

**PENGEMBANGAN KOMIK EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN
PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)
KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN**

***DEVELOPMENT EDUCATIONAL COMIC AS A LEARNING MEDIA
OF CRAFT AND ENTREPRENEURSHIP SUBJECTS FOR VOCATIONAL HIGH SCHOOL
OF OFFICE ADMINISTRATION EXPERTISE PROGRAM***

Andi Nawi, Siti Umi Khayatun Mardiyah
Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta,
andi_sensei10@yahoo.com, ummikha@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan komik edukasi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan untuk siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran; 2) mengetahui kelayakan komik edukasi sebagai media pembelajaran mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan untuk siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Pengumpulan data menggunakan angket lembar penilaian untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data meliputi instrumen penilaian kelayakan materi, instrumen kelayakan media, dan instrumen uji kelayakan pada siswa. Analisis data yang dikumpulkan dengan menghitung skor rata-rata yang diperoleh sesuai pedoman konversi skor, skor rata-rata tersebut menjadi nilai kelayakan produk sesuai dengan kriteria penilaian produk. Evaluasi terhadap penelitian dan pengembangan dilakukan menggunakan metode evaluasi formatif dengan menggumpulkan data selama proses pengembangan media pembelajaran guna mengetahui kualitas produk pembelajaran. Hasil penelitian dan pengembangan yaitu: 1) komik edukasi mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan untuk siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran yang telah dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE; 2) uji kelayakan terhadap komik edukasi berdasarkan penilaian: a) ahli materi diperoleh rata-rata skor 3,68 (Layak), b) ahli media diperoleh rata-rata skor 3,65 (Layak), c) *Pilot test* diperoleh rata-rata skor 4,1 (Layak), d) uji coba lapangan diperoleh rata-rata skor 4,19 (Layak). Berdasarkan uji kelayakan tersebut komik edukasi yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran, komik edukasi, prakarya dan kewirausahaan

Abstract

The aim of this research was to: 1) develop educational comic as a business and vocational subjects learning media for grade XI students of Office Administration Expertise Program; 2) determine the appropriateness of the educational comic as learning media for grade XI students of Office Administration Expertise Program. The research is a Research and Development, It used ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate) model. Data collection using a questionnaire to determine the feasibility assessment sheet products developed. Data collection instruments include instruments of material feasibility, instruments of media feasibility and instuments of feasibility test on student. Analysis of the collected data by calculating the average of the obtained score according to the guidelines conversion score, the average score becomes the feasibility of product value in accordance with the assessment criteria of the product. The evaluation of the research and development using the formative evaluation methods used data during the process of development of learning materials in order to determine the quality of learning products. Results of research and development: 1) educational comic craft and entrepreneurship subjects for grade XI students of Office Administration Expertise Program which has been developed based on ADDIE development model; 2) the feasibility test of the educational comic based on assessment: a) received 3.68 score (proper) by the media expert, b) 3.65 score (proper) by the media expert, c) 4.15 score (proper) by pilot test, and d) 4.22 (proper) by field-test. Based on the feasibility test, it can be concluded that the developed media were appropriate.

Keywords: learning media, educational comic, craft and entrepreneurship

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan menciptakan tenaga kerja yang profesional guna memenuhi kebutuhan dunia kerja. Data Badan Pusat Statistika (BPS) yang menyatakan bahwa pengangguran di Indonesia didominasi oleh lulusan SMK sebesar 12,65 persen. Banyak sekali faktor yang menjadi penyebab lulusan SMK tidak mampu bersaing dalam mencari pekerjaan, seperti sempitnya lapangan pekerjaan atau kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang masih rendah.

Pembelajaran pada bidang kewirausahaan dapat menjadi alternatif guna membekali siswa untuk dapat membuka lapangan pekerjaan, sehingga dapat memperkecil jumlah pengangguran yang ada khususnya pada lulusan SMK. Pembelajaran ini juga dapat membantu lulusan SMK yang semula hanya berminat pada sektor formal juga diharapkan merubah pandangannya dan beralih pada sektor informal yaitu wirausaha. Pembelajaran kewirausahaan juga dapat menjadi wahana untuk menggali potensi jiwa wirausahawan para siswa bukan hanya sebagai tambahan bekal semata.

