

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

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

Pembelajaran dengan media komik untuk siswa boga 3 kelas XI di SMK Negeri 3 Klaten bertujuan memberikan tambahan referensi mengajar guru yang dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran di kelas. Selain itu, media komik juga dapat membantu siswa sebagai media belajar secara mandiri. Pendapat ini didasarkan pada observasi dan hasil ujian siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Klaten. Berdasarkan observasi menunjukkan fakta bahwa siswa mengalami kesulitan belajar yang dibuktikan dengan hasil ulangan yang belum mencapai KKM. Keterbatasan waktu belajar formal di sekolah merupakan salah satu faktor yang menyebabkan belum optimalnya hasil belajar siswa. Kendala lain yang dihadapi guru saat proses pembelajaran yaitu belum adanya pengembangan media pembelajaran selain PPT, buku panduan, modul, dan jobsheet.

Pendidikan sekolah kejuruan merupakan sistem pembelajaran berorientasi pada praktek, sehingga siswa sekolah kejuruan lebih banyak mendapatkan materi praktek daripada teori. Oleh karena itu, siswa sekolah kejuruan sebagai obyek penelitian memerlukan tambahan belajar berupa media belajar yang bisa memberikan rangsangan atau stimulus guna menambah pemahaman materi metode dan teknik pembuatan mie. Selain itu, pada pembelajaran banyak istilah asing yang jarang dijumpai dan tergolong tidak mudah untuk dipahami siswa.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa media komik pembelajaran melalui tahap pengembangan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D dengan tahapan: (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), (3) *Develop* (pengembangan), (4) *Disseminate* (penyebarluasan).

a. *Define* (pendefinisian)

*Define* adalah tahapan untuk menganalisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi untuk merumuskan tujuan penelitian. Hal ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI). Sedangkan wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) dan kepada siswa boga kelas XI SMK N 3 Klaten yang dilaksanakan pada desember 2015. Hasil observasi dan wawancara adalah sebagai berikut:

1) Observasi.

Dari hasil observasi maka dapat diketahui situasi nyata kegiatan belajar mengajar. Metode mengajar yang digunakan saat kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran pengolahan dan penyajian masakan indonesia siswa boga kelas XI di SMK N 3 Klaten diketahui masih menggunakan metode konvensional.

2) Wawancara.

Dari hasil wawancara kepada siswa dan guru maka dapat diketahui bahwa ketersediaan media pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan

media untuk siswa boga pada mata pelajaran pengolahan dan penyajian masakan indonesia masih belum ada. Berdasarkan hasil wawancara maka dapat disimpulkan bahwa keterbatasan media pembelajaran menyebabkan kurang optimalnya proses dan hasil pembelajaran, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran dalam bentuk yang lain salah satunya media komik pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) khusus untuk kompetensi pembuatan mie.

Setelah melakukan analisis kebutuhan produk, maka langkah selanjutnya adalah mengkaji pustaka yaitu dengan mengumpulkan data-data, buku, serta referensi yang mendukung dalam pengembangan media komik. Kajian pustaka digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan produk awal media komik mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) dalam penelitian pengembangan ini.

b. *Design* (perancangan)

1) Membuat skrip

Skrip/ naskah yang dibuat dalam pengembangan media komik ini merupakan daftar rangkaian peristiwa yang dipaparkan melalui gambar dengan urutan yang sudah benar dan penuturan demi penuturan yang menjelaskan isi komik secara detail menuju perilaku pembelajaran yang ingin dicapai.

c. *Develop* (pengembangan)

Kegiatan produksi pada pengembangan media komik ini berisi animasi sesuai dengan isi naskah yang telah dibuat sebelumnya. Sebelum dilakukan pembuatan gambar terlebih dahulu menyusun naskah untuk pembuatan animasi.

Berikut ini merupakan tim yang terlibat dalam tahap pembuatan pengembangan media komik dalam penelitian ini.

