

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL *TABLE MANNER* PADA
JAMUAN MAKAN FORMAL UNTUK PEMBELAJARAN
TATA HIDANG DI SMK NEGERI 4 YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:
Untari
NIM 14511244016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL *TABLE MANNER* PADA
JAMUAN MAKAN FORMAL UNTUK PEMBELAJARAN
TATA HIDANG DI SMK NEGERI 4 YOGYAKARTA**

Oleh :
Untari
14511244016

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran *table manner*; 2) Mengetahui kelayakan komik digital *table manner* menurut ahli materi; 3) Mengetahui kelayakan komik digital *table manner* menurut ahli media; 4) Mengetahui kelayakan komik digital *table manner* dari aspek pengguna.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* model 4D (*Define, Design, Development, Dissemination*). Penelitian dilaksanakan tanggal 6 Februari hingga 6 Juni 2018. Subjek penelitian yaitu 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. Instrumen penelitian berupa angket tertutup. Hasil validasi instrumen dinyatakan layak digunakan untuk penelitian oleh ahli media dan ahli materi. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian berupa penilaian kelayakan komik digital dari ahli materi, ahli media, dan pengguna. Penilaian pengguna dilakukan dengan uji coba terbatas dan skala besar. 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*

**DEVELOPING FORMAL TABLE MANNER DIGITAL COMIC
FOR FOOD AND BEVERAGE SERVICE LEARNING
IN VOCATIONAL HIGH SCHOOL 4 YOGYAKARTA**

Oleh :
Untari
14511244016

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 (Define, Design, Development, and Dissemination). The study was conducted on February 6th until June 6th 2018. 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 research instrument is a closed questionnaire. Instrument validation results were declared suitable for research by media experts and material experts. Data analysis techniques use qualitative and quantitative analysis.

The result of the research is digital comic eligibility assessment from material experts, media experts, and users. User assessment is done with limited and large-scale trials. 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

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL *TABLE MANNER* PADA JAMUAN
MAKAN FORMAL UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG DI SMK
NEGERI 4 YOGYAKARTA**

Disusun oleh:

Untari
NIM. 14511244016

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 11 Juli 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Boga,

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP., M.Si

Wika Rinawati, M. Pd

NIP. 19770131 200212 2 001

NIP. 19760424 200112 2 002

LEMBAR PENGESAHAN

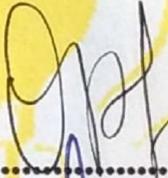
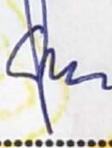
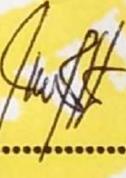
Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL *TABLE MANNER* PADA JAMUAN
MAKAN FORMAL UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG DI SMK N 4
YOGYAKARTA**

Disusun oleh:
Untari
NIM. 14511244016

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada Tanggal 23 Juli 2018

TIM PENGUJI

Nama/ Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Wika Rinawati, M.Pd Ketua Penguji/ Pembimbing		31 Juli 2018
Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd Sekertaris		2 Agustus 2018
Dr. Endang Mulyatiningsih, M.Pd Penguji Utama		1 Agustus 2018

Yogyakarta, Agustus 2018

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widarto, M.Pd,

NIP. 19631230 198812 1 001

al

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Untari

NIM : 14511244016

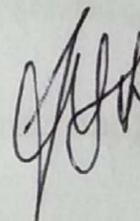
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Judul TAS : Pengembangan Komik Digital *Table Manner* pada Jamuan Makan Formal untuk Pembelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 4 Yogyakarta

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 9 Juli 2018

Yang menyatakan,



Untari

NIM.14511244016

MOTTO

“Meskipun menempatkan kita diposisi yang sangat sulit sekalipun, Allah Maha mengetahui kemampuan kita, Allah tahu yang terbaik untuk kita,

Allah adalah Dzat yang sungguh Maha Baik”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan hidayah, petunjuk, dan kemudahannya dalam Penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
2. Orangtua dan keluarga yang telah memberikan dukungan dan do'a selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
3. Muhammad Yusa Dwi Putranto yang telah mengorbankan waktu dan tenaganya untuk selalu memberikan dorongan dan membantu saya menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Gita, Zahra, dan Dessita yang telah memberikan semangat dan bantuan dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Komik Digital *Table Manner* pada Jamuan Makan Formal untuk Pembelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 4 Yogyakarta” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenan dengan hal tersebut, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Wika Rinawati, S. Pd., M. Pd., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Setyo Budi Sungkowo, S. Pd selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 4 Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian untuk Tugas Akhir Skripsi di SMK Negeri 4 Yogyakarta.
3. Iswarini Indrianingrum, S. Pd selaku guru pembimbing yang telah memberikan pendampingan dan bimbingan selama melakukan pengambilan data Tugas Akhir Skripsi di SMK Negeri 4 Yogyakarta.
4. Muhammad Yusa Dwi Putranto sebagai ilustrator komik digital sekaligus orang yang selalu memberikan waktu, semangat, dorongan, dukungan, dan do'a dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Boga beserta dosen dan staff yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama proses penyelesaian Tugas Akhir Skripsi.

6. Prihastuti Ekawatiningsih, M. Pd., selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
7. Dr. Widarto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
8. Orangtua dan keluarga yang telah memberikan dukungan dan doa dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi.
9. Siswa-siswi SMK Negeri 4 Yogyakarta, khususnya kelas XI Patiseri 1 dan 2 yang telah meluangkan waktu sebagai subjek coba dalam penelitian Tugas Akhir Skripsi.

Semoga segala dukungan yang diberikan pihak di atas menjadi amal yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi karya yang bermanfaat bagi pembaca dan berbagai pihak.

Yogyakarta, 9 Juli 2018

Untari
NIM. 14511244016

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
HALAMAN MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Asumsi Penelitian.....	9
H. Spesifikasi Produk.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	11
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	52
C. Kerangka Berpikir.....	53
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan.....	55
B. Prosedur Pengembangan.....	55
C. Desain Uji Coba Produk.....	59

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal	66
B. Hasil Uji Coba Produk	78
C. Revisi Produk	83
D. Kajian Produk Akhir	88
E. Keterbatasan Penelitian	92

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	93
B. Saran.....	94

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian untuk Ahli Media	61
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian untuk Ahli Materi.....	61
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian untuk Pengguna.....	61
Tabel 4. Konversi Nilai Kualitatif menjadi Nilai Kuantitatif	64
Tabel 5. Acuan Konversi Skor Penilaian	65
Tabel 6. Konversi Skor Penilaian	65
Tabel 7. Rekapitulasi Validasi Ahli Materi	79
Tabel 8. Rekapitulasi Validasi Ahli Media.....	80
Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Terbatas Pengguna.....	81
Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Penilaian Skala Besar Pengguna.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Kerangka Berpikir Pengembangan Komik	54
Gambar 2. Skema Tahap Pengembangan Komik Digital	56
Gambar 3. Pembuatan <i>Storyline</i> Komik Digital	73
Gambar 4. Pembuatan Panel Komik	74
Gambar 5. Pembuatan Sketsa Awal	74
Gambar 6. Penyempurnaan Gambar Komik	75
Gambar 7. Penebalan Garis Gambar	75
Gambar 8. Proses <i>Coloring</i> Komik	76
Gambar 9. Proses Pemberian Balon Percakapan	77
Gambar 10. Revisi Komik Digital Panel 7	83
Gambar 11. Proses Penambahan Panel 22	84
Gambar 12. Revisi Komik Digital Panel 23	84
Gambar 13. Revisi Sampul Komik Digital	85
Gambar 14. Revisi Warna Mata Tokoh	86
Gambar 15. Penambahan Halaman Pengenalan Tokoh	86
Gambar 16. Revisi Komik Digital Panel 15	87
Gambar 17. Proses Penambahan Halaman Sinopsis	87

DAFTAR LAMPIRAN

1. KI dan KD Tata Hidang Kelas XI Paket Keahlian Jasa Boga
2. Silabus Tata Hidang Kelas XI SMK Negeri 4 Yogyakarta
3. SK Pembimbing
4. Surat Izin Observasi
5. Surat Izin Penelitian
6. Surat Keterangan Selesai Penelitian
7. Lembar Permohonan Validasi Instrumen
8. Lembar Validasi Produk
9. Instrumen Penelitian
10. Data Hasil Penelitian
11. Lembar Pantau Bimbingan
12. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh individu atau kelompok tertentu melalui kegiatan pengajaran jasmani dan rohani anak didik untuk meningkatkan kepribadiannya agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup. Kualitas pendidikan tentu sangat mempengaruhi Sumber Daya Manusia (SDM) yang dihasilkan dari suatu kegiatan pendidikan tersebut. Dalam jurnal Inovasi dan Kewirausahaan (Riswandi, 2013) dijelaskan bahwa berdasarkan survey yang diadakan oleh *The Political and Economic Risk Consultancy*, kualitas pendidikan Indonesia di mata dunia internasional sangat rendah. Sehingga, kualitas pendidikan di Indonesia harus ditingkatkan agar dapat menghasilkan SDM yang berkualitas dan 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. Program keahlian yang ada di SMK

Negeri 4 Yogyakarta yaitu Usaha Perjalanan Wisata, Akomodasi Perhotelan, Tata Busana, Tata Kecantikan dan Kuliner yang terdiri dari Jasa Boga dan Patiseri. Program keahlian Kuliner merupakan program keahlian dalam bidang pariwisata yang menyiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam industri kuliner. SMK program keahlian Kuliner memiliki prospek kerja di Hotel, Restoran, Bakery dan industri kuliner lainnya. Selain bekerja di industri kuliner, siswa Program Keahlian Kuliner diharapkan dapat menjadi seorang wirausaha dengan merintis usaha yang bergerak di bidang kuliner.

Pengembangan kemampuan siswa SMK Program Keahlian Kuliner dilakukan dengan pemberian pembelajaran berbagai mata pelajaran yang mendukung. Tata hidang adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan untuk siswa Program Keahlian Kuliner. Tata hidang merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk menyiapkan siswa memiliki kompetensi dalam pelayanan makan dan minum tamu dalam jamuan makan di hotel atau restoran. Pada materi pokok Kompetensi Dasar Melayani Makanan dan Minuman di restoran pembelajaran dilakukan dengan cara praktek. Selain diajarkan cara melayani makanan dan minuman, pada materi ini juga diajarkan etiket makan formal atau yang sering disebut dengan istilah *Table Manner*.

Table Manner atau etiket makan adalah aturan-aturan yang harus dilakukan saat bersantap di meja makan dan biasanya diidentikkan dengan aturan pada jamuan makan formal. *Table manner* meliputi cara memenuhi undangan, cara berpakaian yang rapi untuk menghadiri undangan, cara duduk, cara makan, cara

berbicara ditempat perjamuan, cara menggunakan alat makan, cara menyantap hidangan dan kode-kode yang ada 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, *Table Manner* tidak memiliki Kompetensi Dasar khusus namun dimasukkan dalam pembelajaran Tata Hidang pada materi pokok melayani makan dan minum di restoran, sekolah juga mengadakan program praktek *Table Manner* di Hotel untuk siswa. Kemudian guru juga memaparkan bahwa siswa masih belum terbiasa mempraktekkan *Table Manner* karena menggunakan budaya barat yang beberapa etiketnya sangat berbeda dengan budaya Indonesia. Selain wawancara, penulis juga melakukan observasi pembelajaran *Table Manner* dalam mata pelajaran Tata Hidang. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui secara langsung kondisi pembelajaran. Observasi dilakukan pada pelajaran Tata Hidang kelas XI Patiseri 1.

Observasi tersebut memperoleh hasil bahwa pembelajaran praktek dilakukan dengan membagi 2 kelompok siswa yaitu 1 kelompok menjadi petugas *service* atau pramusaji dan 1 kelompok menjadi tamu, siswa belum mendapat pembelajaran *Table Manner* di hotel namun pembelajaran tata hidang tetap dilaksanakan sesuai rencana pembelajaran sehingga siswa belum mengerti aturan *Table Manner* yang membuat pembelajaran di kelas kurang efisien karena banyak siswa yang bertanya mengenai *Table Manner* kepada siswa yang bertugas menjadi pramusaji dan juga bertanya kepada guru, kemudian siswa yang bertugas menjadi

pramusaji juga terlihat bingung untuk menjawab karena belum memahami materi *Table Manner*. Untuk metode mengajar, guru mengajarkan langsung *Table Manner* dengan metode ceramah saat praktek berlangsung, guru mengajarkan *Table Manner* tanpa menggunakan media pembelajaran dan 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.

Unsur yang penting dalam suatu proses belajar mengajar adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Untuk mencapai pendidikan yang baik perlu dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang baik pula. Pembelajaran adalah kegiatan yang sengaja direncanakan oleh guru untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik dengan tujuan agar peserta didik mampu belajar secara mandiri. Pembelajaran merupakan proses komunikasi yang dilakukan pendidik kepada peserta didik dalam rangka menyampaikan pesan tertentu. Komunikasi dalam pembelajaran tersebut memerlukan alat bantu belajar (teaching aids) yang disebut media pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang relevan

diharapkan akan mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. (Sukoco, et al, 2014: 2).

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. Levie dan Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

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 terjukstaposisi (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. Dalam proses belajar mengajar, informasi berupa materi pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik. 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. Perbedaan utama dari komik cetak dan komik digital adalah komik digital telah diubah dalam bentuk digital yang memiliki format tertentu dan dapat dibaca menggunakan alat elektronik yang kompatibel, sedangkan komik cetak dicetak menggunakan kertas. 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. Saat ini komik digital sudah sangat dikenal masyarakat melalui berbagai media sosial dan aplikasi gawai.

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 *Table Manner* 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 *Table Manner* Pada Jamuan Makan Formal Untuk Pembelajaran Tata Hidang di SMK Negeri Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kualitas pendidikan di Indonesia tergolong rendah.
2. Kurangnya daya tarik dari setiap guru dalam memberikan bahan pembelajaran menjadi penyebab semakin menurunnya minat belajar siswa.
3. Pembelajaran yang dilakukan dengan pemberian materi secara dikte maupun ceramah dan satu arah terkadang sangat sulit untuk dipahami para peserta didik.
4. Saat pembelajaran Tata Hidang SMK N 4 Yogyakarta guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanpa menggunakan media pembelajaran.
5. Belum tersedianya sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran *Table Manner* pada pelajaran Tata Hidang SMK N 4 Yogyakarta.

6. Belum tersedianya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran *Table Manner* pada pelajaran Tata Hidang SMK N 4 Yogyakarta.
7. Siswa belum memahami aturan-aturan *Table Manner* sehingga menghambat pembelajaran.
8. Siswa masih kaku dan belum terbiasa mempraktekkan *Table Manner* karena perbedaan budaya etiket makan.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah peneliti dibatasi pada pengembangan komik digital dan uji kelayakannya. Fokus materinya yaitu *Table Manner* atau etiket makan dalam jamuan makan resmi.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran *Table Manner* pada jamuan makan formal?
2. Bagaimana kelayakan media komik digital sebagai media pembelajaran *Table Manner* pada jamuan makan formal menurut ahli media?
3. Bagaimana kelayakan media komik digital sebagai media pembelajaran *Table Manner* pada jamuan makan formal menurut ahli materi?
4. Bagaimana kelayakan media komik digital sebagai media pembelajaran *Table Manner* pada jamuan makan formal dari aspek pengguna?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dapat dirumuskan tujuan pengembangan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran *Table Manner*.
2. Mengetahui kelayakan media komik digital *Table Manner* menurut ahli materi.
3. Mengetahui kelayakan media komik digital *Table Manner* menurut ahli media.
4. Mengetahui Kelayakan media komik digital *Table Manner* dari aspek pengguna.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah:

1. Menambah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran *Table Manner* pada pelajaran Tata Hidang.
2. Meningkatkan minat untuk mempelajari *Table Manner* pada jamuan makan formal.
3. Membantu pelaksanaan pembelajaran *Table Manner* menjadi lebih menarik, efektif dan efisien.

G. Asumsi Penelitian

Asumsi dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah:

1. Komik digital disusun sebagai media pembelajaran materi *Table Manner* pada pembelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 4 Yogyakarta.

2. Ahli Media dan Ahli Materi memiliki pemahaman mengenai criteria kelayakan komik digital yang disusun.
3. Pengguna atau siswa memiliki penilaian terhadap media pembelajaran berbentuk komik yang baik.
4. Media pembelajaran berbentuk komik digital yang disusun dapat membuat siswa memahami materi *Table Manner* dengan cepat.
5. Media pembelajaran berbentuk komik digital yang disusun dapat membuat pembelajaran Tata Hidang efektif dan efisien.

H. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan didasarkan dari IPK dalam Kompetensi Dasar 4.6 Melayani Makanan dan Minuman di Restoran yaitu materi *Table Manner*. Produk berupa komik digital *Table Manner* yang disusun sesuai dengan komponen materi/isi, penyajian materi, keterbacaan dan keterbahasaan yang disimpan dalam bentuk *software* berbentuk gambar (*jpg*). Komik digital ini memuat materi pembelajaran, tokoh dan nilai edukatif. Komik digital *Table Manner* dibuat dengan penggambaran manual pada kertas HVS A4 kemudian dilakukan *scanning* pada gambar yang dibuat lalu *finishing* menggunakan aplikasi atau *software Medibang Paint*. Kelebihan dari komik digital ini yaitu memuat gambar dan materi yang jelas, bahasa sederhana dan komunikatif, pengoperasian yang mudah, serta dapat digunakan siswa secara mandiri. Sedangkan kelemahan komik digital ini yaitu tidak dapat diakses apabila media elektronik tidak dapat membaca dokumen format *pdf*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian

Kata Media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Henich *et.al.*, 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim *et.al.*, 2001). Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Ciritos, 1996). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi (Daryanto, 2016: 5).

Azhar Arsyad (2011: 3), mengemukakan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Heinich dan kawan-kawan dalam Azhar Arsyad (2011: 4), istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Apabila media komunikasi membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan, apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh

pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memroses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Cecep dkk, 2011:7-8).

Menurut Donald P.Ely dan Vernon S. Gerlach, pengertian media ada dua bagian yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memroses serta menyampaikan informasi. Menurut arti luas, yaitu: kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang baru (Sudatha, 2015:3).

Definisi media pembelajaran menurut Ibrahim dkk (2004) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Contoh: gambar, bagan, model, film, video, komputer, dan sebagainya.

Media pembelajaran menurut Cecep Hustaini dkk dalam bukunya Media Pembelajaran Manual dan Digital adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Berdasarkan beberapa pengertian dan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara atau pengantar informasi atau

materi pembelajaran dari komunikator(guru) untuk komunikan(peserta didik) agar tercapai keberhasilan belajar.

b. Landasan teoritis penggunaan media

Menurut Bruner (1966), ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu:

- 1) Pengalaman langsung (*enactive*),
- 2) Pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan
- 3) Pengalaman abstrak (*symbolic*)

Edgar Dale (1969) menggambarkan tingkatan tersebut sebagai suatu proses komunikasi. Suatu kerucut pengalaman dibuat oleh Dale dengan kesimpulan semakin bawah menunjukkan pengetahuan yang didapatkan semakin besar dan semakin tinggi menunjukkan pengetahuan yang didapatkan semakin kecil.

Secara rinci, pengalaman-pengalaman tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pengalaman melalui lambang verbal, pengalaman yang sifatnya lebih abstrak, kemungkinan terjadinya *verbalisme*.
- 2) Pengalaman melalui lambang-lambang visual seperti peta, grafik, gambar, lukisan, foto, *chart*, diagram, bagan, poster, komik dan sebagainya.
- 3) Pengalaman melalui radio, *tape recorder*.
- 4) Pengalaman melalui gambar hidup (*moving object*), misalnya film, animasi.
- 5) Pengalaman melalui televisi.
- 6) Pengalaman melalui pameran.
- 7) Pengalaman melalui kegiatan wisata.

- 8) Pengalaman melalui kegiatan demonstrasi.
- 9) Pengalaman melalui kegiatan dramatisasi .
- 10) Pengalaman tiruan, pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya.
- 11) Pengalaman langsung, pengalaman yang diperoleh sebagai hasil pengalaman sendiri.

Levie dan Lentz yang me-*review* hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata (visual dan verbal) menyimpulkan, bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep. Di lain pihak, stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berurutan (sekuensial) (Cecep, 2011: 13).

c. Ciri-ciri media pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely (1971) dalam Cecep (2011: 14), terdapat tiga ciri media pembelajaran:

1) Ciri fiksatif (*fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, compact disk, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan video atau video kamera dengan mudah

dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dapat dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3) Ciri distributif (*distributive property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

d. Fungsi media pembelajaran

Sebagai suatu komponen sistem pembelajaran, media memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Hal ini berarti media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Menurut Miarso (dalam Sudatha, 2015) terdapat dua belas kegunaan media, yaitu:

- 1) Memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal.
- 2) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh pembelajar.
- 3) Dapat melampaui batas ruang kelas.

- 4) Memungkinkan adanya interaksi langsung antara pembelajar dan lingkungannya.
- 5) Menghasilkan kesergaman pengamatan.
- 6) Membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.
- 8) Memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak.
- 9) Memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk belajar mandiri.
- 10) Meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*), yaitu kemampuan untuk menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan.
- 11) Mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar.
- 12) Dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri pembelajar.

Levie dan Lentz (dalam Cecep dkk, 2011) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi; (b) fungsi afektif; (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris. Berikut ini dijelaskan satu per satu secara rinci.

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi

pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial dan ras.

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan dengan verbal.

e. Manfaat media pembelajaran

Kemp dan Dayton (dalam Cecep dkk, 2011) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas, atau sebagai cara utama pembelajaran langsung, sebagai berikut:

- 1) Penyampaian tidak kaku.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak, dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa lebih besar.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik, dan jelas
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja diinginkan atau diperlukan, terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Cecep dkk (2011) menyimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.

- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

f. Klasifikasi media pembelajaran

I Gde Wawan Sudatha (2015) memaparkan pembagian media pembelajaran dalam 3 klasifikasi, yaitu klasifikasi media pembelajaran berdasarkan persepsi indera, klasifikasi media pembelajaran berdasarkan penggunaannya dan klasifikasi media berdasarkan sudut pandang dan tinjauan para ahli.

1) Klasifikasi media pembelajaran berdasarkan persepsi indera

Berdasarkan persepsi indera, media diklasifikasikan menjadi tiga kelas, yakni media audio, media visual, dan media audio visual (Setyosari dan Sihkabuden, 2005). Ketiga jenis media tersebut dipaparkan sebagai berikut.

- a) Media audio adalah media yang hanya mengandalkan suara saja, seperti radio, *cassete tape recorder*, dan piringan hitam.
- b) Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film

rangkaian), slide (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, cetakan, dan ada pula yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.

c) Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi ke dalam audio visual diam (slide bersuara, film rangkaian bersuara, cetak suara) dan audio visual gerak (film suara, *video cassette*).

2) Klasifikasi media berdasarkan penggunaannya

Klasifikasi media berdasarkan penggunaannya dapat dilihat dari sasaran penggunaannya dan cara penggunaannya. Berikut ini dipaparkan klasifikasi media berdasarkan penggunaannya dilihat dari kedua sudut pandang tersebut.

a) Klasifikasi media pembelajaran dilihat dari sasaran penggunaannya

Berdasarkan sasaran yang menggunakannya, media dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu: media pendidikan/pembelajaran yang penggunaannya secara individual, media pendidikan/pembelajaran yang penggunaannya secara kelompok (baik kelompok kecil maupun kelompok besar), dan media pendidikan/pembelajaran yang penggunaannya secara massal (Degeng, dkk., 1993).