Pada kurikulum 2013 berbasis kompetensi, kurikulum terbaru yang digunakan saat ini, terdapat mata pelajaran wajib dengan nama "Prakarya dan Kewirausahaan" yang dipelajari dari mulai kelas X sampai XII. Kurikulum 2013 menjadi bukti pentingnya pembelajaran pada bidang kewirausahaan. Selain itu juga prakarya diharapkan dapat mendorong industri yang mulai tumbuh sekitar 7 persen per tahun (kemenprin.go.id), dengan disertai bekal pendidikan kewirausahaan sangat diharapkan pertumbuhannya semakin meningkat. Prakarya dan kewirausahaan juga ditujukan untuk mendorong ekonomi kreatif masyarakat seperti UMKM.

Pelaksanaan mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada SMK N 2 Purworejo masih terdapat kendala dalam proses pembelajaran. Observasi kelas yang dilakukan pada 14 September 2016, terlihat masih banyak siswa yang kurang memperhatikan pelajaran dengan baik. Hal ini tak terlepas dari cara mengajar guru yang masih monoton dan berpusat kepada guru, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Wawancara yang dilakukan kepada ibu Musrifah, S.Si diketahui adanya kesulitan dalam penyampaian materi. Kesulitan tersebut diakibatkan kurangnya alat peraga bagi guru dalam memperagakan materi pelajaran dan alat bagi siswa dalam melakukan praktik,

ditambah dengan masih kurangnya sumber belajar yang relevan bagi siswa.

Kurangnya alat peraga bagi guru dalam memperagakan materi pelajaran dan peralatan praktik bagi siswa dalam mempraktikkan materi yang diberikan, mengakibatkan adanya hambatan dalam menyampaikan materi. Kekurangan tersebut sebenarnya dapat disiasati dengan pemberian media pembelajaran yang sesuai sehingga mampu mendukung pembelajaran di kelas maupun menemani siswa dalam belajar di rumah karena kurangnya alat peraga bagi guru dalam memperagakan materi pelajaran dan peralatan praktik bagi siswa dalam mempraktikkan materi yang diberikan. Inovasi melalui media pembelajaran dapat dilakukan juga untuk menarik perhatian dan minat belajar dari siswa, media yang digunakan pun haruslah sesuai agar dapat mengatasi masalah kesulitan belajar secara efektif.

Dina Indriana (2011, p.16) menyatakan bahwa "media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran." Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus tepat dan sesuai. Bukan dilihat dari kecanggihannya, melainkan dari manfaat yang ditimbulkan sehingga penerapannya dapat memberikan hasil yang maksimal. Beberapa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat dilakukan dengan memperhatikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, metode pembelajaran yang digunakan, karakteristik materi pembelajaran, kegunaan media pembelajaran, kemampuan guru dalam menggunakan jenis media, serta melihat pula efektivitas penggunaan media. Jenis-jenis media pembelajaran diantaranya adalah gambar, foto, komik, poster, video, permainan, dan lain-lain. Setiap jenis media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, namun semua jenis media dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran berdasarkan hakikatnya masing-masing.

Kemp dan Dayton (Martinis Yamin, 2010, p.151-154) mengutarakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
3. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif.
4. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi.
5. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan

6. Proses belajar siswa dapat terjadi di mana saja dan kapan saja
7. Sikap positif siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif oleh guru yaitu komik. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting, yakni memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar siswa, terlebih dalam hasil observasi yang dilakukan pada kelas XI AP 1, 2, dan 3 didapat sebanyak 78,75 persen siswa suka dalam membaca karangan fiksi dan hanya sebanyak 42,08 persen menyatakan tertarik dengan buku cetak yang ada. Komik merupakan salah satu dari karangan fiksi yang ada. Komik dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, karena komik menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk kreatif.

James Bucky Carter seorang graphic novel specialist dan teacher educator melakukan sebuah kajian tentang penggunaan komik dalam pendidikan yang dimuat dalam majalah *Educational Leadership* edisi Maret 2009. Kajian tersebut mengungkapkan bahwa komik bukanlah barang baru dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Kajian yang dilakukan oleh James mengungkapkan bahwa komik bukan hanya untuk anak laki-laki dan juga bukan untuk anak kecil (dibawah usia remaja) saja. Komik juga dapat membantu meningkatkan kreatifitas dan daya berpikir kritis anak, serta dapat meningkatkan motivasi membaca bagi anak yang enggan membaca.

