

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

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

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian media pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar". Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi (Arief S. Sadiman dkk, 2014: 7).

Sementara Azhar Arsyad (2014: 3) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Heinich, dkk (dalam Azhar Arsyad, 2014: 4) mengungkapkan bahwa

"media disebut sebagai media pembelajaran apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau maksud-maksud pengajaran".

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu atau alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan informasi yang bertujuan instruksional atau maksud-maksud pengajaran kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

###### **b. Fungsi dan kegunaan media pembelajaran**

Dalam suatu proses belajar mengajar, media pembelajaran merupakan salah satu dari unsur yang sangat penting posisinya disamping metode mengajar. Menurut Azhar Arsyad (2014: 19) salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah

“sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar, yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sementara itu, Daryanto (2013: 8) mengungkapkan bahwa media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa)”.

Menurut Arief S. Sadiman dkk. (2012: 17-18) media pendidikan memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:
  - a. Objek yang kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
  - b. Gambar yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
  - c. Kejadian yang atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi.
3. Penggunaan media pendidikan yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik seperti meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kreativitas, dan memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan sifat yang unik dan pengalaman yang berbeda yang dimiliki pada setiap siswa, tentu guru mengalami kesulitan bila mana semuanya harus diatasi sendiri. Oleh karena itu masalah ini dapat diatasi dengan menggunakan media pendidikan seperti memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Sudjana dan Rivai (dalam Azhar Arsyad, 2014: 28) mengemukakan bahwa manfaat/ kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah sebagai berikut:

“(1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dikuasai oleh siswa dan mencapai tujuan pembelajaran, (3) metode mengajar menjadi lebih bervariasi sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, dan (4) siswa lebih banyak melakukan aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya”.

Berdasarkan teori yang telah disampaikan oleh beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembawa pesan/ informasi dari pengirim (guru) ke penerima pesan (siswa). Sedangkan kegunaan media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu untuk memberikan gambaran kepada siswa sehingga dapat mempermudah siswa pada saat praktik. Media pembelajaran berguna sebagai alat bantu yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru tersebut.

#### c. Macam-macam media pembelajaran

Media pembelajaran sangat bervariasi wujudnya. Azhar Arsyad (2014: 31) mengemukakan bahwa berdasarkan perkembangannya, media pembelajaran dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:

“(1) media hasil teknologi cetak (meliputi teks, grafik, gambar, foto, dsb), (2) media hasil teknologi audio-visual (meliputi film, televisi, video), (3) media hasil teknologi komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer”.

Seels dan Glasgow (dalam Azhar Arsyad, 2014: 35) mengungkapkan berbagai jenis media apabila dilihat dari perkembangannya dibagi menjadi dua kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

“Media tradisional meliputi: (1) visual diam yang diproyeksikan misalnya slide, filmstrip, dan proyeksi overhead, (2) visual tak diproyeksi misalnya gambar, foto, grafik, teks, (3) audio misalnya rekaman piringan dan kaset, (4) multimedia misalnya slide plus suara, dan multi-image, (5) visual dinamis yang diproyeksikan misalnya film, TV, dan video, (6) cetak misalnya buku, modul, *workbook*, *handout*, dan majalah, (7) permainan misalnya simulasi dan papan permainan, (8) realia, misalnya peta, model, dan *specimen* atau contoh.

Sementara media teknologi mutakhir meliputi: (1) media berbasis telekomunikasi misalnya telekonferen dan kuliah jarak jauh, (2) media berbasis mikroprosesor

misalnya *Computer Assisted Instruction* (CAI), permainan computer, interaktif, dan Compact (Video) Disc”.

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan oleh beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat erat hubungannya dengan teknologi. Dalam perkembangannya, media pembelajaran berkembang mengikuti kemajuan teknologi. Media berbasis mikroprosesor yang merupakan bagian dari media teknologi mutakhir juga telah berkembang semakin pesat ke arah yang lebih baik. Misalnya saja keberadaan *Video Compact Disk* (VCD) yang kini telah tergantikan oleh kehadiran *Digital Versatile/Video Disk* (DVD) merupakan pengembangan dari VCD yang memiliki kualitas penyimpanan gambar video lebih bagus dan memiliki kapasitas penyimpanan yang lebih besar.