Contoh media pembelajaran yang penggunaannya secara individual adalah modul pembelajaran, buku pengajaran terprogram, mesin pengajaran, pembelajaran mandiri berbasis komputer, dan lain-lain. Media yang

penggunaannya secara kelompok kecil maupun besar, misalnya *slide* bersuara, *cassette tape recorder*, video, dan lain sebagainya. Media pembelajaran yang penggunaannya secara massal, misalnya televisi dan radio.

b) Klasifikasi media pembelajaran dilihat dari cara penggunaannya

Berdasarkan cara penggunaannya media pembelajaran dibedakan menjadi dua, yakni media pembelajaran yang penggunaannya secara (1) tradisional dan (2) modern atau kompleks. Kedua jenis media ini dijelaskan sebagai berikut.

(1) Media yang penggunaannya secara tradisional, setiap guru secara individual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. media ini meliputi semua media pembelajaran dan sumber belajar yang bisa digunakan oleh guru dalam mengajar di kelas, laboratorium, atau di luar kelas, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar (Setyosari dan Sihkabuden, 2005).
Contoh: sketsa santai makanan yang digambar di papan tulis, peta Indonesia yang digunakan oleh guru untuk menjelaskan letak provinsi-provinsi di Indonesia.

(2) Media yang penggunaannya secara modern meliputi ruang kelas otomatis, sistem proyeksi berganda, dan sistem interkomunikasi.

3) Klasifikasi media berdasarkan sudut pandang dan tinjauan para ahli

Berikut ini diuraikan klasifikasi media pembelajaran menurut beberapa ahli.

a) Klasifikasi menurut Wilbur Schramm

Dari segi kompleksitas dan besarnya biaya, Schramm membedakan antara media rumit dan mahal (*big media*) dan media sederhana (*little media*). Contoh

big media adalah video pembelajaran dan televisi pendidikan. Contoh *little media* adalah gambar binatang, sketsa perkembangan biakan katak. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputnya, yaitu: (1) liputan luas dan serempak seperti TV, Radio, dan faximile, (2) liputan terbatas pada tempat/ruangan seperti film, video, slide, poster audio tape, dan sebagainya, (3) media untuk belajar individual (mandiri) seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon.

b) Klasifikasi menurut Gagne

Gagne mengelompokkan media menjadi tujuh kelompok, yaitu: (1) benda untuk didemonstrasikan, (2) komunikasi lisan, (3) media cetak, (4) gambar diam, (5) gambar gerak, (6) film bersuara, dan (7) mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran ini memiliki fungsi menurut hierarki belajar yang dikembangkan, yaitu: (1) pelontar stimulus, (2) penarik minat, (3) contoh perilaku belajar (4) memberi kondisi eksternal, (5) menuntun cara berpikir, (6) memasukkan alih ilmu, (7) menilai prestasi dan pemberi umpan balik.

c) Klasifikasi menurut Allen

Allen mengelompokkan media menjadi sembilan kelompok, yakni: (1) visual diam, (2) film, (3) televisi, (4) obyek tiga dimensi, (5) rekaman, (6) pelajaran terprogram, (7) demonstrasi, (8) buku teks, dan (9) sajian lisan. Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dengan tujuan yang ingin dicapai.

d) Klasifikasi menurut Gerlach dan Ely

Gerlach dan Ely mengelompokkan media menjadi delapan kelompok berdasarkan ciri-ciri fisiknya, yaitu: (1) benda sebenarnya (termasuk orang, kejadian, dan benda tertentu), (2) presentasi verbal (mencakup media cetak, kata-kata yang diproyeksikan melalui slide, transparansi OHP), catatan di papan tulis, dan majalah dinding, (3) presentasi grafis (mencakup chart, grafik, peta, diagram, lukisan, dan gambar), (4) gambar diam (potret), (5) gambar gerak (film dan video), (6) rekaman suara, (7) pelajaran terprogram, dan (8) stimulasi (peniruan situasi).

Sedangkan, Dina Indriana (2011) menjelaskan bahwa menurut bentuk informasi yang digunakan dalam media pengajaran, maka media pengajaran bisa diklasifikasikan dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Lima kelompok besar ini bisa disajikan dalam bentuk penglihatan langsung, proyeksi optik, proyeksi elektronik atau telekomunikasi. Sedangkan, jenisnya ada dua. Pertama, aspek bentuk fisik, yang terdiri atas media elektronik dan media non elektronik. Kedua, aspek panca indra, yang mencakup media audio, media visual, media audio visual dan media grafis.

Berdasarkan berbagai paparan mengenai media pembelajaran tersebut, pengembangan media pembelajaran berbentuk komik digital dalam penelitian ini yaitu jenis media pembelajaran dengan kategori media visual diam yang disajikan

secara digital dan digunakan dengan bantuan media elektronik seperti gawai dan laptop.

2. Komik

a. Pengertian

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Daryanto, 2016: 146).

Maestro komik Will Eisner pada tahun 1986, membuat buku yang berjudul *Comics and Sequential Art*. Di buku ini, Eisner mendefinisikan komik sebagai *sequential art*, yaitu: “Susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide”. Lalu pada sepuluh tahun berikutnya (1996) Will Eisner menerbitkan kembali sebuah buku berjudul *Graphic Storytelling*. Dalam buku tersebut Will Eisner mendefinisikan komik sebagai “tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik”. Dalam pertengahan antara penerbitan dua buku Will Eisner tersebut, buku *Understanding Comics* (1993) yang dibuat oleh Scott McCloud muncul. Scott McCloud mendefinisikan seni *sequential* dan komik sebagai “*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 dari para pembaca (McCloud, 2002: 20).

Dengan demikian, komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar demi gambar sehingga membentuk alur cerita (Maharsi, 2011: 3-4).

Kata *comic* (bahasa Inggris) memiliki pengertian yang sama dengan kata komik dalam bahasa Indonesia. Sifat dari bahasa Indonesia sering menyerap bahasa-bahasa lain seperti bahasa Inggris, bahasa Jawa, dan lain-lain. Penyerapan kata tersebut diubah dan disesuaikan dengan lidah orang Indonesia. Sama seperti *comic strips* menjadi komik strip, inipun sama pengertiannya. Namun dalam perjalanan sejarah komik di Indonesia muncul istilah 'tjergam' yang merupakan kepanjangan dari 'tjerita bergambar'. Istilah ini mengekor penyebutan dalam ranah sastra yaitu cerpen atau cerita pendek dan cerbung atau cerita bersambung. Sehingga karena istilah ini yang dianggap lebih mng-Indonesia maka muncul pula tjergamis atau seniman pembuat tjerita bergambar (komikus), bahkan muncul pula IKASTI atau Ikatan Seniman Tjergamis Indonesia yang hadir pasca peristiwa Oktober (1965). Dengan demikian pada masasejarah Indonesia penyebutan tjergam sebenarnya lebih terkenal dan diakui oleh para pelaku seni pada waktu itu (Maharsi, 2011: 4-5).

b. Sejarah komik

Indria Maharsi (2011) memaparkan bahwa dalam kaitannya dengan sejarah perkembangan komik Indonesia tidak dapat lepas dari relief Borobudur (800-an M) dan Wayang Beber (861 Masehi) yang dapat dikatakan sebagai cikal bakal komik Indonesia. Walaupun formatnya tidak seperti komik modern, namun menjadi semacam bukti sejarah akan munculnya sebuah medium baru dalam

ranah seni rupa modern yang disebut komik. Pada Candi Borobudur dan Wayang Beber terdapat relief ataupun gambar yang bersebelahan dan berurutan dengan cerita di dalamnya. Hal inilah yang membuat Candi Borobudur dan Wayang Beber dapat dikatakan sebagai cikal bakal lahirnya komik.

Pada tahun 1930-an muncul karakter komik pertama dalam karakter seorang peranakan Tionghoa bernama “Put On” karya Kho Wan Gie yang kemudian menginspirasi komik strip lainnya sejak tahun 30-an sampai 60-an. Masa tahun 40-an muncul komik karya komikus lokal yang mengadaptasi cerita-cerita dari luar (Cina dan Amerika). Di era 60-an semakin banyak komik barat dan imitasi tiada henti dari beberapa komikus lokal mengacu kepada karakter dan cerita barat sehingga muncul berbagai kritikan pedas terhadap komik. Hal tersebut membuat komik-komik yang memakai sumber ide kebudayaan lokal bermunculan. Kemudian pada tahun 1963 berkembang komik dengan tema nasionalisme yang menyajikan visi bersifat nasionalis dan cita-cita kebesaran bangsa, sehingga dapat dikatakan bahwa komik sudah dipolitisasi. Tahun 1964 komik mulai terbebas dari politisasi dan saat itu muncul komik dengan tema kebaikan moral, norma agama dan norma yang berlaku di masyarakat. Namun, munculnya komik tersebut tidak berlangsung lama karena setelah itu muncul komik-komik yang mengumbar tubuh wanita, adegan percintaan, dan panel yang berisi adegan berdarah-darah. Hal ini tentu saja mendapat kritikan dan tindakan yang tegas. Banyak dari komik tersebut dibakar karena dikhawatirkan berdampak buruk terhadap moral bangsa. Hingga tahun 1966 banyak kalangan masyarakat menyita komik yang dianggap negatif. Menanggapi hal tersebut, dibuat sebuah komisi penilik komik.

Mendekati tahun 1970 komik mulai menunjukkan arah jalannya sendiri dan memunculkan paradigma bahwa komik dapat menjadi lahan hidup menjanjikan bagi para komikus. Namun, munculnya serbuan komik luar negeri pada tahun 1980 membuat komik Indonesia terpuruk. Dominasi utama saat itu terdapat pada komik Jepang dan Amerika. Fenomena baru tersebut didukung pula oleh munculnya televisi yang membuat kehidupan komik menjadi tersisihkan. Padahal citra komik baru saja terangkat dari stereotip miring dan aspek gemar membaca masyarakat masih belum terlalu membudaya.

Tahun 1990 hingga 2000-an menjadi generasi baru para komikus karena saat itu didukung oleh teknologi computer yang bersifat digital melebihi para pendahulunya. Periode ini dinamika komik juga mulai mendapat perhatian dari pemerintah karena komik dirasa sebagai media yang harus dipupuk dan ditumbuhkembangkan. Hal tersebut terbukti dengan diselenggarakannya sayembara komik pada tahun 1993 yang diprakarsai oleh Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan. Selain itu diluar pemerintah muncul juga acara besar pameran komik dan penghargaan kepada para kreator komik. Pada periode ini telah terjadi pengukuhan kembali karya para senior pendahulu komik. Terlebih lagi di perguruan tinggi semakin banyak mahasiswa yang meneliti, mengkaji, dan membuat komik dalam tugas akhir studi mereka. Fenomena tersebut ditambah dengan maraknya seminar, lomba, workshop, maupun pameran yang memakai komik sebagai tema sentralnya baik yang dilakukan oleh swasta atau lembaga non profit maupun pemerintah.

c. Jenis Komik

Menurut Bonneff, komik dibedakan dalam 2 kategori berdasarkan bentuknya yaitu komik bersambung (*comic strips*) dan buku komik atau *comic books* (Bonneff, 1998: 9). Namun dalam perkembangan selanjutnya ada pula novel grafis, komik kompilasi yang menggabungkan beberapa cerita yang berlainan dalam satu buku dan juga muncul pula *web comic* atau komik *online* (Maharsi, 2011: 15).

Selanjutnya, penjelasan Maharsi (2011) mengenai jenis-jenis komik tersebut adalah sebagai berikut:

(1) Komik strip

Istilah komik strip (*comic strips*) merujuk pada komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar ataupun majalah.

(2) Buku komik

Comic Book atau buku komik adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya. Kemasan *comic book* ini lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin.

(3) Novel grafis

Istilah *Graphic Novel* atau Novel Grafis pertama kali dikemukakan oleh Will Eisner. Nama ini dipakai untuk karyanya yang berjudul '*A Contract With God*' tahun 1978. Sebetulnya yang membedakan novel grafis dengan komik lainnya adalah pada tema-tema yang lebih serius dengan panjang cerita yang hampir sama dengan novel dan ditujukan bagi pembaca yang bukan anak-anak.

(4) Komik kompilasi

Komik kompilasi merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dari beberapa komikus yang berbeda. Cerita yang terdapat dalam komik kompilasi ini bisa tidak berhubungan sama sekali, namun kadang ada juga penerbit yang memberikan tema yang sama walaupun dengan cerita yang berbeda.

(5) *Web comic* (Komik online)

Sesuai dengan namanya maka komik ini menggunakan media internet dalam publikasinya. Dengan memakai situs web maka komik jenis ini hanya menghabiskan biaya yang relatif lebih murah dibanding media cetak dan jangkauannya sangat luas tak terbatas.

Berdasarkan penjelasan tersebut komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan kategori jenis *comic book* atau buku komik dikarenakan bukan bagian dari media lain. Namun komik ini disajikan dalam bentuk digital dan tidak dicetak seperti *comic book* pada umumnya.

d. Komik Digital

Perbedaan utama komik digital dengan komik cetak adalah format komik digital telah diubah menjadi digital dan dapat dibaca dengan menggunakan alat elektronik tertentu. Komik digital memiliki banyak kelebihan dibandingkan komik cetak, diantaranya lebih murah, tahan lama, dapat bersifat interaktif, lebih dinamis, dan mudah diakses. Hal yang mendasari perbedaan dari komik digital dan komik cetak yaitu bentuknya. Bentuk komik dipengaruhi oleh pembuatan komik tersebut. Menurut Gumelar (2011: 92-196) secara garis besar pembuatan komik terbagi menjadi 3 teknik, yaitu:

1) *Traditional Technique*

Membuat komik dengan alat dan bahan relatif tradisional seperti kertas, pensil, pensil warna, penghapus, pena celup, *correction pen*, *screentone*, cat air, penggaris, spidol warna, *cutter*, rautan pensil, *plastic painting colour pallete*, tempat air, kuas, *tracing table*, dan *hair dryer*.

2) *Hybrid Technique*

Gabungan antara cara tradisional dan cara digital, berapa jumlah dan presentase digital dan tradisionalnya tidak dipermasalahkan, yang terpenting menggabung dua cara tersebut. Secara tradisional, untuk membuatnya memerlukan alat-alat tradisional seperti yang telah disebutkan di atas lalu menggabungkannya dengan teknologi dan alat-alat digital seperti *scanner*, komputer, serta *graphic* dan *page layout softwares*.

3) *Digital Technique*

Membuat komik dengan cara murni digital, tanpa menggunakan alat dan bahan tradisional sama sekali, misalnya menggambar menggunakan tablet, atau tablet computer. Semua proses dilakukan murni secara digital.

Pada pengembangan komik digital ini pembuatan dilakukan dengan proses penggambaran manual dan dilakukan pewarnaan dan *finishing* menggunakan aplikasi digital. Berdasarkan penjelasan tersebut, teknik pembuatan komik digital ini dikategorikan dalam *Hybrid Technique* karena menggabungkan dua teknik yaitu tradisional dan digital.

3. *Table Manner*

a. Pengertian

Table Manner atau etiket makan adalah seperangkat aturan-aturan dalam menghadiri jamuan makan resmi yang meliputi cara berbusana, cara duduk, cara berkonvensasi, cara penggunaan peralatan dan cara menyantap hidangan.

Bertenz (2002) (dalam Mawaddah, 2016: 19), mengemukakan istilah etiket berasal dari *Etiquette* (Perancis) yang berarti dari awal suatu kartu undangan yang biasanya dipergunakan semasa raja-raja di Perancis mengadakan pertemuan resmi, pesta dan resepsi untuk kalangan para *elite* kerajaan atau bangsawan. Pertemuan tersebut telah ditentukan atau disepakati berbagai peraturan atau tata krama yang harus dipatuhi, seperti cara berpakaian (tata busana), cara duduk, cara bersalaman, cara berbicara, dan cara bertamu dengan sikap serta perilaku yang penuh sopan santun dalam pergaulan formal atau resmi. Etiket menyangkut aturan dalam pergaulan, sebab pengertian etiket berkembang menjadi sekumpulan peraturan tata tertib dan cara-cara pergaulan diantara orang-orang yang beradab. Hubungan antara etiket dan kepribadian yaitu kepribadian adalah pondasi citra, dan etiket adalah salah satu cerminan kepribadian seseorang. Etiket merupakan sekumpulan peraturan-peraturan kesopanan yang tidak tertulis, namun sangat penting untuk diketahui oleh setiap orang yang ingin mencapai sukses dalam perjuangan hidup yang penuh dengan persaingan.

b. Pengetahuan Menu dan Giliran Hidangan

Menu adalah daftar hidangan yang disiapkan untuk disajikan sebagai makanan. Dalam hal ini susunan makanan dan minuman yang dapat dihidangkan

pada waktu makan disebut menu. Pengertian lain menu adalah suatu daftar makanan yang bisa dipesan atau daftar makanan yang akan dihidangkan. Menu sendiri itu berasal dari bahasa Prancis yang artinya kecil atau detail (Hamidah dkk, 2013: 82).

Ditinjau dari pemberian harga, Hamidah dkk (2013) menjelaskan terdapat dua tipe menu yaitu *a'la carte menu* dan *table d'hote menu*. *A'la carte* adalah menu yang menunjukkan bahwa setiap hidangan di daaftar secara terpisah dengan harga yang berdiri sendiri, atau menu di mana hidangan berdiri sendiri dalam hal pemberian harga. Sedangkan *Table d'hote menu* merupakan kelompok menu beberapa item makanan dengan satu harga.

Pada umumnya jamuan makan resmi orang barat menggunakan sistem giliran hidangan. Yang dimaksud giliran hidangan adalah saat melakukan jamuan makan dalam satu set menu, makanan atau minuman dibagi menurut jenisnya kemudian disajikan bergiliran sesuai dengan urutan jenis makanan atau minuman tersebut. Giliran hidangan ini disesuaikan dengan waktu makannya yang terdiri dari *Breakfast* (makan pagi), *Lunch* (makan siang), dan *Dinner* (makan malam) disertai penyesuaian porsi makan. Menurut jenis hidangannya *breakfast* merupakan hidangan yang bersifat ringan dan memiliki giliran hidangan sedikit, sedangkan lunch dan dinner umumnya lebih berat dan mempunyai giliran hidangan yang lebih banyak.

Marsum (2005) menjelaskan bahwa dinner set menu dapat terdiri dari 5 tingkatan, yakni tingkat *appetizer* (hidangan pembuka), *soup* sebagai tingkat kedua, *dessert* sebagai peringkat keempat, sedangkan *beverage* sebagai tingkat

kelima. Selanjutnya, dijelaskan pula selain *dinner* yang terdiri dari 5 tingkatan, *dinner* menu (hidangan makan malam) yang lebih berat dapat juga terdiri dari 6 tingkatan. Dinner ini pada umumnya disajikan pada saat-saat istimewa atau untuk formal banquet atau lebih lazim disebut *state banquet*, jamuan makan resmi kenegaraan atau saat-saat yang lain. Di dalam menu klasik, hidangannya bahkan terdiri dari 10 tingkatan. Menurut aturan, umumnya hidangan yang lebih dari 7 tingkatan perlu diselingi dengan shorbet (semacam *frozen juice*).

c. Etiket Berbicara

Etiket berbicara atau melakukan suatu percakapan pada saat menghadiri jamuan makan formal memiliki aturan tersendiri. Marsum (2005) menjelaskan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam melakukan suatu percakapan dalam jamuan makan resmi antara lain:

- 1) Jangan memborong semua percakapan dan menceritakan soal kesulitan hidup atau membanggakan kehebatan diri sendiri kepada lawan bicara. Bicarakan hal-hal yang sifatnya umum namun dapat menarik perhatian teman bicara.
- 2) Jangan mengkritik atau mempergunjingkan orang lain di depan teman-teman berbicara. Tunjukkan rasa senang dan bahagia karena dapat bertemu dengan mereka.
- 3) Tinggalkan masalah pribadi dan keluarga di rumah dan jangan dibawa ke tempat pertemuan semacam itu.
- 4) Gunakan prinsip saling menghormati.
- 5) Jika ada tamu lain yang mengajak bicara, dengarkan dahulu dengan penuh perhatian walaupun pembicaraan orang tersebut tidak menarik.

d. Tata Cara Duduk

Sikap duduk yang dianjurkan oleh Marsum (2005) adalah sebagai berikut:

- 1) Sikap duduk harus tegak, baik selama menunggu hingga makanan disajikan atau pada saat menyantap makanan.
- 2) Selama menunggu hidangan disajikan, tamu wanita sebaiknya meletakkan tangannya di atas pangkuan sementara tamu pria meletakkan tangannya di atas pegangan kursi.
- 3) Selama jamuan makan berlangsung, kedua belah kaki sebaiknya dilipat ke belakang.

e. Tata Cara Penggunaan Napkin

Marsum (2005) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan napkin adalah serbet makan. Napkin atau serbet makan yang dipergunakan untuk jamuan makan resmi kenegaraan harus berwarna putih, baik putih polos maupun putih berkembang-kembang putih. Ukuran napkin atau serbet makan untuk jamuan makan resmi adalah 46 x 50 cm sampai dengan 50 x 55 cm.

Selanjutnya, Marsum (2005) mengemukakan guna napkin atau serbet makan adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk menghias meja makan. Serbet makan dapat dilipat rapi menjadi berbagai macam bentuk yang dapat menambah keindahan meja makan.
- 2) Untuk menutupi pangkuan waktu makan. Serbet makan tersebut dibentangkan keseluruhan untuk menutupi pangkuan waktu makan agar apabila ada makanan yang jatuh atau cairan yang menetes maka baju bagian bawah tidak menjadi kotor.

- 3) Untuk mengelap mulut. Cara mengelapnya adalah dengan mengangkat serbet makan dari pangkuan, dilipat berbentuk segi empat dan kemudian baru digunakan untuk mengelap bibir. Cara mengelapnya hanya dengan disentuh-sentuhkan saja. Bila telah selesai maka serbet dibentangkan kembali di pangkuan.
- 4) Untuk bahasa isyarat atau kode. Apabila sudah selesai makan, lalu pergi dan bermaksud masih akan kembali ke meja makan itu lagi (misalnya hanya pergi untuk suatu keperluan seperti ke toilet, telpon atau keperluan lain yang sifatnya sementara) maka serbet makan tadi cukup dilipat segi empat saja dan kemudian disampirkan di sandaran atau di pegangan kursi. Jika kursi tidak punya sandaran dan juga tidak mempunyai pegangan maka serbet makan yang telah dilipat segi empat tersebut diletakkan di atas tempat duduk.
- 5) Setelah selesai makan dan kemudian pergi untuk tidak kembali ke meja makan itu lagi maka serbet makan tadi harus dilipat segi empat dan diletakkan di atas meja makan, di sebelah kanan atau sebelah kiri.
- 6) Selain untuk keperluan tersebut di atas, serbet atau napkin juga berguna untuk menutupi mulut di saat mengambil biji atau tulang. Biji atau tulang tersebut harus diletakkan di pinggiran piring makan. Namun apabila pengambilan biji atau tulang yang terselip di antara gigi dengan menggunakan tusuk gigi maka hal itu harus dilakukan di toilet. Sambil berkaca kita dapat membersihkan gigi dengan mempergunakan tusuk gigi yang kita bawa dari meja makan.

Beberapa hal yang tidak boleh dilakukan terkait dengan penggunaan napkin yaitu:

- 1) Apabila kursi memiliki sandaran dan atau pegangan maka jangan meletakkan napkin di atas tempat duduk karena tidak etis, tidak indah dan menimbulkan kesan yang menjijikkan.
- 2) Jangan meletakkan napkin tanpa melipatnya secara rapi terlebih dahulu karena hal tersebut tidaklah etis dan menunjukkan kekurangtahuan dalam etiket makan.
- 3) Jangan menggunakan napkin di leher atau dikalungkan menutupi dada.
- 4) Jangan menggunakan napkin untuk membersihkan bagian lain selain mulut.

f. Pengetahuan alat makan dan cara penggunaannya

Suyono (2001) mengemukakan sebuah tatanan makan lengkap akan terdiri dari:

- 1) Perlengkapan piring lengkap, termasuk cangkir/mangkok dan tempat hidangan makanan yang juga dinamakan *china ware*.
- 2) Macam-macam sendok/garpu, pisau dan lain-lain yang dinamakan *silver-ware*.
- 3) *Glass-ware* atau bermacam-macam gelas
- 4) Linen termasuk *table linen* atau *napery*, juga *molton*, taplak meja dan serbet (*napkin*).

