

## PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ETIKET MAKAN DI DALAM KELUARGA

### *DEVELOPMENT OF DIGITAL COMICS AS LEARNING MEDIA ETHICS IN FAMILY DINING*

Oleh:

Muti'atul Mawaddah

Program Studi Pendidikan Teknik Boga

Email: mutiatulmawaddah@yahoo.com

Wika Rinawati, M. Pd.

Dosen Pembimbing Program Studi Pendidikan Teknik Boga

#### **Abstrak**

Penelitian bertujuan untuk (1) mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran etiket makan di dalam keluarga, dan (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan komik digital sebagai etiket makan di dalam keluarga. Jenis penelitian adalah *research and development*. Populasi adalah masyarakat umum yang mengunjungi blog secara online sebanyak 138 blogger. Subjek penelitian adalah masyarakat umum yang terdiri dari 75 blogger. Jenis instrumen yang digunakan pada penelitian angket tertutup untuk ahli media dan ahli materi, dan angket terbuka untuk responden yang diakses melalui online. Validitas menggunakan rumus *korelasi product moment* dan reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini adalah: (1) proses pengembangan komik digital etiket makan di dalam keluarga diawali dengan tahap *define* meliputi analisis kebutuhan, analisis konsep, referensi materi dan spesifikasi tujuan; tahap *design* meliputi penyusunan alur cerita, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal; tahap *development* dengan melakukan validasi ahli materi dan ahli media, revisi I, evaluasi ahli materi dan ahli media, revisi II, produk dan uji kelayakan; dan tahap *desimination* yaitu publish dan share it; (2) Penilaian kelayakan komik digital dari ahli materi dan ahli media adalah sangat layak; mayoritas responden orang tua tidak sempat mengajarkan etiket makan pada anak, media komik digital memberi manfaat bagi orang tua, komik digital memberi kemudahan dan pemahaman bagi responden, remaja melupakan etiket makan di dalam keluarga, pentingnya etiket makan di dalam keluarga, kemenarikan komik etiket makan mayoritas responden menilai dengan kategori baik.

**Kata kunci:** Pengembangan, Komik Digital, Media Pembelajaran, Etiket Makan

#### **Abstract**

*The research aims to (1) develop digital comics as a medium of learning dining etiquette in the family, and (2) determine the feasibility of using instructional media digital comics as dining etiquette in the family. This type of research is research and development. The population is the general public who visit online blogs least 138 bloggers. The subject of research is the general public consisting of 75 bloggers. Type of instrument used in the research questionnaire was closed to media specialists and subject matter experts, and open questionnaire for respondents who accessed through online. The validity of using the formula product moment correlation and reliability using Alpha formula Cronbach. Data were analyzed using descriptive analysis. The results of this study are: (1) the development of digital comics in the family dining etiquette begins with the define phase includes requirements analysis, concept analysis, reference materials and specifications of the destination; the design phase includes the preparation of the storyline, media selection, election format, and a preliminary draft; stage of development by validating matter experts and media experts, the revision I, the expert evaluation of materials and media experts, the revision II, products and feasibility studies; and stage desimination that publish and share it; (2) the feasibility of digital comics from subject matter experts and media experts is very decent; the majority of respondents parents do not have time to teach dining etiquette to children, media, digital comics to benefit the elderly, digital comics provide convenience and understanding for the respondent, teens forgo dining etiquette in the family, the importance of dining etiquette in the family, the attractiveness of comic dining etiquette majority respondents with both categories.*

**Keywords:** Development, Digital Comics, Media Education, Ethics Spot

## PENDAHULUAN

Etiket makan adalah aturan yang harus dilakukan saat bersantap bersama di meja makan. Etika makan merupakan aturan saat bersantap bersama-sama di sebuah acara resmi atau acara makan bersama di keluarga besar. Materi tentang etiket makan merupakan salah satu materi yang sangat penting untuk diketahui oleh seseorang, karena manfaatnya dapat dirasakan langsung oleh orang yang bersangkutan dalam membentuk etika, sikap, perilaku dan dapat digunakan untuk tata krama pergaulan secara lebih luas.