#### 1) Validasi Ahli dan Revisi

Media komik yang telah selesai dikembangkan sebagai produk awal selanjutnya adalah dilakukan uji kelayakan media sebagai media pembelajaran. Data hasil validasi dan revisi digunakan untuk mengetahui ketersesuaian media komik dengan kebutuhan berdasarkan pemikiran rasional, dan belum merupakan fakta di lapangan. Uji validitas yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi uji validitas dari aspek materi dan uji validitas dari aspek media. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui dan mengevaluasi instrumen dan media komik yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berikut hasil validasi oleh para ahli:

##### a) Validasi ahli materi

Validasi media oleh ahli materi dilakukan menguji validitas/ kelayakan media komik dilihat dari aspek materi yang meliputi: relevansi materi dengan silabus, kualitas materi, bahasa, dan tipografi yang digunakan pada media komik yang sedang dikembangkan. Media komik ini dikembangkan menggunakan standar kompetensi mengolah mie. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini terdiri dari satu ahli yaitu Sri Rahayu, S.Pd merupakan guru pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) di SMK N 3 klaten.

Data validasi dari ahli materi diperoleh dengan cara memberikan media komik beserta kisi-kisi instrumen dan instrumen penilaian. Ahli materi kemudian memberikan penilaian, saran/ masukan terhadap kelayakan media dari aspek

materi mie tersebut dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka akan diketahui kelemahan dan kekurangan yang terdapat pada media komik tersebut untuk kemudian direvisi.

Setelah dilakukan pengujian oleh ahli materi diperoleh saran untuk melengkapi materi dalam naskah kemudian dilakukan tindak lanjut untuk menyesuaikan dengan komentar dan saran perbaikan. Dari pengujian ulang yang dilakukan didapati hasil bahwa naskah untuk komik baik dan dapat dijadikan sebagai komik pembelajaran.

b) Validasi ahli media

Ahli media menilai media dari aspek fungsi dan manfaat media, bahasa, dan. Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini terdiri atas satu ahli yaitu Wika Rinawati, M.Pd adalah dosen media pendidikan di Pendidikan Teknik Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

Data validasi ahli media diperoleh dengan cara memberikan media komik beserta kisi-kisi instrumen dan instrumen penilaian. Ahli media kemudian memberikan penilaian, saran/ masukan terhadap media komik tersebut dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Setelah ahli media melakukan penilaian, maka akan diketahui kelemahan dan kekurangan yang terdapat pada media komik tersebut untuk kemudian direvisi.

Setelah dilakukan pengujian terhadap ahli media pembelajaran diperoleh saran untuk angket media pembelajaran kemudian dilakukan tindak lanjut untuk menyesuaikan dengan komentar dan saran perbaikan. Dari pengujian yang dilakukan didapati hasil bahwa media komik pembelajaran baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

## 2) Uji Coba Skala kecil dan revisi

Uji coba terbatas dilakukan setelah media diperbaiki berdasarkan saran dari validasi ahli media dan materi. Uji coba terbatas dilakukan pada 6 siswa boga di SMK N 3 Klaten sebagai responden. Uji coba terbatas dilakukan untuk meninjau ulang dari hasil validasi ahli. Hal ini dilakukan bertujuan agar memperoleh kelayakan dari media pembelajaran tersebut.

## 3) Uji Coba Lapangan dan hasil akhir

Uji coba lapangan dilaksanakan setelah melakukan perbaikan media komik berdasarkan analisis data dari hasil validasi ahli dan uji coba terbatas. Uji coba lapangan ini melibatkan 32 siswa dalam satu kelas sebagai responden. Setelah melakukan uji lapangan dapat dilihat hasil dari produk akhir dari pengembangan media komik untuk pelajaran pengolahan makanan kontinental.