Berikut ini adalah penjelasan alat makan yang biasa dipergunakan dalam jamuan makan resmi:

1) *China ware*

China ware adalah peralatan yang terbuat dari keramik maupun porselin dan tembikar. Bahan baku yang dipergunakan adalah tanah liat. Untuk peralatan yang dibuat dari keramik pada umumnya mempunyai dinding yang agak tebal, permukaannya sedikit kasar namun mempunyai ketahanan terhadap panas yang tinggi. Peralatan yang terbuat dari porselin atau tembikar biasanya dindingnya tipis halus tetapi tidak mempunyai ketahanan terhadap panas. Peralatan ini jika terkena panas tinggi mungkin akan pecah (Marsum, 2005: 25).

Selanjutnya, Marsum (2005) menjelaskan beberapa contoh *china ware*, diantaranya adalah sebagai berikut:

a) *B and B plate*

Bread and butter plate ini disebut juga sebagai *side plate* karena di dalam menutup meja makan selalu diletakkan di samping kiri garpu (dinner fork). Kadang-kadang *bread and butter plate* ini disebut sebagai *quater plate* atau piring perempatan. Piring ini dipergunakan untuk menyajikan roti. Diameter *bread plate* pada umumnya sekitar 15 cm.

b) *Dessert plate*

Dessert plate, atau disebut juga sebagai *sweet plate*, adalah piring tanggung yang dipergunakan untuk menyajikan bermacam-macam hidangan penutup, hidangan pembuka, dan kadang-kadang juga digunakan sebagai under liner atau

alas sewaktu menyajikan hidangan pembuka atau penutup. Diameter piring ini pada umumnya sekitar 18 cm.

c) *Dinner plate*

Dinner plate disebut juga *joint plate*, yaitu piring besar yang dipergunakan untuk menyajikan bermacam-macam hidangan utama pada umumnya. Diameter *dinner plate* adalah 25 cm.

d) *Soup bowl*

Soup bowl adalah piring mangkuk yang dipergunakan untuk menyajikan soup-soup tertentu. Kadang-kadang *soup bowl* ini dipergunakan untuk menyajikan bermacam-macam *cereal* (bubur padi-padian yang biasa disajikan untuk makan pagi). Diameter *soup bowl* ini 18 cm.

e) *Bouillion cup*

Buillion cup adalah mangkuk berbentuk mirip cangkir dengan ukuran lebih besar dan mempunyai pegangan di sebelah kanan kirinya. Pada umumnya *buillion cup* ini dipergunakan untuk menyajikan soup-soup encer (*clear soup*). Biasanya *bouillion cup* ini berdiameter 10 cm. Diameter *buillion saucer* (tatakan *buillion cup*) adalah 14 cm.

f) *Tea cup/saucer*

Tea cup/saucer adalah cangkir teh dan tatakannya. Gunanya untuk menyajikan teh, kopi biasa, *chocolate milk* maupun minuman panas lainnya. Diameter cangkir teh ini 7cm sedangkan tatakannya berdiameter 14 cm.

2) *Silver ware*

a) *Dessert knife/fork*

Dessert knife/fork adalah pisau dan garpu tanggung yang pada umumnya dipergunakan untuk makan bermacam-macam hidangan pembuka, *appetizer*, maupun hidangan penutup, *dessert* (Marsum, 2005: 28).

b) *Steak knife atau Dinner knife/fork*

Steak knife dan dinner fork adalah pisau dan garpu yang dipergunakan untuk makan hidangan yang terbuat dari daging. Dinner knife dan dinner fork adalah pisau yang dipergunakan untuk makan hidangan utama pada umumnya (Marsum, 2005: 29). Garpu makan atau dinner fork adalah garpu terbesar dan letaknya langsung sebelah piring makan. Garpu ini dibuat untuk makan daging dan sayur dan juga untuk makan selada dan juga ikan bila tidak ada garpu ikan (Suyono, 2001: 31).

c) *Butter spreader*

Butter spreader adalah alat untuk mengoleskan mentega pada roti (Marsum, 2005:29). Pisau mentega diletakkan sebelah kiri tas dari piring makan. Sisi tajam menghadap ke dalam dan pegangannya mengarah ke sebelah kanan, sehingga mudah untuk dijangkau. Jika pisau mentega diberikan dengan menteganya harus dianggap alat khusus untuk memindahkan mentega dari tempatnya ke piring makan atau ketempat roti. Penempatan dari pisau mentega diletakkan di piring menteganya dan pisau-pisau lain pada piring di letakkan pada sebelah kanan dari piring utamanya (Suyono: 2001: 36).

d) *Tea spoon*

Sendok teh, untuk makan hidangan pembuka, seperti *avocado dream* (alpukat yang diblender sampai halus) (Marsum, 2005: 28).

e) *Sugar ladle dan sugar bowl*

Sugar ladle adalah sendok gula sedangkan sugar bowl adalah tempat gula (Marsum, 2005: 30).

f) *Soup spoon*

Sendok sup ada dua buah, yang besar dipakai untuk memakan sup yang kental, sedangkan yang lebih kecil untuk makan sop encer atau *consomme* (Suyono, 2001: 36).

g) *Ice cream dan dessert spoon/fork*

Ice cream spoon adalah sendok untuk makan ice cream (bentuknya spesifik seperti gitar). *Dessert spoon/fork* adalah sendok dan garpu yang dipergunakan untuk hidangan penutup yang berupa puding, crepesuzette, banana flambee dan sebagainya (Marsum, 2005: 30).

3) *Glass ware*

Marsum (2005) menjelaskan gelas-gelas yang dipergunakan dalam acara jamuan makan (pada umumnya gelas-gelas berkaki/stem glass saja) yaitu sebagai berikut:

- a) *Water goblet* untuk menyajikan air es.
- b) *White wine glass* untuk menyajikan anggur putih.
- c) *Red wine glass* untuk menyajikan anggur merah.
- d) *Champagne glass* untuk menyajikan *champagne/queen of wine*.

e) *Parvait glass* untuk menyajikan parvait (ice cream dan potongan buah campur).

f) *Shorbet glass* untuk menyajikan *shorbet (frozen juice)*.

4) Linen

Linen adalah semua peralatan di restoran yang terbuat dari kain, baik yang digunakan untuk keperluan menutup meja makan maupun untuk keperluan yang lain. Linen yang dipergunakan untuk menutup meja biasa disebut sebagai *table linen* atau *naptery* (Marsum, 2005: 21). Selanjutnya Marsum (2005) menjelaskan contoh-contoh linen yang digunakan dalam jamuan makan antara lain sebagai berikut:

a) *Moulton* atau *under cloth* atau *silencer*

Moulton yaitu kain tebal lunak yang bersifat menyerap cairan. *Moulton* ini dipasang di atas permukaan meja makan sebelum meja makan tadi diberi taplak. Biasanya *moulton* terbuat dari kain flanel atau bahan selimut.

b) *Table cloth* atau taplak meja

Table cloth atau taplak meja dapat dibuat dari bermacam-macam bahan, seperti teteron, katun, bercolin, saten, batik, lurik, dan lain sebagainya. Warna taplak meja bebas, tergantung dari selera pimpinan dan warna cat atau karpet ruangan.

c) Napkin

d) *Skirting*

Skirting adalah semacam kain berkembang atau batik atau kain saten panjang yang dipergunakan untuk menutup meja makan, sekeliling atau setengah keliling, supaya kaki meja tidak tampak dari depan.

Tata cara penggunaan alat makan biasanya disesuaikan dengan hidangan yang dimakan. Alat makan dalam hal ini adalah berupa sendok, garpu dan pisau makan. Suyono (2001) menjelaskan bahwa cara makan gaya Eropa sebaiknya memakai peralatan sendok, garpu, dan pisau. Kemudian sendok bila dipergunakan untuk makan, dipegang dengan tangan kanan, seperti memegang pensil atau *ballpoint*. Marsum (2005) menjelaskan cara memegang pisau dan garpu di waktu makan yaitu pisau dan garpu digenggam seperti memegang raket, pisau di tangan kanan, garpu di tangan kiri dan posisinya tengkurap, garpu tengkurap untuk menusuk makanan, pisau untuk memotong makanan masuk ke mulut dengan garpu tetap dalam posisi tengkurap dan menusuk makanan, lalu untuk makanan yang tidak dapat ditusuk dengan garpu, diletakkan di punggung garpu dengan bantuan pisau dan kemudian makanan dibawa ke mulut dengan garpu yang tetap dalam posisi tengkurap.

Garpu dapat dipakai untuk makan cara Amerika dengan garpu di tangan kiri untuk membantu memotong dan sesudahnya dipindah ke tangan kanan untuk membawa makanan ke mulut. Cara ini disebut juga *switching*. Sedangkan cara makan Eropa atau *Continental* adalah setelah memotong daging, tetap memegang pisau di tangan kanan dan garpu tetap di tangan kiri. Pisau dapat dibiarkan di tangan atau kembalikan ke piring sampai akan digunakan kembali. Pisau dapat

digunakan untuk mengumpulkan beberapa makanan pada bagian belakang gigi garpu (Suyono, 2001: 33).

Selanjutnya Suyono (2001) menjelaskan apabila perlu istirahat waktu sedang makan karena hendak berbicara atau mendengarkan sesuatu maka posisi sendok garpu atau pisau dan garpu harus dalam keadaan menyilang di atas piring kita. Arah dari gigi garpu ke bawah dan bagian tajam dari pisau mengarah ke badan. Namun, bila sudah selesai makan atau tidak akan makan kembali, maka pisau dan garpu diletakkan sejajar di bagian atas piring. Semua dalam posisi pisau dengan arah yang tajam ke garpu dan garpu diletakkan dengan gigi yang tajam ke arah atas (Suyono, 2001: 16).

g. Etiket dalam menyantap hidangan

Jamuan makan memiliki giliran hidangan mulai dari *appetizer, soup, main course, dessert* dan *coffe/tea* kemudian terdapat penyajian roti atau *rolls* di awal jamuan. Berikut ini adalah etiket yang baik dalam menyantap giliran hidangan tersebut:

1) *Roti atau rolls*

Marsum (2005) menjelaskan dalam jamuan makan resmi, roti dapat disajikan dengan bread basket atau *bread boat*; dan dapat juga disajikan per porsi, langsung di atas piring roti (*bread and butter plate*). Roti bulat (*roll bread*) yang disajikan untuk makan pagi pada umumnya manis; sedangkan untuk makan siang dan makan malam sedikit asin. Alat yang digunakan untuk makan roti pada umumnya berupa *butter knife* atau *butter spreader*. Kedua alat ini mempunyai fungsi yang sama. Di dalam penghidangan roti ini pada umumnya tidak perlu

adanya kode/isyarat apakah sudah selesai makan roti atau belum karena meskipun sudah selesai makan roti namun piring roti tersebut tidak boleh diangkat sebelum tamu selesai menyantap hidangan utamanya. Sebaliknya, meskipun roti di piring masih utuh, piring roti tersebut akan tetap harus diangkat sesudah selesai hidangan utamanya. Fungsi roti dalam hal ini adalah sebagai perintang waktu sementara hidangan yang akan disajikan sedang disiapkan oleh petugas dapur dan untuk menyelengi hidangan soup.

Selanjutnya, Marsum (2005) memaparkan beberapa etiket pada saat makan roti yaitu:

- a) Ambil sebungkus kecil mentega yang tersedia di dalam butter bowl (tempat mentega) yang terletak di tengah-tengah meja makan.
- b) Buka bungkusnya dan letakkan di atas piring roti di sebelah kiri kita.
- c) Roti bulat yang telah ada di piring roti kita ambil dengan tangan kanan. Potong dengan ukuran satu suapan dengan mempergunakan tangan kiri. Bagian yang masih besar di tangan kanan kita letakkan kembali ke piring roti.
- d) Tangan kanan lalu memegang *butter knife/butter spreader* untuk memotong dan mengambil mentega dari atas piring dan kemudian oleskan pada potongan roti yang masih dipegang dengan tangan kiri. Roti kemudian dimakan dengan tangan kiri.
- e) Roti dipotong saat hendak dimakan dan tidak disarankan jika roti dipotong kecil-kecil, diletakkan di piring roti kembali, diolesi mentega satu persatu dan kemudian baru dimakan. Kemudian tidak boleh mencelupkan roti ke dalam

soup. Tidak etis juga jika roti dipotong kecil-kecil, dimasukkan ke dalam soup dan kemudian dimakan bersama sup.

- f) Dalam jamuan makan resmi kenegaraan, roti pada umumnya disajikan beberapa saat sebelum para tamu memasuki ruang makan, lengkap dengan mentega yang masih keras dan dingin segar yang diletakkan dalam *butter bowl* yang diletakkan di tengah-tengah meja makan. Tiap *butter bowl* berisi 2 sampai 4 bungkus kecil mentega.

2) *Appetizer*

Marsum (2005) menjelaskan bahwa *Appetizer* atau hidangan pembuka kadang-kadang disebut sebagai *Hors D'oeuvre* atau *Starter* karena hidangan yang disajikan sebagai awal hidangan untuk membangkitkan selera makan. Sesuai dengan fungsinya, hidangan pembuka ini mempunyai ciri yang khas, yaitu:

- a) Penampilannya menarik sehingga orang yang melihatnya akan tergiur untuk menyantapnya.
- b) Ukuran porsi ringan, tidak mengenyangkan.
- c) Rasa hidangan pada umumnya menjurus ke asam, asin pahit atau pedas. Jarang sekali hidangan pembuka yang rasanya manis karena manis tidak membangkitkan selera makan.

Hidangan pembuka ada yang cair, padat, dingin dan panas, tergantung dari jenis hidangan tersebut. Hidangan yang beragam tersebut juga mempengaruhi peralatan makan yang digunakan. Beberapa alat makan yang biasa digunakan untuk makan hidangan pembuka adalah *dessert knife* dan *dessert fork*, *oyster*

fork, tea spoon serta *fish knife* dan *fish fork*. Pemakaian alat makan untuk hidangan pembuka yaitu dengan mempergunakan alat makan yang terluar, hal ini dikarenakan biasanya alat makan untuk menyantap hidangan pembuka diletakkan di bagian terluar diantara alat makan yang lain.

3) *Soup*

Menyantap hidangan *soup* harus memperhatikan beberapa aturan terkait dengan cara penggunaan *soup spoon*, cara duduk dan cara menyantap hidangan tersebut. Marsum (2005) mengemukakan beberapa etiket dalam menyantap hidangan *soup*, yaitu:

- a) Sikap duduk saat makan *soup* adalah tegak, tidak perlu membungkuk.
- b) Cara memegang sendok *soup* adalah seperti memegang ballpoint pada saat menulis.
- c) Cara menyendok *soup* adalah ke arah luar, bukan ke arah dalam untuk menghindari agar baju tidak kotor akibat percikan *soup* yang mungkin terjadi.
- d) Cara makan *soup* adalah dengan memasukkan sendok *soup* ke mulut dari arah samping kiri sendok, bukan dari arah depan sendok.
- e) Menghirup *soup* sepelan mungkin dan tidak boleh menimbulkan suara.
- f) Jika *soup* yang disajikan masih terlalu panas, disarankan untuk menunggu terlebih dahulu atau makan sedikit demi sedikit mulai dari bagian tepi. Jangan meniup *soup* di hadapan tamu karena hal tersebut tidak etis.
- g) Dalam jamuan makan resmi kenegaraan tidak boleh mengangkat mangkuk *soup*.

- h) Jika akan menghabiskan sup yang tersisa sedikit dilakukan dengan cara memiringkan mangkuk *soup* ke arah luar agar jika supnya tumpah tidak mengotori baju.
- i) Di dalam hidangan lengkap a la Eropa, selalu disajikan roti. Selain untuk perintang-rintang waktu, roti dapat juga digunakan untuk menyelingi hidangan soup.
- j) Saat makan roti yang menyelingi hidangan sup, letakkan sendok sup terlebih dahulu. Hindari tangan kiri memegang roti namun tangan kanan masih memegang sendok soup.
- k) Setelah selesai makan *soup*, sendok diletakkan di atas piring alas sebelah kanan mangkuk *soup* dengan posisi tegak lurus dengan tepi meja makan; atau di atas piring alas di sebelah bawah (di antara badan dengan mangkuk soupnya), sejajar dengan tepi meja makan dan tangkai sendok di sebelah kanan.
- l) Sendok *soup* selalu diletakkan telentang di atas piring alas, tidak tengkurap.

4) *Maincourse*

Maincourse adalah hidangan utama yang merupakan hidangan paling berat di antara giliran hidangan lain. Marsum (2005) mengemukakan bahwa hidangan utama dalam jamuan makan resmi biasanya berupa daging sapi (steak), daging kambing (lamb) dan sebagainya. Pada umumnya hidangan ini disajikan dengan sayur-sayuran seperti:

- a) Kentang, berupa *french fried potatoes*, *mashed potato*, *baked jacket potato*, *croquette potato*, dan sebagainya.

- b) Buncis, *bloomkol/broccoli*, berupa *battered string beans/cauliflowers*.
- c) Wortel, berupa *battered carrots*.
- d) Tomat (untuk hiasan), berupa *grilled tomato*.
- e) Daun petersely, berupa *parsley*.

Alat-alat yang digunakan untuk makan hidangan utama pada umumnya terdiri dari dinner *knife/fork*, atau *steak knife/dinner fork*. Untuk hidangan utama, walaupun kadang-kadang disajikan *battered rice* (nasi mentega) sebagai pengganti kentang namun tidak pernah disediakan sendok untuk menyantapnya. Jadi untuk menyantapnya tetap dipergunakan pisau dan garpu saja. Cara memegang pisau dan garpu untuk hidangan utama adalah seperti cara memegang raket. Garpu digenggam dengan tangan kiri dan tangkai pisau digenggam dengan tangan kanan (Marsum, 2005: 160).

Adapun beberapa etiket dalam menyantap hidangan utama yang dipaparkan oleh Marsum (2005) adalah sebagai berikut:

- a) Saat hidangan utama disajikan, jangan langsung disantap namun tunggu terlebih dahulu hingga tamu lain yang duduk semeja (sederet meja) mendapatkan hidangannya juga.
- b) Potong hidangan dari bagian yang paling dekat dengan badan.
- c) Hidangan utama yang disajikan dengan tulang seperti T-Bone Steak atau Lamb Chop, tidak disarankan menggunakan tangan dan tetap harus menggunakan pisau dan garpu.

- d) Hidangan yang tidak dikehendaki atau tidak suka tidak boleh ditolak dan tidak dipaksa untuk menyantapnya.
- e) Dalam jamuan makan resmi kenegaraan, tidak boleh meminta sedap-sedapan yang lain seperti Tabasco, chilli sauce, atau mustard, karena dapat mengganggu kelancaran pelayanan petugas. Di atas meja makan hanya disediakan merica dan garam halus.
- f) Jika terdapat sisa makan, kumpulkan di bagian tengah piring dengan bantuan pisau dan garpu sepelan mungkin.
- g) Jika bermaksud menolak minuman tambahan yang disajikan oleh petugas, letakkan jari telunjuk di bibir cangkir atau gelas saat petugas akan mengisinya.

Penyajian *main course* biasanya diiringi dengan *wine* atau anggur. Suyono (2001) berpendapat bahwa pada dasarnya ada empat kelompok anggur yaitu:

- a) *table wine* atau anggur yang dihidangkan beserta makanan seperti *red-wine* atau anggur merah, *white wine* atau anggur putih dan *rose wine* atau anggur merah jambu.
- b) *Fortified wine* di mana termasuk *port*, *sherry* dan *brandy*.
- c) *Sparkling wine* atau *champagne*.
- d) *Aromated wine* atau anggur berbau wangi seperti *vermouth*, *cognac*.

Pada makanan yang berat pasangannya adalah anggur yang berat, pada makanan yang enteng pasangannya adalah anggur yang enteng, dan pada makanan yang berbumbu pasangannya anggur yang kuat. Untuk makanan yang

manis pasangannya adalah anggur yang manis. Anggur merah biasanya dihidangkan dengan daging yang merah seperti daging sapi atau babi. Sedangkan anggur putih dihidangkan pada daging putih, seperti ayam dan ikan (Suyono, 2001: 64).

Selanjutnya, dijelaskan oleh Suyono (2001) cara memegang gelas anggur yaitu gelas anggur dipegang pada tangkainya atau batangnya tepat di bawah pangkal tangkai, atau jika tangkainya panjang ditengah-tengahnya. Kadang tangan diletakkan pada gelas yang berisi anggur, namun hal ini dilakukan untuk menghangatkan isi minuman anggur bila dirasa bahwa dihidangkannya terlalu dingin.

5) *Dessert*

Hidangan penutup disebut juga sebagai *sweet* atau *final course*. Hidangan ini disebut *sweet* karena kebanyakan hidangan penutup ini mempunyai rasa manis; dan disebut *final course* karena hidangan ini merupakan hidangan yang paling akhir disajikan (Marsum, 2005: 171).

Alat makan yang digunakan untuk menyantap hidangan penutup bermacam-macam menyesuaikan jenis hidangannya. Disebutkan oleh Marsum (2005) alat-alat yang biasa dipergunakan untuk menyantap hidangan penutup adalah:

- a) *Dessert spoon*, untuk menyantap hidangan yang berjenis krim (*cream*). Cara memegangnya adalah seperti memegang pensil di saat menulis. Bila telah selesai menyantap hidangannya, *dessert spoon ini* diletakkan di piring alas

atau piring penyaji, sejajar dengan tepi meja makan; atau dapat juga diletakkan di piring alas/penyaji. Posisi *dessert spoon* ini adalah telentang.

- b) *Ice cream spoon* atau *tea spoon*, untuk menyantap hidangan *choux paste*, *ice cream* dan *coupes*. Cara memegang dan meletakkannya adalah sama dengan cara meletakkan *dessert spoon*.
- c) *Tea spoon*, untuk menyantap hidangan *fruits*, seperti *fruit salad*.
- d) *Fruit knife/fork*, untuk menyantap buah-buahan yang masih utuh.
- e) *Dessert knife/fork* atau *dessert fork* saja, untuk menyantap makanan berjenis *cake* dan *cheese*. Jika yang digunakan hanya *dessert fork* maka *dessert fork* tersebut dipegang dengan tangan kanan.
- 6) *coffe/tea*

Kopi atau teh merupakan minuman penutup dalam jamuan makan. Biasanya pelayan akan menawarkan kepada tamu untuk memilih kopi atau teh. Pada umumnya kopi atau teh disajikan tanpa gula maupun creamer sehingga tamu harus mengambil sendiri pemanis dan perasa tersebut. Gula dan creamer disediakan di meja makan bagian tengah. Tamu mengambil sendiri agar dapat menyesuaikan ukuran yang diinginkannya karena setiap tamu memiliki tingkat kesukaan yang berbeda-beda. Marsum (2005) memaparkan beberapa hal yang harus diperhatikan terkait etiket dalam meminum kopi atau teh, antara lain sebagai berikut:

- a) Bubuhkan gula secukupnya saja pada minuman.
- b) Aduk kopi atau teh panas dengan pelan, jangan menimbulkan suara.
- c) Saat minum angkat cangkir tanpa alasnya dan tinggalkan alasnya di meja,

- d) Jangan minum terlalu keras hingga menimbulkan suara.
- e) Bila minuman terlalu panas, tunggu hingga minuman turun panasnya dan tidak disarankan untuk meniup hidangan di hadapan para tamu.

