indeks, glosarium, dan daftar pustaka)			

	18. Teks dan ilustrasi berdekatan			
Tipografi	19. Jenis dan ukuran huruf sesuai dengan balon kata			
Ilustrasi	20. Mampu mengungkap karakter objek			
	21. Menimbulkan daya tarik			
	22. Jelas dan proporsional, baik bentuk maupun warna			
	23. Serasi antar ilustrasi yang satu dengan yang lain			

D. Aspek Penyajian Media

indikator	Sub Indikator	Penilaian		Saran
		Ya	Tidak	
Tampilan umum	24. Gambar ilustrasi sesuai dengan konsepnya.			
	25. Gambar nyata sesuai dengan konsepnya.			
	26. Judul dan keterangan gambar sesuai dengan gambar.			
	27. Gambar nyata disajikan dengan jelas, menarik, dan berwarna.			
	28. Gambar ilustrasi disajikan dengan jelas,			

	menarik, dan berwarna			
	29. Dapat mengembangkan minat baca siswa.			
Variasi dalam cara penyampaian informasi	30. Mengembangkan berbagai cara menyajikan gambar nyata			
	31. Mengembangkan berbagai cara menyajikan gambar ilustrasi.			
Anatomi buku pelajaran	32. Memiliki daftar isi			
	33. Memiliki halaman redaksi			

E. Aspek Bahasa

Sub unsur	Indikator	Ya	Tidak	Saran
Bahasa	34. Menggunakan bahasa komik, yakni singkat dan padat			
Kejelasan bahasa	35. Bahasa yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah dipahami siswa.			
Kesesuaian bahasa	36. Bahasa disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa (komunikatif)			

KESIMPULAN

Media Pembelajaran komik untuk kompetensidasar kolaboratif dan jejaring pada pelajaran dasar desain ini dinyatakan

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan sesuai revisi saran
- ☐ Tidak layak

Yogyakarta, maret 2014

Ahli Materi

Dra. Prapti Karomah, M.Pd

5. Instrumen kebenaran konsep



INSTRUMENT KEBENARAN KONSEP

Judul penelitian : "Pengembangan Media Komik Untuk Kompetensi Dasar Kolaboratif Dan Jejaring Pada Pelajaran Dasar Desain Siswa Kelas X Busana Butik Smkn 6 Yogyakarta."

Peneliti :

Petunjuk pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap kebenaran konsep dalam komik yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian setiap konsep sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

1. Jika konsep yang terkandung dalam komik benar maka beri tanda centang pada kolom "benar"
2. Jika konsep yang terkandung dalam komik salah maka beri tanda centang pada kolom "salah"
3. Apabila terdapat konsep yang dinilai salah maka berikan perbaikan konsep pada kolom yang telah disediakan.

No	Halaman	Konsep	Benar	Salah	Pembetulan
1	13 Chapter 2	Prinsip-prinsip dalam desain berfungsi untuk menciptakan desain yang baik dan menarik			
2	14 Chapter 2	Urgensi mempelajari prinsip desain : Siswa mampu merancang desain dengan pengetahuan yang tepat dan indah			
		Prinsip desain terbagi menjadi 6 , yakni harmoni, proporsi, balance, irama, center of interest, dan Unity			
3	15 Chapter 2	Setiap prinsip yang diterapkan mempunyai efek terhadap desain			
4	18 Chapter 2 < Harmoni >	Pengertian Harmoni: Prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan. Pemilihan dan susunan obyek yang disusun selaras, dan sesuai antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau memadukan antara benda yang satu dengan benda yang lain			
		Harmoni dapat di capai melalui kesesuaia setiap unsur yang membentuknya.			

5	19 Chapter 2	Contoh penerapan harmoni			
		Efek harmoni dalam sebuah benda (kaos) yang memadukan unsur garis.			
		Contoh benda yang memadukan unsur garis namun tidak sesuai/ tidak disusun secara harmoni			
6	20 Chapter 2 < Proporsi >	Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik			
		Cara menciptakan proporsi ialah hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran suatu obyek.			
		Contoh penerapan Proporsi pada baju disesuaikan dengan pemakai			
7	24 Chapter 2 < Balance >	Balance/Keseimbangan : hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunanyang menarik.			
		Keseimbangan simetris: kesamarataan antara bagian kiri/kanan atau 2 arah yang berbeda yang mempunyai daya tarik yang			

