

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL *RUSSIAN SERVICE* UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG

THE DEVELOPMENT OF RUSSIAN SERVICE DIGITAL COMIC FOR REASTAURANT SERVICE LEARNING

Oleh : Vincentia Ika Dewi Ambarsari, Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta.

Email : vincentiambarsari@gmail.com

Dosen : Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui: 1) proses pengembangan media komik digital *Russian Service* untuk pembelajaran Tata Hidang; 2) kelayakan pengembangan media komik digital *Russian Service* untuk pembelajaran Tata Hidang berdasarkan penilaian oleh Ahli Materi; 3) kelayakan pengembangan media komik digital *Russian Service* untuk pembelajaran Tata Hidang berdasarkan penilaian oleh Ahli Media; 4) kelayakan pengembangan media komik digital *Russian Service* untuk pembelajaran Tata Hidang berdasarkan penilaian oleh peserta didik. Penelitian ini merupakan *research and development (R&D)* dengan model pengembangan 4D. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, studi dokumen dan angket/kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil validasi instrument dengan *expert judgement* dinyatakan layak digunakan untuk penelitian. Hasil penelitian ini adalah: (1) proses pengembangan pada tahap *define* dilakukan pendefinisian tujuan dengan studi dokumen dan wawancara terhadap guru. Tahap *design* dilakukan dengan merancang produk awal komik digital. Tahap *develop* dilakukan dengan mengujicoba kelayakan komik digital pada Ahli Materi, Ahli Media dan peserta didik. Tahap *disseminate* dilakukan dengan menyebarluaskan komik digital kepada peserta didik dan guru Tata Hidang serta mengunggah *file* ke *web* resmi jurusan PTBB FT UNY. (2) Hasil kelayakan oleh Ahli Materi dikategorikan sangat layak dengan rata-rata presentase skor 78,33%. (3) kelayakan oleh Ahli Media dikategorikan sangat layak dengan rata-rata presentase skor 97,92%. (4) kelayakan oleh peserta didik skala terbatas dan besar dikategorikan sangat layak dengan masing-masing rata-rata presentase skor 80,34%, dan 85,18%.

Kata kunci: media pembelajaran, komik digital, Tata Hidang, *Russian Service*

Abstract

This research aims to know: 1) the process of Russian Service digital comic media development for Restaurant Service learning; 2) the appropriateness of Russian Service digital comic media for arrangement learning according to material expert; 3) the appropriateness of Russian Service digital comic media for arrangement learning according to media expert; 4) the appropriateness of Russian Service digital comic media for arrangement learning based on the assessment from the students. This research was research and development (R&D) with development model 4D. In this research, the gathering data techniques were interview, document study and questionnaire. While, the data in this research was analyzed by using quantitative descriptive analysis. The results of this instrument showed that the appropriateness trial questionnaire by expert judgement was stated appropriate to use for a research. The results of this research were: (1) the development process at define stage in order to determine the purpose of what was done by document study and the interview with a teacher. Design stage was done by designing the digital comic initial product. Develop stage was done by trying the appropriateness of digital comic by material expert, media expert and the students out. Disseminate stage was done by spread the digital comic to the students and the Restaurant Service teacher and upload the file to the PTBB FT UNY major official web. (2) The results of the appropriateness by material experts were categorized as very appropriate with the percentage score 78.33%. (3) The appropriateness by media expert was categorized very with appropriate percentage score 97.92%. (4) The appropriateness by limited scale students and big scale were categorized very appropriate with each percentage score 80.34%, and 85.18%.

Keywords: learning media, digital comic, arrangement, Russian Service

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Tata Hidang merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang harus ditempuh oleh peserta didik sekolah menengah keatas khususnya jurusan Jasa Boga. Pada Keputusan Direkturjenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Nomor 130/D/Kep/Kr/201 Tanggal 10 Februari 2017 Tentang Struktur Kurikulum Pendidikan Menengah Kejuruan, mata pelajaran Tata Hidang merupakan salah satu kompetensi keahlian yang wajib ditempuh oleh peserta didik kelas XI dengan program keahlian kuliner. Tata Hidang merupakan mata pelajaran program keahlian kuliner yang mencakup empat belas materi pengetahuan dan empat belas materi keterampilan.

Mata pelajaran Tata hidang memiliki empat aspek Kompetensi Inti yaitu aspek kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan.