## **B. Analisis Data**

### **1. Validasi Ahli**

#### **a. Validasi oleh ahli materi**

Setelah ahli materi melihat media dan memberikan saran para ahli materi memberikan penilaian yang menggunakan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka di dapatkan hasil rerata penilaian ahli materi sebesar 3,3 dengan rerata skor keseluruhan sebesar 2,5 dan simpangan baku skor keseluruhan sebesar 0,5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1. sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 8. Kelayakan media komik ditinjau dari ahli materi

No	Skor	Kategori	Frekuensi
1	$3,3 \geq 3$	Sangat layak	2
2	$3 > 3,3 \geq 2,5$	Layak	0
3	$2,5 > 3,3 > 1$	Kurang layak	0
4	$3,3 < 1,5$	Tidak layak	0
Jumlah			2

Berdasarkan tabel 8 di atas dapat diartikan bahwa tingkat kelayakan media komik menurut ahli materi termasuk pada kategori sangat layak.

#### **b. Validasi oleh ahli media**

Setelah melihat media komik dan memberikan saran ahli media memberikan penilaian yang menggunakan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka di dapatkan hasil penilaian ahli media sebesar 3,3 dengan rerata skor keseluruhan sebesar 2,5 dan simpangan baku skor keseluruhan sebesar 0,5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 9. sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 9. Kelayakan media komik ditinjau dari ahli media.

No	Skor	Kategori	Frekuensi
1	$3,3 \geq 3$	Sangat layak	1
2	$3 > 3,6 \geq 2,5$	Layak	0
3	$2,5 > 3,6 > 1$	Kurang layak	0
4	$3,6 < 1,5$	Tidak layak	0
Jumlah			1

Berdasarkan tabel 9. di atas dapat diartikan bahwa tingkat kelayakan media komik menurut ahli media termasuk pada kategori sangat layak.

### c. Validasi Instrumen

Validator instrument dalam penelitian ini yaitu. Validasi instrument dilakukan untuk menilai instrument yang akan dipakai sebagai alat penelitian. Validator memberikan nilai layak digunakan dengan perbaikan yaitu di spesifikasikan agar mudah dalam pengisian.

### 2. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan setelah validasi ahli materi dan validasi ahli media selesai di lakukan. Uji coba skala terbatas dilakukan kepada 6 orang siswa boga kelas XI di SMK N 3 Klaten. Data uji coba skala kecil diperoleh dengan cara memberikan instrument (angket) dan menerangkan fungsi dan isi media komik. Setelah melihat dan memperhatikan tayangan komik siswa diminta mengisi angket yang telah disediakan untuk mengetahui kelemahan dan respon siswa terhadap kelayakan media komik. Berikut data yang di hasilkan dari uji coba skala kecil. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 10. sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 10. Kelayakan media komik dari uji coba skala kecil

No	Skor	Kategori	Frekuensi
1	$2,9 \geq 3$	Sangat Layak	3
2	$3 > 2,9 \geq 2,5$	Layak	3
3	$2,5 > 2,9 > 1$	Kurang Layak	0
4	$2,9 < 1,5$	Tidak Layak	0
Jumlah			6

Dari data pada tabel 10. kelayakan media audio visual dari uji coba skala kecil Maka dapat diketahui skor keseluruhan yaitu 371 dengan rerata keseluruhan dari respon siswa yaitu 2,9 apabila dilihat dari data di atas nilai tersebut berada



dalam kategori Layak. Sehingga dapat diartikan bahwa media komik untuk mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) ini telah layak digunakan sebagai media pembelajaran.

### 3. Uji Lapangan

Uji kelayakan media komik diukur melalui uji coba luas atau uji lapangan, yaitu uji coba tahap akhir terhadap produk media komik sampai menjadi media yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Uji coba lapangan dilakukan setelah dilakukan validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji skala kecil. Uji kelayakan dilakukan pada siswa kelas XI jasa boga yang berjumlah 32 responden, uji kelayakan dilakukan dengan menggunakan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Data didapatkan dengan cara memberikan instrument (angket) kepada siswa dan menayangkan media komik tersebut di kelas lalu siswa memberikan penilaian pada angket yang telah disediakan. Berikut data yang dihasilkan dari uji lapangan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4. sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 11. Kelayakan komik dari uji lapangan

No	Skor	Kategori	Frekuensi
1	$3,3 \geq 3$	Sangat Layak	26
2	$3 > 3,3 \geq 2,5$	Layak	6
3	$2,5 > 3,3 > 1$	Kurang Layak	0
4	$3,3 < 1,5$	Tidak Layak	0
Jumlah			32

Hasil dari data uji lapangan media komik untuk mata pelajaran pengolahan makanan indonesia di SMK N 3 Klaten menunjukkan jumlah skor keseluruhan yaitu 2238 dari 32 responden dengan rerata respon siswa yaitu 3,3.

