

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL *FORMAL TABLE MANNER* UNTUK
PEMBELAJARAN TATA HIDANG SMK NEGERI 4 YOGYAKARTA
*DEVELOPING FORMAL TABLE MANNER DIGITAL COMIC FOR FOOD AND BEVERAGE
SERVICE LEARNING IN VOCATIONAL HIGH SCHOOL 4 YOGYAKARTA***

Oleh : Untari, Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta.

Email : untari6296@gmail.com

Dosen:Wika Rinawati

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran *table manner*; (2) Mengetahui kelayakan komik digital menurut ahli materi; (3) Mengetahui kelayakan komik digital menurut ahli media; (4) Mengetahui kelayakan komik digital dari aspek pengguna. Penelitian ini merupakan *Research and Development* dengan model 4D. Subjek yang digunakan 2 ahli materi, 1 ahli media dan siswa kelas XI Patiseri 1 dan 2 SMK Negeri 4 Yogyakarta. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Hasil penelitian berupa penilaian kelayakan komik digital dari ahli materi, ahli media, dan pengguna. Hasil yang diperoleh yaitu (1) Kelayakan komik digital dari ahli materi memperoleh rerata 3,51 dengan kategori Sangat Layak, (2) Kelayakan komik digital dari ahli media memperoleh rerata 3,82 dengan kategori Sangat Layak, (3) Uji coba terbatas memperoleh rerata 3,63 dengan kategori Sangat Layak, (4) Uji skala besar memperoleh rerata 3,47 dengan kategori Sangat Layak. Dengan demikian, komik digital *table manner* layak digunakan sebagai media pembelajaran tata hidang di SMK Negeri 4 Yogyakarta.

Kata kunci :Media Pembelajaran, Komik Digital, *Table Manner*

Abstract

The aims of this research are: (1) Developing digital comic for table manner learning media, (2) To know table manner digital comic eligibility according to material expert, (3) To know table manner digital comic eligibility according to media expert, (4) To know table manner digital comic eligibility according to user. The type of this research is Research and Development with 4D model. The subjects are 2 material experts, 1 media expert, and students of class XI Pastry 1 and 2 Vocational High School 4 Yogyakarta. Data collection methods use interviews, observations, and questionnaires. The result of the research is digital comic eligibility assessment from material experts, media experts, and users. The results obtained were (1) digital comic eligibility from material experts gained an average of 3,51 with Very Eligible category, (2) digital comic eligibility from media experts gained 3.82 with Very Eligible category, (3) Limited eligibility trials obtained a mean of 3,63 with Very Eligible category, (4) Large scale eligibility test obtained a mean of 3,47 with Very Eligible category. According to these results, formal table manner digital comic is appropriate to be used as a learning media for teaching in Vocational High School 4 Yogyakarta.

Keywords: Learning Media, Digital Comic, Table Manner

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk meningkatkan kepribadian peserta didik agar dapat melaksanakan peranannya dalam lingkungan hidup. Kualitas pendidikan sangat mempengaruhi Sumber Daya Manusia (SDM) yang dihasilkan. Dalam jurnal Inovasi dan Kewirausahaan (Riswandi, 2013) dijelaskan bahwa berdasarkan survey yang diadakan oleh *The Political and Economic Risk*

Consultacy, kualitas pendidikan Indonesia di mata dunia internasional sangat rendah. Sehingga perlu peningkatan kualitas pendidikan agar SDM mampu bersaing di era globalisasi.

Pendidikan menengah kejuruan merupakan pendidikan pada jenjang menengah yang mengembangkan kemampuan siswa untuk dapat melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Menurut Undang-undang Sidiknas Nomor 20 tahun 2003 bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat. Sekolah menengah kejuruan melaksanakan program-program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis-jenis lapangan pekerjaan.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Yogyakarta merupakan SMK yang termasuk dalam kelompok bidang pariwisata. Salah satu Program Keahlian yang terdapat di sekolah tersebut adalah Program Keahlian kuliner yang terdiri dari Jasa Boga dan Patiseri. Mata pelajaran Tata Hidang diajarkan pada Program Tata Hidang merupakan pelajaran yang diajarkan pada program keahlian tersebut untuk menyiapkan peserta didik memiliki kemampuan menjadi pramusaji yang kompeten. Salah satu materi yang diajarkan dalam pelajaran ini adalah *Table Manner*. Materi ini diajarkan pada Kompetensi Dasar 4.6 Melayani Makanan dan Minuman di Restoran. *Table Manner* yang dipelajari berupa tata cara makan dalam jamuan makan formal.