B. Penelitian Relevan

1. Muti'atul Mawaddah (2016) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Etiket Makan di dalam Keluarga”. Jenis penelitian *Research and Development* model 4D. Sampel penelitian adalah masyarakat umum yang terdiri dari 75 responden yang mengunjungi blog secara online. Objek penelitian adalah komik digital etiket makan. Cara penelitian dengan cara mengunggah komik digital ke internet dan masyarakat mengisi pertanyaan dari peneliti. Jenis instrumen yang digunakan pada penelitian angket tertutup ditujukan untuk ahli media dan ahli materi, sedangkan angket terbuka ditujukan kepada responden yang diambil secara online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik berkategori sangat layak dari ahli materi dan ahli media serta mendapat respon positif dari responden.
2. Nisda Yunia (2017) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Berbasis Nilai Karakter Pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Untuk Kelas VIII di MTs”. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* dengan menggunakan model 4D. Sampel penelitian ini adalah kelas VIII A dengan melibatkan 30 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Berdasarkan hasil penelitian kualitas media pembelajaran yang telah

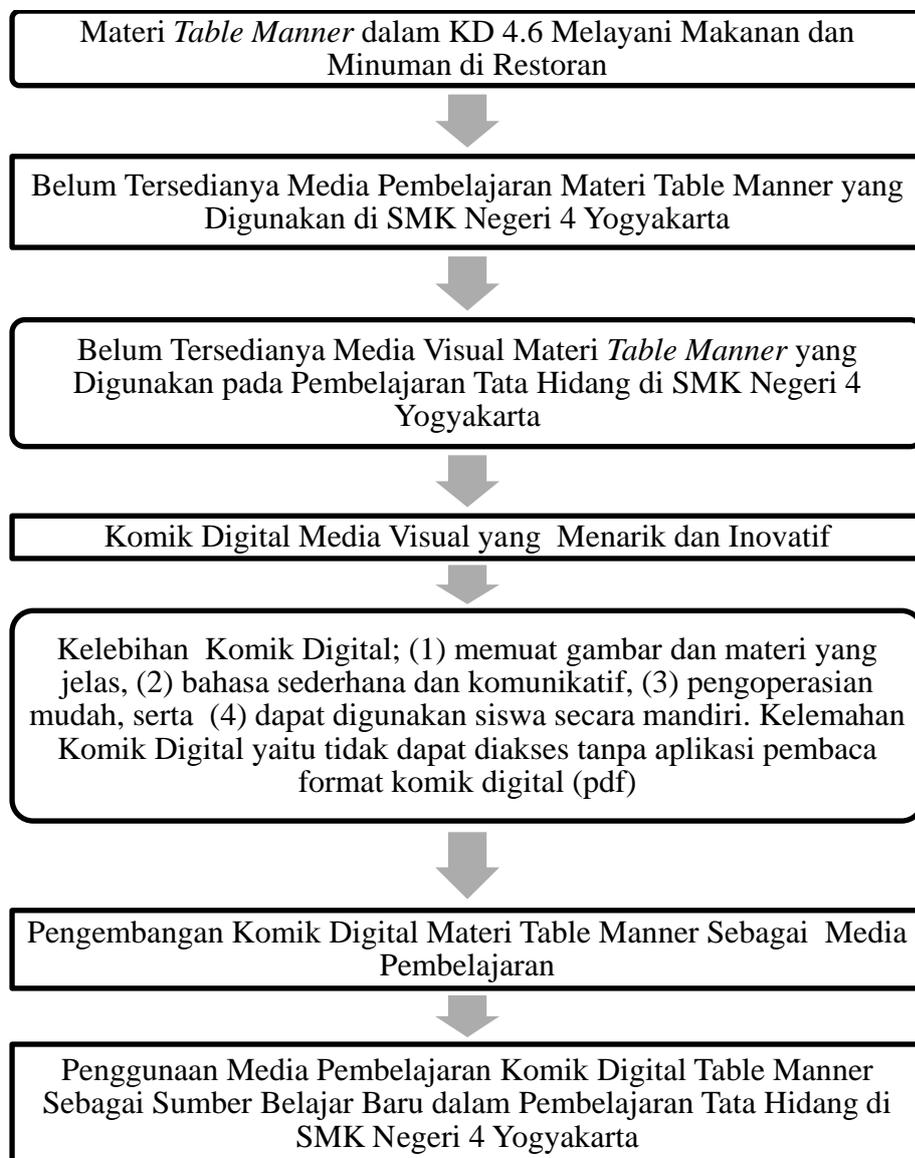
dikembangkan dikategorikan layak oleh ahli media, ahli materi, dan dikategorikan sangat layak oleh ahli bahasa dan guru.

3. Rasid Abdullah (2017) dalam penelitian yang berjudul “Pembuatan Media Komik pada Pembelajaran Ilmu Gizi Materi Zat Gizi Sumber Zat Tenaga di Kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta”. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* dengan model 4D. Data diambil dari angket yang dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yaitu komik dikategorikan sangat layak dari ahli media, ahli materi, dan siswa.

C. Kerangka Berpikir

Pada pelajaran Tata Hidang di SMK terdapat kompetensi melayani makan dan minum di restoran. Saat proses pembelajaran materi tersebut diajarkan materi mengenai *Table Manner*. *Table Manner* yang diajarkan adalah *Table Manner* pada jamuan makan resmi. *Table Manner* merupakan materi penting yang harus dipahami oleh peserta didik agar pembelajaran praktek materi melayani makan dan minum di restoran dapat terlaksana dengan lancar. Hasil observasi di kelas XI Patiseri 1 SMK Negeri 4 Yogyakarta pada saat pembelajaran Tata Hidang materi *Table Manner* disampaikan oleh guru secara kurang menyeluruh dan hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Padahal di dalam proses belajar mengajar salah satu komponen yang penting adalah penggunaan media pembelajaran. Usia siswa SMK merupakan usia remaja yang membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Guru juga membutuhkan media pembelajaran yang tepat agar dapat efektif dan efisien.

Table Manner adalah materi yang membutuhkan visualisasi agar lebih jelas. Komik digital adalah media visual berisi susunan gambar berurutan dalam bentuk digital. Komik digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran materi *Table Manner* karena dapat memvisualisasikan materi tersebut. Sehingga dilakukan pengembangan komik digital *Table Manner* sebagai media pembelajaran Tata Hidang di SMK N 4 Yogyakarta dengan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 1. Skema Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

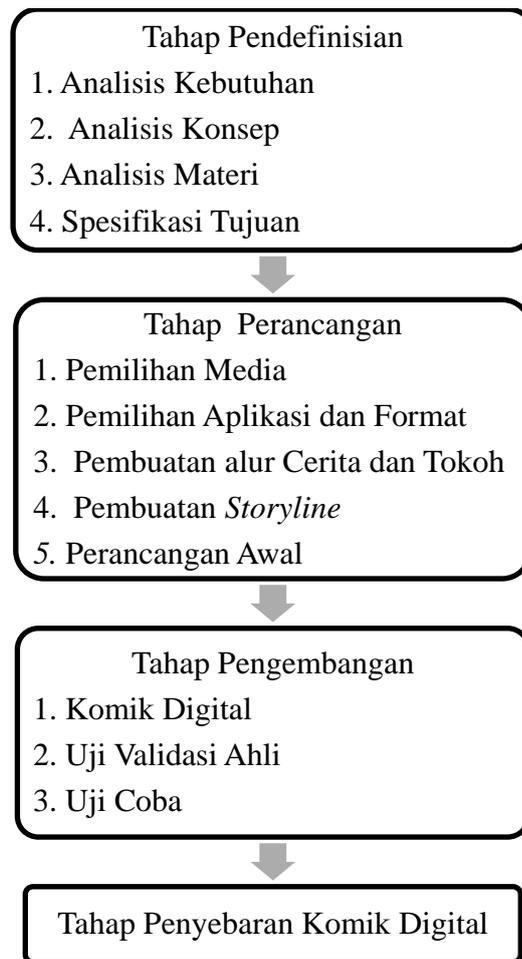
A. Model Pengembangan

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*. Endang Mulyatiningsih (2011) menjelaskan bahwa *define* atau pendefinisian dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan, tahap *design* atau perancangan sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk, tahap *development* atau pengembangan Thiagarajan membagi dalam dua tahap yaitu *expert appraisal* (teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk) dan *developmental appraisal* (kegiatan uji coba rancangan produk) serta tahap *disseminate* atau penyebarluasan dalam skala besar.

B. Prosedur Pengembangan

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



Gambar 2. Skema Tahap Pengembangan Komik Digital

Keterangan:

1. *Define* (pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Tahap pendefinisian dilakukan dengan analisis kebutuhan, analisis konsep, analisis materi dan spesifikasi tujuan. Berikut ini penjelasan pada tahap pendefinisian:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dalam hal ini dilakukan berdasarkan kenyataan di lapangan atau dalam hal ini pembelajaran *Table Manner* dalam pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 4 Yogyakarta. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui masalah dan kondisi yang terjadi sehingga dapat mengerti kebutuhan dari pembelajaran tersebut. Analisis kebutuhan dilakukan dengan analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis pembelajaran.

b. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk menetapkan konsep yang sudah dibuat dan perencanaan gagasan atau ide awal dalam mengembangkan komik digital *Table Manner* pada jamuan makan formal.

c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan pencarian materi yang terkait dengan *Table Manner* dari berbagai literatur agar dapat diterapkan pada rancangan produk media pembelajaran komik digital *Table Manner* pada jamuan makan formal.

d. Spesifikasi Tujuan

Spesifikasi tujuan dilakukan dengan menetapkan tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan komik digital *Table Manner* pada jamuan makan formal agar dapat digunakan sebagaimana mestinya dan sesuai dengan tujuan tersebut.

2. *Design* (Perancangan)

Dalam tahap perancangan, produk awal (*prototype*) atau rancangan produk sudah dibuat. Perancangan produk ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu

pemilihan media, pemilihan aplikasi dan format, pembuatan alur cerita dan tokoh, pembuatan *storyline* serta perancangan awal.

a. Pemilihan media

Pemilihan media dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan. Hal ini disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Pemilihan media juga dilakukan berdasarkan tujuan agar materi *Table Manner* pada jamuan makan formal dapat tersampaikan dengan baik.

b. Pemilihan aplikasi dan format

Pemilihan aplikasi bertujuan untuk menentukan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan produk. Aplikasi yang dipilih dalam pembuatan komik digital adalah Medibang Paint dengan pertimbangan kemudahan pengoperasian untuk memudahkan pembuatan komik dan memiliki hasil yang baik. Pemilihan format dilakukan dengan memilih format dari beberapa format yang telah dikaji. Komik digital *Table Manner* pada jamuan makan formal ini dibuat dengan format berupa *software* dalam bentuk jpg.

c. Pembuatan alur cerita dan tokoh

Pada tahap ini dilakukan penyusunan alur cerita, pembuatan tokoh dan penentuan watak tokoh dalam komik digital *Table Manner* pada jamuan makan formal.

d. Pembuatan *storyline*

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.

e. Perancangan awal

Perancangan awal merupakan hasil awal desain komik digital yang telah dibuat sebelum dilakukan validasi.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan produk awal yang telah dibuat diserahkan kepada validator ahli yaitu validator ahli media dan validator ahli materi untuk dilakukan penilaian dan revisi. Setelah mendapatkan revisi dilakukan perbaikan hingga mendapatkan persetujuan dari validator. Uji coba dilakukan kepada pengguna untuk mengetahui kelayakan dari aspek pengguna setelah mendapatkan persetujuan validator.

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tahap penyebarluasan merupakan tahap penggunaan produk dalam skala yang lebih luas.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk pada penelitian pengembangan ini adalah melalui uji kelayakan komik digital. Uji kelayakan dilakukan dengan meminta penilaian kepada ahli materi dan ahli media. Selain dilakukan penilaian dari para ahli, dilakukan uji coba terbatas kepada siswa dan uji kelayakan skala besar.

2. Subjek Coba

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.

3. Teknik dan Instrumen Penelitian Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan beberapa cara yaitu observasi, wawancara dan angket.

1) Observasi

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara melihat langsung proses pembelajaran *Table Manner* pada pelajaran Tata Hidang di kelas XI Patiseri 1. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui masalah dan kondisi yang terjadi pada pembelajaran.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru pengampu mata pelajaran Tata Hidang dan peserta didik yang mengikuti mata pelajaran tersebut untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan dan diharapkan.

3) Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan angket tertutup untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan komik digital *table manner* yang diberikan kepada para ahli media, ahli materi, dan pengguna.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berupa lembar validasi untuk dosen ahli materi dan dosen ahli media. Lembar angket uji kelayakan juga diberikan kepada pengguna media komik digital ini. Lembar ini digunakan untuk penilaian terhadap kualitas media pembelajaran komik digital.

1) Kisi-Kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen berupa angket untuk ahli media, ahli materi dan pengguna adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1	Tampilan Visual	Kejelasan sampul	3
		Kejelasan gambar	2
		Keseimbangan gambar, ruang, dan tulisan	3
2	Penyajian	Kejelasan alur cerita	3
		Ilustrasi penyampaian	3
3	Pengoperasian	Kemudahan dalam pengoperasian	4
		Kesesuaian dengan perkembangan teknologi	3
4	Manfaat	Pemberian motivasi belajar	2
		Kemudahan pemahaman materi	2

Tabel 2. Kisi-Kisi Untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1	Materi	Kebenaran materi	3
		Penyusunan materi sistematis	2
2	Bahasa	Kesesuaian bahasa	2
		Penggunaan istilah	2
3	Penyajian	Alur cerita	3
		Ilustrasi penyampaian	3
4	Manfaat	Pemberian motivasi belajar	2
		Kemudahan pemahaman materi	3

Tabel 3. Kisi-Kisi Untuk Pengguna

No	Aspek Penilaian	Jumlah
1	Aspek Kemenarikan Komik	8
2	Aspek Kemudahan Pemahaman	5
3	Aspek Pengoperasian	3
4	Aspek Manfaat	3

2) Hasil Validasi Instrumen

Validasi Instrumen berupa angket dilaksanakan dengan meminta penilaian kepada dosen ahli media dan dosen ahli materi terhadap instrumen tersebut.

a) Validasi Instrumen Angket Ahli Media

Instrumen angket penilaian oleh ahli media terhadap komik digital divalidasi oleh dosen ahli media yaitu Ibu Wika Rinawati, M. Pd. Pada pelaksanaan validasi ini diberikan saran-saran dari ahli hingga mendapatkan instrumen yang sesuai. Setelah mendapatkan beberapa saran dan revisi dari ahli, instrumen penilaian ahli media dinyatakan Layak Digunakan untuk Penelitian. Adapun beberapa saran yang diberikan terhadap angket penilaian ahli media adalah sebagai berikut:

- (1) Perbaiki skala penilaian dari 4 skala penilaian dengan keterangan Tidak Layak, Cukup Layak, Layak, dan Sangat Layak menjadi 4 skala penilaian dengan keterangan Tidak Layak, Kurang Layak, Layak, dan Sangat Layak.
- (2) Perbaiki kata dalam instrumen dengan revisi kata yang kurang efektif.
- (3) Perbaiki kolom instrumen dengan revisi penyesuaian indikator dalam aspek penilaian.

b) Validasi Instrumen Angket Ahli Materi

Instrumen angket penilaian oleh ahli materi terhadap komik digital divalidasi oleh dosen ahli materi yaitu Ibu Prihastuti Ekawatiningsih, M. Pd. Pada pelaksanaan validasi ini diberikan saran-saran dari ahli hingga mendapatkan instrumen yang sesuai. Setelah mendapatkan beberapa saran dan revisi dari ahli, instrumen penilaian ahli materi dinyatakan Layak Digunakan untuk Penelitian.

Adapun beberapa saran yang diberikan terhadap angket penilaian ahli materi adalah sebagai berikut:

- (1) Penyesuaian materi dengan Kompetensi yang diajarkan.
 - (2) Peninjauan ulang aspek penilaian oleh ahli materi. Terdapat perubahan aspek penilaian oleh ahli materi dari 4 aspek yaitu aspek materi, aspek bahasa, aspek penyajian, dan aspek manfaat menjadi 3 aspek yaitu aspek materi, aspek bahasa, dan aspek manfaat.
 - (3) Perbaiki kata dalam instrumen dengan revisi kata yang kurang sesuai.
- c) Validasi Instrumen Penilaian Pengguna

Instrumen angket penilaian oleh pengguna atau siswa terhadap komik digital divalidasi oleh dosen ahli yaitu Ibu Wika Rinawati, M. Pd. Pada pelaksanaan validasi ini diberikan saran-saran dari ahli hingga mendapatkan instrumen yang sesuai. Setelah mendapatkan beberapa saran dan revisi dari ahli, instrumen penilaian pengguna atau siswa dinyatakan Layak Digunakan untuk Penelitian. Adapun beberapa saran yang diberikan terhadap angket penilaian pengguna atau siswa adalah perbaikan kata dalam instrumen yang kurang efektif dan penyesuaian indikator dengan aspek penilaian.

4. Teknik Analisis Data

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 meliputi 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):

Tabel 4. Konversi Nilai Kualitatif Menjadi Nilai Kuantitatif

Nilai Kualitatif	Angka
Sangat Layak	4
Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penentuan kelayakan komik digital ini dilakukan dengan beberapa langkah berikut ini:

- a. Penghitungan seluruh data yang diperoleh ahli materi, ahli media, dan pengguna. Penghitungan dilakukan dari setiap aspek penilaian menurut kisi-kisi instrumen penelitian.
- b. Penghitungan skor rata-rata dari setiap aspek penilaian dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah penilai

- c. Pengubahan skor rata-rata menjadi nilai berkategori

Setelah mendapatkan nilai skor rata-rata pada setiap aspek, maka nilai kuantitatif diubah menjadi kategori nilai yang diinterpretasikan ke dalam nilai

berkategori. Adapun pengubahan skor dengan skala empat menggunakan acuan yang diadaptasi dari Djemari Mardapi (2008) berikut ini:

Tabel 5. Acuan Konversi Skor Penilaian

No	Rumus Skor Penilaian	Nilai	Kategori
1	$x \geq \bar{x} + 1.SB_x$	A	Sangat Layak
2	$\bar{x} + 1.SB_x > x \geq \bar{x}$	B	Layak
3	$\bar{x} > x \geq -1.SB_x$	C	Kurang Layak
4	$x < \bar{x} - 1.SB_x$	D	Tidak Layak

Keterangan :

- \bar{x} : Rerata skor keseluruhan siswa
 $\frac{1}{2}$ (skor maksimal + skor minimal)
 SB_x : Simpangan baku skor keseluruhan
 $\frac{1}{6}$ (skor maksimal - skor minimal)
 x : skor penilaian

Berdasarkan tabel 5 diatas maka dapat dibuat konversi penilaian skala empat berikut ini:

Tabel 6. Konversi Skor Penilaian

No	Rumus Rentang Skor	Rentang Skor		Nilai	Kategori
1	$x \geq \bar{x} + 1.SB_x$	$x \geq 3,00$	3,00 – 4,00	A	Sangat Layak
2	$\bar{x} + 1.SB_x > x \geq \bar{x}$	$3,00 > x \geq 2,50$	2,50 – 2,99	B	Layak
3	$\bar{x} > x \geq -1.SB_x$	$2,50 > x \geq 2,00$	2,00 – 2,49	C	Kurang Layak
4	$x < \bar{x} - 1.SB_x$	$x < 2,00$	1,00 – 1,99	D	Tidak Layak

Keterangan:

- \bar{x} : $\frac{1}{2}$ (skor maksimal + skor minimal)
 $\frac{1}{2}$ (4,00 + 1,00) = 2,50
 SB_x : $\frac{1}{6}$ (skor maksimal - skor minimal)
 $\frac{1}{6}$ (4,00 - 1,00) = 0,5

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Prosedur pembuatan media pembelajaran komik digital *table manner* ini menggunakan pengembangan model 4D dengan langkah *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Disseminate* (penyebaran). Penjabaran langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pendefinisian bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Kegiatan-kegiatan pada tahap ini yaitu analisis kebutuhan, analisis konsep, analisis materi dan spesifikasi tujuan.

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mencari data di lapangan untuk mengetahui kebutuhan secara nyata 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.

1) Analisis Kebutuhan Guru

Analisis Kebutuhan guru bertujuan untuk mengetahui mengenai media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru agar dapat membantu kegiatan belajar mengajar. Untuk mengetahui kebutuhan dan harapan guru mengenai media pembelajaran tersebut maka dilakukan wawancara. Wawancara dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran tata hidang SMK N 4 Yogyakarta, yaitu Ibu Iswarini Indrianingrum, S.Pd. Data yang diperoleh dari wawancara ini adalah pembelajaran tata hidang kompetensi dasar pelayanan makanan dan minuman diajarkan materi *table manner* dengan metode ceramah. Dalam hal media pembelajaran dan buku teks untuk materi *table manners* belum tersedia, sehingga hanya dijelaskan secara lisan saat praktek berlangsung dengan waktu yang terbatas. Guru juga menuturkan bahwa video yang terdapat di internet memiliki versi yang berbeda-beda sehingga sering membuat siswa bingung. Harapannya terdapat media pembelajaran menarik yang memuat materi *table manner* sesuai SOP seperti yang diajarkan di sekolah karena akan membantu proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

2) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan peserta didik bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik agar dapat memahami materi pelajaran dengan baik. Untuk mengetahui kebutuhan peserta didik tersebut maka dilaksanakan wawancara dengan beberapa perwakilan peserta didik. Wawancara dilakukan terhadap 3 perwakilan kelas XI Patiseri 1. 3 orang peserta didik

tersebut yaitu Nabila Fathiya, Annisa, dan Nafiza. Wawancara tersebut mendapatkan hasil 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.

3) Analisis Pembelajaran

Analisis pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kondisi siswa dan pembelajaran yang berlangsung sehingga dapat memahami media pembelajaran yang dibutuhkan. Hal ini juga dimaksudkan untuk mengetahui kendala-kendala yang terjadi sehingga dapat diperoleh solusi untuk mengatasinya. Analisis pembelajaran dilakukan dengan melakukan observasi. Observasi dilakukan di kelas XI Patiseri 1 pada tanggal 8 Februari 2018.

(a) Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan membagi 2 kelompok siswa yaitu 1 kelompok menjadi petugas *service* atau pramusaji dan 1 kelompok menjadi tamu, siswa belum mendapat pembelajaran *table manner* di hotel namun pembelajaran tata hidang tetap dilaksanakan sesuai rencana pembelajaran sehingga siswa belum mengerti aturan *table manner* yang membuat pembelajaran di kelas kurang efisien karena banyak siswa yang bertanya mengenai *table manner* kepada siswa yang bertugas menjadi pramusaji dan juga bertanya kepada guru, kemudian siswa yang bertugas menjadi pramusaji juga terlihat bingung untuk menjawab karena belum memahami materi *table manner*. Untuk metode mengajar, guru mengajarkan langsung *table manner* dengan metode ceramah saat

praktek berlangsung, guru mengajarkan *table manner* tanpa menggunakan media pembelajaran dan siswa belajar tanpa menggunakan sumber belajar seperti buku teks, buku panduan dan lain-lain.