Tata Hidang memiliki materi yang paling utama dan harus dikuasai oleh peserta didik yaitu melayani makan dan minum dengan berbagai model pelayanan. Hal ini dapat dilihat pada salah satu kompetensi dasar Tata Hidang Kurikulum 2013 nomor 3.8 dan 4.8 tentang mengevaluasi serta melakukan pelayanan makan dan minum. Salah satu model pelayanan yang dipelajari dalam mata pelajaran Tata Hidang adalah *Russian Service*.

Russian Service merupakan salah satu teknik melayani makan dan minum yang mengharuskan seorang pelayan melayani dengan tata cara yang sangat lengkap dan runtut pada setiap tahapnya. Menurut Marsum (1993: 295) menyatakan bahwa *Russian Service* sering juga disebut sebagai *Modified French service* dikarenakan mempunyai beberapa kesamaan dengan *French service*. Ada pula pendapat lain menurut Heru Riyadi (2011: 103) *Russian Service* disebut juga dengan istilah *platter service*, yaitu bentuk pelayanan yang *elegant* dan harus dilakukan oleh *waiter* yang terampil dan terlatih dengan baik. Selain itu, Prihastuti Ekawatiningsih (2017) juga mengatakan bahwa *Russian Service* sering disebut dengan istilah *platter service*, dengan cara penghidangan makanan yang sepenuhnya sudah diracik, disiapkan dan dipotong-potong kemudian diatur dengan rapi di atas *platter*. Setelah itu *platter* dibawa ke ruang makan oleh *waiter* dan makanan disajikan kepada tamu dengan menggunakan

serving spoon dan *fork*. Dari penjelasan-penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa *Russian Service* merupakan salah satu jenis pelayanan makan dan minum yang formal dan *elegant* dengan cara membawa makanan di atas *platter* lalu disajikan dari sebelah kiri tamu menggunakan *serving fork* dan *serving spoon*.

Jenis pelayanan ini memiliki tahapan pelayanan yang sangat rinci dibandingkan dengan jenis pelayanan makan dan minum yang lain sehingga tidak jarang ditemukan kendala dalam pembelajaran *Russian Service* ini. Salah satu kendala yang paling sering dijumpai dalam pembelajaran *Russian Service* yaitu materi pelayanannya yang terkadang susah untuk dipahami oleh peserta didik. Selain itu, prosedur pelayanannya yang panjang dan rumit menjadi susah untuk diingat oleh peserta didik. Jadi, alasan yang paling mendasari pemilihan materi *Russian Service* adalah karena banyaknya kendala yang dijumpai dalam pemahaman materinya.

SMK Negeri 6 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di kota Yogyakarta yang masuk dalam sektor kepariwisataan dan kepandaian putri. SMK Negeri 6 Yogyakarta terletak di Jalan Kenari nomor 4, Semaki, Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sekolah ini memiliki enam jurusan yaitu Usaha Perjalanan Wisata, Akomodasi Perhotelan, Jasa Boga, Tata Kecantikan Rambut dan Kulit serta Tata Busana. SMK Negeri 6 Yogyakarta ini sudah mulai menerapkan Kurikulum 2013 sebagai acuan dalam proses pembelajaran, yang berarti pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pada semua jurusan yang ada, pembelajaran dilakukan dengan menerapkan dua aspek yaitu pembelajaran teori dan pembelajaran praktek.

Jasa Boga merupakan paket keahlian dari program keahlian Tata Boga yang memiliki tujuan menyiapkan lulusan yang memiliki pengetahuan dan ketrampilan yang baik dalam bidang kompetensi *Restaurant Service*, *Kitchen Production*, *Pastry and Bakery* serta *Entrepreneur*. Program Keahlian Tata Boga menyiapkan tenaga ahli menengah yang terampil dalam melayani makanan dan minuman di Restoran maupun Hotel, membuat produk makanan dan minuman, dan produk *pastry and bakery*, serta menghasilkan tamatan yang siap kerja mandiri di bidang Tata Boga. Visi dari program keahlian Tata Boga SMK Negeri 6 Yogyakarta adalah menjadi Program

Keahlian yang unggul, menghasilkan lulusan yang berakhlak mulia, berwawasan lingkungan dan berjiwa entrepreneur serta kompetitif di dunia kerja, sedangkan misi yang dilakukan adalah dengan menyiapkan sumber daya manusia yang PRODUKTIF (Profesional, Ramah Lingkungan, Orientasi ke Depan, Dedikasi Tinggi, Unggul, Kreatif, Tangguh, Inovatif) dan Menciptakan suasana yang BERIMAN (Bersih, Empati, Rukun, Indah, Menyenangkan, Aman, Nyaman).