Pada penelitian ini, pengembangan media yang digunakan juga mengacu pada hasil perkembangan teknologi yaitu media cetak. Alasannya adalah komik adalah salah satu perkembangan antara media visual yang tak diproyeksikan serta media cetak. Komik bukan hanya berisi tulisan materi tanpa gambar, melainkan berisi animasi yang diharapkan agar siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

#### d. Pemilihan media pembelajaran

Dalam proses belajar, ketepatan pemilihan media sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media hendaknya dilakukan secara optimal agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif.

Menurut Azhar Arsyad (2014: 74) ada enam kriteria pemilihan media yang patut diperhatikan:

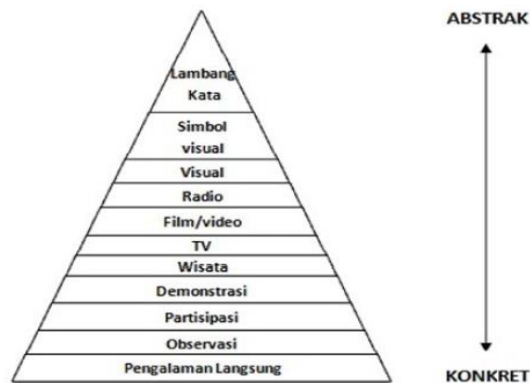
“(1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai secara umum yaitu harus menyangkut pada salah satu atau gabungan dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi, (3) praktis, luwes, dan bertahan, (4) guru terampil menggunakannya, (5) ketepatan pengelompokan sasaran, (6) mutu teknis dimana pengembangan visual maupun audio memenuhi persyaratan teknis tertentu”.

Sementara Dick dan Carey (dalam Arief S. Sadiman dkk, 2012: 86) mengemukakan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan belajarnya, setidaknya ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu:

“(1) ketersediaan sumber setempat. Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, sehingga harus dibeli, atau harus dibuat, (2) ketersediaan dana, tenaga, dan fasilitasnya,(3) faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama, dan (4) efektivitas biaya dalam jangka panjang”.

Dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan sebaiknya juga memperhatikan pengalaman hasil belajar apa saja yang akan diperoleh ketika menggunakan media pembelajaran tersebut. Pengalaman hasil belajar semakin banyak diperoleh apabila semakin banyak alat indera yang digunakan. Semakin banyak alat indera yang digunakan semakin besar kemungkinan informasi tersebut dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan siswa.

Salah satu gambaran yang menjadi landasan teori dalam penggunaan media dalam proses belajar digambarkan oleh E. Dale (dalam Azhar Arsyad, 2014: 14) yaitu kerucut pengalaman (*Dale Cone of Experience*).



Gambar 1. Kerucut Pengalaman E.Dale

Gambar tersebut merupakan dasar pengembangan berdasarkan tingkat keabstrakan yaitu jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran/ pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan tersebut.

Namun“perlu dicatat bahwa urutan ini tidak berarti proses belajar harus dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya” (Azhar Arsyad, 2014: 13).

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan oleh beberapa ahli di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pemilihan media komik dalam penelitian harus mempertimbangkan setidaknya enam kriteria pemilihan media, yaitu: (1) media sesuai dengan tujuan instruksional pembelajaran secara umum

yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan kognitif siswa adalah siswa memiliki pengetahuan dan wawasan tentang cara pengolahan masakan indonesia, tujuan afektif mengacu pada dampak sikap siswa ketika mengikuti praktik di dapur tersebut misalnya melatih, disiplin, tepat waktu, kebersihan, kedisiplinan, dsb. Sementara tujuan psikomotor diwujudkan dalam kemampuan siswa dalam menggunakan sensor motorik dengan keluwesan tangan dan pikiran mereka dalam membuat garnish untuk masakan yang telah di buat, (2) ketersediaan dana, tenaga, dan fasilitas, (3) keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk jangka panjang, (4) ketepatan pengelompokan sasaran yaitu dapat digunakan untuk kelompok besar maupun kelompok kecil/perorangan, (5) media disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya, dan (6) guru terampil dan familiar dalam mengoperasikan media tersebut.