Menurut wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Tata Hidang kelas XI SMK Negeri Yogyakarta, guru menuturkan bahwa *Table Manner* penting diketahui oleh siswa yang mengikuti pelajaran Tata Hidang, namun siswa masih belum terbiasa mempraktekkan *Table Manner* karena menggunakan budaya barat yang beberapa etiketnya sangat berbeda dengan budaya Indonesia.

Berdasarkan observasi pada pembelajaran Tata Hidang di kelas XI Patiseri 1 SMK Negeri 4 Yogyakarta diperoleh hasil bahwa untuk metode mengajar, guru mengajarkan langsung *Table Manner* dengan metode ceramah saat praktek berlangsung tanpa menggunakan media pembelajarannya siswa belajar tanpa menggunakan sumber belajar seperti buku teks, buku panduan dan lain-lain. Selain diketahui mengenai metode mengajar guru, diperoleh juga hasil bahwa siswa belum mengerti mengenai *Table Manner* dan terdapat beberapa kesalahan yang dilakukan siswa mengenai aturan *Table Manner*. Beberapa kesalahan yang dilakukan siswa mengenai aturan *Table Manner* dalam pembelajaran tata hidang yaitu posisi duduk belum benar, masih bingung memilih peralatan makan yang sesuai dengan giliran hidangan, belum dapat menggunakan alat makan dengan benar, belum dapat menyantap makanan dengan benar, dan belum mengerti mengenai kode-kode yang ada dalam jamuan makan formal.

Menurut Hamalik (1986) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis siswa. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan memiliki fungsi untuk memperjelas materi yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih sempurna.

Pembelajaran yang dilakukan dengan pemberian materi secara dikte maupun ceramah

serta satu arah terkadang sangat sulit untuk dipahami para peserta didik. Terlihat saat ini untuk minat belajar para peserta didik semakin menurun, disebabkan kurangnya daya tarik dari setiap guru yang memberikan bahan pembelajaran di dalam kelas. Fakta yang terjadi apabila sekolah tersebut memiliki peralatan maupun media di dalam praktiknya sangat baik untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan peserta didik, maka hal tersebut akan membantu para peserta didik (Husen, 2016: 1-2).

Salah satu media visual yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran adalah komik. Definisi komik menurut Scott McCloud (1993) adalah "*Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*". Maksudnya bahwa komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuxtaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis para pembaca (Maharsi, 2011: 2).

Definisi tersebut menjelaskan bahwa komik dapat dijadikan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi. Sebagai media pembelajaran materi pembelajaran tersebut dapat dimuat dalam komik. Komik tergolong dalam media yang menarik karena memuat gambar-gambar dan alur cerita.

Komik terdiri dari dua jenis, yaitu komik cetak dan komik digital. Komik digital memiliki banyak kelebihan dibandingkan komik cetak,

diantaranya lebih murah, tahan lama, dapat bersifat interaktif, lebih dinamis, dan mudah diakses. Jika komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk data elektronik bisa disimpan dalam bentuk digit atau *byte*, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan.

Proses pembelajaran Tata Hidang dengan materi *Table Manner* membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien. Komik dapat memenuhi ketiga hal tersebut sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran tersebut dengan memuat materi *Table Manner*. Hal ini dikarenakan materi membutuhkan visualisasi agar dapat membuat materi tersebut lebih jelas dan mudah dipahami. Selain itu, media visual yang digunakan pada pembelajaran materi *Table Manner* belum tersedia. Bentuk komik digital dapat dipilih karena memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan komik cetak. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Komik Digital *Formal Table Manner* untuk Pembelajaran Tata Hidang SMK Negeri Yogyakarta".

Tujuan Penelitian ini adalah mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran *table manner*; mengetahui kelayakan komik digital menurut ahli materi, mengetahui kelayakan komik digital menurut ahli media, mengetahui kelayakan komik digital dari aspek pengguna.

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2009: 164).