Dalam hal prestasi, jurusan Jasa Boga dapat dikatakan cukup sering meraih kejuaraan, khususnya di bidang lomba *restaurant service*. Dalam tiga tahun berturut-turut, jurusan Jasa Boga telah dapat meraih juara pertama dalam bidang lomba *restaurant service* pada tingkat provinsi dan pernah meraih juara harapan 1 pada tingkat nasional tahun 2014. Hal ini tentu saja tidak lepas dari proses pembelajaran pada mata pelajaran Tata Hidang yang berlangsung di SMK Negeri 6 Yogyakarta. Sebuah proses pembelajaran tentunya diharapkan informasi yang akan diberikan dapat disampaikan dengan baik dan peserta didik yang dapat dikondisikan dengan baik pula, oleh karena itu dibutuhkan beberapa faktor yang mendukung dalam proses pembelajaran.

Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran Teknik Digital Melalui Pembelajaran Berbasis *Lesson Study* oleh Umi Rochayati dan Masduki Zakaria (2010) menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang efektif adalah apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif baik dalam aspek mental, fisik maupun sosial. Selain pengajar yang menjadi faktor utama efektifnya sebuah proses pembelajaran, dalam penyampaian materi sebuah mata pelajaran tentunya sangat dibutuhkan media yang dapat membantu proses penyampaian informasi supaya dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Media yang digunakan dapat berupa media audio, visual maupun audio visual. Pada beberapa materi pelajaran yang berkaitan dengan bidang keahlian kuliner, khususnya mata pelajaran Tata Hidang, media berperan sangat penting dalam proses penyampaian materi. Terlebih pada penyampaian materi keterampilan.

Menurut Gerlach & Ely dikutip oleh Azhar Arsyad (2002: 3) dalam bukunya menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh

pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain itu menurut Heinich, masih dalam Azhar Arsyad (2002: 4) berpendapat bahwa istilah medium sebagai perantara dalam mengantarkan informasi dari sumber ke penerima. Pujiriyanto (2012: 19), menyatakan bahwa dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam bukunya, Pujiriyanto (2012: 19) menjelaskan bahwa media memiliki hubungan yang erat dengan alat peraga atau alat bantu mengajar, sedangkan menurut I Wayan dalam Nurul Hasbiana (2012: 8) media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan dalam penyaluran pesan atau bahan pembelajaran untuk merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah perantara penyaluran bahan pembelajaran oleh pengirim ke penerima dalam mencapai tujuan belajar.

Sejauh ini, pembelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 6 Yogyakarta dilaksanakan dalam dua jenis, yaitu pembelajaran teori dan pembelajaran praktek. Pembelajaran Tata hidang, di dalam prosesnya digunakan beberapa media oleh guru mata pelajaran dalam menyampaikan materi yang diperlukan oleh peserta didik. Media pembelajaran yang paling sering digunakan selama pembelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 6 adalah modul. Selain itu juga guru menggunakan tayangan *slide power point* dalam menyampaikan materi. Pada kesempatan-kesempatan tertentu, selain menggunakan tayangan *slide power point* serta modul yang dibagikan kepada peserta didik, guru menggunakan media asli seperti contohnya beberapa macam alat yang digunakan pada proses pelayanan sesungguhnya. Namun ternyata masih sering dijumpai kendala saat menggunakan media-media tersebut antara lain adalah dari segi peserta didik yang mudah bosan saat dianjurkan untuk membaca modul atau beberapa alat peraga yang belum memenuhi jumlah maupun kriteria.

Komik digital merupakan salah satu jenis media visual yang dapat digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran. Tampilannya yang dapat dibuat menarik menjadi salah satu kelebihan komik digital. Selain itu, komik digital merupakan media yang mudah diakses oleh siapa saja, di

mana saja dan kapan saja. Biaya yang dikeluarkan untuk mengakses komik digital juga lebih murah jika dibandingkan dengan media lain seperti buku dan majalah. Pada zaman yang semakin berkembang di bidang teknologi ini, komik digital merupakan media yang menarik untuk dikembangkan sebagai media penyampaian materi pembelajaran. Alasan pemilihan media komik digital adalah karena mudahnya komik digital untuk diakses dan dipahami. Wil Eisner dalam Indiria Maharsi (2014: 1) mendefinisikan komik pada tahun 1986 sebagai *sequential art*, yaitu: “susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide”. Lalu selanjutnya, pada tahun 1996, Will Eisner kembali mengembangkan definisinya tentang komik sebagai “tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik”. Selain itu menurut Heru Dwi, komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Ada pula pendapat menurut M. S. Gumelar (2011: 7) yang menyatakan bahwa komik merupakan urutan gambar yang di tata sesuai tujuan dan filosofi dari pembuatnya sehingga pesan cerita di dalamnya dapat tersampaikan, komik juga cenderung diberi lettering yang disesuaikan dengan kebutuhan yang diperlukan. Dari penjelasan-penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa komik merupakan suatu media penyampaian informasi yang berupa gambar beserta kata-kata dengan tujuan supaya informasi dapat tersampaikan dan mudah dimengerti.