Selain itu, seperti yang telah diutarakan dalam kerucut pengalaman Edgar Dale dalam memilih media juga harus memperhatikan keterlibatan alat indera yang akan digunakan nantinya. Semakin banyak alat indera yang digunakan, maka semakin konkret materi yang diajarkan, sehingga semakin mudah siswa memahami dan mengingat materi pelajaran tersebut.

## **2. Media Pembelajaran Komik**

Kata "Media" berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "Medium", secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Mukminan dan Saliman (2008), media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan

tersebut, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, sedangkan tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.

Media pembelajaran dipergunakan untuk mempermudah dalam penyampaian materi kepada peserta didik (Jatmika,2005). Adanya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangatlah penting karena dalam kegiatan belajar mengajar, ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantaranya.

Komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuntaposisi (berdekatan,bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari pembaca McCloud(2002).

Komik bukan hanya sekedar cerita bergambar yang bersifat menghibur seperti pandangan oranglain pada umumnya, melainkan komik mempunyai makna lebih dari itu, yaitu komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Maharsi, 2011).

Menurut maharsi (2011), media komik dapat dibedakan menjadi dua yaitu buku komik (comic book) dan komik strip (comic strip). Buku komik adalah komik yang berbentuk buku, mempunyai cerita yang lebih panjang dapat langsung selesai ataupun bersambung. Sedangkan komik strip adalah bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah, biasanya disambung ceritanya.

Adapun kelebihan serta kekurangan dari media pembelajaran komik yaitu :

1) Kelebihan komik



Sebagai salah satu media visual, komik mempunyai kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, kelebihan media komik dalam media pembelajaran menurut Trimo (1997:22) dalam Laksmi Dewi (2009:4), adalah :

- a. Komik menambah pembendaharaan kosa kata pembacanya
- b. Mempermudah anak didik untuk memahami atau menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak
- c. Dapat mengembangkan minat baca pada anak didik
- d. Seluruh jalan cerita komik menuju satu hal kebaikan atau pelajaran yang lain

Sedangkan menurut daryanto (2010 : 128), salah satu kelebihan dari komik seperti penelitian yang dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak, misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik, maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata yang jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik.

Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional, sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Jadi keunggulan komik adalah sekali membaca langsung mengerti, menambah pembehendaraan kosa kata, dapat mengembangkan minat baca anak dan menyenangkan.

## 2) Kekurangan komik

Didalam komik juga terdapat beberapa kekurangan dari komik, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Anak yang sulit membaca tidak punya usaha untuk membaca tulisan karena dari gambar-gambaranya saja sudah dapat dipahami alur ceritanya.
- b. Komik dapat membuat anak terpacu sehingga anak-anak tidak melakukan ataupun malas untuk melakukan kegiatan jenis lainnya.
- c. Tokoh yang tampil klise (stereotip)
- d. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
- e. Ditinjau dari bahasa komik, hanya menggunakan kata-kata kotor atau kalimat-kalimat yang kurang bisa dipertanggung jawabkan.
- f. Banyak aksi yang meninjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang prevented.

## 3. Kriteria Media Pembelajaran Komik

Kriteria menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013 : 64), adalah:

- 1) Komik membuat pembacanya memusatkan perhatiannya hanya pada cerita
- 2) Komik bersifat informatif.
- 3) Cerita yang disajikan oleh komik ringkas dan menarik perhatian sang pembaca, bahkan dilengkapi dengan aksi.
- 4) Komik disajikan dengan ilustrasi dan gambar yang lebih hidup.
- 5) Komik disajikan dengan pewarnaan utama yang memberi kesan bebas dan lebih nyata.

- 6) Komik membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai.
- 7) Komik dikembangkan tidak tergantung pada media lain, bersahabat dengan pemakai, dan dapat dibaca dimana saja.