Josh Elder (2014) pendiri dan presiden dari *Reading with Pictures*, mengungkapkan kekuatan komik sebagai media pembelajaran dengan istilah "Tiga E" untuk komik, yaitu:

1. *Engagement* (Keterlibatan), Komik menyampaikan makna melalui keterlibatan aktif pembaca dengan bahasa tertulis dan gambar berurutan. Pembaca harus aktif memahami makna dari interaksi yang diciptakan melalui teks dan gambar, serta harus dapat memahami alur cerita antar panel.
2. *Efficiency* (Efisiensi), Format komik menyampaikan sejumlah besar informasi dalam waktu singkat. Hal ini sangat efektif untuk konten mengajar di berbagai bidang studi.
3. *Effectiveness* (Efektivitas), Pengolahan teks dan gambar bersama-sama dapat meningkatkan daya ingat dan transfer belajar

lebih baik. Eksperimen neurologis telah menunjukkan bahwa teks dan gambar kita proses di berbagai wilayah otak: dikenal sebagai Teori *Dual-Coding*. Percobaan ini juga menunjukkan bahwa pasangan gambar dengan teks mengarah ke peningkatan retensi memori untuk keduanya. Dengan komik, siswa tidak hanya mempelajari materi lebih cepat, mereka belajar lebih baik.

Media pembelajaran dengan komik dapat menjadi alternatif dalam mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dimana pada mata pelajaran tersebut lebih mengutamakan pengalaman siswa secara langsung. Komik dapat mengilustrasikan materi prakarya dan kewirausahaan melalui alur cerita, gambar, dan kata-kata, sehingga siswa dapat seolah-olah merasakan kejadian dari cerita tersebut. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan *scientific*, komik dapat membantu siswa dalam berpikir kritis dan memahami materi melalui alur cerita, gambar, dan kata-kata yang mudah dipahami.

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah Mengembangkan komik edukasi sebagai media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk sekolah menengah kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran dan mengetahui kelayakan komik edukasi sebagai media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk sekolah menengah kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.

Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu.

1. Komik edukasi mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan sesuai dengan materi yang diajarkan khususnya pada Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Kompetensi dasar yang dipilih ialah "Menciptakan peluang usaha sesuai dengan produk pengolahan dari bahan nabati dan bahan hewani menjadi produk makanan khas daerah yang dihasilkan pengamatan pasar."
2. Komponen komik seperti pada komik pada umumnya terdiri dari gambar dan tulisan yang terangkai ke dalam suatu cerita, cerita yang ditampilkan akan lebih mengutamakan pada menstimulasi ketertarikan belajar dengan memadukannya pada materi pelajaran yang diajarkan.
3. Sampul pada komik dibuat berwarna biru tua dengan gradasi hitam dan juga halaman pada komik berwarna guna menyajikan penampilan

yang lebih menarik, halaman pada komik menggunakan kertas Art-Paper 120 gsm.

4. Setiap komik merupakan perwujudan dari setiap kompetensi dasar pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian diharapkan bermanfaat dalam memperluas pengetahuan di bidang pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.
 - b. Hasil penelitian dapat dijadikan acuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang akan meneliti dengan obyek penelitian yang sama.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi pihak sekolah
Peneliti berharap produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dapat dimanfaatkan oleh sekolah untuk melakukan pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan secara berkala.
 - b. Bagi mahasiswa
Penelitian ini merupakan penelitian yang dikhususkan mempelajari penelitian pengembangan komik edukasi pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai wahana penerapan ilmu yang diperoleh selama kuliah dan dapat memperbanyak ilmu pengetahuan yang didapat sehingga dapat menjadi bekal di masa depan.
 - c. Bagi peneliti
Dengan penelitian ini, peneliti dapat menambah pengetahuan tentang penelitian pengembangan komik edukasi pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Selain itu, peneliti dapat memberikan kontribusi secara langsung dalam dunia pendidikan di Indonesia.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan). *Research and Development* dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. *Research and Development* telah ikut berperan dalam menyumbangkan pengembangan inovasi dalam dunia pendidikan. Berbagai pengembangan teknologi dalam dunia pendidikan dilahirkan melalui penelitian *Research and Development*. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan menggunakan tahap pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009).

Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu SMK Negeri 2 Purworejo yang beralamat di Jalan Krajan 1, Semawung Daleman, Kutoarjo, Purworejo, Jawa Tengah. Pada siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran tahun pelajaran 2016-2017. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dimulai dari penyusunan proposal penelitian sampai dengan penyusunan laporan penelitian. Penelitian diawali dengan observasi awal dan wawancara sejak bulan Sempتمبر 2016. Pengambilan data penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 November sampai dengan 16 Desember tahun 2016.

Subjek dan Objek Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat pihak-pihak yang terlibat dalam pengembangan media pembelajar komik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Ahli media, ahli materi, dan siswa merupakan subjek pada penelitian pengembangan ini. Pemilihan ahli media dan ahli materi pada penelitian pengembangan ini yang mencakup kriteria sebagai berikut.

1. Dosen yang ahli di bidang media pembelajaran dan komunikasi visual serta memahami media komik.
2. Guru pengampu mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Purworejo.
3. Siswa/siswi dari kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran 1, 2, dan 3.

Objek penelitian yang digunakan adalah bahan ajar pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.

Metode Penelitian Desain Penelitian

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian berupa angket digunakan dengan tujuan untuk memperoleh kriteria kelayakan komik dari ahli media, ahli materi, dan siswa. Pada ahli materi terdapat dua aspek yang dinilai yaitu aspek kualitas isi dan aspek kemanfaatan. Ahli media menilai empat aspek yaitu desain komik, tata letak isi, tipografi, dan ilustrasi. Angket siswa disusun untuk mengetahui aspek penyajian dan kemanfaatan media komik yang telah dikembangkan. Angket divalidasi terlebih dahulu sebelum digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen angket disusun dengan menggunakan skala Likert (5 skala atau kategori penilaian).

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data ini di dapat dari berbagai sumber yaitu dari ahli media, ahli materi dan siswa, data kualitatif berupa saran dan komentar dari ahli materi, ahli media, dan siswa yang digunakan sebagai bahan acuan dalam perbaikan produk.

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar, masukan dan saran dari ahli media, ahli materi, dan siswa yang disimpulkan untuk perbaikan produk media pembelajaran komik.

Teknik analisis kualitatif yang dimaksud adalah data yang berupa masukan, komentar, kritik dan saran perbaikan produk yang diperoleh dari hasil angket oleh ahli materi, dan ahli media serta siswa. kelas XI kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates. Data kualitatif tersebut dianalisis secara deskriptif dan selanjutnya dijadikan masukan untuk melakukan revisi produk.

Data kuantitatif diperoleh melalui angket validasi oleh ahli media, ahli materi dan uji coba kepada siswa yang berupa kategori yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang) yang kemudian diubah menjadi skor dengan acuan, sebagai berikut.

Tabel 1. Pedoman Konversi Skor

Kategori	Konversi Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Jumlah skor yang didapat dihitung skor rata-ratanya dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Skor Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Ideal Seluruh Item}}$$

Data yang telah didapat dari penilaian tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria kualitatif untuk mengubah skor rata-rata menjadi data kualitatif kembali. Kriteria dalam penilaian mengacu pada kriteria penilaian diadaptasi dari Eko Putro Widoyoko (2009: p.238) pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Rentang Skor (i)	Skor	Kategori
$X > Mi + 1,8 SBi$	$> 4,2$	Sangat Layak
$Mi + 0,6 SBi < X \leq Mi + 1,8 SBi$	$> 3,4 - 4,2$	Layak
$Mi - 0,6 SBi < X \leq Mi + 0,6 SBi$	$> 2,6 - 3,4$	Cukup
$Mi - 1,8 SBi < X \leq Mi - 0,6 SBi$	$> 1,8 - 2,6$	Kurang Layak
$X \leq Mi - 1,8 SBi$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang Layak

Keterangan:

X = skor aktual (skor yang diperoleh)

Mi = rerata skor ideal

= $1/2$ (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

SBi = simpangan baku skor ideal

= $1/6$ (skor tertinggi ideal – skor terendah ideal)

Kemudian dapat disimpulkan penilaian dari pengembangan media pembelajaran dari skor rata-rata yang diperoleh dari para ahli dan siswa berdasarkan katerogi yang ada, apakah media pembelajaran yang dikembangkan tersebut dinyatakan sangat kurang layak, kurang layak, cukup, layak, atau sangat layak. Media pembelajaran yang dapat digunakan minimal memenuhi penilaian pada angka 3,5 atau “Layak”.