Model penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development (R&D)* dengan metode pengembangan 4D. Tahapan dalam metode 4D yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu *Define* (pendefinisian); *Design* (perancangan); *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebarluasan). Berdasarkan uraian-uraian yang sudah banyak dijelaskan di atas, khususnya dikarenakan materi *Russian Service* dalam pembelajaran Tata Hidang yang cukup runtut dan rumit untuk dipelajari sehingga

dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat baca peserta didik, dilakukan penelitian dengan mengembangkan media komik digital untuk penyampaian materi *Russian Service* yang dikemas dalam sebuah cerita yang runtut dan lengkap.

Berdasarkan masalah yang ada, dilakukan penelitian pengembangan ini dengan tujuan sebagai berikut: 1) mengetahui proses pengembangan media komik digital *Russian Service* untuk pembelajaran Tata Hidang; 2)mengetahui kelayakan pengembangan media komik digital *Russian Service* untuk pembelajaran Tata Hidang berdasarkan penilaian oleh Ahli Materi; 3)mengetahui kelayakan pengembangan media komik digital *Russian Service* untuk pembelajaran Tata Hidang berdasarkan penilaian oleh Ahli Media; 4)mengetahui kelayakan pengembangan media komik digital *Russian Service* untuk pembelajaran Tata Hidang berdasarkan penilaian oleh peserta didik jurusan Jasa Boga di SMK Negeri 6 Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Pengembangan media komik digital *Russian Service* untuk pembelajaran Tata Hidang merupakan penelitian jenis pengembangan atau juga dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Pendapat oleh Sugiyono (2016: 30) yang menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan cara ilmiah dalam penelitian, perancangan, produksi dan pengujian validitas produk yang telah dihasilkan. Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan untuk memperoleh produk baru hasil dari pengembangan produk yang sudah ada dengan model 4D. Model Pengembangan 4D terdiri atas empat tahap utama yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebarluasan).

Prosedur Pengembangan

Empat tahapan utama pada model pengembangan 4D ini adalah *define*, *design*, *develop* dan yang terakhir adalah *disseminate*. Pada tahap *Define* dilakukan empat proses untuk mengumpulkan syarat-syarat yang diperlukan yaitu dengan analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi dan perumusan tujuan. Pada tahap *design* dilakukan perancangan awal produk komik digital *Russian Service*. Tahap

perancangan ini terdiri dari perancangan dan penetapan alur cerita, pembuatan gambarilustrasi dan penetapan format yang digunakan sebagai format akhir penyebaran komik digital *Russian Service* sehingga dihasilkan produk rancangan awal komik digital *Russian Service*. Pada tahap *develop* dilakukan *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan kegiatan validasi komik digital *Russian Service* oleh Ahli Media. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba komik digital *Russian Service* kepada peserta didik. Tahap *disseminate* merupakan tahap penyebarluasan komik digital *Russian Service* sehingga dapat diakses oleh pembaca dengan jangkauan yang lebih luas.

Desain Uji Coba

Pada tahap ini produk akan melalui tiga tahap uji coba yaitu uji coba kelayakan atau validasi para ahli yang dilakukan oleh Ahli Materi dan Ahli Media, uji coba kelayakan skala terbatas dan uji coba kelayakan skala besar. Uji coba kelayakan atau validasi para ahli dilakukan oleh 2 Ahli Materi dan 1 Ahli Media. Uji coba kelayakan skala terbatas dilakukan oleh 15 peserta didik kelas 11 Jasa Boga 3 di SMK Negeri 6 Yogyakarta, sedangkan uji coba kelayakan skala besar dilakukan oleh 31 peserta didik kelas 11 Jasa Boga 1 di SMK Negeri 6 Yogyakarta.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain teknik wawancara, studi dokumen dan teknik angket atau kuisioner. Dalam penelitian ini dilakukan wawancara tidak terstruktur terhadap guru mata pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 6 Yogyakarta untuk mengetahui secara garis besar tentang gambaran pembelajaran Tata Hidang dan masalah yang dihadapi serta beberapa hal tentang karakteristik peserta didik. Studi dokumen merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan informasi-informasi yang diperlukan dari beberapa dokumen.