Adapun elemen-elemen design dalam pembuatan komik adalah:

a. Space

Komik merupakan space (ruang) seperti kertas, ruang di kanvas, ruang media digital dan media lainnya bila ada. Ruang (space) tertentu dibiarkan kosong dalam suatu panel di komik merasakan kelegaan dalam suatu panel tertentu. Dan biasanya memberi ruang sebagai arahan karakter melakukan aksi tertentu.

b. Image

Dalam bahasa indonesia "gambar" diterjemahkan ke dalam bahasa inggris menjadi "drawing". Padahal image belum tentu drawing, oleh karena itu penulis lebih suka bahasa standartnya yaitu dalam bahasa universal untuk menghindari kesalah pahaman, sebab dengan kata image tidak hanya drawing, tetapi image bisa juga merupakan foto, ilustrasi, lukisan, logo, icon, simbol, dan lain-lain. Tetapi dalam komik, tentu saja image biasanya memang gambar goresan tangan (hand drawing atau free hand). Image inilah yang membentuk sebagian besar komik.

c. Teks

Teks sebenarnya adalah image dari lambang atau simbol dari suara dan angka. Dan simbol ini belum tentu sama antara satu bangsa dengan bangsa lainnya, hingga teks ini muncul dalam format teks jepang, cina, arab, rusia, dan alfabet yang lebih dikenal masyarakat.

d. Point dan dot

Titik dan bintik. Point (titik) tidak selalu harus bulat, boleh merupakan kotak kecil, segitiga kecil, ellipse kecil, bentuk bintang yang sangat kecil dan bentuk-bentuk lainnya dalam ukuran kecil.

e. Line

Line atau garis. Garis sesungguhnya adalah gabungan dari beberapa point atau dot yang saling overlapping (saling menindih sedikit atau banyak) dan menyambung. Line tidak harus selalu lurus, garis lurus disebut dengan nama straight line, garis lengkung disebut dengan nama curve line.

f. Shape (X&Y)

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

g. Form (X, Y & Z)

Form (wujud) adalah bentuk dalam tiga 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.

h. 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 penghilang warna hitam. Tone secara perlahan-lahan terjadi pengurangan dari gelap ke terang disebut dengan nama gradasi (gradient). Gradasi, lighting, dan shading dapat pula dilakukan dengan cara arsir (render).

i. Color hue

Color adalah hue (warna) yaitu nilai panas yang diakibatkan perpaduan warna.

Warna terbagi dari bentuknya terbagi menjadi 3 kelompok besar yaitu:

j. Texture

Texture dalam komik tentu lebih cenderung pada kertasnya, ada yang menggunakan kertas halus ataupun kasar.

k. Voice, sound, and audio

Dalam komik semua suara menjadi teks, tentu saja tiap teks tersebut shape yang berbeda-beda sesuai dengan simbol (semiotics) umum dalam dunia komik dan sesuai dengan pemaknaan (semantics), serta penafsiran (hermeneutics) yang sesuai kebiasaan dan konsistensi.

l. Time

Time ini di dalam pembuaan komik diwujudkan dalam halaman, halaman 1 adalah halaman awal dari cerita dan berakhir sampai halaman yang terakhir. Time (waktu) dalam komik juga menyiratkan kapan terjadinya peristiwa tertentu dalam pembuatan komik tersebut. Disisi lainnya, time adalah berapa lama kita menyelenggarakan komik buatan kita.

#### **4. Pengetahuan (Kompetensi Kognitif)**

Pengetahuan adalah berbagai gejala yang ditemui dan diperoleh manusia melalui pengamatan akal. Pengetahuan muncul ketika seseorang menggunakan akal budinya untuk mengenali benda atau kejadian tertentu yang belum pernah dilihat atau dirasakan sebelumnya. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia yaitu: indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga." Pengetahuan atau ingatan merupakan proses berpikir yang paling

rendah. Kemampuan mengetahui juga dapat diartikan kemampuan mengetahui fakta, konsep, prinsip dan *skill*.

Pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya

- a) Pendidikan, adalah sebuah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok dan juga usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan,
- b) Media, secara khusus didesain untuk mencapai masyarakat yang sangat luas. Adapun contoh dari media ini adalah televisi, radio, koran, majalah, video dan media-media yang lainnya, dan
- c) Informasi, suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memanipulasi, mengumumkan, menganalisa, dan menyebarkan informasi dengan tujuan tertentu.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003), kompetensi adalah kewenangan/ kekuasaan untuk menentukan atau memutuskan sesuatu hal. Faktor kognitif disamaartikan dengan aspek penalaran dan menitikberatkan pada proses intelektual. Menurut Levie dan Lentz yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2006:20), empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu :

a. Fungsi atensi

Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. Fungsi afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah

emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi kognitif

Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

a) Mensyukuri karunia tuhan yang maha esa, melalui pengembangan berbagai ketrampilan mengolah dan menyajikan makanan indonesia sebagai tindakan pengalaman menurut agama yang danutnya. b) Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran mengolah dan menyajikan mmakanan indonesia. c) Menunjukkan perilaku ilmiah dalam melakukan pembelajaran sebagai dari sikap profesional. d) Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja. e) Mendeskripsikan hidangan mie. f) Membuat dan menyajikan hidangan mie.

d. Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalm teks dan mengingatnya kembali.