		sama			
		Keseimbangan Asimetris: keseimbangan yang dibuat dengan menyusun beberapa obyek yang tidak serupa tetapi mempunyai jumlah perhatian yang sama			
8	25 Chapter 2	Contoh penerapan keseimbangan simetris			
9	26 Chapter 2 < Irama >	Dalam desain, terdapat irama yakni prinsip yang menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga membawa pandangan mata berpindah dari satu bagian ke bagian yang lain			
		Penciptaan irama melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. Pengulangan bentuk secara teratur b. Perubahan atau peralihan ukuran c. Melalui pancaran / radiasi 			
10	27 Chapter 2 < Center of interest/ pusat perhatian >	Center of interest: aksen tertentu yang berbeda, merupakan pusat perhatian yang ada pada sebuah benda			
		Contoh dari Aksan: Pakaian laki-laki yang			

		memakai jaket dengan aksen gambar			
		Contoh busana tanpa aksen: Pakaian Kaos pada laki-laki tanpa pusat perhatian			
11	32 Chapter 3 < Unity >	Unity / kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah pisah			
		Contoh penerapan Unity: Desain motif batik yang dibuat dengan memperhatikan prinsip unity			

Yogyakarta, Maret 2014
Ahli Materi

Sri Widarwati, Dra. M.Pd.

4. Instrumen klarifikasi nilai kolaboratif untuk ahli materi



LEMBAR KLARIFIKASI NILAI KOLABORASI DAN JEJARING

Judul penelitian : "Pengembangan Media Komik Untuk Kompetensi Dasar Kolaboratif Dan Jejaring Pada Pelajaran Dasar Desain Siswa Kelas X Busana Butik Smkn 6 Yogyakarta."

Peneliti : Sri Rondiyah Ngubudiyah

Validator : Sri Widarwati, Dra. M.Pd.

Petunjuk pengisian :

Lembar nilai ini dimaksudkan untuk memberikan penilaian terkait nilai kolaborasi dan jejaring dalam komik yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar klarifikasi nilai ini sesuai petunjuk di bawah ini:

4. Berikan tanda cek pada kolom "Ada" jika prinsip tersebut terkandung dalam komik baik secara tersurat maupun tersirat.
5. Berikan tanda cek pada kolom "Tidak" jika prinsip tersebut tidak terkandung dalam komik baik secara tersurat maupun tersirat.
6. Apabila kolom "Ada" anda beri tanda centang, mohon tuliskan prinsip tersebut terdapat pada halaman berapa terkandung dalam komik.

No.	Prinsip dalam kolaborasi dan jejaring	Ada	Tidak	Lokasi (halaman ke-)
1.	Menghormati orang lain			
2.	Penghargaan dan integritas (memberikan			

	pengakun, etos kerja) <i>honor and integri</i>			
3.	Rasa memiliki dan bersekutu (<i>ownership and alighment</i>)			
4.	Penuh rasa tanggung jawab.			
5.	Hubungan saling percaya			
6.	Tanggung jawab individual terhadap tugasnya			
7.	Pengkhususan tugas			
8.	Adaptasi terhadap kebutuhan-kebutuhan individu			
9.	Membina dan mengembangkan sumber daya manusia.			
10.	Mengembangkan kemampuan mengorganisir			
11.	Aktif membangun dan mengolah hubungan dengan orang lain			
12.	Membangun komunikasi dengan orang / organisasi lain			
13.	Pentingnya memperluas jaringan			

Yogyakarta, Maret 2014

Validator

Sri Widarwati, Dra. M.Pd

8. Lembar penilaian produk untuk siswa



INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK SISWA

Judul penelitian : "Pengembangan Media Komik Untuk Kompetensi Dasar Kolaboratif Dan Jejaring Pada Pelajaran Dasar Desain Siswa Kelas X Busana Butik Smkn 6 Yogyakarta."

Peneliti : Sri Rondiyah Ngubudiyah

Nama siswa :

Sekolah :

Petunjuk pengisian :

Lembar tanggapan siswa ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap media pembelajaran berbentuk komik yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi yang diberikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaannya untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

4. Lembar penilaian ini terdiri atas aspek materi, aspek penyajian, aspek bahasa, dan aspek tampilan secara menyeluruh.
5. Berikan tanda centang pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media pembelajaran biologi berbentuk komik.
 - c. Jika indikator penilaian terdapat dalam komik maka beri tanda centang pada kolom "ya"
 - d. Jika indikator penilaian tidak terdapat dalam komik maka beri tanda centang pada kolom "tidak"
6. Apabila penilaian siswa adalah "tidak" maka berikan saran (masukan) pada kolom yang tersedia.