(b) Identifikasi Kesalahan *Table Manner* Siswa

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.

b. Analisis konsep

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. Selain menentukan konsep pengembangan, pada tahap ini dilakukan penentuan pedoman yang akan digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan komik digital *table manner* pada jamuan makan formal sehingga materi yang dituangkan dalam komik digital dapat memenuhi SOP *table manner* pada jamuan makan formal.

c. Analisis materi

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.

d. Spesifikasi tujuan

Spesifikasi tujuan dilakukan dengan menetapkan tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan komik digital *table manner* pada jamuan makan formal. Tujuan dalam pengembangan komik digital *table manner* pada jamuan makan formal ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran materi *table manner* berbentuk komik digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran tata hidang sehingga peserta didik dapat belajar materi tersebut secara mandiri dan membantu berlangsungnya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan produk media pembelajaran yang akan dihasilkan. Perancangan produk ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu

pemilihan media, pemilihan aplikasi dan format, pembuatan alur cerita dan tokoh, pembuatan *storyline* serta perancangan awal.

a. Pemilihan media

Pemilihan media disesuaikan dengan analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan dan tujuan yang ingin dicapai. 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 relative murah karena tidak memerlukan biaya cetak serta dapat dioperasikan dimana saja menggunakan *gadget*.

b. Pemilihan aplikasi dan format

Pemilihan aplikasi bertujuan untuk menentukan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan produk. 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. Format ini dipilih karena sudah familiar dengan pengguna dan mudah dioperasikan.

c. Pembuatan alur cerita dan tokoh

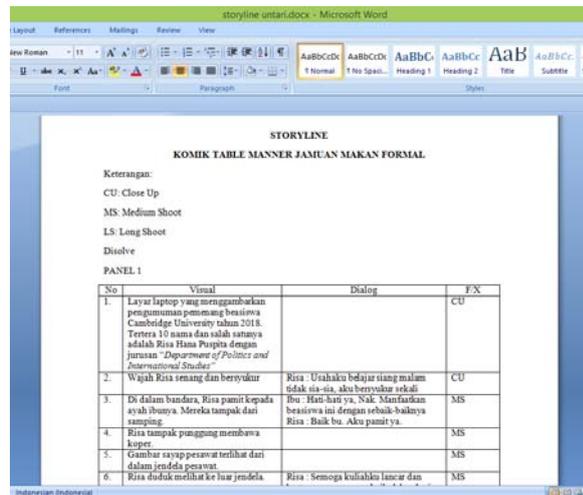
Pada tahap ini dilakukan perumusan konsep cerita dan alur cerita yang akan disajikan dalam komik digital. Konsep cerita yang disajikan disesuaikan dengan

kemampuan berpikir dan usia pengguna yakni peserta didik agar materi dapat tersampaikan dengan baik.

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. Alur cerita yang disajikan dalam komik digital ini yaitu tokoh utama yang mendapatkan beasiswa kuliah di *London University*, Inggris tanpa sengaja bertemu dengan teman SMPnya. Kemudian mereka berdua melakukan reuni dengan makan malam bersama di restoran formal mengharuskan menggunakan etiket makan formal atau *table manner*. Konflik pada cerita ini adalah tokoh utama tidak memahami mengenai aturan *table manner* sehingga banyak terjadi kesalahan dalam etiket makan yang dilakukannya. Namun tokoh kedua mengajari tokoh utama mengenai *table manner* pada jamuan makan tersebut dengan sabar. Materi *table manner* dalam komik digital disampaikan melalui penjelasan-penjelasan dan praktek dari tokoh kedua kepada tokoh utama. Terdapat 3 tokoh dalam komik digital ini yaitu Risa sebagai tokoh utama, Kei sebagai tokoh kedua, dan pelayan restoran sebagai tokoh ketiga.

d. Pembuatan *storyline*

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. Berikut ini proses pembuatan *storyline* komik digital *table manner* pada jamuan makan formal:



Gambar 3. Pembuatan *Storyline* Komik Digital

e. Perancangan awal

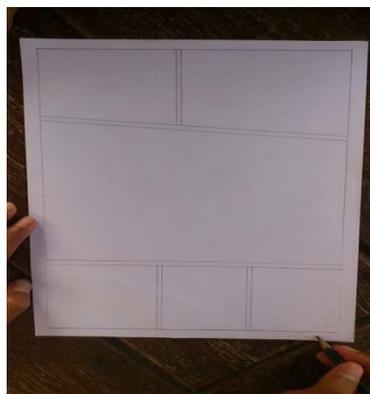
Perancangan awal merupakan pembuatan desain komik sebelum dilakukan revisi dan validasi dari ahli. Pada tahap pembuatan komik ini dibantu oleh ilustrator yang yaitu Muhammad Yusa Dwi Putranto dari tanggal 1 April hingga 4 Mei 2018. Tahap ini dilakukan dengan beberapa langkah yaitu *sketching*, *scanning*, *coloring*, dan *typesetting*. Penjabaran langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

1) *Sketching*

Proses *sketching* dilakukan dengan pembuatan gambar awal secara manual pada kertas HVS A4. Penyelesaian proses ini dilakukan dengan 4 langkah yaitu pembuatan panel komik, pembuatan sketsa awal, penyempurnaan gambar, dan penebalan garis.

a) Pembuatan panel komik

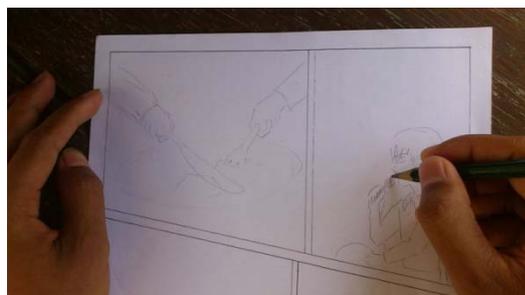
Langkah awal ini dilakukan dengan pembuatan garis tepi pada kertas HVS dengan tebal 1 cm, lalu dilanjutkan dengan pembuatan panel yang disesuaikan dengan *storyline* yang telah dibuat. Ukuran besar dan kecilnya panel dipertimbangkan sesuai dengan tingkat kepentingan adegan dalam cerita.



Gambar 4. Pembuatan Panel Komik

b) Pembuatan sketsa awal

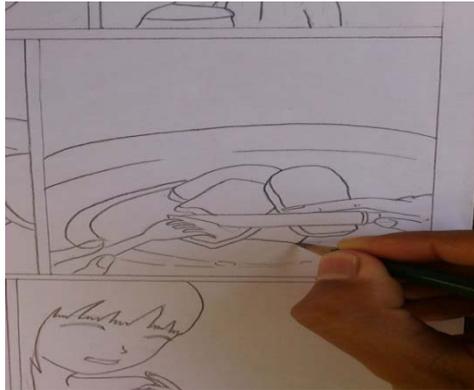
Pembuatan sketsa awal dilakukan dengan penggambaran sketsa pada panel komik yang telah dibuat sebelumnya. Pembuatan sketsa disesuaikan dengan adegan dan sudut pandang yang telah dibuat dalam *storyline*. Pembuatan gambar sketsa menggunakan pensil 2B.



Gambar 5. Pembuatan Sketsa Awal

c) Penyempurnaan gambar

Penyempurnaan gambar dilakukan dengan penggambaran secara jelas sketsa awal yang telah dibuat. Penyempurnaan gambar menggunakan pensil 2B.



Gambar 6. Penyempurnaan Gambar Komik

d) Penebalan garis

Penebalan garis merupakan langkah yang dilakukan dengan menebalkan garis panel komik dan gambar sketsa. Penebalan garis menggunakan *drawing pen* berukuran 0,1 mm. Langkah ini bertujuan untuk memperjelas garis sehingga memudahkan proses *scanning*. Pada proses ini sudah terlihat gambar utuh dalam komik sebelum dilakukan *scanning* dan pewarnaan.



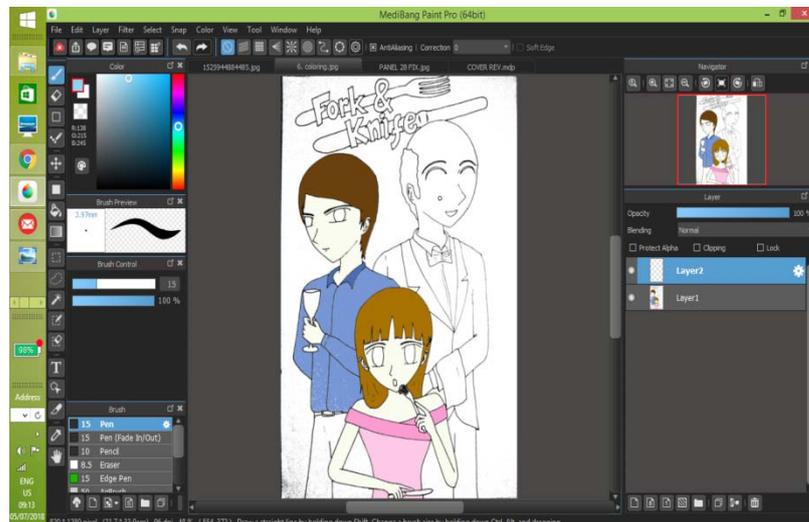
Gambar 7. Penebalan Garis Gambar

2) Scanning

Proses *scanning* merupakan perubahan halaman kertas komik menjadi *file image*. *Scanning* dilakukan dengan aplikasi *camscanner*. Setelah proses mendapatkan *file image* kemudian dilakukan perubahan gambar menjadi *B&W* atau hitam putih. Proses ini bertujuan untuk memperjelas garis dan proses *coloring* atau pewarnaan.

3) Coloring

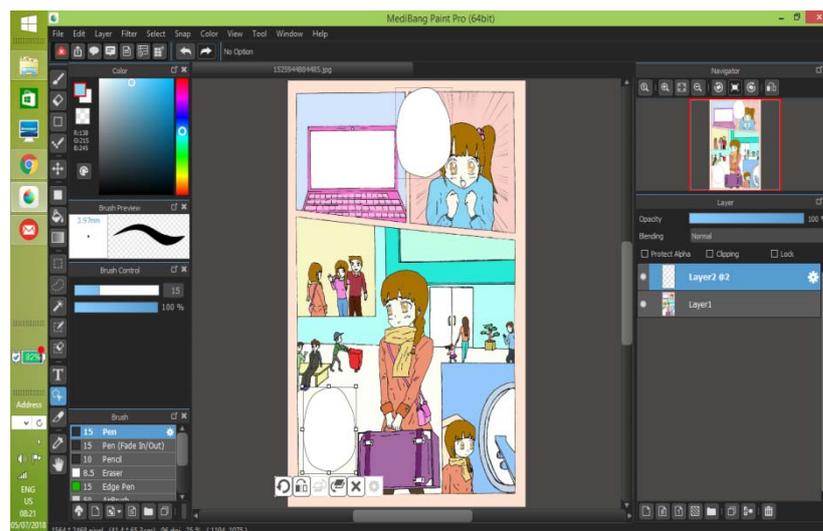
Proses *coloring* merupakan proses pewarnaan gambar yang sudah diubah menjadi *file image*. Pewarnaan menggunakan aplikasi *Medibang Paint Pro 15.0*. Proses ini terdiri dari pewarnaan *background*, pewarnaan latar dan pewarnaan tokoh.



Gambar 8. Proses *Coloring* Komik

4) *Typesetting*

Tahap *typesetting* merupakan pemberian balon percakapan dan teks pada komik digital. Balon percakapan yang digunakan terdiri dari 3 macam yaitu balon percakapan standar untuk percakapan biasa, balon percakapan untuk berbicara dalam hati, dan balon percakapan untuk ekspresi. Pemberian teks terdiri dari teks deskripsi latar dan teks percakapan. Font yang digunakan untuk teks percakapan adalah *Noto Sans Japanese* yang terdapat dalam aplikasi. Ukuran font berkisar antara 20-25 pt menyesuaikan balon percakapan dan ekspresi saat berdialog.



Gambar 9. Proses Pemberian Balon Percakapan

3. *Development*

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. Pada konteks pengembangan media pembelajaran yang

disesuaikan dengan kebutuhan langkah pengembangan yang dilakukan validasi oleh 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*

Pada tahap ini dilakukan penyebarluasan komik digital melalui media blog dengan alamat blog *komikdigitalcom.wordpress.com* dengan format pdf.

B. Hasil Uji Coba Produk (Uji Kelayakan Produk)

Uji coba produk dilakukan kepada pengguna dalam uji coba terbatas pengguna dan uji kelayakan skala besar pengguna. Sebelum dilakukan uji coba produk kepada pengguna, dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Berikut ini penilaian ahli materi dan ahli media, uji terbatas pengguna dan uji kelayakan skala besar pada pengguna mengenai kelayakan komik digital *table manner*:

1. Penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli

Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan komik digital dari berbagai aspek menurut para ahli. Validasi ahli ini dilakukan dari tanggal 7 Mei 2018 hingga 31 Mei 2018. Penilaian dan saran dari ahli digunakan sebagai acuan untuk revisi komik digital yang telah dibuat. Penilaian kelayakan dilakukan oleh 2 orang ahli materi dan 1 orang ahli media yang memiliki latar belakang pendidikan yang sesuai.

a. Penilaian ahli materi

Penilaian oleh ahli materi bertujuan untuk menilai kebenaran dan kesesuaian materi yang dituangkan dalam komik digital. Penilaian dilakukan oleh 2 orang validator ahli materi yaitu Ibu Prihastuti Ekawatiningsih, M. Pd. (dosen program studi pendidikan teknik boga UNY) sebagai ahli materi I dan Ibu Iswarini Indrianingrum, S. Pd. (guru pengampu mata pelajaran tata hidang SMK N 4 Yogyakarta) sebagai ahli materi II. Penilaian dilakukan melalui pengisian angket yang memiliki nilai skor 1 hingga 4 dengan nilai kualitatif tidak layak hingga sangat layak. Aspek yang dinilai oleh validator meliputi 3 aspek yaitu aspek materi, aspek bahasa, dan aspek manfaat. Berikut ini rekapitulasi hasil penilaian kelayakan komik digital oleh ahli materi:

Tabel 7. Rekapitulasi Validasi 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 bahwa diperoleh rerata 3,51. Berdasarkan konversi skor penilaian yang ditunjukkan pada tabel 6 mengenai pengubahan data kuantitatif (skor penilaian) menjadi data kualitatif (kategori nilai) bahwa rata-rata (\bar{X}) yang

diperoleh tersebut (3,51) berada pada rentang $X \geq 3$, sehingga memperoleh nilai A dengan interpretasi kategori Sangat Layak.

b. Penilaian ahli media

Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk menilai kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh 1 orang validator ahli media yaitu Ibu Wika Rinawati, M. Pd. (dosen program studi pendidikan teknik boga UNY). Penilaian dilakukan melalui pengisian angket yang memiliki nilai skor 1 hingga 4 dengan nilai kualitatif tidak layak hingga sangat layak. Aspek yang dinilai oleh validator meliputi 4 aspek yaitu aspek visual, aspek penyajian, aspek pengoperasian, dan aspek manfaat. Berikut ini rekapitulasi hasil penilaian kelayakan komik digital oleh ahli media:

Tabel 8. Rekapitulasi Validasi 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 bahwa diperoleh rerata 3,82. Berdasarkan konversi skor penilaian yang ditunjukkan pada tabel 6 mengenai pengubahan data kuantitatif (skor penilaian) menjadi data kualitatif (kategori nilai) bahwa rata-rata (\bar{X}) yang

diperoleh tersebut (3,82) berada pada rentang $X \geq 3$, sehingga memperoleh nilai A dengan interpretasi kategori Sangat Layak.

2. Uji Coba Terbatas Pengguna

Uji coba terbatas dilakukan dengan meminta penilaian kepada sasaran pengguna dengan jumlah skala kecil. Uji coba terbatas skala kecil komik digital dilaksanakan pada tanggal 4 Juni 2018 . Penyebaran komik digital menggunakan aplikasi *Whatsapp* karena mudah digunakan, cepat dan sudah sangat familiar dengan siswa. Uji coba terbatas dilakukan kepada 15 siswa kelas XI Patiseri 1 SMK Negeri 4 Yogyakarta. Pada tahap ini siswa diminta untuk menggunakan komik digital *table manner* kemudian diminta untuk mengisi angket yang berskala 1 sampai 4. Aspek yang dinilai oleh siswa yaitu aspek kemenarikan komik, aspek kemudahan pemahaman, aspek pengoperasian, dan aspek manfaat. Rekapitulasi hasil penilaian yang diperoleh pada uji terbatas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Terbatas Pengguna

Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori Interval	Kategori
Kemenarikan	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	
Kategori Keseluruhan	Sangat Layak			

Rekapitulasi hasil penilaian uji terbatas kelayakan komik digital dari pengguna diatas menunjukkan bahwa diperoleh rerata 3,63. Berdasarkan konversi skor penilaian yang ditunjukkan pada tabel 6 mengenai pengubahan data kuantitatif (skor penilaian) menjadi data kualitatif (kategori nilai) bahwa rata-rata (X) yang diperoleh tersebut (3,63) berada pada rentang $3,00 < X < 4,00$ sehingga memperoleh nilai A dengan interpretasi kategori Sangat Layak.

3. Penilaian Uji Kelayakan Skala Besar Pengguna

Pada tahap ini dilakukan uji kelayakan komik digital kepada pengguna dalam skala jumlah yang besar namun masih sebatas lingkungan SMK Negeri 4 Yogyakarta. Penyebaran komik digital menggunakan aplikasi *Whatsapp* karena mudah digunakan, cepat dan sudah sangat familiar dengan siswa. Penilaian komik digital pada tahap ini dilakukan dengan penilaian dari 32 siswa kelas XI Patiseri yaitu 1 kelas XI Patiseri 2 yang berjumlah 27 siswa dan 5 siswa kelas XI Patiseri

1. Rekapitulasi hasil penilaian penyebaran komik digital pada pengguna atau siswa dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Penilaian Skala Besar Pengguna

Aspek	Jumlah	Rerata	Kategori Interval	Kategori
Aspek Kemenarikan 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 bahwa diperoleh rerata 3,47. Berdasarkan konversi skor penilaian yang ditunjukkan pada tabel 5 mengenai perubahan data kuantitatif (skor penilaian) menjadi data kualitatif (kategori nilai) bahwa rata-rata (X) yang diperoleh tersebut (3,47) berada pada rentang $3,00 < X < 3,75$ memperoleh nilai A dengan interpretasi kategori Sangat Layak.

C. Revisi Produk

1. Revisi ahli materi

Revisi berdasarkan saran ahli materi meliputi perbaikan posisi tangan, penambahan panel, dan perbaikan posisi alat makan.

a. Perbaikan posisi tangan

Revisi dilakukan dengan memperbaiki posisi tangan dengan mengubah gambar yaitu gambar tangan pelayan diubah dari melayani menggunakan tangan kiri menjadi melayani menggunakan tangan kanan.



Gambar 10. Revisi Komik Digital Panel 7

b. Penambahan panel

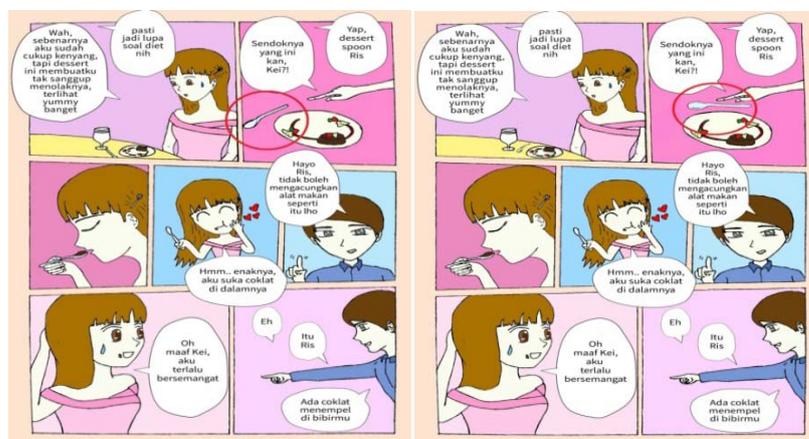
Penambahan panel berisi ilustrasi *clear up wine glass, clear up salt & pepper shaker, clear up B & B plate, crumbing down*, dan memindahkan *dessert spoon* ke posisi siap digunakan. Revisi dilakukan dengan penambahan ilustrasi-ilustrasi tersebut dan menghasilkan 1 halaman yaitu panel 22.



Gambar 11. Proses Penambahan Panel 22

c. Perbaiki posisi alat makan

Revisi dilakukan pada panel 23 yaitu dengan mengubah posisi *dessert spoon* dari di atas *dessert plate* menjadi di samping *dessert plate*.



Gambar 12. Revisi Komik Digital Panel 23

2. Revisi ahli media

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.

a. Penambahan keterangan pada sampul komik digital

Revisi dilakukan dengan penambahan keterangan pada sampul komik digital berupa penambahan logo UNY, keterangan materi komik, nama ilustrator, dan nama pengarang cerita komik digital.

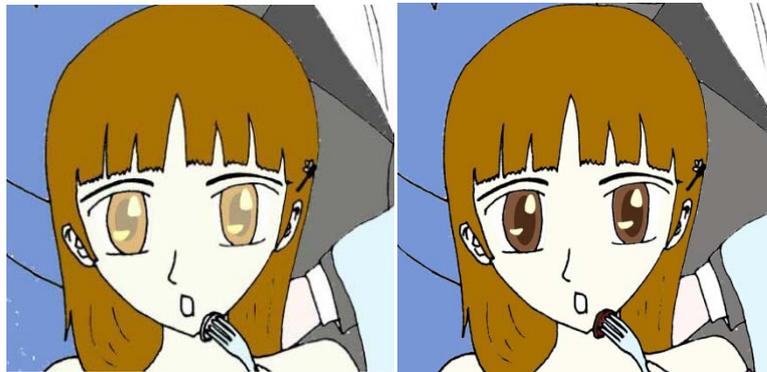


Gambar 13. Revisi Sampul Komik Digital

b. Penggantian warna mata pada tokoh

Saran dari ahli media pada tampilan visual tokoh utama adalah penggantian warna mata karena warna terlalu cerah sehingga terlihat kurang jelas dan tajam. Revisi dilakukan dengan mengganti warna mata tokoh utama dari warna coklat

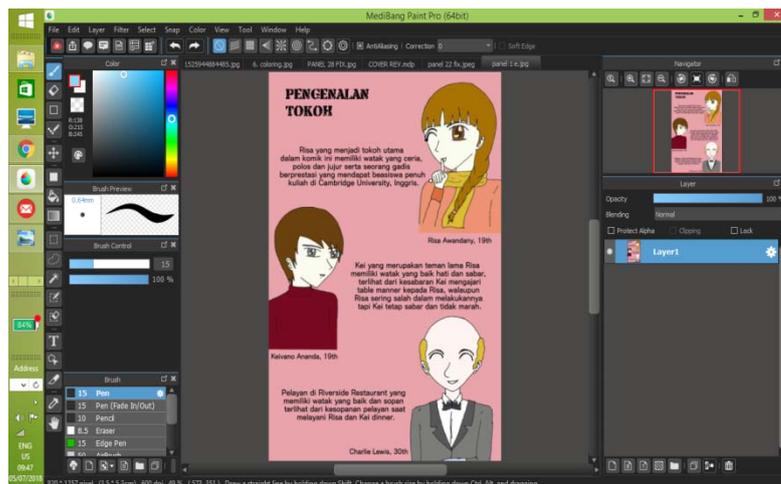
cerah menjadi coklat tua agar terlihat lebih jelas dan tajam sesuai saran ahli media.