Evaluasi

Evaluasi terhadap penelitian dan pengembangan komik edukasi menggunakan metode evaluasi formatif. Tujuan dari evaluasi adalah untuk menilai kualitas produk pembelajaran yang dikembangkan dan proses pengembangan produk, baik sebelum dan setelah melakukan tahap *implement*. Evaluasi formatif bersumber dari hasil validasi ahli materi, ahli media, *pilot test*, dan uji coba lapangan, hasil yang diperoleh digunakan untuk mengetahui kualitas dari produk yang dikembangkan. Evaluasi terhadap proses pengembangan produk bertujuan mendapatkan identifikasi keberhasilan serta kekurangan selama pengembangan produk guna merekomendasikan perbaikan untuk pengembangan selanjutnya. Hasil dari evaluasi

ini berupa kategori kelayakan media pembelajaran, kategori kelayakan tersebut menunjukkan kualitas media pembelajaran. Hasil lain yang diharapkan ialah kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan dan keterbatasan selama penelitian atau pengembangan media pembelajaran.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran komik yang telah dilakukan dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Hasil Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran komik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran kelas XI menggunakan tahap pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*) dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

a. Tahap *Analyze* (Analisis), tahap ini dilakukan dengan pengumpulan data mengenai pembelajaran di kelas, materi yang diajarkan, studi literatur, dan analisis konsep komik yang dikembangkan. Pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi lapangan pada kelas XI Administrasi Perkantoran 1, 2, dan 3, serta melakukan wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Informasi lain yang didapatkan pada tahap ini adalah sebagai berikut.

1) Analisis Kondisi Siswa dan Pembelajaran di Kelas

Analisis ini dilakukan dengan observasi pembelajaran di kelas dengan guru mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Hasil observasi yang didapatkan bahwa siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran yang dilakukan. Guru menggunakan *power point* sebagai media pembelajaran di kelas, namun belum memaksimalkan fasilitas dalam *power point* secara maksimal guna menarik perhatian dari siswa.

Hasil angket menyatakan bahwa sebanyak 57,92 persen siswa tidak tertarik dengan LKS ataupun buku paket yang ada. Hasil angket juga menyatakan sebanyak 78,75 persen siswa tertarik dalam membaca karangan fiksi. Hasil analisis yang

diperoleh dari observasi dan angket menyatakan perlunya pengembangan media pembelajaran alternatif yang dapat membantu siswa dalam belajar mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Komik dipilih menjadi media pembelajaran alternatif yang dikembangkan karena komik merupakan salah satu bentuk karangan fiksi.

2) Analisis Isi Materi

Materi pada media disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan pada SMK Negeri 2 Purworejo dan silabus yang digunakan oleh guru pengampu. Kurikulum yang digunakan pada SMK Negeri 2 Purworejo yaitu kurikulum 2013. Materi yang dipelajari pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dibagi menjadi 4 kompetensi dasar. Materi pembelajaran yang dipilih untuk pengembangan media yaitu "Peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah."

3) Studi Literatur

Materi yang dimuat ke dalam media komik disesuaikan dengan buku paket dari pemerintah yaitu Prakarya dan Kewirausahaan oleh Indah Setyawati tahun 2014 sebagai acuan. Guna memperkaya materi dalam media komik, ditambahkan literatur lain yang sesuai dengan materi yang dimuat ke dalam komik. Terdapat dua buku yang digunakan untuk memperkaya materi yaitu Modul Kewirausahaan oleh Rhenald Kasali tahun 2010 dan Kewirausahaan oleh Buchari Alma tahun 2011.