D. Aspek fungsi dan manfaat

No	Indikator	Ya	Tidak	Saran
1	Media komik ini mampu menyajikan materi secara sederhana dan jelas karena menampilkan gambar dan balon kata			
2	Media komik ini mempermudah pembelajaran karena tidak bergantung dengan teknologi elektronik			
3	Media komik ini mempunyai ukuran yang proposional sehingga saya dapat belajar dimana saja			
4	Media komik ini dapat digunakan oleh orang yang mempunyai keterbatasan pendengaran			
5	Media komik ini membuat saya lebih aktif dalam belajar			
6	Media komik ini membuat saya termotivasi untuk belajar			
7	Media Komik ini membuat saya menjadi tertarik untuk membaca karena disajikan dengan gambar			
8	Media komik ini membuat saya tertarik karena disajikan dengan gambar berwarna			

E. Aspek desain Kulit

No	Indikator	Ya	Tidak	Saran
9	Desain sampul dalam komik ini menarik bagi saya			
10	Ukuran tulisan sampul ini proposional			
11	Gambar pada sampul komik ini sesuai dengan isi komik			

F. Aspek desain isi

No	Indikator	Ya	Tidak	Saran
12	Desain isi dalam komik ini menarik			
13	Bentuk huruf yang digunakan dalam komik ini mudah dibaca			
14	Gambar nyata dalam komik ini menimbulkan daya tarik bagi saya untuk membaca			
15	Ilustrasi dalam komik ini menimbulkan daya tarik bagi saya untuk membaca			
16	Gambar nyata dalam komik ini disajikan dengan jelas dan menarik			
17	Ilustrasi dalam komik ini disajikan dengan jelas dan menarik			

G. Aspek Penyajian Media

No	Indikator	Ya	Tidak	Saran
18	Media komik ini menyajikan gambar yang menarik			

19	Media komik ini menyajikan gambar yang jelas dan berwarna			
20	Media komik ini menyajikan gambar yang sesuai dengan perkataan pada balon kata			

H. Aspek Bahasa

No	Indikator	Ya	Tidak	Saran
21	Bahasa dalam komik ini mudah saya pahami			
22	Bahasa yang digunakan dalam komik ini komunikatif dan mudah saya mengerti			
23	Bahasa yang digunakan sesuai kehidupan sehari-hari			

I. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Ya	Tidak	Saran
24	Tujuan mempelajari prinsip-prinsip desain dalam komik ini jelas			
25	Materi yang disajikan dalam komik ini dapat saya pahami dengan baik			
26	Materi ini mempermudah saya mengetahui penerapan prinsip desain			
27	Materi pada komik ini dapat digunakan pada proses			

	pengayaan materi			
28	Media komik ini menyajikan contoh-contoh penerapan prinsip secara jelas			
29	Materi pada komik ini membuat saya dapat belajar mandiri dan menambah wawasan			
30	Materi dalam komik ini mampu mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir saya			
31	Materi dalam komik merangsang saya untuk mencari tahu informasi yang berkaitan dengan topik yang dibicarakan			

J. Aspek Kolaborasi dan Jejaring

No	Indikator	Ya	Tidak	Saran
32	Media komik ini membuat saya menhayati cara menghormati orang lain			
33	Media komik ini membuat saya menghayati cara menghargai orang lain			
34	Media komik ini memberi contoh kepada saya rasa			

	memiliki dalam berkelompok			
35	Media komik ini memberi saya contoh bagaimana bertanggung jawab dalam kelompok			
36	Media komik ini membuat saya menghayati hubungan saling percaya antar sesama teman			
37	Media komik ini membuat saya menghayati bagaimana bertanggung jawab individual tugas-tugas di dalam kelompok			
38	Media komik ini memberikan contoh bagaimana membagi tugas dalam kelompok			
39	Media komik ini membuat saya menghayati bagaimana beradaptasi dengan orang lain, meskipun belum dikenal			
40	Media komik ini membuat saya menghayati bagaimana memimpin orang lain			
41	Media komik ini membuat saya menghayati bagaimana			

	mengorganisir sebuah kelompok			
42	Media komik ini membuat saya menghayati bagaimana aktif membangun dan mengolah hubungan dengan orang lain			
43	Media komik ini memberi contoh Membangun komunikasi dengan orang / organisasi lain			
44	Media komik ini membuat saya menghayati bagaimana pentingnya memperluas jaringan			

K. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KESIMPULAN

Media Pembelajaran komik untuk kompetensidasar kolaboratif dan jejaring pada pelajaran dasar desain ini dinyatakan

- ☐ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☐ Kurang Baik
- ☐ Tidak Baik

Yogyakarta, maret 2014

Siswa

(.....)