Dalam penelitian ini dokumen-dokumen yang dipelajari adalah tentang kurikulum dan silabus serta tentang sejarah dan profil SMK Negeri 6 Yogyakarta. Angket yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari angket validasi Ahli Media dan Ahli Materi serta angket responden peserta didik jasa boga SMK Negeri 6 Yogyakarta.

Dalam setiap angket memuat beberapa aspek dengan beberapa indikator penilaian. Setiap butir pernyataan yang disajikan dalam angket memiliki 4 alternatif jawaban yaitu skor 4 untuk jawaban Sangat Layak (SL), skor 3 untuk jawaban Layak (L), skor 2 untuk jawaban Kurang Layak (KL) dan skor 1 untuk jawaban Tidak Layak (TL). Semua aspek dan butir-butir angket pada penelitian pengembangan komik digital *Russian Service* ini disusun berdasarkan kajian teori sebagai acuannya.

Setelah disusun, angket penilaian uji coba kelayakan kemudian divalidasi kepada para validator instrumen. Angket penilaian uji coba kelayakan oleh Ahli Materi dan peserta didik divalidasi kepada Ahli Materi yaitu dosen mata kuliah Restoran jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, sedangkan angket penilaian uji coba kelayakan oleh Ahli Media divalidasi kepada dosen mata kuliah Media Pembelajaran jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pada proses validasi ini, para ahli memberikan beberapa saran perbaikan terhadap butir-butir angket.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Langkah awal dalam analisis data penelitian pengembangan komik digital *Russian Service* ini adalah dengan menghitung terlebih dahulu untuk menemukan presentase jumlah skor hasil uji coba kelayakan. Berikut ini merupakan rumus acuan untuk menghitung presentase skor yang dijelaskan oleh Suharsimi Arikunto (2013:285) :

$$\text{Presentase} = \frac{Jl}{S} \frac{hs}{m} \frac{t_i}{m} \times 100\%$$

Keterangan:

Jumlah skor total: jumlah skor yang diperoleh dari keseluruhan responden.

Skor maksimal: skor tertinggi dalam angket dikalikan jumlah responden.

Selanjutnya dilakukan konversi dari data berupa angka presentase menjadi bentuk kategori kelayakan. Proses ini disebut dengan proses konversi data berskala interval menjadi ordinal. Acuan pengkonversian data menurut Endang Mulyatiningsih (2011:37) dengan beberapa perubahan rentang nilai dan kategori yang disesuaikan dengan angket penilaian uji coba kelayakan komik digital *Russian Service* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Komik Digital *Russian Service*

Rentang Nilai (dari skala interval)	Kategori (dikonversi menjadi ordinal)
0%-25%	Tidak Layak
>25%-50%	Kurang Layak
>50%-75%	Layak
>75%-100%	Sangat Layak

Sumber: Endang Mulyatiningsih (2011:37)

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal Prosedur penelitian dengan model 4D yaitu:

1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap *define* dilakukan pengumpulan syarat-syarat yang diperlukan untuk melakukan pengembangan komik digital *Russian Service*. Tahap *define* ini meliputi empat langkah utama yaitu analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi dan perumusan tujuan. Beberapa kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan syarat-syarat pengembangan komik digital *Russian Service* antara lain dengan melakukan wawancara dan studi dokumen. Wawancara dilakukan kepada salah satu guru mata pelajaran Tata Hidang SMK Negeri 6 Yogyakarta. Selain itu juga dilakukan studi dokumen-dokumen terkait dengan pembelajaran dan kondisi SMK Negeri 6 Yogyakarta.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap *design* dilakukan perancangan produk awal. Proses yang dilakukan dalam perancangan produk awal ini adalah perancangan ide atau alur cerita, pembuatan *storyline* dan *storyboard* serta pembuatan gambar komik yang dilakukan dengan teknik tradisional lalu dilanjutkan dengan proses pewarnaan yang menggunakan teknik digital, jadi pada kesimpulannya teknik yang digunakan dalam pembuatan komik digital *Russian Service* ini adalah teknik *hybrid* yaitu perpaduan dari teknik tradisional dan teknik digital. Pada tahap pertama dilakukan proses penulisan sinopsis cerita yang selanjutnya dikembangkan menjadi *storyline*.