## **5. Mata Pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia**

Standar Kompetensi adalah kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik sedangkan kompetensi dasar adalah pengembangan dari standar kompetensi

lulusan (SKL) yang akan menentukan kelulusan peserta didik. SKL terdapat dalam Pendidikan No. 22 Tahun 2006. Dalam PP No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan dikemukakan bahwa Standar Kompetensi Lulusan adalah kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Standar Kompetensi Lulusan (SKL) program keahlian boga pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) adalah makanan pembuka (*appetizer*), makanan utama (*main course*) dan makanan penutup (*dessert*).

Mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) merupakan mata pelajaran yang harus ditempuh setiap siswa di bidang keahlian Jasa Boga di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Program keahlian Jasa Boga siswa mempelajari berbagai pengetahuan dan ketrampilan dibidang boga. Salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa kelas XI adalah Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI). Dalam pembelajaran Pengolahan Dan Penyajian Makanan Indonesia diharapkan siswa dapat:

- 1) Menunjukkan kemampuan merencanakan dan menganalisa jenis-jenis pekerjaan pengolahan aneka makanan indonesia.
- 2) Menunjukkan kemampuan mengolah berbagai hidangan indonesia.
- 3) Menunjukkan kemampuan menerapkan pengolahan makanan indonesia dalam kegiatan berwirausaha dibidang pengolahan makanan.

Kompetensi Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) merupakan salah satu standar kompetensi pada mata pelajaran produktif jasa boga. Standart kompetensi Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) terdiri dari beberapa kompetensi antara lain:



- 1) Pengolahan hidangan salad indonesia,
- 2) Pengolahan hidangan sup indonesia,
- 3) Pengolahan hidangan soto indonesia,
- 4) Pengolahan hidangan nasi dan,
- 5) Pengolahan hidangan mie

Mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) ini merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan Boga. Selain mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) juga ada mata pelajaran produktif lainnya yaitu mata pelajaran Pengolahan Makanan kontinental dan Perhotelan. Ruang lingkup standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental kelas XI SMK N 3 Klaten dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Standar kompetensi dan kompetensi dasar pengolahan makanan indoneisa

Standar kompetensi	Kompetensi dasar
Mengolah makanan indonesia	3.5 mendeskripsikan hidangan mie 4.5 membuat hidangan mie

(sumber: kompetensi kejuruan SMK N 3 Klaten)

Dari tabel diatas standar kompetensi mengolah makanan idonesia di SMK N 3 Klaten kelas XI diantaranya membuat mie. Berikut penyajian materi uang akan disampaikan:

a. pengertian mie

Mie adalah adonan tipis dan panjang yang telah digulung, dikeringkan, dan dimasak dalam air mendidih. Mie saat ini adalah makan yang cukup terkenal dan disukai oleh berbagai kalangan.

## b. Penggolongan mie

### 1) Mie mentah/mie segar

adalah mie yang tidak mengalami proses adalah mie yang tidak mengalami proses tambahan setelah pemotongan dengan kadar air 35%. Mie segar umumnya dibuat dari tepung terigu jenis keras untuk memudahkan penanganannya. Mie jenis ini biasanya digunakan untuk bahan baku dalam pembuatan mie ayam.

### 2) Mie basah

adalah mie yang mengalami proses perebusan air mendidih setelah tahap pemotongan dan sebelum dipasarkan. Kadar airnya dapat mencapai 52% sehingga daya simpannya relatif singkat (40 jam pada suhu kamar). Di Indonesia, mie basah lebih dikenal dengan istilah mie kuning atau mie bakso.

### 3) Mie kering

adalah mie mentah yang dikeringkan dengan kadar air antara 8-10%. Pengeringan umumnya dilakukan dengan penjemuran di bawah sinar matahari atau dengan menggunakan oven. Karena sifat kering inilah maka mie mempunyai daya simpan yang relatif panjang dan dalam penanganannya cukup mudah. Mie kering juga ditambahkan dengan telur segar atau tepung telur, sehingga dipasaran mie ini juga dikenal dengan istilah mie telur.