VALIDASI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN

KOMIK EDUKASI PRINSIP-PRINSIP DESAIN OLEH AHLI MATERI

ahli	butir pertanyaan																																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
TOT	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

TOTAL YA	70 butir			
70/2	35,5			
DIBAGI 36	0.986	X 100%=		98,6 %

Hasil Kelayakan dari 2 ahli materi

No	Kategori Penilaian	Interval kelas	Nilai (S)	Persentase
1	LAYAK	$18 \leq S \leq 36$	35,5	98,6%
2	TIDAK LAYAK	$0 \leq S \leq 17$	0,5	0%

Rater 1

Jumlah soal = 36 x jumlah rater 1 = 36 x 1 = 36
 Skor Minimum = Skor terendah x jumlah soal = 0 x 18 = 0
 Skor Maksimum = Skor tertinggi x jumlah soal = 1 x 36 = 36
 Rentang = skor tertinggi – skor terendah = 36- 0 = 36
 Jumlah katagori = 2
 Panjang Kelas interval = Rentang : jumlah katagori = 36 : 2 = 18
 Skor total = (1 x 36) + (0 x 0)
 = 36 + 0 = 36

Panjang kelas 1 = $36/36 \times 100\%$ = 100%

Panjang kelas 2 = $0/36 \times 100\%$ = 0%

No	Kategori Penilaian	Interval nilai	Hasil Persentase
1	LAYAK	$18 \leq S \leq 36$	100%
2	TIDAK LAYAK	$0 \leq S \leq 17$	0%

Rater 2

$$\text{Jumlah soal} = 36 \times \text{jumlah rater 1} = 36 \times 1 = 36$$

$$\text{Skor Minimum} = \text{Skor terendah} \times \text{jumlah soal} = 0 \times 18 = 0$$

$$\text{Skor Maksimum} = \text{Skor tertinggi} \times \text{jumlah soal} = 1 \times 36 = 36$$

$$\text{Rentang} = \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} = 36 - 0 = 36$$

$$\text{Jumlah katagori} = 2$$

$$\text{Panjang Kelas interval} = \text{Rentang} : \text{jumlah katagori} = 36 : 2 = 18$$

$$\begin{aligned} \text{Skor total} &= (1 \times 35) + (1 \times 0) \\ &= 35 + 0 = 35 \end{aligned}$$

$$\text{Panjang kelas 1} = 35/36 \times 100\% = 97,5\%$$

$$\text{Panjang kelas 2} = 0/36 \times 100\% = 0\%$$

No	Kategori Penilaian	Interval nilai	Hasil Persentase
1	LAYAK	$18 \leq S \leq 36$	97,5%
2	TIDAK LAYAK	$0 \leq S \leq 17$	0%

VALIDASI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN

KOMIK EDUKASI PRINSIP-PRINSIP DESAIN OLEH AHLI MEDIA

Ahli		ButirPertanyaan																																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	

TOTAL ya	71			
71/36	2			
DIBAGI 2	1	X 100% =	98,6%	

Hasil Kelayakan

No	Kategori Penilaian	Interval nilai	Nilai (S)	Hasil Persentase
1	LAYAK	$18 \leq S \leq 36$	35	97,2 %
2	TIDAK LAYAK	$0 \leq S \leq 17$	1	0%

Rater 1

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah soal} &= 36 \times \text{jumlah rater 1} &= 36 \times 1 &= 36 \\
 \text{Skor Minimum} &= \text{Skor terendah} \times \text{jumlah soal} &= 0 \times 18 &= 0 \\
 \text{Skor Maksimum} &= \text{Skor tertinggi} \times \text{jumlah soal} &= 1 \times 36 &= 36 \\
 \text{Rentang} &= \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} &= 36 - 0 &= 36 \\
 \text{Jumlah katagori} &= 2 \\
 \text{Panjang Kelas interval} &= \text{Rentang} : \text{jumlah katagori} &= 36 : 2 &= 18 \\
 \text{Skor total} &= (1 \times 34) + (2 \times 0) \\
 &= 34 + 0 = 34
 \end{aligned}$$

$$\text{Panjang kelas 1} = 34/36 \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Panjang kelas 2} = 0/36 \times 100\% = 0\%$$

No	Kategori Penilaian	Interval nilai	Hasil Persentase
1	LAYAK	$18 \leq S \leq 36$	100%
2	TIDAK LAYAK	$0 \leq S \leq 17$	0%

