

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MEMBUAT CAKE UBI UNGU UNTUK SISWA KELAS VIII SMPN 1 SLEMAN

Penulis 1: **Imey Eka Putri**

Penulis 2: **Fitri Rahmawati, M.P**

Universitas Negeri Yogyakarta

imey.eka@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan : (1) mengembangkan komik membuat *cake* ubi ungu sebagai media pembelajaran siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sleman (2) menguji kelayakan komik membuat *cake* ubi ungu sebagai media pembelajaran siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sleman. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Hasil penelitian: (1) Pengembangan komik melalui 4 tahap yaitu tahap *define*, analisis kebutuhan. Tahap *design*, perancangan isi dan tampilan komik. Tahap *develop*, pengembangan rancangan dan validasi ahli materi, ahli media, uji coba skala kecil dan skala luas. Tahap *disseminate*, proses penyebaran. (2) kelayakan komik oleh ahli materi mendapat skor 77 (80%) kategori “Layak”. Penilaian kelayakan oleh ahli media mendapat skor 73 (91%) kategori “Sangat Layak”. Penilaian siswa dalam skala kecil sebesar 101 (84%) kategori “Sangat Layak” dan skala luas sebesar 97.6 (81%) kategori “Layak”.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Komik Membuat *Cake* Ubi Ungu

DEVELOPMENT LEARNING MEDIA OF PURPLE SWEET POTATO CAKE MAKING COMIC FOR THE VIII GRADE STUDENTS OF SMP NEGERI 1 SLEMAN

ABSTRACT

This study aims to : (1) developing comic of purple sweet potato cake making as a learning media for the VIII grade students of SMP Negeri 1 Sleman (2) testing the of purple sweet potato cake making comic as a learning media for the VIII grade students of SMP Negeri 1 Sleman. This research is a R&D type (Research and Development) with 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). Result of the research showed: (1) the development of comics through 4 stages, namely the stage define with needs analysis. Stage design that is designing the content and look of the comic. The stage of development is the design and develop of validation expert content, media expert, csmall scale trials and wide scale. Disseminate phase is deployment process(2)the expediency of comic by material expert got mean value of 77 (80%) with categorize of “proper”. Assessing the expediency by media expert got mean value of 73 (91%) with categorize of “very proper”. Also, the mean value from students assessment in narrow scale is 101 (84%) with categorize “very proper” and in broad scale are 97.6 (81%) with categorize of “proper”.

Keywords: Developing Learning Media, Comic of Purple Sweet Potato Cake Making

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan utama bagi bangsa yang ingin maju dan berkembang. Peningkatan mutu pendidikan sangat berpengaruh terhadap perkembangan

suatu bangsa. Dalam rangka peningkatan pendidikan maka peningkatan materi perlu diperhatikan. Materi yang disampaikan pendidik harus mampu menjabarkan sesuai yang tercantum dalam kurikulum.

Kurikulum 2013 dikembangkan dengan landasan filosofis untuk memberikan dasar bagi pengembangan seluruh potensi peserta didik menjadi manusia Indonesia berkualitas. Berdasarkan hal tersebut, tujuan Kurikulum 2013 adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif, serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Salah satu langkah yang dapat dilakukan oleh seorang guru adalah dengan melakukan konsolidasi pembelajaran. Konsolidasi merupakan kegiatan untuk mengaktifkan peserta didik dalam pembentukan kompetensi dan karakter serta menghubungkannya dengan kehidupan peserta didik (Mulyasa, 2013: 101).

Mata pelajaran prakarya adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan di kelas VIII SMP Negeri 1 Sleman. Salah satu kompetensi dasar prakarya yang diberikan di kelas VIII adalah mengolah bahan pangan sereal dan umbi menjadi makanan, dan materi yang disampaikan adalah pengolahan bahan pangan sereal dan umbi menjadi makanan. Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran praktik dimana siswa dituntut dapat membuat suatu produk. Sejalan dengan tujuan kurikulum 2013 materi tersebut dapat menjadikan

siswa produktif, kreatif dan inovatif mengolah bahan pangan lokal berupa sereal dan umbi-umbian yang berada di daerah setempat.

Berdasarkan hasil observasi, seringkali siswa merasa tidak tertarik untuk belajar dan sulit untuk menghafal resep, serta fasilitas praktik belum tersedia. Akibatnya banyak siswa yang kurang paham dan bingung saat praktik. Berdasarkan masalah tersebut maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang cukup menarik bagi siswa. Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar (Yudhi Munadi, 2013: 37). Media pembelajaran berbentuk cerita bergambar atau komik bukan merupakan hal yang baru di negara-negara maju. Hal itulah yang masih jarang diterapkan di Indonesia, sehingga perlu dilakukan inovasi teknologi media pembelajaran yang menarik dalam bentuk komik.