### 4) Mie instan

adalah mie yang telah mengalami proses gelatinisasi, sehingga untuk menghidangkannya cukup dengan di rebus dengan air mendidih. Mie instan juga dikenal dengan nama ramen.

## c. Macam-macam mie :

### 1) Mie telur dan mie kuning

adalah mie yang terbuat dengan bahan dasar tepung terigu. Mie ini berwarna kuning dengan beragam bentuk dan tekstur mie ada mie kering, basah, keriting dan juga bulat.

#### 2) Bihun atau mihun

adalah mie yang terbuat dari tepung beras dengan warna mie putih kusam. Mie ini biasanya dijual dalam bentuk kering, sebelum diolah bihun harus direndam dalam air panas terlebih dahulu.

#### 3) Mie soun

adalah mie yang terbuat dari tepung kentang dan tepung kacang hijau. Tekstur mie ini lebih lembut dan tidak mudah patah. Seperti halnya dengan bihun, soun juga harus di rendam dalam air mendidih terlebih dahulu sebelum diolah menjadi berbagai kreasi makanan.

### **B. Kajian penelitian yang Relevan**

Ada beberapa peneliti yang relevan dengan penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh F. Lusya Veranita Hermavati yang berjudul *Pengembangan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Pembelajar Asia Tingkat Dasar (Beginner) Di Puri Bahasa Yogyakarta*. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media gambar dalam pembelajaran bahasa indonesia bagi pembelajar tingkat dasar di puri bahasa yogyakarta. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan menggunakan kuesioner untuk mengetahui sejauh mana media gambar dibutuhkan dalam proses belajar. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa media

gambar sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia bagi pelajar Asia tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta.

2. Penelitian yang dilakukan oleh N.H. Zain (2013) yang berjudul pengembangan komik bahan ajar IPA terpadu kelas VII SMP pada tema sistem pencernaan manusia dan hubungan dengan kesehatan. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah (a) apakah komik bahan ajar IPA terpadu kelas VIII SMP pada tema sistem pencernaan manusia dan hubungannya dengan kesehatan layak digunakan sebagai bahan ajar IPA terpadu berdasarkan penilaian para ahli, (b) apakah komik bahan ajar IPA terpadu kelas VIII SMP pada tema sistem pencernaan manusia dan hubungannya dengan kesehatan efektif digunakan sebagai bahan ajar. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah bahan ajar IPA terpadu yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran berupa komik. Hasil analisis berdasarkan hasil penelitian, komik bahan ajar IPA terpadu pada tema sistem pencernaan manusia dan hubungannya dengan kesehatan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran kelas VIII di SMP Negeri 1 Tempuran.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu dalam jenis penelitian yang berupa penelitian dan pengembangan (R&D) dan produk yang dihasilkan berupa komik. Perbedaannya, produk komik yang disusun N.H. Zain digunakan pada mata pelajaran IPA, sedangkan produk komik dalam penelitian ini digunakan pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia.

### **C. Kerangka Berfikir**

Keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh bagaimana seorang guru dapat merencanakan program pengajaran, mengolah informasi

yang relevan, menyampaikan materi dalam bentuk kegiatan belajar mengajar, dan mengevaluasi hasil kegiatan tersebut.

Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah interaksi pendidik (guru) dengan peserta didik (siswa) yang terjadi di suatu kelas dan dengan dukungan fasilitas pembelajaran tertentu. Proses interaksi ini akan mencapai keberhasilan apabila didukung dengan media pembelajaran yang efektif dan interaktif sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Sehingga siswa dapat menguasai materi yang telah disampaikan oleh pendidik (guru).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang baik yaitu media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa, menjelaskan tujuan pembelajaran, menyajikan materi dengan baik dan menarik, memberikan kesempatan siswa untuk berlatih dan memberikan umpan balik, dapat menjelaskan hal-hal sulit dimengerti atau dipahami oleh siswa. Siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari materi, disebabkan karena belum adanya media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan melengkapi media pembelajaran agar dapat menunjang proses pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran. Masalah yang sering ditemukan dilapangan, media pembelajaran untuk materi Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia masih sangat terbatas, pembelajaran cenderung dilakukan

secara konvensional (ceramah). Sajian materi sekedar berbentuk cerita naratif dalam teks book, penggunaan media relatif jarang. Pengembangan media ini bertujuan menciptakan variasi baru media pembelajaran sejarah dan meningkatkan motivasi belajar.