Rater 2

$$\text{Jumlah soal} = 36 \times \text{jumlah rater 1} = 36 \times 1 = 36$$

$$\text{Skor Minimum} = \text{Skor terendah} \times \text{jumlah soal} = 0 \times 18 = 0$$

$$\text{Skor Maksimum} = \text{Skor tertinggi} \times \text{jumlah soal} = 1 \times 36 = 36$$

$$\text{Rentang} = \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} = 36 - 0 = 36$$

$$\text{Jumlah katagori} = 2$$

$$\text{Panjang Kelas interval} = \text{Rentang} : \text{jumlah katagori} = 36 : 2 = 18$$

$$\begin{aligned} \text{Skor total} &= (1 \times 35) + (1 \times 0) \\ &= 35 + 0 = 35 \end{aligned}$$

$$\text{Panjang kelas 1} = 34/36 \times 100\% = 94\%$$

$$\text{Panjang kelas 2} = 0/136 \times 100\% = 0\%$$

No	Kategori Penilaian	Interval nilai	Hasil Persentase
1	LAYAK	$18 \leq S \leq 36$	94%
2	TIDAK LAYAK	$0 \leq S \leq 17$	0%

HASIL PERHITUNGAN UJI COBA KELOMPOK BESAR KELAYAKAN MEDIA KOMIK UNTUK MENANAMKAN PENDIDIKAN KARAKTER KOLABORASI DAN JEJARING

Jumlah Soal Valid	= jumlah soal x jumlah responden	= 44 x 26 = 1144
Skor minimal	= 1 x 44	= 44
Skor maksimal	= 4 x 44	= 176
Rentang	= skor tertinggi – skor terendah	= 176-44 = 132
Jumlah katagori	= 4	
Panjang kelas interval (P)	= rentang : jumlah kategori	= 132:4 = 33
Jumlah skor	= (4x632) + (3x420) + (2x120) + (1x32) = 2528+1260+120+32= 3940	
Panjang kelas 4	= $\frac{632}{1144} \times 100\%$	= 55,24%
Panjang kelas 3	= $\frac{420}{1144} \times 100\%$	= 36,71%
Panjang kelas 2	= $\frac{60}{1144} \times 100\%$	= 5,245%
Panjang kelas 1	= $\frac{32}{1144} \times 100\%$	= 2,797%
RERATA	= Jumlah skor : jumlah siswa	= 3940:26 = 152 (Sangat Layak)

kelas	kategori	Interval nilai		Nilai
4	Sangat Layak (SL)	$(S_{min}+3P) \leq S \leq S_{mak}$	$143 \leq S \leq 176$	55,24%
3	Layak (L)	$(S_{min}+2P) \leq S \leq (S_{min}+3P-1)$	$110 \leq S \leq 142$	36,71%
2	Kurang Layak (KL)	$(S_{min}+P) \leq S \leq (S_{min}+2P-1)$	$77 \leq S \leq 109$	5,245%
1	Tidak Layak (TL)	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$	$44 \leq S \leq 76$	2,797%
Jumlah				100%

**HASIL PERHITUNGAN UJI COBA KELOMPOK KECIL KELAYAKAN MEDIA KOMIK
UNTUK MENANAMKAN PENDIDIKAN KARAKTER KOLABORASI DAN JEJARING**

Jumlah Soal Valid	= jumlah soal x jumlah responden	= 44 x 5 = 220
Skor minimal	= 1 x 44	= 44
Skor maksimal	= 4 x 44	= 176
Rentang	= skor tertinggi – skor terendah	= 176-44 = 132
Jumlah katagori	= 4	
Panjang kelas interval (P)	= rentang : jumlah kategori	= 132:4=33
Jumlah skor	= (4x72) + (3x123) + (2x20) + (1x5) =	288+369+40+5= 702
Panjang kelas 4	= $\frac{72}{1144} \times 100\%$	= 32,73%
Panjang kelas 3	= $\frac{123}{1144} \times 100\%$	= 55,91%
Panjang kelas 2	= $\frac{20}{1144} \times 100\%$	= 9,091%
Panjang kelas 1	= $\frac{5}{1144} \times 100\%$	= 2.273%
RERATA	= Jumlah skor : jumlah siswa	= 702 : 5 = 140,4 (Layak)

kelas	kategori	Interval nilai		Nilai
4	Sangat Layak (SL)	$(S_{min}+3P) \leq S \leq S_{mak}$	$143 \leq S \leq 176$	32,73%
3	Layak (L)	$(S_{min}+2P) \leq S \leq (S_{min}+3P-1)$	$110 \leq S \leq 142$	55,91%
2	Kurang Layak (KL)	$(S_{min}+P) \leq S \leq (S_{min}+2P-1)$	$77 \leq S \leq 109$	9,091%
1	Tidak Layak (TL)	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$	$44 \leq S \leq 76$	2.273%
Jumlah				100%