Apabila dilihat dari data di atas nilai tersebut berada dalam kategori Layak. Sehingga dapat diartikan bahwa media komik untuk mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) ini telah layak digunakan sebagai media pembelajaran.

### **C. Kajian Produk**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran komik untuk mata pelajaran pengolahan dan Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) siswa kelas XI SMK N 3 Klaten. Media pembelajaran ini berisikan tentang materi membuat mie dalam mata pelajaran pengolahan penyajian masakan indonesia dengan kompetensi dasar membuat mie.

Media komik dikemas dalam bentuk buku. Pada bagian awal berisi cover, naskah komik dan perkenalan tokoh pada komik yang bisa menarik perhatian siswa. Pada bagian inti berisi tentang kompetensi dasar, materi dan evaluasi. Materi dalam media komik ini berisi bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan mie, alat yang digunakan serta cara pembuatan. Pada bagian penutup media komik.

### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

#### **1. Pengembangan media komik untuk mata Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) di SMK N 3 Klaten**

Pengembangan media komik untuk mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) khususnya pada materi mie dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan yang meliputi 5 tahap utama yaitu tahap analisis produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba skala kecil dan uji lapangan skala besar serta produk akhir.

Tahap pengembangan produk awal dilakukan dilakukan dengan mengkaji kurikulum dan silabus di SMK N 3 Klaten sehingga media komik yang dibuat tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI). Selain itu identifikasi kebutuhan juga dilakukan dengan mengkaji pustaka yaitu mengumpulkan data, buku serta referensi lainnya yang mendukung dalam pembuatan pengembangan media komik dalam penelitian.

Hasil observasi dapat diketahui kegiatan proses belajar mengajar pada saat mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) di SMK N 3 klaten. Sementara itu, proses pembelajaran disana kurang maksimal karena guru masih kesulitan untuk menyampaikan istilah-istilah asing dan maksud dalam materi yang disampaikan. Akibatnya siswa menjadi kurang memperhatikan dan menjadi sibuk sendiri. Hasil dari wawancara yang telah dilakukan kepada guru, diketahui bahwa dalam proses kegiatan pembelajaran siswa membutuhkan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan informasi dan memudahkan siswa dalam belajar. Namun media yang dimaksud belum tersedia, sehingga perlu adanya pengembangan media

komik untuk materi mie. Tahap selanjutnya yaitu kegiatan mengembangkan produk awal media komik.

Tahap pengembangan produk awal media komik menggunakan tahapan yang sesuai dengan proses pengembangan. Setelah selesai dilakukan pengembangan produk awal kemudian produk tersebut dilakukan uji validasi/ kelayakan oleh tiga orang ahli (*judgement expert*) yang terdiri dari dua ahli materi yaitu guru mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) di SMK N 3 Klaten, dan satu ahli media yaitu dosen dari pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta. Selanjutnya media direvisi dan dianalisis sesuai dengan saran dari para ahli. Setelah media komik dinyatakan layak oleh para ahli, kemudian media di uji cobakan skala kecil dan uji coba lapangan/ skala besar pada siswa SMK N 3 Klaten.

Pada penelitian ini uji coba skala kecil dilakukan pada 6 orang siswa boga SMK N 3 Klaten. Uji coba skala kecil bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan media komik saat digunakan oleh siswa di SMK N 3 Klaten sebagai pengguna media untuk kemudian direvisi. Setelah media direvisi kemudian dilakukan uji coba lapangan/ skala besar. Uji kelayakan media pada uji lapangan dilakukan pada 32 orang siswa boga di SMK N 3 Klaten. Uji lapangan/ skala besar dilakukan dengan tujuan agar media komik dapat menjadi produk yang layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK N 3 Klaten.