Model pengembangan yang digunakan merupakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Model ini terdiri atas 4 tahap yaitu *Define, Design, Development, dan Dissemination*.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini dilakukan sesuai dengan model 4D. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:



Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk penelitian melalui uji kelayakan. Uji kelayakan dilakukan dengan meminta penilaian ahli materi dan ahli media. Selain dilakukan penilaian dari para ahli, dilakukan uji coba terbatas kepada siswa dan uji kelayakan skala besar. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah 2 orang ahli materi dan 1 orang ahli media serta siswa kelas XI Patiseri 1 dan XI Patiseri 2.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dalam analisis data wawancara dan observasi serta analisis kuantitatif dalam penghitungan data angket. Data yang dianalisis yaitu data kelayakan media pembelajaran komik digital. Hasil skala kualitatif diubah menjadi nilai kuantitatif terlebih dahulu untuk mengetahui tingkatan kelayakannya dengan penggunaan 4 skala. Konversi tersebut menggunakan ketentuan yang diadaptasi dari ketentuan Djemari Mardapi (2008) yaitu Sangat Layak bernilai 4, Layak bernilai 3, Kurang Layak bernilai 2, dan Tidak Layak bernilai 1.

Teknik analisis data dilakukan dengan beberapa langkah yaitu penghitungan seluruh data penilaian yang diperoleh dari setiap aspek, penghitungan skor rata-rata dari setiap aspek penilaian, dan pengubahan skor rata-rata menjadi nilai berkategori.

HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN

Hasil Pengembangan Produk Awal

Prosedur pembuatan media menggunakan pengembangan model 4D dengan langkah *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan),

Development(pengembangan), *Disseminate* (penyebaran). Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan-kegiatan pada tahap ini yaitu analisis kebutuhan, analisis konsep, analisis materi dan spesifikasi tujuan.

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mencari data di lapangan untuk mengetahui kebutuhan di lapangan. Berdasarkan KI dan KD tata hidang kelas XI, materi *table manner* tidak ada KD khusus namun dimasukkan ke IPK dalam KD Melayani Makanan dan Minuman di Restoran sehingga diajarkan oleh guru kepada peserta didik. Analisis kebutuhan dilakukan dengan analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis pembelajaran. Pada analisis kebutuhan guru dilakukan wawancara terhadap guru pengampu mata pelajaran tata hidang SMK Negeri 4 Yogyakarta dan diketahui bahwa belum tersedia buku teks maupun media pembelajaran sehingga guru berharap terdapat media pembelajaran menarik yang memuat materi *table manner* sesuai SOP karena akan membantu proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan wawancara dan observasi terhadap peserta didik dan diketahui bahwa pada saat pembelajaran berlangsung belum ada media pembelajaran sehingga maupun buku teks materi *table manner* sehingga harapannya terdapat media pembelajaran yang menarik, jelas namun santai. Pada analisis pembelajaran yang dilakukan dengan observasi diketahui bahwa

untuk metode mengajar, guru mengajarkan langsung *table manner* dengan metode ceramah saat praktek berlangsung. Terdapat beberapa kesalahan yang dilakukan siswa terkait praktek *table manner*, diantaranya yaitu posisi duduk belum benar, masih bingung memilih peralatan makan yang sesuai dengan giliran hidangan, belum dapat menggunakan alat makan dengan benar, belum dapat menyantap makanan dengan benar, dan belum mengerti mengenai kode-kode yang ada dalam jamuan makan formal.

Analisis konsep dilakukan dengan menetapkan konsep yang sudah direncanakan dan perencanaan gagasan atau ide awal dalam mengembangkan media pembelajaran. Konsep dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah pembuatan media pembelajaran berbentuk komik digital yang memuat materi *table manner* untuk pembelajaran tata hidang.

Analisis materi dilakukan dengan mengkaji dan mengumpulkan materi yang akan dituangkan dalam komik digital. Pengumpulan referensi materi dalam penelitian ini berasal dari buku, materi kuliah dan sumber lainnya. Materi yang dituangkan dalam komik digital *table manner* ini meliputi 1) Pengertian *table manner* pada jamuan makan formal, 2) Tata cara berbusana dalam jamuan makan formal, 3) Tata cara duduk yang baik dalam jamuan makan formal, 4) Etiket berbicara dalam jamuan makan formal, 5) Tata cara penggunaan napkin, 6) Pengetahuan alat makan dan tata cara penggunaannya, 7) Etiket menyantap hidangan yang baik dalam jamuan makan formal.

Spesifikasi tujuan dalam pengembangan ini untuk menghasilkan media pembelajaran materi *table manner* berbentuk komik digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran tata hidang sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri dan membantu berlangsungnya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

2. Design (Perancangan)

Perancangan produk ini dilakukan dengan pemilihan media, pemilihan aplikasi dan format, pembuatan alur cerita dan tokoh, pembuatan *storyline* serta perancangan awal.