Ide cerita yang dibuat memuat unsur materi pelayanan makan dan minum ala Rusia. Materi tersebut dikemas dalam sebuah kisah. Proses pembuatan *storyline* ini dilakukan dengan menuliskan alur cerita menjadi lebih

runtut dan spesifik. Langkah pertama dalam pembuatan *storyline* ini adalah dengan menjelaskan semua tokoh beserta wataknya di dalam cerita. Selanjutnya, menuliskan urutan visual dan dialog yang akan ditampilkan dalam komik digital.

Setelah menuliskan *storyline* dengan lengkap, porses yang selanjutnya dilakukan adalah membuat *storyboard*. Proses pembuatan *storyboard* dilakukan manual dengan membuat sketsa kasar di atas kertas sket. Alat yang digunakan untuk membuat sketsa kasar adalah pensil, penggaris dan penghapus. Langkah ini dilakukan untuk menentukan bagian-bagian alur cerita yang akan dituangkan dalam panel-panel. Setelah pembuatan *storyboard* selesai dilanjutkan dengan membuat sketsa jadi. Proses ini dilakukan dengan mengubah sketsa kasar menjadi sketsa jadi yang lebih detail dan jelas. Lalu dilanjutkan dengan pembuatan sketsa jadi menjadi gambar komik atau lebih dikenal dengan istilah *inking*. Pada proses ini alat yang digunakan adalah *drawing pen*. Setelah gambar komik selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah dengan melakukan *scanning* gambar ke bentuk digital.

Setelah didapatkan gambar komik dalam bentuk digital, selanjutnya dilakukan proses pewarnaan. Alat yang digunakan dalam proses pewarnaan ini adalah seperangkat *hardware* komputer dan tablet pen. Proses pewarnaan ini dilakukan secara digital dengan menggunakan *software* Photoshop. Setelah seluruh gambar komik selesai diberi warna, langkah selanjutnya adalah dengan memberi balon kata. Langkah selanjutnya adalah dengan menyimpan file dalam 2 format, yaitu format *Photoshop* dan format *jpeg*. Proses paling akhir adalah *finishing*.

Finishing pembuatan komik digital ini adalah melakukan penyusunan gambar komik sebelum dibawa ke langkah uji coba. Penyusunan dilakukan mulai dari halaman *cover* yang meliputi gambar ilustrasi komik, judul komik yaitu *Russian Service*, logo Universitas Negeri Yogyakarta serta nama penulis komik. Bagian kedua adalah halaman kredit yang berisi pihak-pihak yang berpartisipasi dalam penyusunan komik digital *Russian Service*. Bagian ketiga adalah pengenalan tokoh dalam komik digital *Russian Service*. Selanjutnya adalah bagian isi yang meliputi seluruh isi cerita mulai dari prolog hingga penutup. Bagian terakhir adalah halaman penutup yang berisikan keterangan

cerita yang sudah tamat. Semua halaman dalam komik digital digabungkan menjadi satu dalam format akhir *file pdf*.

3. *Develop*

Tahap *develop* dilakukan dalam dua langkah, yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Appraisal testing* merupakan uji coba kelayakan atau validasi komik digital *Russian Service* oleh para ahli, yaitu Ahli Materi dan Ahli Media. *Developmental testing* dilakukan dengan mengujicobakan komik digital *Russian Service* kepada peserta didik skala terbatas dan besar.

4. *Disseminate*

Pada tahap *disseminate* ini dilakukan penyebaran *softfile* komik digital *Russian Service* kepada peserta didik dan guru mata pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 6 Yogyakarta serta pengunggahan *softfile pdf* komik digital *Russian Service* di web resmi jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Uji Coba Kelayakan oleh Ahli Materi

Ahli Materi komik digital *Russian Service* dalam pengembangan ini adalah dosen mata kuliah Restoran prodi Pendidikan Teknik Boga jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan guru mata pelajaran Tata Hidang SMK Negeri 6 Yogyakarta. Rekapitulasi hasil uji coba atau validasi komik digital *Russian Service* oleh Ahli Materi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelayakan Ahli Materi

Aspek Penilaian	Present-Ase (%)	Kategori
Kesesuaian KI dan KD	75	Layak
Keruntutan dan kesesuaian materi	75	Layak
Kemudahan bahasa	87,5	Sangat Layak
Ketepatan gambar dan istilah	79,17	Sangat Layak
Menyamakan persepsi	75	Layak
Jumlah	391,67	
Rata-rata	78,33	Sangat Layak