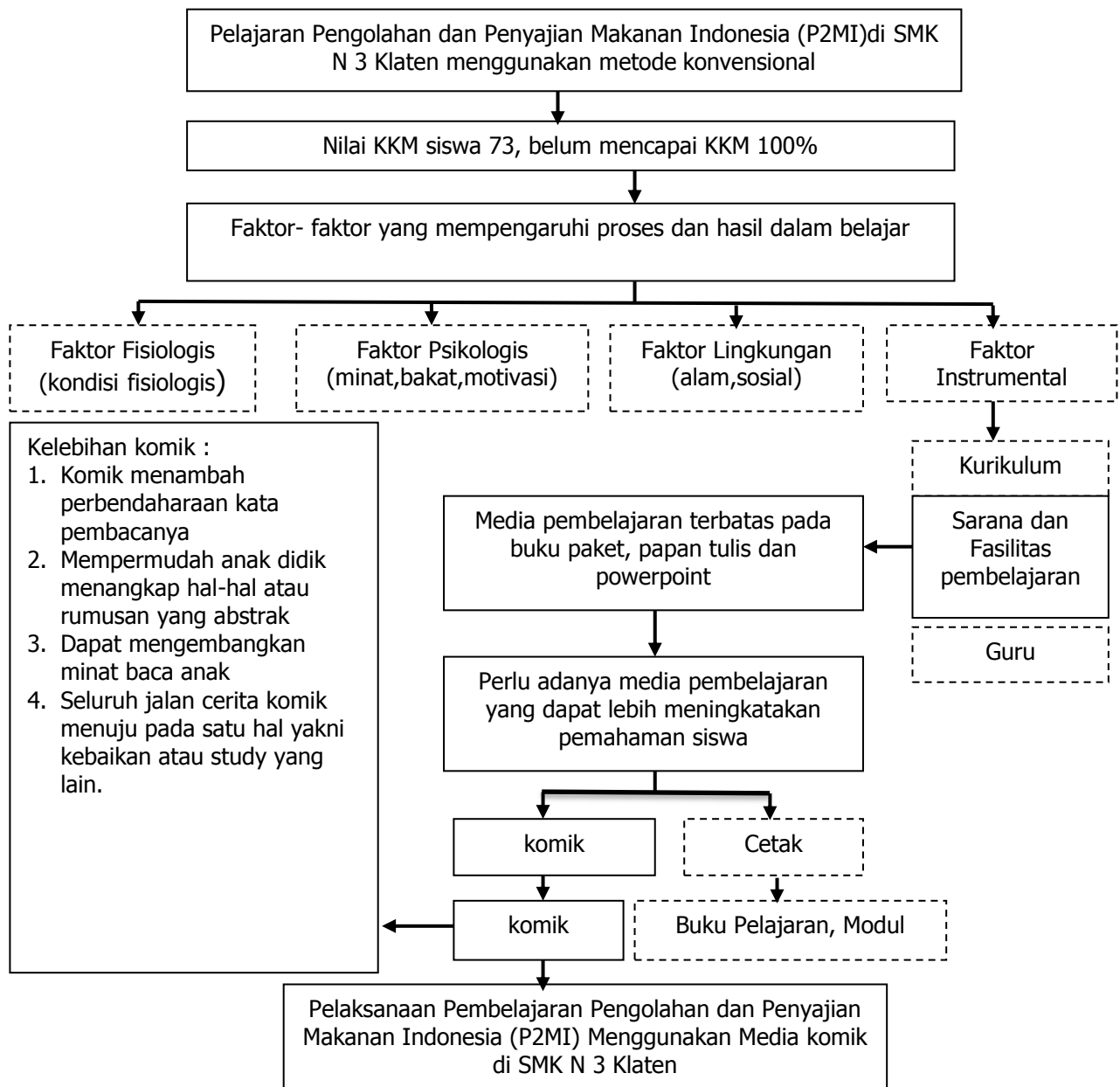
Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dalam proses belajar mengajar tidak menemui kebosanan/ kejenuhan, materi menjadi lebih menarik siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai terutama kompetensi kognitif (pengetahuan). Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik tersebut adalah komik.