Pengembangan media komik untuk mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) khususnya tentang mie ini dimaksudkan untuk membantu guru dalam menyajikan isi materi dan mempermudah siswa menguasai materi pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan

Indonesia (P2MI) khususnya tentang mie. Media komik ini menyajikan materi pembuatan mie, bahan yang digunakan dalam pembuatan mie, resep pembuatan mie, dan cara pembuatan mie. Media ini di kemas dalam bentuk buku yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa di SMK N 3 Klaten sehingga diharapkan mampu menarik minat dan motivasi siswa untuk mempelajarinya dan mempermudah siswa untuk lebih menguasai isi materi.

Tahap validasi dan revisi media komik untuk mata Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) ini diperoleh data dari data validasi para ahli dan uji coba lapangan. Validasi ini dilakukan untuk menilai kelayakkan media komik dari aspek materi, media, maupun kelayakkan media berdasarkan keterbacaan siswa. Validasi materi dilakukan untuk menilai kelayakkan media dari aspek materi meliputi relevansi materi dengan silabus, kualitas materi, dan bahasa yang digunakan sebagai media pembelajaran. Sementara validasi media dilakukan untuk menilai media komik dari aspek media meliputi fungsi dan manfaat, aspek visual, aspek audio, bahasa. Disamping itu validasi juga dilakukan terhadap angket/ instrument yang dinilai oleh dosen ahli instrument meliputi aspek fungsi, manfaat, dan bahasa. Selain validasi yang dilakukan oleh para ahli, validasi juga dilakukan dengan melakukan uji coba lapangan untuk menguji kelayakkan media berdasarkan keterbacaan siswa sebagai pengguna media komik dengan menggunakan angket respon siswa.

#### a. Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh dua ahli materi yang dianalisis menggunakan skala likert maka diperoleh jumlah skor 86 dengan rerata 3,3 dari hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga dapat

dinyatakan bahwa media komik untuk mata pelajaran pengolahan dan penyajian masakan indonesia ini layak digunakan untuk uji coba lapangan meskipun perlu dilakukan revisi sesuai saran dari para ahli.

b. Ahli media

Berdasarkan hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh satu ahli media yang di analisis menggunakan skala likert maka diperoleh jumlah skor 39 dengan rerata 3,5 dari hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media komik untuk pelajaran pengolahan makanan indonesia ini layak digunakan untuk uji coba lapangan meskipun perlu dilakukan revisi sesuai saran dari ahli media.

c. Uji coba skala kecil

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil menggunakan angket respon siswa dengan skala likert yang dilakukan pada 6 orang siswa boga SMK N 3 Klaten diperoleh jumlah skor 371 dengan rerata 2,9 maka hasil tersebut termasuk dalam kategori layak. Dengan demikian media komik dapat dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam uji lapangan skala besar meskipun dengan revisi.

**2. Kelayakkan media komik untuk mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) di SMK N 3 Klaten**

Kelayakkan media komik dilakukan dengan uji coba lapangan/ skala besar merupakan uji tahap akhir dalam pengembangan media komik mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI). Uji kelayakkan media komik dinilai berdasarkan aspek keterbacaan media komik oleh siswa sebagai pengguna.

Berdasarkan hasil penerapan media komik pada uji coba lapangan yang diterapkan pada 32 orang siswa (responden) digunakan untuk menilai produk media komik dari aspek secara keseluruhan, maka diperoleh jumlah skor responden adalah 2230 dengan rerata 3,3. Dengan demikian dapat diartikan bahwa media komik untuk mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) termasuk dalam kategori "sangat layak" dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SMK N 3 Klaten.

Hasil data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media komik untuk mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) ini layak digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat diproduksi sebagai media pembelajaran bagi siswa boga kelas XI di SMK N 3 Klaten.