2. Uji Coba Kelayakan oleh Ahli Media

Ahli Media komik digital *Russian Service* dalam pengembangan ini adalah dosen mata kuliah Media Pembelajaran prodi Pendidikan Teknik Boga jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Rekapitulasi hasil uji coba atau validasi komik digital *Russian Service* oleh Ahli Media dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelayakan Ahli Media

Aspek Penilaian	Present-Ase (%)	Kategori
Tampilan sampul	93,75	Sangat Layak
Tampilan teks	100	Sangat Layak
Tampilan gambar	100	Sangat Layak
Jumlah	293,75	
Rata-rata	97,92	Sangat Layak

3. Uji Coba Kelayakan Peserta Didik Skala Terbatas

Uji coba kelayakan komik digital *Russian Service* skala terbatas dilakukan oleh 15 orang peserta didik kelas 11 Jasa Boga 3 di SMK Negeri 6 Yogyakarta. Rekapitulasi hasil uji coba kelayakan peserta didik skala terbatas dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelayakan Peserta Didik Skala Terbatas

Aspek Penilaian	Present-Ase (%)	Kategori
Materi	82,59	Sangat Layak
Tampilan	75	Layak
Manfaat	81	Sangat Layak
Penggunaan	82,78	Sangat Layak
Jumlah	321,37	
Rata-Rata	80,34	Sangat Layak

4. Uji Coba Peserta Didik Skala Besar

Uji coba kelayakan komik digital *Russian Service* skala besar dilakukan oleh 31 orang peserta didik kelas 11 Jasa Boga 1 di SMK Negeri 6 Yogyakarta. Rekapitulasi hasil uji coba kelayakan peserta didik skala besar dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelayakan Peserta Didik Skala Besar

Aspek Penilaian	Present-Ase (%)	Kategori
Materi	86,20	Sangat Layak
Tampilan	82,03	Sangat Layak
Manfaat	86,45	Sangat Layak
Penggunaan	86,02	Sangat Layak
Jumlah	340,70	
Rata-rata	85,18	Sangat Layak

Kajian Produk Akhir

Produk akhir dalam penelitian pengembangan ini adalah komik digital *Russian Service*. Produk akhir ini dihasilkan dengan berbagai masukan, saran dan tanggapan dari Ahli Materi, Ahli Media dan peserta didik sebagai sasaran pengguna. Komik digital *Russian Service* merupakan media pembelajaran dalam bentuk digital dengan format *file pdf*. Komik digital *Russian Service* ini terdiri dari 17 halaman yang meliputi halaman *cover*, halaman kredit, halaman sinopsis dan penokohan, isi dan halaman penutup yang semuanya ditampilkan berwarna.

Halaman *cover* merupakan halaman yang berisikan ilustrasi tentang materi yang disajikan dalam cerita komik. Beberapa hal yang disajikan dalam halaman *cover* ini meliputi judul komik yaitu *Russian Service*, gambar ilustrasi, nama penyusun dan logo Universitas Negeri Yogyakarta. Setelah halaman *cover* selanjutnya adalah halaman kredit. Halaman kredit ini menyajikan nama penyusun dan pihak-pihak yang membantu dalam proses penyusunan komik digital *Russian Service*. Selanjutnya adalah halaman sinopsis dan penokohan. Pada halaman ini yang disajikan adalah sinopsis singkat tentang cerita dalam komik dan daftar semua tokoh yang ada dalam cerita.

Bagian pokok adalah halaman isi yang menyajikan pokok materi tentang *Russian Service*. Pada halaman isi ini bagian pertama yang disajikan adalah prolog yang mengilustrasikan tentang persiapan Alysa sebagai tokoh utama yang akan mengikuti perlombaan kompetensi siswa bidang *Restaurant Service* tingkat nasional. Bagian inti mengilustrasikan materi utama yaitu

prosedur pelayanan ala *Russian* selama perlombaan berlangsung.