4) Analisis Konsep Komik

Konsep komik yang dikembangkan mengedepankan sisi tampilan (ilustrasi) dan menggunakan bahasa yang baku untuk menarik minat siswa dalam membaca komik. Komik mengutamakan sisi penyampaian materi dengan menyertakan sedikit humor untuk mengurangi kepenatan siswa dalam belajar.

b. Tahap *Design* (Desain), pada tahap kedua dilakukan dengan perancangan media komik, dalam perancangan ini ditetapkan

bentuk komik yang dibuat serta pembuatan *storyline* dan *script*. Pembuatan gambar dan lettering juga dilakukan pada tahap desain, guna mempermudah dalam editing dan penyusunan yang dilakukan pada tahap pengembangan.

c. Tahap *Develop* (Pengembangan), pada tahap ini dilakukan proses pengembangan rancangan produk awal ke dalam bentuk produk jadi (komik), pembuatan instrumen validasi ahli, validasi ahli, *pilot test*, dan revisi produk. Berikut penjelasan pada setiap kegiatan dalam tahap *develop*:

1) Pengembangan ke dalam Bentuk Komik

a) Pembuatan Gambar

Pembuatan tokoh menggunakan aplikasi *Comipo* agar lebih mempermudah dalam pembuatan komik. Tokoh atau karakter yang telah jadi disimpan di dalam *database Comipo*. *Comipo* juga digunakan dalam pembuatan gambar gerak tokoh atau karakter, kemudian gambar yang dihasilkan dari *Comipo* dikonversi ke dalam format PNG untuk selanjutnya dilakukan *editing*. *Editing* dilakukan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator CC*. Proses *editing* dilakukan dengan kegiatan pewarnaan, penyesuaian gambar, dan pemberian simbol-simbol komik agar dapat diterima dan dipahami oleh pembaca dengan baik.

b) *Lettering* (Pengisian Teks Dialog) Pengisian dialog dilakukan di dalam balon kata berdasarkan *script*. Pengisian dialog ini dilakukan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator CC*.

c) Penyusunan dan Finishing

Langkah terakhir dalam pembuatan komik adalah penyusunan dan *finishing* dengan melakukan penyusunan halaman sesuai dengan urutan yang telah ditentukan. Aplikasi *Coreldraw X7* digunakan untuk membantu kegiatan penyusunan dan finishing komik. Data dengan format CDR atau PDF kemudian dicetak ke dalam bentuk buku

komik sesuai dengan spesifikasi produk yang diinginkan.

2) Pembuatan Validasi Ahli

Pembuatan instrumen validasi berupa angket untuk ahli materi dan angket untuk ahli media yang berfungsi untuk menilai tentang multimedia yang telah dikembangkan serta mendapatkan respon dari para ahli berupa kritik dan saran guna perbaikan produk. Ahli materi penilaian meliputi aspek kualitas materi dan kemanfaatan, ahli media menilai pada aspek desain komik, tata letak isi, tipografi, dan ilustrasi

3) Validasi Ahli

Validasi ahli materi pada pengembangan media komik ini dilakukan oleh Ibu Musrifah, S.Si dari SMK Negeri 2 Purworejo selaku guru pengampu mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas XI Administrasi Perkantoran di sekolah tersebut. Validasi ahli media pada pengembangan media komik ini dilakukan oleh Bapak Aran Handoko, M.Sn. dosen di Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Ahli media yang dipilih memiliki keahlian dibidang desain komunikasi visual dan fotografi.

4) *Pilot Test*

Pilot test yang dilakukan pada 9 orang siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK N 2 Purworejo.

5) Revisi Produk

Revisi dilakukan setelah mendapatkan saran dan komentar dari ahli materi, ahli media, dan siswa melalui uji coba pilot test.

d. Tahap *Implement* (Implementasi), pada tahap *implement* merupakan uji coba lapangan media komik yang telah divalidasi oleh para ahli dan telah direvisi. Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK N 2 Purworejo yang sebelumnya tidak mengikuti *pilot test*, sebanyak 74 orang siswa. Penilaian pada tahap implement mencakup aspek penyajian dan kemanfaatan media komik yang dikembangkan.

- e. Tahap *Evaluate* (Evaluasi), pada tahap evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode evaluasi formatif. Tujuan dari tahap *evaluate* adalah untuk menilai kualitas produk pembelajaran yang dikembangkan dan proses pengembangan produk, baik sebelum dan setelah melakukan tahap *implement*. Kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kategori “Layak”, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan memiliki beberapa keterbatasan selama melakukan setiap proses model pengembangan ADDIE. Keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran komik pada penelitian ini yaitu: 1) Pengembangan media pembelajaran komik masih terbatas pada satu kompetensi dasar mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan; 2) Pembuatan media pembelajaran komik masih membutuhkan waktu yang cukup lama hingga satu bulan; 3) Belum dapat melaksanakan evaluasi sumatif guna mengetahui manfaat penggunaan media pembelajaran komik secara luas.