Komik menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang tepat. Media komik memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran diantaranya mampu menyajikan materi lebih menarik, mudah dan sederhana dalam penggunaannya, mampu menyajikan informasi lebih jelas dengan ilustrasi visual. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran didukung oleh karakteristik dasar anak-anak yang pada umumnya menyukai gambar-gambar yang menarik. Dengan media komik, materi dapat disajikan lebih konkret agar mudah dipahami siswa.

Media komik dikembangkan untuk sebagai suatu alternatif penyajian materi pembelajaran sejarah agar lebih menarik dan mudah diingat. Penyajian dengan ilustrasi gambar sangat sesuai dengan peserta didik yang pada umumnya menyukai gambar. Selain pesan visual dalam gambar, komik juga mampu memberikan pesan verbal melalui dialog antar tokoh dalam cerita. media komik juga bisa dimodifikasi agar pembelajaran lebih komunikatif, misalnya dengan bermain peran atau sebagai media bercerita.

Berdasarkan ulasan di atas, maka dilakukan penelitian tentang "pengembangan media pembelajaran komik untuk mata pelajaran pengolahan makanan indonesia siswa kelas XI di SMK N 3 Klaten." Pada penelitian ini akan dibuat pengembangan media komik pembelajaran untuk kompetensi membuat *mie pelangi*. Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya kemudian ide untuk mengembangkan media pembelajaran muncul. Berikut kerangka berfikir di jelaskan dengan skema dapat di lihat pada gambar 2.

Skema kerangka berfikir dapat dilihat di bawah ini :



Keterangan:



:Variabel yang di teliti



:Variabel yang tidak di teliti

Gambar 2. Kerangka berfikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori yang telah dipaparkan sebelumnya, maka akan diadakan penelitian tentang pengembangan media pembelajarn komik untuk mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian



Makanan Indonesia (P2MI) siswa kelas XI di SMK N 3 Klaten. Komik pembelajaran ini dibuat menarik, mudah dipahami sehingga akan mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih efektif.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D yaitu *define, design, development and dissemination* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yaitu:

1. Define (pendefinisian): tahap ini dilakukan dengan cara analisis kurikulum (untuk menetapkan pada kompetensi yang mana bahan ajar tersebut akan dikembangkan), analisis karakteristik peserta didik (untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang akan menggunakan bahan ajar), analisis materi (untuk mengumpulkan dan memilih materi yang relevan dan menyusunnya kembali secara sistematis), merumuskan tujuan (untuk membatasi penelitian agar tidak menyimpang dari tujuan semula).
2. Design (perancangan): pada tahap ini dilakukan untuk membuat *skrip* pengembangan sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi. Sebelum rancangan produk dilanjutkan ke tahap selanjutnya maka rancangan produk tersebut perlu di validasikan kepada dosen atau guru.
3. Development (pengembangan): tahap ini dilakukan pengembangan meliputi memproduksi komik, memprogram materi, menyiapkan komponen pendukung, mengevaluasi dan meninjau kembali. Selanjutnya akan di uji validasikan kepada dosen dan guru, hasil pengujian kemudian digunakan untuk revisi sehingga produk telah memenuhi kebutuhan pengguna.
4. Dissemination (penyebarluasan): tahap ini dilakukan dengan cara sosialisasi produk yang telah dikembangkan dalam jumlah terbatas kepada guru dan

peserta didik untuk memperoleh respon, apabila respon pengguna media sudah baik maka baru dilakukan pencetakan dalam jumlah banyak supaya media yang dikembangkan dapat digunakan oleh sarana yang lebih luas.

#### **D. Pertanyaan penelitian**

Berdasarkan kerangka berfikir yang telah diuraikan maka penelitian ini dapat dirumuskan pertanyaan yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam menganalisis data. Pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik pada kompetensi mie pelangi sebagai sumber belajar siswa kelas XI di SMK N 3 Klaten.
2. Bagaimana kelayan media pembelajaran komik pada kompetensi mie pelangi sebagai sumber pembelajaran bagi siswa kelas XI di SMK N 3 Klaten.