Gambar 14. Revisi Warna Mata Tokoh Komik Digital

c. Penambahan halaman pengenalan tokoh

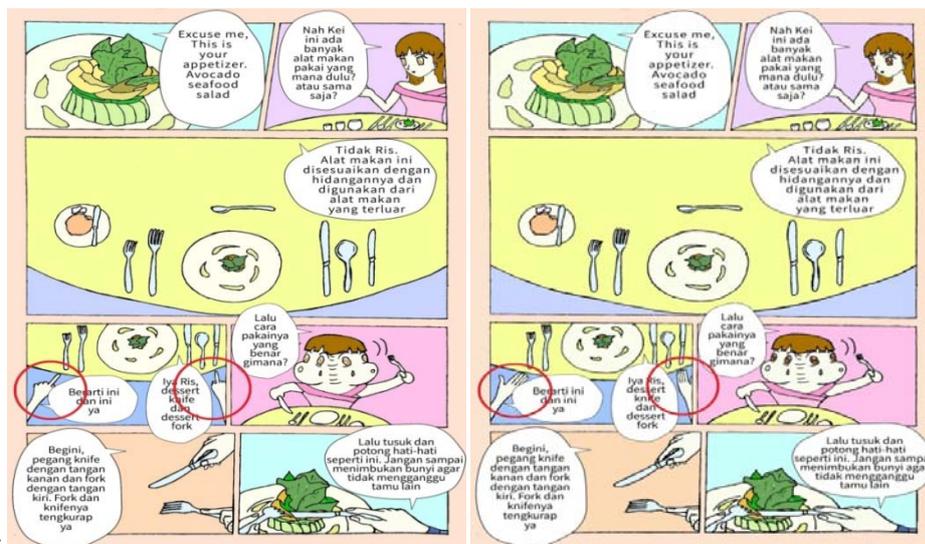
Penambahan halaman pengenalan tokoh dilakukan dengan menggambar tokoh utama, tokoh kedua, dan tokoh ketiga disertai dengan keterangan nama, watak dan usia.



Gambar 15. Penambahan Halaman Pengenalan Tokoh

d. Perbaikan posisi tangan

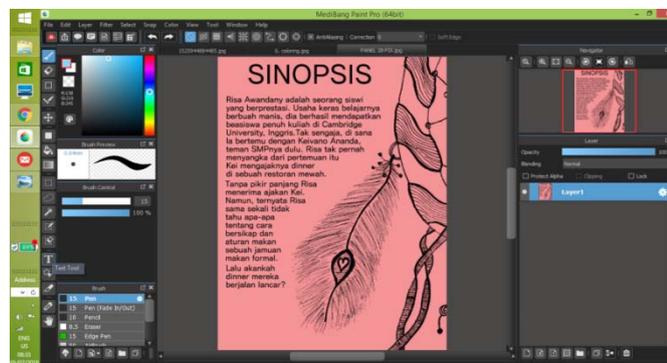
Perbaikan posisi tangan dilakukan pada panel 15 yaitu dengan mengubah posisi tangan dari menunjuk menjadi melentangkan telapak tangan, hal ini dilakukan untuk menghindari salah pemahaman mengenai posisi tangan tersebut.



Gambar 16. Revisi Komik Digital Panel 15

e. Penambahan halaman sinopsis

Halaman sinopsis ditambahkan dengan membuat ringkasan cerita yang dimuat pada komik digital.



Gambar 17. Proses Penambahan Halaman Sinopsis

D. 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* dengan menggambar manual pada kertas HVS A4, proses penyempurnaan gambar dari sketsa awal, proses *scanning* dengan pengubahan gambar pada kertas menjadi *file image* menggunakan *cam scanner*, proses *coloring* dengan pemberian warna menggunakan aplikasi *Medibang Paint Pro* versi 15.0 dan proses *typesetting* dengan pemberian balon percakapan dan teks menggunakan aplikasi yang sama.
2. Komik digital *table manner* yang dikembangkan mendapatkan hasil akhir penilaian dari ahli yaitu:
 - a. Kelayakan komik dari ahli materi mendapatkan perolehan nilai dari masing-masing aspek dengan rincian aspek materi mendapatkan nilai tertinggi yaitu sebesar 3,55 dari nilai maksimal 4,00. Aspek bahasa dan aspek manfaat mendapatkan nilai yang sama yaitu sebesar 3,50 dari nilai maksimal 4,00. Berdasarkan konversi nilai pada tabel 6, ketiga aspek penilaian ahli materi tersebut berada pada rentang nilai ≥ 3 yang berarti mendapatkan nilai A dengan kategori Sangat Layak. Pada rata-rata keseluruhan rerata nilai dari

ketiga aspek penilaian komik digital mendapatkan nilai 3,51 yang berarti berada pada rentang yang sama dan mendapatkan kategori Sangat Layak. Menurut hasil penilaian tersebut, maka komik digital *table manner* pada jamuan makan formal dari segi ahli materi layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran tata hidang di SMK Negeri 4 Yogyakarta.

- b. Kelayakan komik dari ahli media mendapatkan perolehan nilai dari setiap aspek dengan rincian yaitu aspek pengoperasian mendapatkan nilai tertinggi yaitu sebesar 4,00 dari nilai maksimal 4,00. Aspek visual mendapatkan nilai sebesar 3,87 dari nilai maksimal 4,00. Aspek manfaat mendapatkan nilai 3,75 dari nilai maksimal 4,00. Kemudian aspek penyajian mendapatkan nilai sebesar 3,66 dari nilai maksimal 4,00. Berdasarkan konversi nilai pada tabel 6, ketiga aspek penilaian ahli materi tersebut berada pada rentang nilai $X \geq 3$ yang berarti mendapatkan nilai A dengan kategori Sangat Layak. Pada rata-rata keseluruhan rerata nilai dari ketiga aspek penilaian komik digital mendapatkan nilai 3,82 yang berarti berada pada rentang yang sama dan mendapatkan kategori Sangat Layak. Menurut hasil penilaian tersebut, maka komik digital *table manner* pada jamuan makan formal dari segi kelayakan media layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran tata hidang di SMK Negeri 4 Yogyakarta.
3. Produk yang telah divalidasi dan direvisi oleh ahli selanjutnya diujicobakan ke siswa kelas XI Patiseri 1 SMK Negeri 4 Yogyakarta. Hasil yang diperoleh dari masing-masing aspek penilaian pengguna yaitu nilai tertinggi pada aspek manfaat yaitu sebesar 3,79 dari skor maksimal 4,00 dengan kategori Sangat

Layak. Aspek kemudahan pemahaman memperoleh nilai sebesar 3.62 dari skor maksimal 4,00 dengan kategori Sangat Layak. Aspek pengoperasian mendapatkan nilai sebesar 3,57 dari skor maksimal 4,00 dengan kategori Sangat Layak. Kemudian aspek kemenarikan komik mendapatkan nilai sebesar 3,54 dari skor maksimal 4,00 dengan kategori Sangat Layak. Rerata keseluruhan dari 4 aspek tersebut yaitu sebesar 3,63. Berdasarkan konversi nilai pada tabel 6 rerata nilai tersebut berada pada rentang $X \geq 3$ yang berarti masuk dalam nilai A dengan kategori Sangat Layak. Penilaian uji coba terbatas tersebut menunjukkan bahwa komik digital *table manner* layak digunakan untuk tahap selanjutnya yaitu pada tahap penyebaran skala yang lebih besar.

4. Pada uji kelayakan skala besar pengguna kepada 32 siswa kelas XI Patiseri yang terdiri dari 1 kelas siswa XI Patiseri 1 berjumlah 27 orang dan 5 siswa kelas XI Patiseri 2 memperoleh hasil yaitu aspek manfaat mendapatkan nilai tertinggi yaitu 3,59 dari skor maksimal 4,00 dengan kategori Sangat Layak, aspek pengoperasian memperoleh nilai 3,51 dari skor maksimal 4,00 dengan kategori Sangat Layak, aspek kemudahan pemahaman materi mendapatkan nilai 3,43 dari skor maksimal 4,00 dengan kategori Sangat Layak dan aspek kemenarikan komik memperoleh nilai 3,38 dari skor maksimal 4,00 dengan kategori Sangat Layak. Dari perolehan nilai masing-masing aspek tersebut diperoleh rerata keseluruhan sebesar 3,47. Berdasarkan konversi nilai pada tabel 6 berarti nilai tersebut berada pada rentang nilai $X \geq 3$ dan mendapatkan nilai A dengan kategori keseluruhan Sangat Layak. Dengan demikian,

mengacu pada penilaian siswa tersebut komik digital *table manner* pada jamuan makan formal dapat diterima siswa dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tata hidang di SMK Negeri 4 Yogyakarta.

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.

E. Keterbatasan Penelitian

1. Minimnya sumber bacaan mengenai materi *table manner* pada jamuan makan formal.
2. Pembuatan gambar pada komik masih dilakukan dengan penggambaran manual sehingga kesulitan apabila revisi gambar secara penuh.
3. Media pembelajaran komik digital hanya menyampaikan satu materi saja yaitu *table manner*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* yang menggunakan prosedur pembuatan yang diadaptasi dari model 4D Thiagarajan (1974) dengan 4 tahap pembuatan. Tahap tersebut yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Dissemination* (Penyebaran). 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. Menurut hasil penilaian tersebut, maka komik digital *table manner* pada jamuan makan formal dari segi kelayakan media layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran tata hidang di SMK Negeri 4 Yogyakarta.
3. Kelayakan komik digital dari ahli materi mendapatkan perolehan nilai rata-rata sebesar 3,55 dengan kategori Sangat Layak. Menurut hasil penilaian

tersebut, maka komik digital *table manner* pada jamuan makan formal dari segi ahli materi layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran tata hidang di SMK Negeri 4 Yogyakarta.

4. Kelayakan komik digital dari aspek pengguna ditunjukkan dari hasil uji pengguna terbatas dan skala besar. Hasil yang diperoleh dari uji pengguna terbatas yaitu rerata keseluruhan sebesar 3,63 dengan kategori Sangat Layak. Pada uji kelayakan skala besar pengguna diperoleh rerata keseluruhan sebesar 3,47 dengan kategori Sangat Layak. Dengan demikian, mengacu pada penilaian siswa tersebut komik digital *table manner* pada jamuan makan formal dapat diterima siswa dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tata hidang di SMK Negeri 4 Yogyakarta.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasannya, maka saran yang dapat diberikan adalah:

1. Penelitian ini hanya sampai pada tahap uji kelayakan, sebaiknya di masa mendatang terdapat uji efektivitas komik digital ini.
2. Pengembangan media komik digital dapat dilanjutkan dengan materi lain karena mendapatkan nilai positif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Rasid. 2017. *Pembuatan Media Komik pada Pembelajaran Ilmu Gizi Materi Zat Gizi Sumber Zat Tenaga di Kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta*. Yogyakarta: UNY
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks
- Hamalik, Oemar. 1980. *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni
- Hamidah, Siti dkk. 2013. *Resep dan Menu*. Yogyakarta: Deepublish
- Hasbiana, Nurul. 2015. *Pengembangan Media Komik French Service Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas X Jurusan Jasa Boga SMK N 1 Kalasan*. Yogyakarta. UNY
- 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
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran..* Yogyakarta: Diva Press
- Kustandi, Cecep dkk. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Maharsi, Indria. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku
- Mawaddah, Muti'atul. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Etiket Makan Di Dalam Keluarga*. Yogyakarta: UNY
- Marsum. 2005. *Banquet Table Manners dan Napkin Folding*. Yogyakarta: Andi Offset
- Mardapi, Djemari. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

- Riswandi, Budi. 2013. *Peningkatan Kualitas Siswa Terampil IPTEK dengan Edukasi Komputer Bagi Siswa SD di Dusun Wonolelo*. Yogyakarta: UII
- Sudatha, Wawan dkk. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran..* Yogyakarta: Media Akademi
- Sukmadinata. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sukoco dkk. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 22, 2.*
- Suyono. 2001. *Etiket Jamuan Makan dan Komunikasi*. Jakarta: Grasindo
- Tirtahardja, Umar dkk. 2005. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Yunia, Nisda. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Berbasis Nilai Karakter pada Materi Pokok Sistem Pencernaan untuk Kelas VIII di MTs*. Lampung: IAIN Raden Intan Lampung

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR
PAKET KEAHLIAN JASA BOGA
MATA PELAJARAN TATA HIDANG

KELAS XI

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengembangan berbagai keterampilan pelayanan makan dan minum sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif, dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia	2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran melayani makan dan minum 2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari profesional 2.3. Menunjukkan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi sikap kerja
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan factual, konseptual, dan procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah	3.1. Mendeskripsikan rancangan menu (menu planning) 3.2. Memilih peralatan makan dan minum ; alat hidang serta lenan 3.3. Membedakan lipatan serbet 3.4. Menganalisis penataan meja (<i>table set up</i>) dan meja Persediaan (<i>side board</i>) 3.5. Menjelaskan jenis ,karakteristik , dan persyaratan petugas pelayanan makan dan minum 3.6. Menentukan pelayanan makan dan minum di restoran
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung	4.1. Menilai rancangan menu (menu planning) berdasarkan prinsip-prinsip penyusunan menu 4.2. Menyiapkan peralatan makan dan minum; alat serta lenan berdasarkan menu 4.3. Membuat lipatan serbet 4.4. Menata Meja (<i>table set up</i>) dan meja persediaan (<i>side board</i>) 4.5. Menyusun persyaratan kebutuhan petugas pelayanan 4.6. Melayani makan dan minum di restoran

SILABUS

Satuan Pendidikan : SMK N 4 YGYAKARTA

Paket Keahlian : JASA BOGA

Mata Pelajaran : TATA HIDANG

Kelas /Semester : XI / 1 dan 2

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif, dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dan mata kognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah

KI 4 : Mengolah, menyaji, menalar, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengembangan berbagai keterampilan pelayanan makan dan minum sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.	Peralatan Makan dan minum ;alat hidang serta lenan	3.1.1 Mendeskripsikan peralatan makan dan minum serta lenan	Mengamati : <ul style="list-style-type: none"> Mengamati Video/gambar/ benda sebenarnya atau membaca buku yang berkaitan dengan Peralatan Makan dan minum ;alat hidang serta lenan dari berbagai bentuk/model Menanya : <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan terkait dengan pengertian, ukuran,jenis fungsi spesifikasi ,dan pencucian /polishing dan pemeliharaan 	Observasi <ul style="list-style-type: none"> Lembar pengamatan sikap saat berdiskusi, pengamatan dan presentasi Ceklist pengamatan ke kemampuan content dari materi pelajaran 	3 minggu	video/gambar/buku <ul style="list-style-type: none"> Bahan praktek Praktik merencanakan persiapan peralatan penataan Meja (Polishing peralatan makan dan minum ; alat hidang serta lenan)
2.1 Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran melayani makan dan minum 2.2 Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong)		3.1.2. Menguraikan Ukuran peralatan makan, minum dan lenan 3.1.3. Menguraikan Fungsi peralatan makan, minum dan lenan 4.1.1 Melakukan Cara pencucian/				

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari professional</p> <p>2.3 Menunjukkan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggung jawab dalam implementasi sikap kerja</p>		<p><i>polishing peralatan makan, minum dan lenan</i></p> <p>4.1.2. Melakukan Cara pemeliharaan dan penyimpanan peralatan makan, minum dan lenan</p>	<p>serta penyimpanan /inventaris Peralatan Makan dan minum ;alat hidang serta lenan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan Data • Melakukan pengamatan serta menilai secara berkelompok tentang tugas dan pencucian /polishing dan pemeliharaan serta penyimpanan /inventaris Peralatan Makan dan minum ;alat hidang serta lenan antar kelompok. • Mendiskusikan hasil pengamatan dengan literatur dari berbagai sumber buku tentang . ukuran,jenis fungsi spesifikasi ,dan pencucian /polishing dan pemeliharaan serta penyimpanan /inventaris Peralatan Makan dan minum ;alat hidang serta lenan • Praktik merencanakan persiapan peralatan penataan Meja (Polishing peralatan makan dan minum ; alat hidang serta lenan) • Membuat rencana persiapan 	<p>saat diskusi dan presentasi</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengumpulkan gambar Peralatan Makan dan minum ;alat hidang serta lenan • Laporan tertulis kelompok <p>Tes</p> <p>Tes tertulis tentang</p> <p>Jurnal</p> <p>Catatan hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran</p> <p>Tes Unjuk Kerja/Kinerja</p> <p>Observasi saat Praktik merencanakan persiapan peralatan penataan Meja (Polishing peralatan makan dan minum ; alat hidang serta lenan)</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Alat praktek Praktik merencanakan persiapan peralatan penataan Meja (Polishing peralatan makan dan minum ; alat hidang serta lenan) Praktik merencanakan persiapan peralatan penataan Meja (Polishing peralatan makan dan minum ; alat hidang serta lenan) • Referensi / bahan ajar terkait • e-dukasi.net
<p>3.2 Mendeskripsikan peralatan makan dan minum ; alat hidang serta lenan</p>						
<p>4.2 Merencanakan persiapan peralatan penataan Meja (Polishing peralatan makan dan minum ; alat hidang serta lenan</p>						

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			peralatan untuk penataan Mengasosiasi : <ul style="list-style-type: none"> Mengolah data hasil diskusi kelompok dan hasil tugas serta menyimpulkan. Mengkomunikasikan : <ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan hasil diskusi dan hasil tugas . ukuran,jenis fungsi spesifikasi ,dan pencucian /polishing dan pemeliharaan serta penyimpanan /inventaris Peralatan Makan dan minum ;alat hidang serta lenan terkait dengan pertanyaan yang diajukan Membuat laporan hasil kerja kelompok 			
1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengembangan berbagai keterampilan pelayanan makan dan minum sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya. 2.1 Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran Pelayanan Makan dan Minum . 2.2 Menunjukkan perilaku ilmiah	Rancangan Menu(Menu Planning).	3.2.1 Mendeskripsikan Pengertian Menu 3.2.2. Menguraikan Struktur menu 3.2.3 Mengklasifikasikan Jenis Menu 3.2.4 Menklasifikasikan Ciri-ciri menu 3.2.5 Menguraikan Syarat-syarat menyusun menu. 4.2.1 Melakukan Cara	Mengamati : <ul style="list-style-type: none"> Mengamati Video/gambar/ benda sebenarnya atau membaca buku yang berkaitan dengan Rancangan Menu (Menu Planning) dari berbagai daerah Menanya : <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan terkait dengan pengertian, struktur ,jenis Menu ,ciri, syarat-syarat menyusun menu. 	Observasi <ul style="list-style-type: none"> Lembar pengamatan sikap saat berdiskusi, pengamatan dan presentasi Ceklist pengamatan ke kemampuan content dari 	2 minggu	<ul style="list-style-type: none"> video/gambar /buku Referensi / bahan ajar terkait e-dukasi.net

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
(jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari sikap professional 2.3 Menunjukkan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi sikap kerja		<i>menyusun menu sesuai dengan waktu makan</i>	<p>Mengumpulkan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan pengamatan serta menilai secara berkelompok tentang tugas menyusun menu sesuai dengan syarat syarat menyusun menu antar kelompok. <p>Mendiskusikan hasil pengamatan dengan literatur dari berbagai sumber buku tentang syarat-syarat menyusun menu .</p> <p>Mengasosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengolah data hasil diskusi kelompok dan hasil tugas serta menyimpulkan. <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan hasil diskusi dan hasil tugas menyusun menu terkait dengan pertanyaan yang diajukan Membuat laporan hasil kerja kelompok 	<p>materi pelajaran saat diskusi dan presentasi</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Tugas mengumpulkan gambar Susunan Menu Laporan tertulis kelompok <p>Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis tentang Menyusun Menu (Menu Planning) <p>Jurnal</p> <p>Catatan hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran</p>		
3.1. Mendeskripsikan rancangan menu (menu planning)						
4.1. Menilai rancangan menu (menu planning)						
1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengembangan berbagai keterampilan pelayanan makan dan minum sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.	Lipatan Serbet Makan (Folding Napkin)	<p>3.3.1. Mendeskripsikan Pengertian napkin</p> <p>3.3.2. Menguraikan Ukuran napkin</p> <p>3.3.3. Menguraikan Fungsi napkin</p> <p>3.3.4. Mengkalsifikasikan Syarat-syarat</p>	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati Video/gambar/ benda sebenarnya atau membaca buku yang berkaitan dengan Melipat serbet Makan (Folding Napkin) dari berbagai 	<p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Lembar pengamatan sikap saat berdiskusi, pengamatan dan 	3 minggu	<ul style="list-style-type: none"> video/gambar /buku Bahan praktek Melipat serbet Makan (Folding Napkin)

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>2.1 Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran melayani makan dan minum</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari professional</p> <p>2.3 Menunjukan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggung jawab dalam implementasi sikap kerja</p>		<p><i>napkin</i></p> <p>4.3.1. Melakukan <i>Prosedur melipat serbet/ folding napkin</i></p>	<p>bentuk/model</p> <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan terkait dengan pengertian, ukuran, fungsi, syarat-syarat dan prosedur melipat serbet/folding napkin <p>Mengumpulkan Data.</p> <p>Mendiskusikan hasil pengamatan dengan literatur dari berbagai sumber buku tentang syarat-syarat dan prosedur Melipat Serbet/Folding Napkin.</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat lipatan serbet Melakukan pengamatan serta membedakan secara berkelompok tentang tugas membuat lipatan Serbet/Folding Napkin antar kelompok <p>Mengasosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengolah data hasil diskusi kelompok dan hasil tugas serta menyimpulkan. <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan hasil diskusi dan hasil tugas 	<p>presentasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Ceklist pengamatan ke kemampuan content dari materi pelajaran saat diskusi dan presentasi <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Tugas mengumpulkan gambar lipatan Serbet/Folding Napkin Laporan tertulis kelompok <p>Tes</p> <p>Tes tertulis tentang Melipatan Serbet/Folding Napkin</p> <p>Jurnal</p> <p>Catatan hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran</p> <p>Tes Unjuk Kerja/Kinerja</p> <p>Observasi saat</p>		<ul style="list-style-type: none"> Alat praktek Melipat serbet Makan (Folding Napkin) Referensi / bahan ajar terkait e-dukasi.net
3.3 Membedakann lipatan serbet (Folding Napkin) (3.4)						
4.3. Membuat lipatan serbet(Folding Napkin) (4.4)						

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>melipat serbet menu terkait dengan pertanyaan yang diajukan</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan hasil kerja kelompok 	Melipat Serbet/Folding Napkin		
<p>1.1.Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengembangan berbagai keterampilan Pelayanan Makan dan Minum, sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.</p> <p>2.1 Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran Pelayanan Makan dan Minum</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari sikap professional</p> <p>Menunjukkan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi sikap kerja</p> <p>3.4.Menganalisis penataan meja (<i>table set up</i>) dan meja Persediaan (<i>side board</i>)</p>	Menata Meja (Table set Up)	<p>3.4.1.Mendeskripsikan Pengertian penataan meja (<i>table set up dan meja persediaan</i>)</p> <p>3.4.2.Menguraikan Macam-macam penataan meja (<i>table set up dan meja persediaan</i>)</p> <p>3.4.3. Menguraikan Fungsi penataan meja (<i>table set up dan meja persediaan</i>)</p> <p>4.4.1. Melakukan Prosedur penataan meja (<i>table set up dan meja persediaan</i>)</p>	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati Video/gambar/ benda sebenarnya atau membaca buku yang berkaitan dengan Menata Meja(Table set Up) <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan terkait dengan pengertian, jenis ,fungsi syarat-syarat dan prosedur Menata Meja (Table Set Up) dan Menata Meja Persediaan (Side Board) <p>Mengumpulkan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> Diskusi kelompok untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber yang terkait dengan pertanyaan guna mencari jawaban Melakukan praktik Menata Meja (Table Set Up) dan Menata Meja Persediaan (Side Board) 	<p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Lembar pengamatan sikap saat berdiskusi, pengamatan dan presentasi Ceklist pengamatan ke kemampuan content dari materi pelajaran saat diskusi dan presentasi <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Tugas mengumpulkan gambar Menata Meja (Table Set Up) dan Menata Meja Persediaan (Side Board) Laporan tertulis 	3 minggu	<ul style="list-style-type: none"> video/gambar /buku Bahan praktek Menata Meja (Table Set Up) dan Menata Meja Persediaan (Side Board) Alat praktek bahan Menata Meja (Table Set Up) dan Menata Meja Persediaan (Side Board) Referensi / bahan ajar terkait e-dukasi.net