Kelayakan Produk

Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui dengan validasi oleh ahli dan siswa. Kriteria kelayakan media dari data yang diperoleh disesuaikan dengan kriteria data kualitatif menurut Eko Putro Widoyoko (2009, p.238). Adapun hasil konversi data tersebut sebagai berikut.

1. Ahli Materi

Validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh Ibu Musrifah, S.Si guru pengampu mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Purworejo. Penilaian validasi ahli materi dilakukan untuk menilai 2 aspek yaitu aspek kualitas materi dan aspek kemanfaatan. Berdasarkan penilaian dalam aspek kualitas materi di dapatkan rata-rata skor 3,69, penilaian terdiri dari 10 indikator pernyataan. Selanjutnya pada aspek kemanfaatan didapatkan rata-rata skor 3,6, penilaian terdiri dari 3 indikator pernyataan. Hasil validasi oleh ahli materi pada aspek kualitas materi dan kemanfaatan sesuai pedoman penyesuaian konversi data, dinyatakan bahwa total rata-rata skor (X) 3,68 terletak pada rentang skor

$3,4 < X < 4,2$ yang berarti produk media pembelajaran komik yang dikembangkan untuk mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan masuk kategori “Layak”, sehingga dapat untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Ahli Media

Validasi ahli media pada penelitian ini dilakukan oleh Bapak Aran Handoko dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi mencakup empat aspek yaitu aspek desain komik, tata letak isi, tipografi, dan ilustrasi. Berdasarkan hasil penilaian terhadap aspek desain komik di dapat skor rata-rata 3,5, penilaian tersebut terdiri dari 4 indikator pernyataan. Pada aspek tata letak isi mendapat skor rata-rata 4, penilaian tersebut terdiri dari 2 indikator pernyataan. Aspek tipografi mendapatkan skor rata-rata 3,6, didasarkan pada 5 indikator pernyataan. Aspek ilustrasi mendapatkan skor rata-rata 3,67, penilaian tersebut berdasarkan 4 indikator pernyataan. Hasil validasi oleh ahli materi pada aspek kualitas materi dan kemanfaatan sesuai pedoman penyesuaian konversi data, dinyatakan bahwa total rata-rata skor (X) 3,65 terletak pada rentan skor $3,4 < X < 4,2$ yang berarti produk media pembelajaran komik yang dikembangkan untuk mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan masuk kategori “Layak”, sehingga dapat untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Pilot Test

Uji coba pilot test dilakukan pada 9 siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Purworejo yang diambil berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya dan dibantu oleh guru pengampu untuk mengidentifikasi siswa yang sesuai dengan kriteria. Aspek yang dinilai pada uji coba pilot test adalah aspek penyajian dan aspek kemanfaatan. Penilaian pada aspek penyajian mendapatkan skor rata-rata yaitu 4,02 dari 6 indikator pernyataan, sedangkan aspek kemanfaatan mendapatkan skor rata-rata 4,28 dari 4 indikator pernyataan. Hasil penyesuaian konversi data uji coba pilot test dapat dinyatakan bahwa total rata-rata skor (X) 4,1 terletak pada rentang skor $3,4 < X < 4,2$ yang berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kategori “Layak”, sehingga dapat untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan pada tahap *implement* yang dilakukan terhadap siswa kelas XI

Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Purworejo. 13 dari 87 orang siswa tidak dapat mengikuti kegiatan uji coba lapangan dikarenakan uji coba tersebut bertepatan dengan acara sekolah yaitu class meeting, sehingga ada siswa yang menjadi panitia pelaksana tidak dapat mengikuti uji coba yang dilakukan. Aspek yang dinilai pada uji coba lapangan adalah aspek penyajian dan aspek kemanfaatan. Penilaian pada aspek penyajian mendapatkan skor rata-rata yaitu 4,18 dari 6 indikator pernyataan, sedangkan aspek kemanfaatan mendapatkan skor rata-rata 4,27 dari 4 indikator pernyataan. Hasil penyesuaian konversi data uji coba pilot test dapat dinyatakan bahwa total rata-rata skor (X) 4,19 terletak pada rentang skor $3,4 < X < 4,2$ yang berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kategori "Layak", sehingga dapat untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka hasil pengembangan produk akhir berupa media pembelajaran komik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran telah dikembangkan menggunakan tahap ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*).
 - a. Tahap *Analyze*, pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi tentang analisis materi, studi literatur, analisis kondisi siswa dan pembelajaran di kelas, dan analisis konsep komik.
 - b. Tahap *Design*, yaitu tahap perancangan bentuk komik, pembuatan storyline dan script yang disesuaikan dengan analisis isi materi, referensi yang digunakan, dan kondisi siswa dan pembelajaran di kelas.
 - c. Tahap *Develop*, yaitu tahap pengembangan desain ke dalam bentuk komik, pembuatan validasi untuk ahli materi dan ahli media, validasi ahli materi dan ahli media, pilot test, dan revisi terhadap produk media pembelajaran. Penilaian media pembelajaran komik dari ahli materi, ahli media, dan siswa (pilot test) mendapatkan kategori layak.
 - d. Tahap *Implement*, yaitu tahap implementasi yang dilakukan dengan uji coba lapangan melibatkan 74 siswa kelas

XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Purworejo. Uji coba lapangan yang dilakukan mendapatkan skor rata-rata 4,19 dengan kategori layak.

- e. Tahap *Evaluate*, diketahui kualitas produk berdasarkan hasil validasi ahli, pilot test, dan uji coba lapangan dengan kriteria kelayakan media pembelajaran yaitu "Layak". Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam proses pengembangan produk dijumpai beberapa keterbatasan dalam pengembangan yang dapat dijadikan bahan perbaikan pada penelitian selanjutnya atau penelitian lain yang serupa.
2. Kelayakan media pembelajaran komik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran sebagai berikut.
 - a. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif dinyatakan bahwa rata-rata skor (X) 3,68 terletak pada rentang skor $3,4 < X < 4,2$ dengan kategori "Layak" untuk digunakan.
 - b. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif dinyatakan bahwa rata-rata skor (X) 3,65 terletak pada rentang skor $3,4 < X < 4,2$ dengan kategori "Layak" untuk digunakan.
 - c. Hasil penyesuaian konversi data hasil *pilot test* dapat dinyatakan bahwa rata-rata skor (X) 4,1 terletak pada rentang skor $3,4 < X < 4,2$ yang berarti produk yang dikembangkan masuk kedalam kategori "Layak" untuk digunakan.
 - d. Hasil uji coba lapangan pada tahap *implement* dapat dinyatakan bahwa rata-rata skor (X) 4,19 terletak pada rentang skor $3,4 < X < 4,2$ yang berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kategori "Layak" untuk digunakan.
- Berdasarkan kesimpulan tersebut maka media pembelajaran komik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas XI untuk SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran termasuk dalam kategori "Layak" dengan rerata skor akhir 4,19, sehingga dapat

digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru dan siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
Siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai sumber belajar tambahan.
2. Bagi Guru
Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran komik ini untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan agar proses pembelajaran lebih menyenangkan. Guru sebaiknya dapat mengembangkan media pembelajaran komik pada mata pelajaran lain dengan model pengembangan ADDIE agar pembelajaran lebih menarik.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan tahap evaluate dengan menggunakan metode evaluasi sumatif agar dapat diketahui efektifitas media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya.

Daftar Pustaka

- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Carter, James Bucky. (2009). "Going Graphis". *Educational Leadership*. Hlm. 68-72.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Eko P. Widyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Elder, Josh. (2014). *Comics in the Classroom: Why Comics?*. Diakses melalui <https://teach.com/blog/why-comics/> pada 16 Agustus 2016.
- Martinis Yamin. (2010). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Pers.

Profil Singkat

Andi Nawi, anak tunggal pasang bapak Suyono dan Ibu Sri Sukamti lahir pada tanggal 27 Oktober 1993 di Purworejo merupakan mahasiswa angkatan 2012 dan saat ini menyelesaikan studi di Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran.

Siti Umi Khayatun Mardiyah, M.Pd merupakan dosen Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran yang penuh dedikasi Lahir pada tanggal 7 Desember 1980. Menempuh pendidikan S1 bidang Pendidikan Administrasi Perkantoran di Universitas Negeri Yogyakarta tahun lulus 2004 serta S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan di Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2013