Media komik dipilih karena pada pembelajaran tata hidang di SMK N 4 Yogyakarta belum menggunakan media pembelajaran visual menarik. Penyampaian materi dengan komik yang memiliki konsep gambar berurutan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Komik yang berbentuk digital dapat digunakan dengan praktis dan biaya yang relatif murah karena tidak memerlukan biaya cetak serta dapat dioperasikan dimana saja menggunakan *gadget*.

Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan komik digital adalah *Medibang Paint Pro 15.0*. Komik digital yang telah dihasilkan menggunakan format JPG yang digabungkan menjadi satu dengan format PDF.

Konsep cerita yang disajikan dalam komik digital ini adalah mengenai pertemuan teman lama yang melakukan reuni dengan makan malam bersama pada jamuan makan formal yang mengharuskan menggunakan etiket makan formal dengan tokoh 3 orang.

Pembuatan *storyline* dilakukan untuk mendapatkan rancangan secara rinci cerita yang dibuat. *Storyline* berisi gambaran adegan, percakapan dan sudut pandang dalam komik mulai dari awal hingga akhir.

Perancangan awal merupakan pembuatan desain sebelum revisi dan validasi Tahap ini dilakukan dengan beberapa langkah yaitu *sketching*, *scanning*, *coloring*, dan *typesetting*.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini Thiagarajan membagi dalam dua tahap yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* adalah teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk dan *developmental testing* adalah kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Langkah pengembangan yang dilakukan validasi ahli materi dan ahli media diikuti dengan saran dan revisi. Setelah melakukan validasi ahli maka selanjutnya dilakukan uji coba terbatas dan uji kelayakan pengguna skala besar.

4. Dissemination (Penyebarluasan)

Penyebarluasan melalui media blog dengan alamat *komikdigitalcom.wordpress.com* format pdf.

Hasil Uji Coba (Uji Kelayakan Produk)

Uji coba produk pengguna dilakukan dalam uji coba terbatas dan uji kelayakan skala besar. Sebelum dilakukan uji coba produk pengguna, dilakukan penilaian ahli materi dan ahli media.

1. Penilaian Ahli Materi

Penilaian dilakukan oleh 2 orang validator ahli materi dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Penilaian Ahli Materi

Aspek Penilaian	Ahli Materi 1		Ahli Materi 2		Rerata Total	Kategori Interval	Kategori Kelayakan
	Jumlah skor	Rata-rata	Jumlah skor	Rata-rata			
Materi	31.00	3.10	40.00	4.00	3.55	3,00-4,00	Sangat Layak
Bahasa	15.00	3.00	20.00	4.00	3.50	3,00-4,00	Sangat Layak
Manfaat	6.00	3.00	8.00	4.00	3.50	3,00-4,00	Sangat Layak
Total	52.00	3.03	60.00	4.00	3.51	3,00-4,00	Sangat Layak
Kategori	Sangat Layak		Sangat Layak				

Rekapitulasi hasil penilaian kelayakan komik digital dari ahli materi diatas menunjukkan diperoleh rerata 3,51 dan memperoleh kategori Sangat Layak.

2. Penilaian Ahli Media

Penilaian dilakukan oleh 1 orang validator ahli media. Berikut ini rekapitulasi hasil penilaian kelayakan komik digital oleh ahli media:

Tabel 4. Penilaian Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor Ahli Media		Kategori Interval	Kategori Kelayakan
	Jumlah skor	Rata-rata		
Visual	31.00	3.87	3,00-4,00	Sangat Layak
Penyajian	22.00	3.66	3,00-4,00	Sangat Layak
Pengoperasian	28.00	4.00	3,00-4,00	Sangat Layak
Manfaat	15.00	3.75	3,00-4,00	Sangat Layak
Total	96.00	3.82	3,00-4,00	Sangat Layak

Rekapitulasi hasil penilaian kelayakan komik digital dari ahli media diatas menunjukkan diperoleh rerata 3,82 dan memperoleh kategori Sangat Layak.