Etiket makan di Indonesia selalu dihubungkan dengan kesopanan atau kebiasaan manusia, baik itu merupakan kebiasaan yang baik maupun kebiasaan yang menyimpang atau kebiasaan buruk, bagaimana manusia seharusnya bersikap tindak di dalam berinteraksi dengan manusia lainnya. Pembelajaran etika makan merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang sangat penting, dimana dalam proses pembelajaran ini terjadi proses pengembangan diri dari pesan yang diterima dalam alur cerita komik digital.

Pembelajaran etiket makan di dalam keluarga diharapkan dapat menguatkan nilai etiket pada seseorang, khususnya di lingkungan keluarga. Pembelajaran etiket makan di dalam keluarga akan mampu membentuk kesopanan seseorang dalam

bertingkah laku ketika makan di dalam keluarga, yang saat ini sudah mulai luntur.

Upaya untuk mengenalkan dan mempelajari etiket makan salah satunya melalui pengenalan kegiatan pembelajaran etiket makan baik secara formal maupun non formal. Kegiatan etiket makan perlu diperkenalkan kepada masyarakat karena manfaatnya dapat dirasakan langsung oleh masyarakat, diantaranya yaitu membentuk etika, sikap, perilaku dan dapat digunakan untuk tata krama pergaulan secara lebih luas, dan membangun *soft skill* seseorang untuk terjun ke masyarakat. Hal ini menjadi penting mengingat, jika seseorang mampu menunjukkan sopan santun di meja makan, sebenarnya secara tidak langsung sedang menunjukkan kualitas pergaulan, intelektualitas dan etika pergaulan seseorang.

Berdasarkan pengalaman beberapa responden dalam observasi ini, responden sering menemukan beberapa sikap yang dianggap kurang sopan pada saat makan seperti makan tidak diawali dengan berdoa, tidak menghabiskan makanan, pilih-pilih makanan, memainkan *hand phone* di meja makan, makan sambil berbicara, menaikkkan kaki di kursi, makan dengan tergesa-gesa, makan bersuara, makan sambil berdiri, makan dengan tangan kiri, bersendawa setelah makan, membersihkan sisa makanan menggunakan tusuk gigi, dengan ceroboh. Hasil data berasal dari penjarangan observasi melalui online.

Berdasarkan hasil wawancara ringan kepada beberapa orang tua diketahui bahwa mayoritas banyak orang yang belum begitu memahami tentang etiket makan. Tidak dapat dipungkiri, ditengah derasnya arus globalisasi membawa dampak tersendiri bagi masyarakat Indonesia. Salah satu dampak negatif yang tidak dapat dielakkan lagi adalah mulai luntur dan bergesernya adat istiadat budaya timur salah satunya ditunjukkan dari banyaknya pelanggaran pada etiket makan yang dilakukan oleh anak dan para remaja karena kurangnya pengetahuan etiket makan di dalam keluarga.

Oleh karena itu, perlu untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran etika makan di dalam keluarga. Integrasi itu dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat penyampai informasi dengan berbasis etiket atau sopan santun. Mengingat, masih minimnya sumber belajar dan sumber bacaan yang membahas tentang etiket makan di dalam keluarga yang mengusung adat ketimuran. Sejauh ini berbagai macam kajian dan literature hanya membahas tentang etiket makan dan perjamuan dan pesta-pesta besar yang mengadopsi budaya barat. Fakta dilapangan tersebut memberikan inspirasi untuk melakukan tindakan dalam pembelajaran etiket makan dengan menggunakan media komik digital.