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
(3.6)			yang ditentukan	kelompok		
4.4 Menata Meja (table set up) dan meja persediaan (side board) (4.6)			<ul style="list-style-type: none"> Menganalisis dalam kelompok tentang hasil praktik <p>Mengasosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengolah data hasil diskusi kelompok dan hasil praktik Menata Meja (Table Set Up) dan Menata Meja Persediaan (Side Board) serta menyimpulkan. <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan hasil diskusi dan hasil praktik Menata Meja (Table Set Up) dan Menata Meja Persediaan (Side Board) terkait dengan pertanyaan yang diajukan Membuat laporan hasil kerja kelompok 	<p>Tes</p> <p>Tes tertulis</p> <p>Menata Meja (Table Set Up) dan Menata Meja Persediaan (Side Board)</p> <p>Jurnal</p> <p>Catatan hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran</p> <p>Tes Unjuk Kerja/Kinerja</p> <p>Observasi saat menata meja</p>		
1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengembangan berbagai keterampilan pelayanan makan dan minum sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.	<ul style="list-style-type: none"> Petugas Pelayanan makanan Penyusunan petugas pelayanan makanan 	<p>3.5.1. Mendeskripsikan Pengertian petugas pelayanan (pramusaji)</p> <p>3.5.2Menguraikan . Karakteristik petugas pelayanan (Pramusaji)</p>	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati Video/gambar/ benda sebenarnya atau membaca buku yang berkaitan dengan dengan petugas pelayanan di Restoran. <p>Menanya :</p>	<p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Lembar pengamatan sikap saat berdiskusi, pengamatan dan presentasi Ceklist 	2 minggu	<ul style="list-style-type: none"> video/gambar /buku Bahan praktek Melayani Pesanan Makan dan Minum di Restoran Melayani
2.1 Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu						

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>dalam pembelajaran melayani makan dan minum</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari professional</p> <p>2.3 Menunjukan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggung jawab dalam implementasi sikap kerja</p>		<p>3.5.3. <i>Menguraikan Syarat- syarat petugas pelayanan (Pramusaji)</i></p> <p>4.5.1<i>Melakukan. Prosedur pelayanan di restoran</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan terkait jenis ,karakteristik , dan persyaratan petugas pelayanan makan dan minum di restoran dan prosedur pelayanan di restoran. <p>Mengumpulkan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> Diskusi kelompok untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber yang terkait dengan jenis ,karakteristik , dan persyaratan petugas pelayanan makan dan minum dan prosedur pelayanan di restoran. Menyusun persyaratan kebutuhan petugas pelayanan berdasarkan lembar kasus <p>Mengasosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengolah data hasil diskusi kelompok dan hasil kerja kelompok serta menyimpulkan. <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan hasil diskusi dan hasil kerja kelompok 	<p>pengamatan ke kemampuan content dari materi pelajaran saat diskusi dan presentasi</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Tugas mengumpulkan gambar Melayani Pesanan Makan dan Minum di Restoran Laporan tertulis kelompok <p>Tes</p> <p>Tes tertulis tentang produk Melayani Pesanan Makan dan Minum di Restoran</p> <p>Jurnal</p> <p>Catatan hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran</p>		<p>Pesanan Makan dan Minum di Restoran</p> <ul style="list-style-type: none"> Referensi / bahan ajar terkait e-dukasi.net lembar kasus
<p>3.5. Menjelaskan jenis ,karakteristik , dan persyaratan petugas pelayanan makan dan minum</p>						
<p>4.5. Menyusun persyaratan kebutuhan petugas pelayanan</p>						

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan hasil kerja kelompok 			
<p>1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengembangan berbagai keterampilan pelayanan makan dan minum sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.</p> <p>2.1 Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran melayani makan dan minum</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari profesional</p> <p>2.3 Menunjukkan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggung jawab dalam implementasi sikap kerja</p> <p>3.6 Menentukan pelayanan makan dan minum di restoran</p> <p>4.6 Melayani Makan dan Minum Di Restoran.</p>	Melayani pesanan makan dan minum di Restoran	<p>3.6.1. <i>Mendeskripsikan Tahapan melayani makan dan minum</i></p> <p>3.6.2. <i>Mengklasifikasikan jenis pelayanan</i></p> <p>3.6.3. <i>Menguraikan fungsi pelayanan</i></p> <p>3.6.4 <i>Menguraikan aturan table manner</i></p> <p>4.6.1 <i>Mengambil pesanan tamu di Restoran</i></p> <p>4.6.2. <i>Melakukan Prosedur pelayanan di Restoran</i></p> <p>4.6.3. <i>Melakukan praktek table manner</i></p>	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati Video/gambar/ benda sebenarnya atau membaca buku yang berkaitan dengan pelayanan di Restoran. <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan terkait pengertian, fungsi, jenis ,karakteristik, dan prosedur pelayanan makan minum di restoran; seberapa besar peran pelayanan makan minum dalam industry makanan <p>Mengumpulkan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> Diskusi kelompok untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber yang terkait pelayanan makan dan minum di restoran. Melakukan praktik dan Melayani makan dan minum di restoran yang ditentukan Kerja kelompok untuk menentukan pelayanan makan dan minum 	<p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Lembar pengamatan sikap saat berdiskusi, pengamatan dan presentasi Ceklist pengamatan ke kemampuan content dari materi pelajaran saat diskusi dan presentasi <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Tugas mengumpulkan gambar Melayani Pesanan Makan dan Minum di Restoran Laporan tertulis kelompok <p>Tes</p> <p>Tes tertulis tentang produk Melayani Pesanan Makan dan Minum di Restoran</p>	8 minggu	<ul style="list-style-type: none"> video/gambar /buku Bahan praktek Melayani Pesanan Makan dan Minum di Restoran Melayani Pesanan Makan dan Minum di Restoran Referensi / bahan ajar terkait e-dukasi.net lembar kasus

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>berdasarkan kasus</p> <p>Mengasosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengolah data hasil diskusi kelompok dan hasil praktik serta menyimpulkan. <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan hasil diskusi dan hasil praktik Melayani makan dan minum di restoran terkait dengan pertanyaan yang diajukan Membuat laporan hasil kerja kelompok 	<p>Jurnal</p> <p>Catatan hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran</p> <p>Tes Unjuk Kerja/Kinerja</p> <p>Observasi saat Melayani Pesanan Makan dan Minum di Restoran</p>		
<p>1.1.Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengembangan berbagai keterampilan Pelayanan Makan dan Minum,sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.</p> <p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran Pelayanan Makan dan Minum</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran</p>	<ul style="list-style-type: none"> Minuman non alkohol Pembuatan minuman non alkohol 	<p>3.7.1. <i>Mendesripsikan Pengertian minuman non alkohol</i></p> <p>3.7.2. <i>Menguraikan Fungsi minuman non alkohol</i></p> <p>3.7.3. <i>Mengkalsifikasikan Jenis-jenis minuman non alkohol</i></p> <p>3.7.4. <i>Mengkalsifikasikan Bahan dan alat minuman non alkohol</i></p> <p>4.7.1. <i>Melakukan Cara membuat minuman non alkohol</i></p>	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati video/gambar/ membaca buku yang berkaitan dengan jenis minuman non alkohol, <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan tentang pengertian minuman non alkohol, fungsi, jenis minuman non alkohol , bahan dan alat yang digunakan, cara membuat, cara menyajikan, serta hubungan antara jenis minuman dengan fungsinya. 	<p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> pengamatan sikap pada saat diskusi, presentasi <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Tugas mengumpulkan klipng gambar-gambar penataan <i>meja buffet</i> Membuat laporan kelompok <p>Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> Tertulis <p>Tes Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> Observasi praktik 	4 minggu	<ul style="list-style-type: none"> Video/gambar /alat dan bahan pembuatan minuman non alkohol Refensi lain yang berkaitan dengan berbagai minuman non alkohol Lembar tugas

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>sebagai bagian dari sikap professional</p> <p>2.3. Menunjukkan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi sikap kerja</p> <p>3.7. Membedakan berbagai minuman non alcohol (3.3)</p> <p>4.7. Membuat minuman non alcohol (3.3)</p> <p>4.7. Membuat minuman non alcohol (3.3)</p>		<p>4.7.2. Mengevaluasi Cara menyajikan minuman non alkohol</p>	<p>Mengumpulkan Data:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok melakukan kajian literatur dan berdiskusi untuk mengumpulkan data guna menjawab pertanyaan yang diajukan terkait dengan minuman non alkohol, • Membuat minuman berbagai non alcohol dengan menggunakan lembar tugas (job sheet) • Membedakan berbagai minuman non alcohol setelah praktik dilakukan guna memperoleh data tentang berbagai karakteristik minuman non alcohol <p>Mengasosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok mengolah dan menganalisis data hasil kajian literature dan hasil praktik • Menyimpulkan jawaban pertanyaan dari data yang telah diolah dan dianalisis <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan hasil praktik dan diskusi kelompok • Mempresentasikan laporan hasil praktik dan diskusi kelompok 	<p>Jurnal</p> <ul style="list-style-type: none"> • pengamatan perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dilihat dari kemampuan menjawab pertanyaan, diskusi, presentasi 		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.</p>	<p>Layanan makan minum di kamar (Room Service)</p>	<p>3.8.1 Mendeskripsikan <i>Pengertian room service.</i> 3.8.2 Menguraikan <i>Fungsi room service.</i> 3.8.3 Menguraikan <i>Organisasi room service.</i> 3.8.4 Menguraikan <i>susunan petugas room service</i> 3.8.5 Menguraikan <i>Operasi room service</i> 3.8.6 Mengklasifikasikan <i>peralatan room service</i></p>	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati gambar/video yang atau membaca buku tentang layanan makan minum di kamar <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan mengenai pengertian <i>room service</i>, organisasi <i>room service</i>, fungsi <i>room service</i>, susunan petugas <i>room service</i>, operasi <i>room service</i>, peralatan <i>room service</i>, pengambilan pesanan <i>room service</i> dan penyiapan dan pengemasan peralatan makan di atas <i>tray, trolley</i>, hubungan <i>room service</i> dengan bagian lainnya dan adakah hubungan <i>room service</i> dengan tingkatan ruang yang ditempati pelanggan 	<p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> pengamatan sikap pada saat diskusi, presentasi <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Tugas mengumpulkan klip gambar-gambar Membuat laporan kelompok <p>Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> Tertulis <p>Tes Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> Observasi praktik <p>Jurnal</p> <ul style="list-style-type: none"> pengamatan perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dilihat dari kemampuan menjawab pertanyaan, diskusi, 	<p>4 minggu</p>	<ul style="list-style-type: none"> Video/Gambar/ Bahan dan alat prektek pelayanan room service Referensi yang berkaitan dengan <i>room service</i> Video/Gambar/ Bahan dan alat prektek pelayanan
<p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran melayani makan dan minum</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari profesional. Menunjukkan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi sikap kerja</p>		<p>4.8.1 Melakukan <i>pengambilan pesanan room service dan penyiapan dan pengemasan peralatan makan di atas tray, trolley.</i> 4.8.2 Melakukan latihan <i>layanan room service.</i></p>	<p>Mengumpulkan Data :</p> <ul style="list-style-type: none"> Diskusi secara berkelompok untuk mengumpulkan data terkait dengan pertanyaan yang diajukan Melakukan latihan layanan <i>room service</i> serta mencatat hal-hal yang dapat dijadikan sumber informasi 			

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			untuk menjawab pertanyaan <ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi layanan yang dilakukan saat praktik pelayanan kamar Mengasosiasi : <ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok mengolah dan menganalisis hasil kajian literature , hasil praktik dan hasil evaluasi yang dilakukan saat mengumpulkan data • Menyimpulkan jawaban pertanyaan dari data yang telah diolah dan dianalisis Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan hasil praktik dan diskusi kelompok • Mempresentasikan laporan hasil praktik dan diskusi kelompok 	presentasi		
3.8. Mengevaluasi layanan makan minum di kamar						

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.8. Melayani pesanan makan minum di kamar						

Yogyakarta, Juli 2016

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Setyo Budi Sungkowo, S.Pd
NIP. 19670325 199006 1 001

Siti Nurjanah, S.Pd
NIP. 19770718 200604 2 005

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOMOR : 265/PTBG/PB/I/2018**

**TENTANG
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI (TAS) MAHASISWA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

- imbang : a. bahwa untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan Tugas Akhir Skripsi (TAS) mahasiswa, dipandang perlu mengangkat dosen pembimbingnya;
- b. bahwa untuk keperluan sebagaimana dimaksud pada huruf a perlu menetapkan Keputusan Dekan Tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi (TAS) Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- ingat : 1. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
3. Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 93 Tahun 1999 Tentang Perubahan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan menjadi Universitas;
4. Peraturan Mendiknas RI Nomor 23 Tahun 2011 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Peraturan Mendiknas RI Nomor 34 Tahun 2011 Tentang Statuta Universitas Negeri Yogyakarta;
6. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 98/MPK.A4/KP/2013 Tentang Pengangkatan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta;
7. Peraturan Rektor Nomor 2 Tahun 2014 tentang Peraturan Akademik;
8. Keputusan Rektor Nomor 800/UN.34/KP/2016 tahun 2016 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

MEMUTUSKAN

metapkan : **KEPUTUSAN DEKAN TENTANG PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS
AKHIR SKRIPSI (TAS) FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA.**

ERTAMA : Mengangkat Saudara :
Nama : Wika Rinawati, S.Pd. .M.Pd.
NIP : 19760424 200112 2 002
Pangkat/Golongan : Penata, III/c
Jabatan Akademik : Lektor

sebagai Dosen Pembimbing Untuk mahasiswa penyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS) :

Nama : Untari
NIM : 14511244016
Prodi Studi : Pend. Teknik Boga - S1
Judul Skripsi/TA : PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL TABLE MANNER
PADA JAMUAN MAKAN FORMAL UNTUK
PEMBELAJARAN TATA HIDANG DI SMK NEGERI 4
YOGYAKARTA

EDUA
TIGA
EMPAT

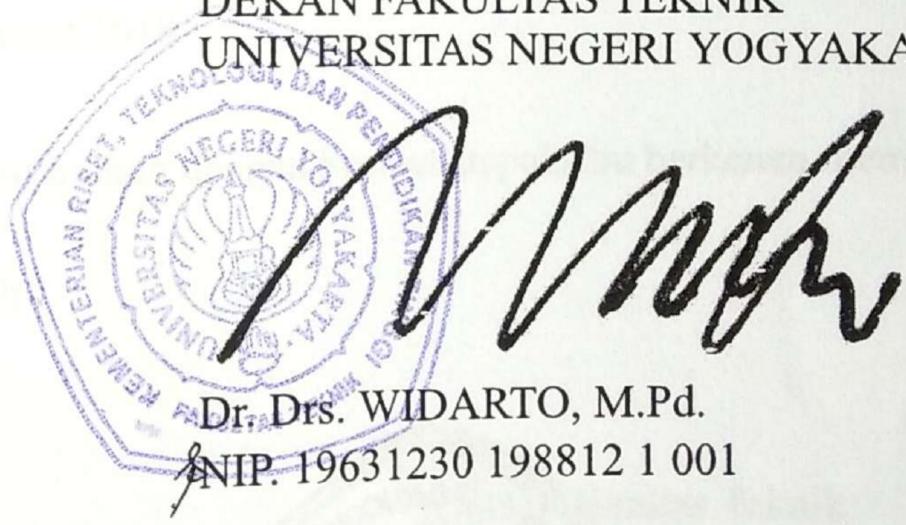
- : Dosen Pembimbing sebagaimana dimaksud dalam Diktum PERTAMA bertugas merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan, dan mempertanggungjawabkan pelaksanaan kegiatan bimbingan terhadap mahasiswa sebagaimana dimaksud dalam Diktum PERTAMA sampai mahasiswa dimaksud dinyatakan lulus.
- : Biaya yang diperlukan dengan adanya Keputusan ini dibebankan pada Anggaran DIPA Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018.
- : Keputusan ini berlaku sejak tanggal 22 Januari 2018.

Tembusan Keputusan Dekan ini disampaikan kepada :

1. Para Wakil Dekan Fakultas Teknik;
 2. Kepala Bagian Tata Usaha Fakultas Teknik;
 3. Kepala Subbagian Keuangan dan Akuntansi Fakultas Teknik;
 4. Kepala Subbagian Pendidikan Fakultas Teknik;
 5. Mahasiswa yang bersangkutan;
- Universitas Negeri Yogyakarta.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 22 Januari 2018

DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA,



Dr. Drs. WIDARTO, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psu. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
Laman: ft.uny.ac.id E-mail: ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id

Nomor : 1158/UN34.15/LT/2018
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Observasi

25 Januari 2018

Yth . SMK N 4 YOGYAKARTA
Jl. Sidikan no. 60 Yogyakarta

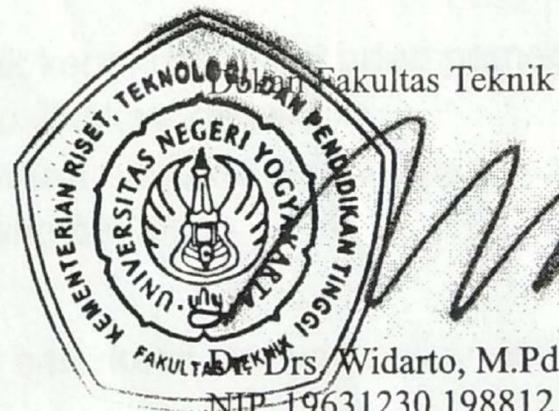
Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

No	Nama	NIM	Fakultas	Prodi
1	Untari	14511244016	Fakultas Teknik	Pend. Teknik Boga - S1
2	Zanderiyani Sabrinatami	14511244008	Fakultas Teknik	Pend. Teknik Boga - S1
3	Ratih Ermy Kharismasiwi	14511244005	Fakultas Teknik	Pend. Teknik Boga - S1

Judul : OBSERVASI MATA PELAJARAN TATA HIDANG , PPMK DAN PASTRY BAKERY DI SMK N 4 YOGYAKARTA
Tujuan : Melakukan observasi untuk melengkapi tugas mata kuliah TUGAS AKHIR SKRIPSI
Waktu Observasi : Selasa, 30 Januari 2018

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Tembusan :
1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Drs. Widarto, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA

Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322
web : www.dikpora.jogjaprovo.go.id, email : dikpora@jogjaprovo.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 2 Mei 2018

Nomor : 070/5030

Lamp : -

Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.

Kepala SMK Negeri 4 Yogyakarta

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/5615/Kesbangpol/2018 tanggal 2 Mei 2018 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada:

Nama : Untari
NIM : 14511244016
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Boga/ Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
Judul : PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL *TABLE MANNER* PADA JAMUAN MAKAN FORMAL UNTUK PEMBELAJARAN TATA HIDANG DI SMK NEGERI 4 YOGYAKARTA
Lokasi : SMK Negeri 4 Yogyakarta
Waktu : 2 Mei 2018 s.d 31 Juli 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala
Plt. Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi



Didik Wardaya, SE., M.Pd.
NIP 19660530 198602 1 002

Tembusan Yth :

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
 DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
 SMK NEGERI 4 YOGYAKARTA

Jl. Sidikan 60 Yogyakarta 55162 Telp (0274) 372238, 419973 Fax (0274) 372238
 Website : www.smkn4jogja.sch.id Email : info@smkn4jogja.sch.id

Konfirmasi ijin penelitian/ survey / pencarian data

Kepada
 Yth Waka Humas

Dengan hormat,

Telah menghadap kepada Kepala Tenaga Administrasi, mahasiswa tersebut dibawah ini :

No	Nama	NIM	Perguruan Tinggi	Telp yang bisa dihubungi
1	Untari	14511294016	UNY	089 603137 191

Untuk mohon ijin penelitian/ survey / pencarian data guna kepentingan pendidikan .
 Apabila diperkenankan melaksanakan penelitian/ survey / pencarian data , maka mohon untuk
 diberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut diatas .

Terima kasih



Diteruskan kepada :

1. BK
2. Kajur.....
3. Ibu Iswami I

=====pernyataan telah selesai penelitian/survey/mencari data=====

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : ISWARINI INDRIANINGRUM
 Jabatan : GURU B06A

Menyatakan telah selesai mendampingi mahasiswa tersebut diatas dalam penelitian/ survey/mencari data yang dilaksanakan pada tanggal... 23 Mei 2018

Demikian keterangan ini saya buat, untuk proses administrasi selanjutnya
 Yogyakarta, 16 Mei 2018



NB: harap menyerahkan soft copy/CD hasil penelitian kepada SMK N 4 Yogyakarta sebagai laporan



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281

SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Hal : Permohonan Validasi Instrumen Penelitian Tugas Akhir Skripsi
Lampiran : 1 Bendel
Kepada Yth, Wika Rinawati, M. Pd.

Dosen Pendidikan Teknik Boga
Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana
Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Untari
NIM : 14511244016
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Komik Digital *Table Manner* pada Jamuan Makan Formal untuk Pembelajaran Tata Hidang di SMK N 4 Yogyakarta

Dengan hormat, mohon ibu berkenan memberikan validasi terhadap tes yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan : (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, (3) draft instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 2 Mei 2018

Pemohon,

Untari

NIM. 14511244016

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Boga,

Dr. Mutiara Nugraheni, STP., M.Si.

NIP. 19770131 200212 2 001

Dosen Pembimbing,

Wika Rinawati, M. Pd

NIP. 19760424 200112 2 002



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS TEKNIK

PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA

Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI AHLI MEDIA PADA MEDIA
PEMBELAJARAN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wika Rinawati, M. Pd

NIP : 19760424 200112 2 002

Menyatakan bahwa media pembelajaran pada penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Untari

NIM : 14511244016

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Judul TAS : Pengembangan Komik Digital *Table Manner* pada Jamuan Makan Formal untuk Pembelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 4 Yogyakarta

Setelah dilakukan kajian atas media pembelajaran pada penelitian Tugas Akhir Skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan untuk perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 31 Mei 2018

Validator,

Wika Rinawati, M. Pd

NIP. 19760424 200112 2 002

Catatan :

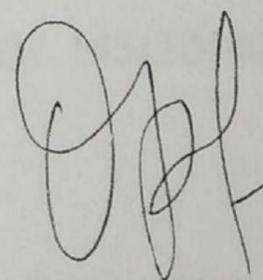
- Beri tanda (✓)

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama : Untari
NIM : 14511244016
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Komik Digital *Table Manner* pada Jamuan Makan Formal untuk Pembelajaran Tata Hidang di SMK N 4 Yogyakarta

No.	Saran/Tanggapan
	Komentar umum/ lain-lain

Yogyakarta, 2 Mei 2018
Validator,



Wika Rinawati, M.Pd.

NIP. 19760424200112 2 002



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281

SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Hal : Permohonan Validasi Instrumen Penelitian Tugas Akhir Skripsi
Lampiran : 1 Bendel
Kepada Yth, Prihastuti Ekawatiningsih, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pendidikan Teknik Boga
Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana
Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Untari
NIM : 14511244016
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Komik Digital *Table Manner* pada Jamuan Makan Formal untuk Pembelajaran Tata Hidang di SMK N 4 Yogyakarta

Dengan hormat, mohon ibu berkenan memberikan validasi terhadap tes yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan : (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, (3) draft instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 2 Mei 2018

Pemohon,

Untari

NIM. 14511244016

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Boga,

Dr. Mutiara Nugraheni, STP., M.Si.

NIP.19770131 200212 2 001

Dosen Pembimbing,

Wika Rinawati, M. Pd

NIP. 19760424 200112 2 002



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS TEKNIK

PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA

Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prihastuti Ekawatiningsih, S.Pd, M.Pd.
NIP : 19750428 19993 2 002
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Untari
NIM : 14511244016
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Komik Digital *Table Manner* pada Jamuan Makan Formal untuk Pembelajaran Tata Hidang di SMK N 4 Yogyakarta

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan untuk perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2 Mei 2018

Validator,

Prihastuti Ekawatiningsih, S.Pd, M.Pd.

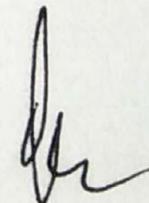
NIP. 19750428 19993 2 002

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama : Untari
NIM : 14511244016
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Komik Digital *Table Manner* pada Jamuan Makan
Formal untuk Pembelajaran Tata Hidang di SMK N 4 Yogyakarta

No.	Saran/Tanggapan
Komentar umum/ lain-lain	

Yogyakarta, 2 Mei 2018
Validator,



Prihastuti Ekawatiningsih, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19750428 19993 2 002



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS TEKNIK

PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA

Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wika Rinawati,. M.Pd.
NIP : 19760424200112 2 002
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Untari
NIM : 14511244016
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Komik Digital *Table Manner* pada Jamuan Makan Formal untuk Pembelajaran Tata Hidang di SMK N 4 Yogyakarta

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan untuk perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2 Mei 2018

Validator,

WikaRinawati,.M.Pd.

NIP. 19760424200112 2 002

Catatan:

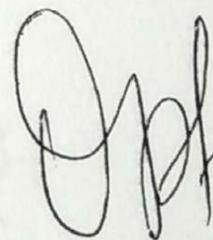
- Beri tanda *check* (✓)

HASIL VALIDASI AHLI MEDIA PADA MEDIA PEMBELAJARAN

Nama : Untari
NIM : 14511244016
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Komik Digital *Table Manner* pada Jamuan Makan Formal untuk Pembelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 4 Yogyakarta

No.	Saran/Tanggapan
	Komentar umum/ lain-lain

Yogyakarta, 31 Mei 2018
Validator,



Wika Rinawati, M. Pd

NIP. 19760424 200112 2 002



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI AHLI MATERI PADA MEDIA
PEMBELAJARAN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prihastuti Ekawatiningsih, S. Pd., M. Pd

NIP : 19750428 19993 2 002

Menyatakan bahwa media pembelajaran pada penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Untari

NIM- : 14511244016

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Judul TAS : Pengembangan Komik Digital *Table Manner* pada Jamuan
Makan Formal untuk Pembelajaran Tata Hidang di SMK
Negeri 4 Yogyakarta

Setelah dilakukan kajian atas media pembelajaran pada penelitian Tugas Akhir Skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan untuk perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 28 Mei 2018

Validator,

Prihastuti Ekawatiningsih, S. Pd., M. Pd
NIP. 19750428 19993 2 002

Catatan :

- Beri tanda (✓)

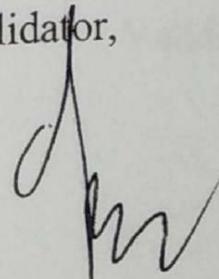
HASIL VALIDASI AHLI MEDIA PADA MEDIA PEMBELAJARAN

Nama : Untari
NIM : 14511244016
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Komik Digital *Table Manner* pada Jamuan Makan Formal untuk Pembelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 4 Yogyakarta

No.	Saran/Tanggapan
	Komentar umum/ lain-lain

Yogyakarta, 28 Mei 2018

Validator,



Prihastuti Ekawatiningsih, S. Pd., M. Pd
NIP. 19750428 19993 2 002



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI AHLI MATERI PADA MEDIA
PEMBELAJARAN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Iswarini Indrianingrum, S. Pd
NIP : 19680831 199702 2 002

Menyatakan bahwa media pembelajaran pada penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Untari
NIM : 14511244016
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Komik Digital *Table Manner* pada Jamuan Makan Formal untuk Pembelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 4 Yogyakarta

Setelah dilakukan kajian atas media pembelajaran pada penelitian Tugas Akhir Skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan untuk perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 31 Mei 2018

Validator,

Iswarini Indrianingrum, S. Pd
NIP. 19680831 199702 2 002

Catatan :

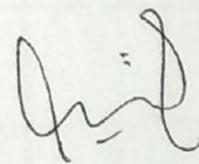
- Beri tanda (✓)

HASIL VALIDASI AHLI MATERI PADA MEDIA PEMBELAJARAN

Nama : Untari
NIM : 14511244016
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Komik Digital *Table Manner* pada Jamuan Makan Formal untuk Pembelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 4 Yogyakarta

No.	Saran/Tanggapan
	Komentar umum/ lain-lain

Yogyakarta, 31 Mei 2018
Validator,



Iswarini Indrianingrum, S. Pd
NIP. 19680831 199702 2 002

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA KOMIK DIGITAL

TABLE MANNER

Petunjuk Pengisian:

- ✓ Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli media mengenai kualitas komik digital *table manner*.
- ✓ Lembar penilaian ini terdiri dari penilaian dalam aspek visual, aspek penyajian, aspek pengoperasian, dan aspek manfaat.
- ✓ Mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat dengan pada setiap pernyataan dengan memberi tanda berupa tanda (√) padakolom skala penilaian yang sesuai.

Contoh:

No	Indikator	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Keakuratan materi				√
2.	Kemenarikan komik			√	

Keterangan:

TL = Tidak layak

KL = Kurang Layak

L = Layak

SL = Sangat layak

- ✓ Selain memberikan pendapat dengan mengisi pada kolom skala penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan kritik dan atau saran untuk komik digital *table manner* ini.

Kesediaan Bapak/Ibu memberikan pendapat dalam penilaian ini sangat membantu penelitian ini. Atas kesediaan tersebut saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Visual

No	Indikator	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Sampul komik digital dapat menarik perhatian siswa.				
2.	Ilustrasi sampul komik digital sesuai dengan materi di dalamnya.				
3.	Judul pada sampul komik digital sesuai dengan materi di dalamnya.				
4.	Gambar pada komik digital disajikan dengan tampilan yang jelas.				
5.	Kombinasi warna pada komik digital sesuai dan menarik.				
6.	Gambar dan penulisan teks pada komik digital seimbang.				
7.	Jarak antar panel dan balon percakapan pada komik digital seimbang.				
8.	Jenis <i>font</i> dan ukuran <i>font</i> yang digunakan jelas				

	dan sesuai.				
--	-------------	--	--	--	--

B. Aspek Penyajian

No	Indikator	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Alur cerita pada komik digital jelas dan mudah dipahami siswa.				
2.	Alur cerita pada komik digital runtut dan terarah.				
3.	Cerita pada komik digital sesuai dengan usia siswa.				
4.	Karakter tokoh pada komik digital sesuai dengan usia siswa.				
5.	Ilustrasi gambar dengan dialog pada komik digital sesuai.				
6.	Gambar pada setiap panel dalam komik digital disajikan secara runtut dan sesuai dengan alur cerita.				

C. Aspek Pengoperasian

No	Indikator	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Komik digital dikemas dalam format yang sudah dikenal atau familiar dengan siswa.				
2.	Komik digital mudah dioperasikan oleh siswa.				
3.	Siswa dapat mengoperasikan komik digital untuk belajar secara mandiri.				
4.	Komik digital sesuai dengan kemajuan perkembangan teknologi.				
5.	Komik digital dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang.				
6.	Komik digital tidak cepat rusak.				
7.	Komik digital dapat digunakan dimanapun karena menggunakan format digital.				

D. Aspek Manfaat

No	Indikator	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Komik digital dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.				
2.	Komik digital dapat memotivasi siswa untuk belajar.				
3.	Komik digital dapat memudahkan siswa dalam belajar materi <i>table manner</i> .				
4.	Komik digital dapat membuat materi pembelajaran dipahami secara cepat.				

Kritikdan Saran:

.....
.....
.....
.....

Validator,

()

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI KOMIK DIGITAL

TABLE MANNER

Petunjuk Pengisian:

- ✓ Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli materi mengenai kualitas komik digital *table manner*.
- ✓ Lembar penilaian ini terdiri dari penilaian dalam aspek materi, aspek bahasa, aspek penyajian, aspek manfaat.
- ✓ Mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat dengan pada setiap pernyataan dengan memberi tanda berupa tanda (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai.

Contoh:

No	Indikator	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Keakuratan materi				√
2.	Kemenarikan komik			√	

Keterangan:

TL = Tidak layak

KL = Kurang layak

L = Layak

SL = Sangat layak

- ✓ Selain memberikan pendapat dengan mengisi pada kolom skala penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan kritik dan atau saran untuk komik digital *table manner* ini.

Kesediaan Bapak/Ibu memberikan pendapat dalam penilaian ini sangat membantu penelitian ini. Atas kesediaan tersebut saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Materi

No	Indikator	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Materi yang disampaikan pada komik digital benar dan sesuai dengan yang diajarkan kepada siswa.				
2.	Penjelasan pengertian <i>table manner</i> disampaikan dalam komik digital dengan tepat.				
3.	Prosedur <i>table manner</i> dalam komik digital. disampaikan dengan tepat.				
4.	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan materi.				
5.	Penjabaran materi pada komik digital runtut dan sistematis.				
6.	Ilustrasi sampul komik digital sesuai dengan materi di dalamnya.				
7.	Materi pada komik digital diilustrasikan melalui				

	gambar dengan benar dan sesuai.				
8.	Alat-alat yang digunakan diilustrasikan dengan benar.				
9.	Alur cerita sesuai dengan materi yang disampaikan dalam komik digital.				
10.	Kelengkapan materi <i>table manner</i> yang disajikan dalam komik digital.				

B. Aspek Bahasa

No	Indikator	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan penyampaian materi.				
2.	Komik digital menggunakan kalimat yang efektif.				
3.	Komik digital menggunakan bahasa serapan sehari-hari.				
4.	Bahasa yang digunakan dalam komik digital mudah dipahami.				
5.	Penjabaran materi dalam dialog komik digital sederhana dan komunikatif.				

C. Aspek Manfaat

No	Indikator	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Materi yang disampaikan dalam komik digital dapat menyamakan persepsi siswa mengenai <i>table manner</i> .				
2.	Komik digital dapat digunakan untuk menambah pengetahuan siswa mengenai materi <i>table manner</i> .				

Kritik dan saran:

.....

Yogyakarta,

Prihastuti Ekawatiningsih, S.Pd, M.Pd.

NIP. 19750428 19993 2 002

LEMBAR PENILAIAN PENGGUNA KOMIK DIGITAL

TABLE MANNER

Petunjuk Pengisian:

- ✓ Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi saudara/i sebagai pengguna mengenai kualitas komik digital *table manner*.
- ✓ Lembar penilaian ini terdiri dari penilaian dalam aspek kemenarikan, aspek kemudahan pemahaman, aspek pengoperasian, dan aspek manfaat.
- ✓ Mohon saudara/i memberikan pendapat dengan pada setiap pernyataan dengan memberi tanda berupa tanda (√) padakolom skala penilaian yang sesuai.

Contoh:

No	Indikator	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Keakuratan materi				√
2.	Kemenarikan komik			√	

Keterangan:

STL = Sangat tidak layak

TL = Tidak layak

L = Layak

SL = Sangat layak

- ✓ Selain memberikan pendapat dengan mengisi pada kolom skala penilaian, mohon saudara/i memberikan kritik dan atau saran untuk komik digital *table manner* ini.

Kesediaan saudara/i memberikan pendapat dalam penilaian ini sangat membantu penelitian ini. Atas kesediaan tersebut saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Kemenarikan Komik

No	Indikator	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Sampul komik digital dapat menarik perhatian untuk belajar materi <i>table manner</i> .				
2.	Cerita pada komik digital sesuai dengan usia Anda.				
3.	Ilustrasi gambar dan dialog pada komik digital sesuai.				
4.	Gambar pada komik digital disajikan dengan tampilan yang jelas.				
5.	Kombinasi warna pada komik digital sesuai dan menarik.				
6.	Jenis <i>font</i> dan ukuran <i>font</i> pada komik digital jelas dan sesuai.				
7.	Alur cerita pada komik digital mudah dipahami.				
8.	Alur cerita pada komik digital runtut dan terarah.				

B. Aspek Kemudahan Pemahaman

No	Indikator	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Materi pada komik digital sesuai dengan yang diajarkan.				
2.	Materi pada komik digital sesuai dengan kemampuan berpikir.				
3.	Penjabaran materi pada komik digital runtut dan sistematis.				
4.	Bahasa dan ejaan yang digunakan mudah dipahami.				
5.	Penjabaran materi pada komik digital sederhana dan komunikatif.				

C. Aspek Pengoperasian

No	Indikator	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Komik digital dikemas dalam format yang sudah dikenal atau familiar.				
2.	Komik digital mudah dioperasikan.				
3.	Komik digital dapat dioperasikan secara mandiri.				

D. Aspek Manfaat

No	Indikator	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Komik digital dapat menarik perhatian untuk belajar.				
2.	Komik digital dapat membuat termotivasi untuk belajar.				
3.	Komik digital dapat membuat materi lebih mudah dipahami.				

Kritik dan saran:

.....
.....
.....
.....

Yogyakarta,

()

DATA HASIL PENELITIAN

REKAPITULASI PENILAIAN AHLI MATERI

Aspek Materi

Aspek	Indikator	No Butir	Skor Max	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Σ skor	Σ skor Max	Rerata Skor	Tingkat Kelayakan
Aspek Materi	Kebenaran Materi	1	4	4	4	8	8	4.00	Sangat Layak
		2	4	3	4	7	8	3.50	Sangat Layak
		3	4	3	4	7	8	3.50	Sangat Layak
		4	4	3	4	7	8	3.50	Sangat Layak
	Penyusunan Materi Sistematis	5	4	3	4	7	8	3.50	Sangat Layak
	Kesesuaian Ilustrasi dengan Materi	6	4	3	4	7	8	3.50	Sangat Layak
		7	4	3	4	7	8	3.50	Sangat Layak
		8	4	3	4	7	8	3.50	Sangat Layak
	Kesesuaian Alur Cerita dengan Materi	9	4	3	4	7	8	3.50	Sangat Layak
	Kelengkapan Materi	10	4	3	4	7	8	3.50	Sangat Layak
Jumlah			40.00	31.00	40.00	71.00	80.00	35.50	
Rata-rata			4.00	3.10	4.00			3.55	Sangat Layak

Aspek Bahasa

Aspek	Indikator	No Butir	Skor Max	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Σ skor	Σ skor Max	Rerata Skor	Tingkat Kelayakan
Aspek Bahasa	Kesesuaian Bahasa	1	4	3	4	7	8	3.50	Sangat Layak
		2	4	3	4	7	8	3.50	Sangat Layak
		3	4	3	4	7	8	3.50	Sangat Layak
	Kemudahan Bahasa	4	4	3	4	7	8	3.50	Sangat Layak
		5	4	3	4	7	8	3.50	Sangat Layak
Jumlah			20.00	15.00	20.00	35.00	40.00	17.50	
Rerata			4.00	3.00	4.00			3.50	Sangat Layak

Aspek Manfaat

Aspek	Indikator	No Butir	Skor Max	Ahli Materi 1	Ahli Materi 1	Σ skor	Σ skor Max	Rerata Skor	Tingkat Kelayakan
Aspek Manfaat	Penyamaan Persepsi	1	4	3	4	7	8	3.50	Sangat Layak
	Pengetahuan	2	4	3	4	7	8	3.50	Sangat Layak
Jumlah			8.00	6.00	8.00	14.00	16.00	7.00	
Rerata			4.00	3.00	4.00			3.50	Sangat Layak

Rekapitulasi Hasil 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 PENILAIAN AHLI MEDIA

Aspek Visual

Aspek	Indikator	No Butir	Skor Max	Skor Ahli Media
Aspek Visual	Kejelasan Sampul	1	4	4
		2	4	4
		3	4	4
	Kejelasan Gambar	4	4	4
		5	4	3
	Keseimbangan Gambar, Ruang, dan Tulisan	6	4	4
		7	4	4
		8	4	4
Jumlah			32.00	31.00
Rerata			4.00	3.87
Kategori				Sangat Layak

Aspek Penyajian

Aspek	Indikator	No Butir	Skor Max	Skor Ahli Media
Aspek Penyajian	Kejelasan Alur Cerita	1	4	4
		2	4	4
		3	4	3
	Ilustrasi Penyampaian	4	4	3
		5	4	4
		6	4	4
Jumlah			24.00	22.00
Rerata			4.00	3.66
Kategori				Sangat Layak

Aspek Pengoperasian

Aspek	Indikator	No Butir	Skor Max	Skor Ahli Media
Aspek Pengoperasian	Kemudahan Pengoperasian	1	4	4
		2	4	4
		3	4	4
		4	4	4
	Kesesuaian dengan Perkembangan Teknologi	5	4	4
		6	4	4
		7	4	4
Jumlah		28.00	28.00	
Rerata		4.00	4.00	
Kategori			Sangat Layak	

Aspek Manfaat

Aspek	Indikator	No Butir	Skor Max	Skor Ahli Media
Aspek Manfaat	Pemberian Motivasi Belajar	1	4	4
		2	4	3
	Kemudahan Pemahaman Materi	3	4	4
		4	4	4
Jumlah		16.00	15.00	
Rerata		4.00	3.75	
Kategori			Sangat Layak	

Rekapitulasi Hasil 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 PENILAIAN UJI TERBATAS

Aspek Kemenarikan

Aspek	No Butir	Skor Max	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Σ skor	Σ skor Max	Rerata Skor	Tingkat Kelayakan
Kemenarikan	1	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	50	60	3.33	Sangat Layak
	2	4	4	2	4	4	3	4	4	4	3	4	2	3	3	3	3	50	60	3.33	Sangat Layak
	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	53	60	3.53	Sangat Layak
	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	56	60	3.73	Sangat Layak
	5	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	56	60	3.73	Sangat Layak
	6	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	2	3	52	60	3.46	Sangat Layak
	7	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	55	60	3.66	Sangat Layak
	8	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	54	60	3.60	Sangat Layak
Jumlah																		426.00	480.00	28.37	
Rerata																				3.54	Sangat Layak

Aspek Kemudahan Pemahaman

Aspek	No Butir	Skor Max	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Σ skor	Σ skor Max	Rerata Skor	Tingkat Kelayakan
Kemudahan Pemahaman	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	58	60	3.86	Sangat Layak
	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	54	60	3.60	Sangat Layak
	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	51	60	3.40	Sangat Layak
	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	55	60	3.66	Sangat Layak
	5	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	54	60	3.60	Sangat Layak
Jumlah																		221.00	300.00	18.12	
Rerata																				3.62	Sangat Layak

Aspek Pengoperasian

Aspek	No Butir	Skor Max	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Σ skor	Σ skor Max	Rerata Skor	Tingkat Kelayakan
Kemudahan Pemahaman	1	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	51	60	3.40	Sangat Layak
	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	55	60	3.66	Sangat Layak
	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	55	60	3.66	Sangat Layak
Jumlah																		161.00	180.00	10.72	
Rerata																				3.57	Sangat Layak

Aspek Manfaat

Aspek	No Butir	Skor Max	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Σ skor	Σ skor Max	Rerata Skor	Tingkat Kelayakan
Aspek Manfaat	1	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	56	60	3.73	Sangat Layak
	2	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	56	60	3.73	Sangat Layak
	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	59	60	3.93	Sangat Layak
Jumlah																		171.00	180.00	11.39	
Rerata																				3.79	Sangat Layak

Rekapitulasi Hasil Uji Coba Terbatas

Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori Interval	Kategori
Kemenarikan	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	
Kategori Keseluruhan	Sangat Layak			

REKAPITULASI PENILAIAN SKALA BESAR

Aspek Kemerarikan

Aspek	No Butir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	Σ skor	
Aspek Kemerarikan	1	4	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	107	
	2	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	112	
	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	112	
	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	107	
	5	3	3	4	2	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	2	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	105
	6	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	107	
	7	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	106
	8	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	109	
Jumlah																																	865		
Rerata																																	3.38		
Kategori																																	Sangat Layak		

Aspek Kemudahan Pemahaman

Aspek	No Butir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	Σ skor
Aspek Kemudahan Pemahaman	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	107
	2	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	109
	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	108
	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	116
	5	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	109
Jumlah																																	549	
Rerata																																	3.43	
Kategori																																	Sangat Layak	

Aspek Pengoperasian

Aspek	No Butir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	19	30	31	32	Σ skor
Aspek Pengoperasian	1	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	113
	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	110
	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	114
Jumlah																																	337	
Rerata																																	3.51	
Kategori																																	Sangat Layak	

Aspek Manfaat

Aspek	No Butir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	19	30	31	32	Σ skor
Aspek Manfaat	1	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	119
	2	3	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	110
	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3
Jumlah																																	345	
Rerata																																	3.59	
Kategori																																	Sangat Layak	

Rekapitulasi

Aspek	Jumlah	Rerata	Kategori
Aspek Kemenarikan Komik	865.00	3.38	Sangat Layak
Aspek Kemudahan Pemahaman	549.00	3.43	Sangat Layak
Aspek Pengoperasian	337.00	3.51	Sangat Layak
Aspek Manfaat	345.00	3.59	Sangat Layak
Total	2096.00	3.47	
Kategori Keseluruhan	Sangat Layak		



FORMULIR BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Untari
 Dosen Pembimbing : Wika Rinawati, M.Pd
 NIM : 14511244016
 Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
 Judul TAS : Pengembangan Komik Digital *Table Manner* pada Jamuan Makan Formal untuk Pembelajaran Tata Hidang di SMK N 4 Yogyakarta

No.	HARI/TANGGAL BIMBINGAN	MATERI BIMBINGAN	HASIL/SARAN BIMBINGAN	PARAF DOSEN PEMBIMBING
1.	Jumat, 19 Jan 2018	Konsultasi Judul TAS	Dosen menyetujui judul skripsi dengan saran perbaikan kata dalam judul.	
2.	Senin, 29 Jan 2018	Bimbingan Alur pengerjaan TAS	Dosen memberikan bimbingan alur TAS dan menyarankan untuk pembuatan storyline komik digital.	
3.	Rabu, 7 Feb 2018.	Bimbingan Storyline komik digital	Perbaikan kata dan Penyusunan pemberian sinopsis.	
4.	Senin, 26 Feb 2018.	Bimbingan Storyline komik digital	Perbaikan kata dan Penyusunan penambahan panel berisi materi-materi tambahan.	
5.	Kamis, 8 Maret 2018	Fiksasi storyline komik digital	Dosen menyetujui storyline komik digital untuk dilanjutkan ke tahap pembuatan komik digital.	
6.	Senin, 12 Maret 2018	Konsultasi Bab 1 - 3 serta kisi-kisi Instrumen Penelitian	Dosen menyarankan perbaikan Bab 1 - 3 dan perbaikan kisi-kisi Instrumen	
7.	Kamis, 15 Maret 2018.	Fiksasi Bab 1 - 3 serta kisi-kisi Instrumen	Dosen menyetujui Bab 1-3 serta kisi-kisi Instrumen dan menyarankan untuk Pembuatan Instrumen Penelitian.	
8.	Senin, 2 April 2018	Konsultasi Instrumen	Dosen memberikan saran perbaikan kata Instrumen	

10.	Kamis, 5 April 2018	Fiksasi Instrumen Penelitian	Dosen menyetujui instrumen penelitian.	A
11.	Senin, 25 Juni & 2 Juli 2018	Bimbingan Bab 1-5 & lampiran	Dosen merevisi Bab 1-5 & lampiran.	A
12.	Rabu, 11 Juli 2018	Bimbingan Bab 1-5 & lampiran	Acc Ujian TAS	A

Yogyakarta, 23 Januari 2018

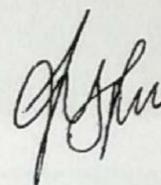
Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Teknik Boga



Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP., M.Si
 NIP. 19770131 200212 2 001

Mahasiswa,



Untari
 NIM. 14511244016

DOKUMENTASI



Gambar 1. Peneliti didampingi Guru Pembimbing



Gambar 2. Pelaksanaan Uji Coba Terbatas



Gambar 3. Siswa Menggunakan Komik Digital saat Uji Coba Terbatas



Gambar 4. Penjelasan Angket Penilaian pada Siswa



Gambar 5. Pelaksanaan Uji Coba Skala Besar



Gambar 6. Siswa Menggunakan Komik saat Uji Coba Skala Besar