Pendidikan sebagai pencetak sumber daya manusia (SDM) berkualitas menjadi jawaban terhadap kebutuhan sumber daya manusia. Oleh karena itu meningkatkan standar mutu sekolah menjadi keharusan agar lulusannya siap menghadapi persaingan. Salah satu usaha yang sedang dikembangkan di Indonesia adalah usaha dalam bidang kuliner. *Cake* merupakan produk dengan variasi yang sangat beragam. Sekolah Menengah Pertama

mendapat mata pelajaran wajib yaitu Prakarya. Mata pelajaran ini sangat membentuk siswa untuk menambah keterampilan sebagai usaha untuk menjadi calon sumber daya manusia yang siap menghadapi persaingan global. *Cake* ubi ungu merupakan produk makanan yang inovatif, karena dapat menjadikan bahan pangan lokal menjadi makanan yang modern.

Tujuan penelitian ini adalah : (1) Mengembangkan komik membuat *cake* ubi ungu sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sleman dan (2) Menguji kelayakan komik membuat *cake* ubi ungu sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sleman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model 4D. Menurut Thiagarajan (1974: 5) model penelitian dan pengembangan 4D terdiri atas empat tahap utama, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan diseminasi (*disseminate*).

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil penilaian atau pengukuran dapat dihitung atau dianalisis,

kemudian dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan maka akan diperoleh nilai rata-rata penilaian.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2016 sampai dengan Agustus 2016 dan dilaksanakan di Jurusan PTBB FT UNY dan SMP Negeri 1 Sleman.

Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini meliputi 2 ahli materi dan 1 ahli media, dan siswa kelas VIII SMP N 1 Sleman yang terdiri dari 7 kelas. Sejumlah 32 siswa dari kelas VIII G dilibatkan dalam uji coba instrumen, sedangkan 190 siswa dari kelas VIII A, B, C, D, E dan F dilibatkan dalam uji kelayakan komik membuat *cake* ubi ungu dalam skala luas.

Prosedur

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian yaitu diawali dengan tahap *define* dengan analisis kebutuhan yang ada di SMP dengan observasi dan wawancara, serta studi pustaka. Tahap *design* merupakan tahap perancangan isi komik dan tampilan komik. Tahap *develop* merupakan tahap pengembangan rancangan dan validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba skala kecil dan uji coba skala luas. Tahap *disseminate* merupakan proses penyebaran sehingga dapat tercapainya manfaat.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian diperlukan untuk memperoleh informasi sedangkan alat pengumpul data berarti instrumen atau perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data (Endang Mulyatiningsih, 2013: 24). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket untuk ahli materi, ahli media, dan siswa.

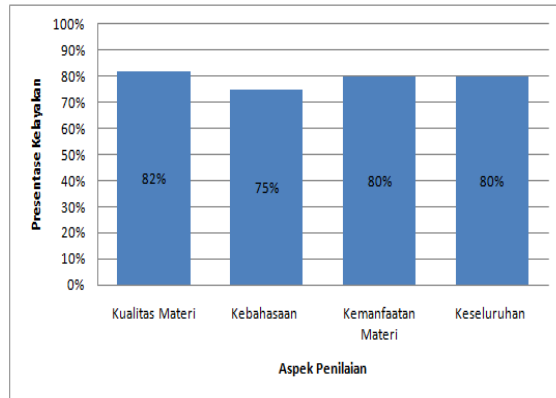
Teknik Analisis Data

Analisis data digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah deskriptif. Teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasinya (Sugiyono, 2008:208). Data digolongkan dalam empat kategori yakni sangat layak (4), layak (3), tidak layak (2) dan sangat tidak layak (1).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Ahli Materi

Ahli materi memberikan saran dan penilaian dari aspek kualitas materi, aspek kebahasaan, dan aspek kemanfaatan materi. Berikut ini adalah hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi terhadap komik :

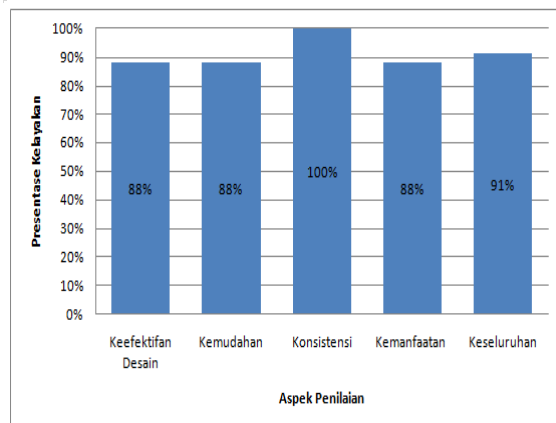


Gambar 1. Penilaian Oleh Ahli Materi

Gambar 1 dapat menunjukkan bahwa komik membuat cake ubi ungu mendapat penilaian sangat layak (82%) dari aspek kualitas materi, layak (75%) dari aspek kebahasaan, layak (80%) dari aspek kemanfaatan materi dan layak (80%) dari aspek keseluruhan menurut ahli materi