McCloud (1993) mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar dan lambang-

lambang lain dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca (Maharsi, 2011: 4). Tidak hanya keberagaman tentang definisi komik itu saja, bentuk-bentuk dan jenis dari komik seiring dengan perkembangan zaman juga semakin banyak dan beragam. Penelitian Eka Arif Nugraha, dkk (2013: 62) menjelaskan bahwa tujuan pengembangan nilai karakter dalam komik digital yaitu agar peserta didik mampu memahami pesan-pesan positif yang terkandung di dalam komik digital serta mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pentingnya pendidikan etiket dalam kegiatan pembelajaran menarik untuk dilakukan dalam rangka mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran etika makan di dalam keluarga.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran etiket makan di dalam keluarga, dan (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan komik digital sebagai etiket makan di dalam keluarga.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian bahwa R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan

produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297).

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Desember 2015 sampai dengan bulan April 2016. Lokasi penelitian berada di laboratorium komputer di PTBB UNY.

### Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah masyarakat umum yang terdiri dari 75 responden yang mengunjungi blog secara online yang dibatasi usia, status, jumlah anak, dan usia anak.

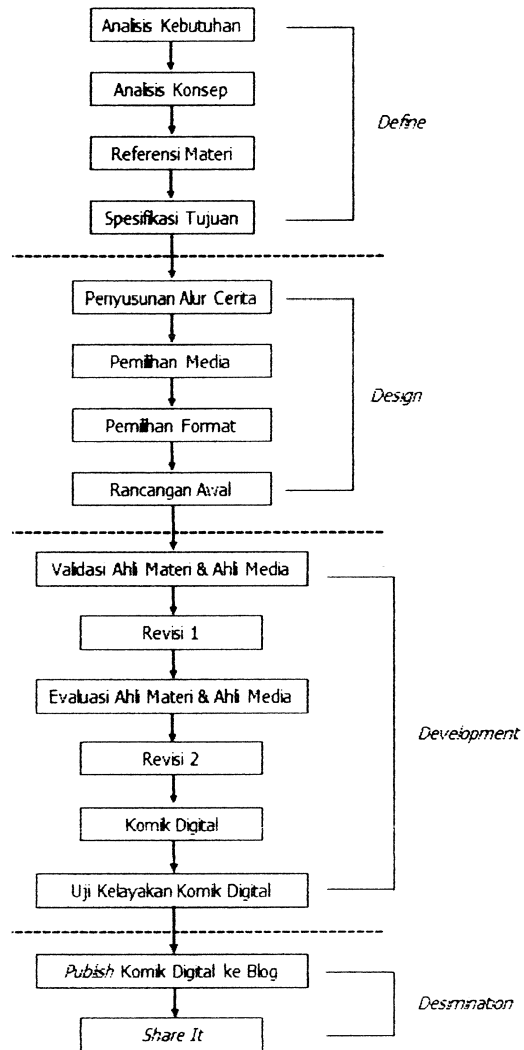
### Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket tertutup untuk ahli media dan ahli materi, sedangkan angket terbuka untuk responden dan dapat diakses melalui online. Validitas menggunakan rumus *korelasi product moment* dan reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian

Hasil analisis data penelitian diuraikan sebagai berikut:

### Pengembangan Modul Yang Digunakan Dalam Penelitian



Gambar 1. Konsep Penyusunan Komik Digital Dengan Modifikasi Ahli Media

Ahli media memberikan saran dari bagian-bagian yang terdapat dalam komik digital etiket makan di dalam keluarga. Setelah ahli media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala *likert* dengan rentang data 1 sampai

dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 24-96 sehingga untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 1. Kelayakan Komik Digital Ditinjau Dari Ahli Media

Interval Skor	Kategori	(%)
$42,00 \leq S \leq 96,00$	Sangat Layak	66,7
$24,00 \leq S \leq 41,00$	Layak	33,3
<b>Jumlah Soal</b>		<b>100,0</b>

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan komik digital etiket makan di dalam keluarga menurut ahli media termasuk pada kategori sangat layak.