3. Penilaian Uji Coba Terbatas Pengguna

Uji coba terbatas dilakukan dengan meminta penilaian kepada sasaran pengguna dengan jumlah skala kecil. Uji coba terbatas dilakukan

kepada 15 siswa kelas XI Patiseri 1 SMK Negeri 4 Yogyakarta. Rekapitulasi hasil penilaian uji coba terbatas pengguna adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Penilaian Uji Coba Terbatas Pengguna

Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori Interval	Kategori
Kemernarikan	426.00	3.54	3,00-4,00	Sangat Layak
Kemudahan Pemahaman Materi	221.00	3.62	3,00-4,00	Sangat Layak
Pengoperasian	161.00	3.57	3,00-4,00	Sangat Layak
Manfaat	171.00	3.79	3,00-4,00	Sangat Layak
Total	979.00	3.63	3,00-4,00	Sangat Layak
Kategori Keseluruhan				Sangat Layak

Rekapitulasi hasil penilaian kelayakan komik digital dari uji coba terbatas diatas menunjukkan diperoleh rerata 3,63 dan memperoleh kategori Sangat Layak.

4. Penilaian Uji Kelayakan Skala Besar Pengguna

Penilaian dilakukan terhadap 32 siswa yaitu 1 kelas XI Patiseri 2 yang berjumlah 27 siswa dan 5 siswa kelas XI Patiseri 1 SMK Negeri 4 Yogyakarta. Rekapitulasi penilaian skala besar pengguna dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 6. Penilaian Uji Skala Besar Pengguna

Aspek	Jumlah	Rerata	Kategori Interval	Kategori
Aspek Kemernarikan Komik	865.00	3.38	3,00-4,00	Sangat Layak
Aspek Kemudahan Pemahaman	549.00	3.43	3,00-4,00	Sangat Layak
Aspek Pengoperasian	337.00	3.51	3,00-4,00	Sangat Layak
Aspek Manfaat	345.00	3.59	3,00-4,00	Sangat Layak
Total	2096.00	3.47	3,00-4,00	Sangat Layak
Kategori Keseluruhan				Sangat Layak

Rekapitulasi hasil penilaian uji skala besar pada pengguna terhadap kelayakan komik

digital diatas menunjukkan diperoleh rerata 3,47 dan memperoleh kategori Sangat Layak.

Revisi Produk

Revisi produk merupakan tahap pengembangan dengan mengikuti saran yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi mengenai produk yang dikembangkan.

Revisi yang dilakukan yaitu revisi berdasarkan saran ahli materi meliputi perbaikan posisi tangan, penambahan panel, dan perbaikan posisi alat makan. Revisi berdasarkan saran ahli media meliputi penambahan keterangan pada sampul komik digital, penggantian warna mata pada tokoh, penambahan halaman pengenalan tokoh, perbaikan posisi tangan, dan penambahan halaman sinopsis.

Kajian Produk Akhir

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembuatan komik digital yang telah dipaparkan, maka ada beberapa hal yang dapat dikaji, yaitu:

1. Pengembangan komik digital *table manner* dilakukan dengan beberapa tahap yakni tahap pendefinisian dengan analisis kebutuhan, analisis konsep, analisis materi, spesifikasi tujuan; tahap perancangan dengan pemilihan media, pemilihan aplikasi dan format, pembuatan alur cerita dan tokoh, serta penyusunan *storyline*; dan tahap pembuatan dengan proses *sketching*, *scanning*, *coloring* dengan *Medibang Paint Pro* versi 15.0 dan proses *typesetting*.
2. Komik digital *table manner* yang dikembangkan mendapatkan hasil akhir penilaian ahli materi dari masing-masing

aspek dengan rincian aspek materi mendapatkan nilai tertinggi yaitu sebesar 3,55. Aspek bahasa dan aspek manfaat mendapatkan nilai yang sama yaitu sebesar 3,50.

3. Kelayakan komik dari ahli media mendapatkan perolehan nilai dari setiap aspek dengan rincian yaitu aspek pengoperasian mendapatkan nilai tertinggi yaitu sebesar 4,00. Aspek visual mendapatkan nilai sebesar 3,87. Aspek manfaat mendapatkan nilai 3,75. Kemudian aspek penyajian mendapatkan nilai sebesar 3,66. Kategori yang diperoleh dari ahli yaitu Sangat Layak.
4. Penilaian uji coba terbatas pengguna dari masing-masing aspek penilaian memperoleh nilai tertinggi pada aspek manfaat yaitu sebesar 3,79. Aspek kemudahan pemahaman memperoleh nilai sebesar 3,62. Aspek pengoperasian mendapatkan nilai sebesar 3,57. Kemudian aspek kemenarikan komik mendapatkan nilai sebesar 3,54. Uji skala memperoleh hasil aspek manfaat mendapatkan nilai tertinggi yaitu 3,59, aspek pengoperasian memperoleh nilai 3,51 dari skor maksimal 4,00, aspek kemudahan pemahaman materi mendapatkan nilai 3,43 dan aspek kemenarikan komik memperoleh nilai 3,38. Kategori yang diperoleh dari penilaian pengguna adalah Sangat Layak.