Ahli Media

Ahli materi memberikan saran dan penilaian dari aspek keefektifan desain, aspek kemudahan, aspek konsistensi, dan aspek kemanfaatan .Berikut ini adalah hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media terhadap komik :

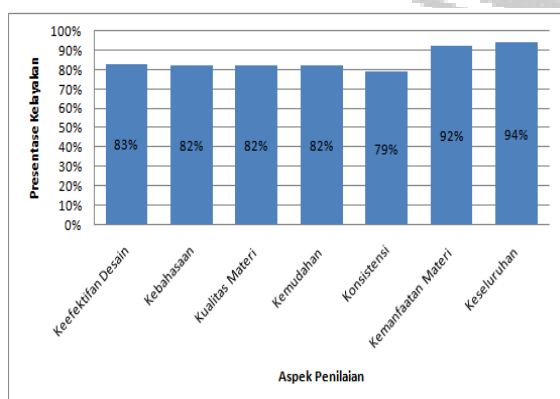


Gambar 2. Penilaian Oleh Ahli Media

Gambar 2 dapat menunjukkan bahwa komik membuat *cake* ubi ungu mendapatkan penilaian sangat layak (88%) dari aspek keefektifan desain, sangat layak (88%) dari aspek kemudahan, sangat layak (100%) dari aspek konsistensi, sangat layak (88%) dari aspek kemanfaatan dan sangat layak (91%) dari aspek keseluruhan menurut ahli media.

Uji Kelayakan skala Kecil

Uji kelayak skala kecil dilakukan untuk mengetahui pendapat siswa tentang kelayakan media pembelajaran komik Membuat *Cake* Ubi Ungu kelas VIII. Tingkat kelayakan pada komik Membuat *Cake* Ubi Ungu secara keseluruhan mencakup 6 aspek yaitu aspek keefektifan desain, aspek kebahasaan, aspek kualitas materi, aspek kemudahan, aspek konsistensi dan aspek kemanfaatan materi. Berikut ini adalah hasil penilaian kelayak komik oleh siswa dalam skala kecil :

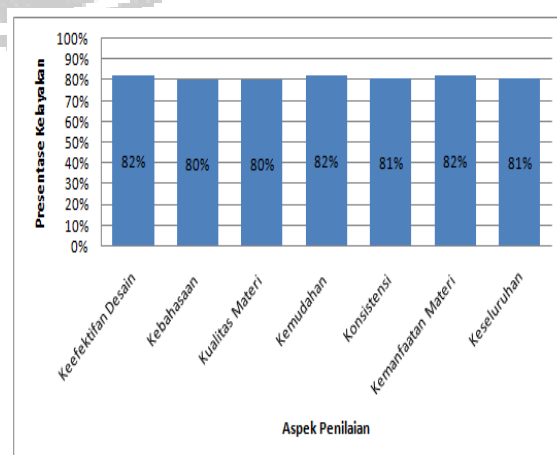


Gambar 3. Penilaian Oleh Siswa (Skala Kecil)

Gambar 8 menunjukkan bahwa komik Pembuatan *Cake* Ubi Ungu mendapatkan penilaian sangat layak (83%) dari aspek keefektifan desain, sangat layak (82%) dari aspek kebahasaan, sangat layak (82%) dari aspek kualitas materi, sangat layak (82%) dari aspek kemudahan, layak (79%) dari aspek konsistensi, sangat layak (92%) dari aspek kemanfaatan materi dan sangat layak (94%) dari aspek keseluruhan komik menurut siswa (skala Kecil).

Uji Kelayakan Skala Luas

Uji kelayakan komik secara luas yaitu menguji komik membuat *cake* ubi ungu oleh seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sleman untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dibuat. Uji kelayakan ini merupakan tujuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan. Berikut ini adalah hasil uji penilaian kelayakan komik Membuat *Cake* Ubi Ungu oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sleman :



Gambar 4. Penilaian Oleh Siswa (Skala Luas)

Gambar 4 dapat diambil kesimpulan bahwa komik membuat *cake* ubi ungu mendapat penilaian sangat layak (82%) dari aspek keefektifan desain, layak (80%) dari aspek kebahasaan, layak (80%) dari aspek kualitas materi, sangat layak (82%) dari aspek kemudahan, layak (81%) dari aspek konsistensi, sangat layak (82%) dari aspek kemanfaatan materi dan layak (81%) dari aspek keseluruhan komik menurut siswa (skala luas).