#### Ahli Materi

Ahli materi memberikan saran dari bagian-bagian yang terdapat dalam modul pembelajaran. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala *likert* dengan rentang antara 17-68 sehingga untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 2. Kelayakan Komik Digital Ditinjau Dari Ahli Materi

Interval Skor	Kategori	Persentase
$29,75 \leq S \leq 68,00$	Sangat Layak	58,8
$17,00 \leq S \leq 28,75$	Layak	41,2
<b>Jumlah Soal</b>		<b>100,0</b>

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan komik digital etiket makan di dalam keluarga menurut ahli materi termasuk pada kategori sangat layak.

#### Aspek Kesempatan Orang Tua Mengajarkan Etiket Makan Kepada Anak Disela-Sela Kesibukannya

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kesempatan orang tua mengajarkan etiket makan pada anak mayoritas responden menjawab dengan kategori tidak sempat sebanyak 55 responden sebesar 73%, dan menjawab dengan kategori ya (masih sempat) sebanyak 20 responden sebesar 27%. Adapun uraiannya pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Aspek Kesempatan Orang Tua Mengajarkan Etiket Makan

No	Aspek	f	%
1	Ya	20	27%
2	Tidak	55	73%
	<b>Jumlah</b>	<b>75</b>	<b>100%</b>

#### Aspek Kebermanfaatan Komik Bagi Orang Tua

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kebermanfaatan komik bagi orang tua mayoritas responden menjawab dengan kategori ya sebanyak 71 responden sebesar 95%, dan menjawab dengan kategori tidak sebanyak 4 responden sebesar 5%. Adapun uraiannya pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Aspek Kebermanfaatan Komik Bagi Orang Tua

No	Aspek	f	%
1	Ya	71	95%
2	Tidak	4	5%
	<b>Jumlah</b>	<b>75</b>	<b>100%</b>

### Aspek Komik Digital Memberi Kemudahan dan Pemahaman

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa komik digital memberi kemudahan dan pemahaman mayoritas responden menjawab dengan kategori ya sebanyak 65 responden sebesar 87%, dan menjawab dengan kategori tidak sebanyak 10 responden sebesar 13%. Adapun uraiannya pada tabel sebagai berikut.

Tabel 5. Aspek Komik Digital Memberi Kemudahan dan Pemahaman

No	Aspek	f	%
1	Ya	65	87%
2	Tidak	10	13%
<b>Jumlah</b>		<b>75</b>	<b>100%</b>

### Aspek Remaja Melupakan Etiket Makan di Dalam Keluarga

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa remaja melupakan etiket makan di dalam keluarga mayoritas responden menjawab dengan kategori ya sebanyak 61 responden sebesar 81%, dan menjawab dengan kategori tidak sebanyak 14 responden sebesar 19%. Adapun uraiannya pada tabel sebagai berikut.

Tabel 6. Aspek Remaja Melupakan Etiket Makan di Dalam Keluarga

No	Aspek	f	%
1	Ya	61	81%
2	Tidak	14	19%
<b>Jumlah</b>		<b>75</b>	<b>100%</b>

### Aspek Pentingnya Etiket Makan Di Dalam Keluarga

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pentingnya etiket makan di dalam keluarga mayoritas responden menjawab

dengan kategori ya sebanyak 66 responden sebesar 85%, dan menjawab dengan kategori tidak sebanyak 12 responden sebesar 15%. Adapun uraiannya pada tabel sebagai berikut.

Tabel 7. Aspek Pentingnya Etiket Makan di Dalam Keluarga

No	Aspek	f	%
1	Ya	66	85%
2	Tidak	12	15%
<b>Jumlah</b>		<b>75</b>	<b>100%</b>

### Aspek Kemenarikan Komik Etiket Makan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemenarikan komik etiket makan mayoritas responden menilai dengan kategori sangat baik sebanyak 26 responden sebesar 35%, dengan kategori baik sebanyak 34 responden sebesar 45%, dengan kategori cukup sebanyak 11 responden sebesar 15%, dan dengan kategori jelek sebanyak 4 responden sebesar 5%. Adapun uraiannya pada tabel sebagai berikut.

Tabel 8. Aspek Kemenarikan Komik Etiket Makan di Dalam Keluarga

No	Aspek	f	%
1	Sangat Baik	26	35%
2	Baik	34	45%
3	Cukup	11	15%
4	Jelek	4	5%
<b>Jumlah</b>		<b>75</b>	<b>100%</b>

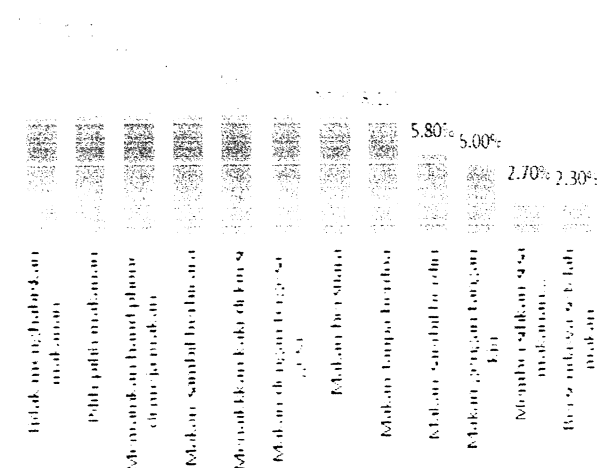
### Jenis Pelanggaran Aturan Makan Yang Sering Dilakukan Anak

Deskripsi karakteristik responden berdasarkan jenis pelanggaran yang sering dilakukan anak disajikan pada tabel berikut.

Tabel 9. Jenis Pelanggaran Yang Dilakukan Oleh Anak

No	Jenis Pelanggaran	%
1	Tidak menghabiskan makanan	13.5%
2	Pilih-pilih makanan	13.1%
3	Memainkan hand phone di meja makan	11.2%
4	Makan sambil berbicara	10.0%
5	Menaikkkan kaki di kursi	9.6%
6	Makan dengan tergesa-gesa	9.6%
7	Makan bersuara	8.5%
8	Makan tanpa berdoa	8.1%
9	Makan sambil berdiri	5.8%
10	Makan gengan tangan kiri	5.0%
11	Membersihkan sisa makanan menggunakan tusuk gigi dengan ceroboh	2.7%
12	Bersendawa setelah makan	2.3%
	Total	100%

Diagram Batang Jenis Pelanggaran Anak



Gambar 2. Diagram Batang Jenis Pelanggaran Anak

**Pembahasan**

**Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Etiket Makan Di Dalam Keluarga**

Proses pengembangan etika makan di dalam keluarga diawali dengan mengumpulkan sumber-sumber materi etika makan di dalam keluarga dari berbagai sumber, yaitu buku, internet maupun observasi. Penggunaan berbagai sumber tersebut ditujukan agar materi yang disajikan dalam komik digital etika makan di dalam keluarga lengkap serta berdasarkan sumber yang terpercaya serta sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Setelah sumber bacaan dan hasil observasi terkumpul, langkah selanjutnya adalah merancang synopsis cerita dan scenario (plot) komik sesuai dengan sumber.

Cerita dalam komik digital etika makan tersebut dibuat dengan situasi keluarga kecil yang sedang meluangkan waktu untuk sarapan bersama, dengan beberapa materi yang menerangkan bahwa seorang anak **melanggar etika makan ketika berada di meja makan disertai beberapa adegan lucu sehingga saat membaca komik tersebut, pembaca tidak akan bosan.**

Oleh karena itu, perlu untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran etika makan di dalam keluarga. Integrasi itu dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat penyampai informasi dengan berbasis etiket atau sopan santun. Mengingat, masih

minimnya sumber belajar dan sumber bacaan yang membahas tentang etiket makan di dalam keluarga yang mengusung adat ketimuran. Sejauh ini berbagai macam kajian dan literature hanya membahas tentang etiket makan dan perjamuan dan pesta-pesta besar yang mengadopsi budaya barat.

Fakta dilapangan tersebut memberikan inspirasi untuk melakukan tindakan dalam pembelajaran etiket makan dengan menggunakan media komik digital. Hal ini dilakukan karena selama ini belum ada inovasi media pembelajaran etiket makan di dalam keluarga dengan menggunakan komik digital. Komik digital memiliki kemudahan dalam hal penggunaan, di sisi lain komik dapat digunakan orang tua untuk mengajarkan anaknya dan melestarikan kebudayaan sopan santun dalam keluarga supaya tetap kokoh, terutama dalam hal etika makan di lingkungan keluarga. Penanaman nilai-nilai karakter positif tersusun dalam komik melalui dialog, penggambaran tokoh dan nilai edukatif.

Pentingnya sebuah media pembelajaran sebagai salah satu bentuk pesatnya perkembangan teknologi dipercaya mampu memecahkan segala masalah meskipun seringkali lupa akar masalahnya. Tidak terkecuali bidang pendidikan, banyak yang percaya teknologi adalah jawaban dari segala masalah pendidikan (Deni Darmawan, 2012: 3-4). Teknologi yang dimaksud disini adalah media komik digital.

### **Kelayakan Media Pembelajaran Menggunakan Komik Digital Sebagai Etiket Makan di Dalam Keluarga**

#### **Kesempatan Orang Tua Mengajarkan Etiket Makan Pada Anak**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa menurut penilaian responden yang mengunjungi blog secara online menilai bahwa mayoritas orang tua tidak mempunyai kesempatan mengajarkan etiket makan di dalam keluarga kepada anaknya karena kesibukan mereka. Orang tua mengakui bila kesibukan mereka menghalangi para orang tua untuk mengajarkan etiket makan di dalam keluarganya kepada anaknya, sehingga para orang tua merasa bersalah jika anak-anak mereka memang kurang memahami etiket makan di dalam keluarga.

#### **Kebermanfaatan Komik Bagi Orang Tua**

Berdasarkan penelitian diketahui bahwa kebermanfaatan komik bagi orang tua mayoritas responden menjawab dengan kategori ya sebanyak 71 responden sebesar 95%, dan menjawab dengan kateri tidak sebanyak 4 responden sebesar 5%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut penilaian responden yang mengunjungi blog secara online menilai bahwa komik digital tentang etiket makan di dalam keluarga bermanfaat bagi orang tua.

Komik digital memberikan kemudahan bagi orang tua untuk mengajarkan etiket makan di dalam keluarga melalui media pembelajaran yang menarik. Anak-anak jaman sekarang cenderung lebih menyukai



menggunakan internet untuk mengetahui hal yang belum mereka ketahui, sehingga peran tua untuk menyeleksi media pembelajaran yang akan digunakan belajar anaknya sangat diperlukan.

### **Komik Digital Memberi Kemudahan Dan Pemahaman**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa menurut penilaian responden yang mengunjungi blog secara online (*jogjavectordesign.com*) menilai bahwa komik digital mampu memberi kemudahan dan pemahaman bagi pembaca.

Komik merupakan salah satu media grafis yang digunakan dalam dunia pendidikan, berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, menarik minat dan perhatian anak, menumbuhkan perasaan senang, membangkitkan rasa ingin tahu, memotivasi anak untuk belajar, dan lain-lain. Oleh karena itu, adanya komik digital member kemudahan dan pemahaman kepada pembaca dalam mempelajari aturan makan. Kemudahan dalam mengakses komik digital pun menjadi kelebihannya. Komik digital dapat di temukan di blog, dengan alamat *jogjadesignvectoris.com* atau dapat di kunjungi dengan mengetik kata kunci "komik etiket makan" di google dan akan muncul di laman pertama paling atas.

### **Remaja Melupakan Etiket Makan Di Dalam Keluarga**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa menurut penilaian responden yang

mengunjungi blog secara online menilai bahwa remaja dianggap sudah melupakan etiket makan di dalam keluarga.