Prosedur pelayanan pada bagian inti cerita dalam komik digital *Russian Service* ini disajikan secara lengkap mulai dari *greeting the guest, laying the napkin, giving the menu, pouring ice water, serving bread and butter, taking order, break up and adjusting, serving appetizer and clear up, serving soup and clear up, serving main course and clear up, crumbing down, serving dessert and clear up, serving coffee or tea, billing* dan yang terakhir adalah *farewell the guest*. Bagian epilog mengilustrasikan hasil dari perlombaan kompetensi siswa bidang *Restaurant Service* tingkat nasional yang diikuti oleh Alysa. Selanjutnya ditutup dengan halaman penutup yang berisikan keterangan tamat.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan komik digital *Russian Service*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau biasa disebut *Research and Development* dengan model pengembangan 4D yang meliputi langkah *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Pada langkah *Define* dilakukan pendefinisian dan pengumpulan data syarat-syarat yang diperlukan untuk melakukan pengembangan komik digital *Russian Service*. Pada langkah *Design* dilakukan pembuatan rancangan produk awal yaitu ide cerita, *storyline* dan *storyboard*, gambar komik, pewarnaan dan pemberian balon kata serta *finishing*. Secara keseluruhan teknik pembuatan komik digital ini adalah dengan menggunakan teknik *hybrid*. Pada langkah *Develop* yaitu uji coba kelayakan komik digital *Russian Service* oleh 2 Ahli Materi, 1 Ahli Media, 15 orang peserta didik untuk skala terbatas dan 31 orang peserta didik untuk skala besar dari jurusan Jasa Boga di SMK Negeri 6 Yogyakarta. Pada langkah *Disseminate* dilakukan penyebarluasan komik digital *Russian Service* kepada peserta didik jurusan Jasa Boga serta seorang guru mata pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 6 Yogyakarta.

2. Kelayakan komik digital *Russian Service* berdasarkan penilaian oleh Ahli Materi dikategorikan Sangat Layak dengan rata-rata presentase skor 78,33% dilihat dari penilaian terhadap aspek kesesuaian KI & KD, keruntutan dan kesesuaian materi, kemudahan bahasa, ketepatan gambar dan istilah serta aspek menyamakan persepsi.
3. Kelayakan komik digital *Russian Service* berdasarkan penilaian oleh Ahli Media dikategorikan Sangat Layak dengan rata-rata presentase skor 97,92% dilihat dari penilaian terhadap aspek tampilan sampul, tampilan teks dan aspek tampilan gambar.
4. Kelayakan komik digital *Russian Service* berdasarkan penilaian oleh peserta didik skala terbatas dikategorikan Sangat Layak dengan rata-rata presentase skor 80,34%. Kelayakan komik digital *Russian Service* berdasarkan penilaian oleh peserta didik skala besar juga dikategorikan Sangat Layak dengan rata-rata presentase skor 85,18%. Hasil tersebut dilihat dari penilaian terhadap aspek materi, tampilan, manfaat dan aspek penggunaan.

Saran

Berdasarkan keterbatasan yang telah dijelaskan serta kesimpulan-kesimpulan yang telah didapatkan, pengembangan komik digital *Russian Service* untuk pembelajaran Tata Hidang ini masih memiliki banyak kekurangan. Maka dari itu, berikut ini beberapa saran yang muncul:

1. Pada proses pengembangan akan lebih baik jika teknik yang digunakan dalam pembuatan komik digital sepenuhnya menggunakan teknik digital. Hal ini bertujuan supaya lebih tepat dengan kesan digital pada jenis komik yang dibuat. Penelitian komik digital juga sebaiknya dapat dilakukan lebih jauh lagi, tidak hanya untuk mengetahui tingkat kelayakan komik digital saja melainkan mencari pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik setelah menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran.
2. Pembuatan komik digital sebagai media pembelajaran sebaiknya tidak hanya merangkum satu materi pokok dalam satu Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar saja.
3. Penampilan komik digital sebagai media pembelajaran sebaiknya dibuat dengan pemilihan warna-warna yang dapat mendukung atau mempengaruhi

peningkatan *mood* peserta didik dalam membaca. Selain itu panel-panel serta halaman dalam komik digital sebaiknya dibuat dalam jumlah yang tidak terlalu banyak untuk menghindari kebosanan peserta didik dalam membacanya.

4. Ide cerita yang disajikan dalam komik digital sebagai media pembelajaran sebaiknya diambil tidak jauh dari hal-hal yang dijumpai sehari-hari supaya lebih menarik minat baca peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Indiria Maharsi. (2014). *Komik dari Wayang Beber sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.
- Marsum, WA. (2005). *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Andi Offset
- M. S. Gumelar. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- Nusa Putra. (2015). *Research and Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Prihastuti Ekawatiningsih. (2017). *Table Setting & Russian Service Baru*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Pendekatan Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Umi R & Masduki Z. (2010). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Teknik Digital melalui Pembelajaran Berbasis Lesson Study. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 19, 22-44.