Pembahasan

Berdasarkan analisis data, dapat diketahui bahwa Komik Membuat *Cake Ubi Ungu* merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori Nana Sudjana (2013: 68) yang menyatakan bahwa peranan pokok dari buku komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa. Kriteria menilai perangkat lunak media pembelajaran berupa Komik Membuat *Cake Ubi ungu* ditinjau dari keefektifan desain, kebahasaan, kualitas materi, kemudahan, konsistensi dan kemanfaatan materi.

Pada keefektifan desain Komik Membuat *Cake Ubi Ungu* dinyatakan sangat layak. Desain pada komik dinilai sesuai dengan kebutuhan siswa. Ukuran dan bentuk huruf yang digunakan dinilai sudah sesuai karena bentuk dan ukuran huruf tersebut dapat dengan jelas dibaca oleh

siswa. Gambar yang berwarna dalam komik dapat menarik perhatian siswa untuk membaca.

Aspek kebahasaan dinyatakan layak. Bahasa yang digunakan dalam komik dinilai sesuai dengan karakteristik siswa. Bahasa yang digunakan tidak lah bahasa yang santai, karena dikawatirkan bahasa yang terlalu santai dapat merusak tata bahasa siswa. Bahasa yang digunakan dalam komik dapat dengan mudah dipahami oleh siswa,

Pada aspek kemudahan dinilai sangat layak untuk memudahkan siswa dalam menggunakan dan menyimpan komik. Komik dibuat dengan ukuran A6 atau ukuran buku saku siswa. Aspek konsistensi merupakan aspek yang berkaitan dengan keefektifan desain komik. Konsistensi komik dinilai sangat layak, komik dibuat dalam tampilan full color, diketik dengan format yang konsisten, serta didukung dengan penggunaan gambar yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Kata, bentuk dan ukuran huruf, gambar karakter dan latar belakang, serta warna yang terdapat dalam komik dinilai sudah konsisten.

Aspek kemanfaatan materi merupakan aspek yang berkaitan dengan kemanfaatan Komik Membuat *Cake Ubi Ungu* dalam kegiatan belajar mengajar. Komik Membuat *Cake Ubi Ungu* dinilai dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi

mengolah ubi ungu menjadi makanan. selain itu Komik Membuat Cake Ubi Ungu dinilai dapat digunakan sebagai pembangkit motivasi siswa dalam belajar, membantu siswa dalam belajar membuat cake ubi ungu sehingga siswa menjadi lebih aktif saat kegiatan belajar mengajar.

Hasil pengujian kelayakan tersebut relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan Nurul Hasbiana yang menyatakan bahwa komik dengan materi *French service* untuk SMK layak digunakan sebagai media pembelajaran praktik karena melatih siswa belajar mandiri sehingga proses pembelajaran menjadi lancar dan tertib.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan komik Membuat Cake Ubi Ungu melalui 4 tahap yaitu diawali dengan tahap *define* dengan analisis kebutuhan yang ada di SMP dengan observasi dan wawancara, serta studi pustaka. Tahap *design* merupakan tahap perancangan isi komik dan tampilan komik. Tahap *develop* merupakan tahap pengembangan rancangan dan validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba skala kecil dan uji coba skala luas. Tahap *disseminate*

merupakan proses penyebaran sehingga dapat tercapainya manfaat.

2. Hasil penilaian kelayakan Komik Membuat *Cake Ubi Ungu* oleh ahli materi mendapat rerata skor 77 (80%) dengan kategori "Layak". Penilaian kelayakan oleh ahli media mendapat rerata skor 73 (91%) dengan kategori "Sangat Layak". Serta rerata skor yang diperoleh dari penilaian siswa dalam skala kecil sebesar 101 (84%) dengan kategori "Sangat Layak" dan dalam skala luas sebesar 97.6 (81%) dengan kategori "Layak" sebagai media pembelajaran.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran untuk mengembangkan media komik pembelajaran, yaitu :

1. Sebaiknya proses menggambar komik bekerja sama dengan ahli gambar agar produk yang dikembangkan lebih sempurna.
2. Penggunaan media pembelajaran berbentuk komik perlu ditindak lanjuti lebih spesifik oleh pihak sekolah, sehingga materi yang sulit dapat diterima oleh siswa dengan senang.

DAFTAR PUSTAKA

Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdayakarya.

Nana sudjana dan Akhmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. (2003). *Statistika untuk Penelitian*. Jakarta: Penerbit Alfabeta.

Thiagarajan, S; Semmel, D.S \$ Semmel, M.I (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children : A sourcebook*. Indiana : Indiana University.

Yudhi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Dokumen Baru)*. Jakarta: GP Press Group