Hal ini disebabkan kurangnya pembelajaran mengenai etiket makan yang di dapat orang tua, serta orang tua tidak mempunyai kesempatan untuk mengajarkan etiket makan kepada anaknya sejak dini sehingga menginjak usia dewasa para remaja tidak mengikuti etiket makan yang baik di dalam keluarga, bahkan sering melakukan pelanggaran dan orang tua hanya menganggap pelanggaran etiket makan di dalam keluarga sebagai hal yang wajar.

### **Pentingnya Etiket Makan Di Dalam Keluarga**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pentingnya etiket makan di dalam keluarga. Etiket mempunyai arti penting dalam kehidupan manusia pada umumnya, yaitu sebagai salah satu pelengkap hubungan antara manusia yang satu dengan yang lain atau masyarakat. Kemanapun orang pergi akan selalu berhadapan dengan apa yang dinamakan etiket yaitu sesuatu yang harus dilakukan oleh seseorang sebagai salah satu bagian dari masyarakat yang beradab. Dengan adanya etiket ini diharapkan tiap orang menjadi lebih baik, lebih dewasa, lebih memahami kehidupan, lebih toleran terhadap sesamanya, lebih berfikiran luas sesuai dengan perkembangan zaman.

### **Kemenarikan Komik Etiket Makan**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemenarikan komik etiket makan

menurut penilaian responden yang mengunjungi blog secara online menilai bahwa komik etiket makan berada pada kategori baik. Komik merupakan gambar yang membuat cerita mudah diserap atau dipahami, sementara itu teks membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah untuk diikuti dan diingat. Minimnya pembelajaran dalam etiket makan membuat komik digital menjadi menarik bagi kalangan pembaca untuk menjelaskan aturan makan yang baik dan benar pada anak dalam lingkungan keluarga.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Proses pengembangan komik digital etiket makan di dalam keluarga diawali dengan tahap define meliputi analisis kebutuhan, analisis konsep, referensi materi dan spesifikasi tujuan; tahap design meliputi penyusunan alur cerita, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal; tahap development dengan melakukan validasi ahli materi dan ahli media, revisi I, evaluasi ahli materi dan ahli media, revisi II, produk dan uji kelayakan; dan tahap desimination yaitu publish dan share it.
2. Penilaian kelayakan komik digital dari ahli materi dan ahli media adalah sangat

layak; mayoritas responden orang tua tidak sempat mengajarkan etiket makan pada anak, media komik digital memberi manfaat bagi orang tua, komik digital memberi kemudahan dan pemahaman bagi responden, remaja melupakan etiket makan di dalam keluarga, pentingnya etiket makan di dalam keluarga, kemenarikan komik etiket makan mayoritas responden menilai dengan kategori baik.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas maka dapat disampaikan saran sebagai berikut:

1. Penggunaan komik digital etiket makan ini hendaknya diterapkan pada pembelajaran supaya anak dan remaja mengetahui aturan dan tata cara makan yang baik dan benar sesuai dengan aturan makan yang seharusnya.
2. Orang tua sebaiknya tetap meluangkan waktunya dalam mengajarkan anak-anaknya tentang pentingnya etiket makan di dalam keluarga.
3. Perlu adanya pembelajaran lain dengan menggunakan layanan internet, supaya orang tua akan terbiasa dalam penggunaan internet.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Deni Darmawan. 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

- Eka Arif Nugraha, dkk. 2013. Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD. *Jurnal. Unnes Physics Education Journal* Vol 2 No. 1.
- Maharsi Indiria. 2010. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- McCloud, Scoot. 2001. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R n D*. Bandung: Alfabeta.
- Uki Inawati Rizki Amalia. 2012. *Pengembangan Komik Digital Untuk Pembelajaran Perawatan Periferal Bagi Siswa Kelas X SMKN 3 Malang Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012*. Skripsi. Universitas Negeri Malang.