Hasil kajian produk akhir menunjukkan bahwa komik digital dinyatakan sangat layak dari penilaian ahli maupun uji coba pada

pengguna atau siswa. Dari hasil yang diperoleh masing-masing aspek mendapatkan tanggapan yang berbeda-beda. Untuk penilaian dari ahli materi aspek yang dinilai berbeda sehingga tidak dapat dilakukan komparasi.

Penilaian ahli materi tanggapan paling baik diperoleh dari aspek materi sedangkan aspek bahasa dan manfaat memperoleh nilai dan tanggapan yang sama. Namun ketiga aspek tersebut sudah mendapatkan penilaian kategori Sangat Layak. Hal ini menunjukkan bahwa pemuatan materi komik digital yang dikembangkan tepat dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian dari aspek bahasa dan manfaat komik digital juga sudah baik dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang komunikatif dan bermanfaat bagi pengguna atau siswa.

Hasil penilaian oleh ahli media mendapatkan tanggapan paling baik dari aspek pengoperasian. Hal ini menunjukkan bahwa pengoperasian komik digital dinyatakan sesuai dengan kemampuan pengguna dalam mengoperasikan media pembelajaran. Untuk aspek visual, penyajian, dan manfaat mendapatkan tanggapan positif dibawah aspek pengoperasian, namun tetap mendapatkan nilai yang tinggi. Ketiga aspek tersebut juga mendapatkan kategori Sangat Layak dari Ahli Media. Sehingga komik digital memiliki kategori media pembelajaran yang baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penilaian pengguna mendapatkan hasil positif yang paling tinggi pada aspek manfaat.

Hal ini menunjukkan bahwa para siswa mendapatkan manfaat dari munculnya komik digital yang dikembangkan dan menanggapi dengan sangat baik. Namun, untuk aspek yang lain siswa juga menanggapi dengan sangat positif dan berkategori Sangat Layak. Sehingga komik digital ini mendapatkan penilaian sangat baik dari pengguna dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dibawah ini:

1. Pengembangan komik digital *table manner* dilakukan dengan beberapa tahap yakni tahap pendefinisian dengan analisis kebutuhan, analisis konsep, analisis materi, spesifikasi tujuan; tahap perancangan dengan pemilihan media, pemilihan aplikasi dan format, pembuatan alur cerita dan tokoh, serta penyusunan *storyline*; dan tahap pembuatan dilakukan dengan *Hybrid Technique* yaitu menggabungkan proses tradisional atau manual dengan teknik digital.
2. Kelayakan komik digital dari ahli media mendapatkan perolehan nilai rata-rata sebesar 3,82 dengan kategori Sangat Layak.
3. Kelayakan komik digital dari ahli materi mendapatkan perolehan nilai rata-rata sebesar 3,55 dengan kategori Sangat Layak.
4. Kelayakan komik digital dari aspek pengguna ditunjukkan dari hasil uji pengguna terbatas dan skala besar. Hasil yang

diperoleh dari uji penggunaterbatas yaitu rerata keseluruhan sebesar 3,63 dengan kategori Sangat Layak dan uji kelayakan skala besar pengguna diperoleh rerata keseluruhan sebesar 3,47 dengan kategori Sangat Layak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian saran yang dapat diberikan adalah:

1. Pengembangan produk ini masih menggunakan metode *hybrid technique*, sebaiknya di masa yang akan datang menggunakan metode *digital technique* agar lebih mudah dalam proses pembuatan.
2. Pengembangan media komik digital dapat dilanjutkan dengan materi lain karena mendapatkan nilai positif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Penelitian ini hanya sampai pada tahap uji kelayakan, sebaiknya di masa mendatang terdapat uji efektivitas komik digital ini.
4. Komik digital *table manner* ini tidak harus digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah namun juga di kalangan masyarakat umum yang ingin mengetahui materi *table manner*.

DAFTAR PUSTAKA

Hamalik, Oemar. 1980. *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni

Husen, M. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Kelistrikan Kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Sipispis*. Medan: UNIMED

Maharsi, Indria. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku

Mardapi, Djemari. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia

Riswandi, Budi. 2013. *Peningkatan Kualitas Siswa Terampil IPTEK dengan Edukasi Komputer Bagi Siswa SD di Dusun Wonolelo*. Yogyakarta: UII

Sukmadinata. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya