

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi *Non Individual Service* dalam Mata Kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran

Siti Homsinah

Universitas Negeri Jakarta

Email: sitihomsinah1999@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital materi *non individual service* yang digunakan dalam pembelajaran mata kuliah penataan dan pelayanan restoran untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga. Uji coba berupa evaluasi dari *one to one expert* ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan implementasi produk pada mahasiswa yaitu uji coba *one to one*, *small group* dan *field trial*. Penelitian merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Uji coba dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Analisis data menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Berdasarkan perhitungan, didapatkan rata-rata presentase 82% pada uji *one to one expert* (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa), skor implementasi produk pada mahasiswa 91% pada uji *one to one*, 89% pada uji *small group*, dan 93% pada *field trial*, sehingga kualitas dan respon mahasiswa terhadap media berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, dapat disimpulkan media pembelajaran komik digital materi *non individual service* dalam mata kuliah penataan dan pelayanan restoran sangat layak untuk digunakan.

Kata kunci: *Komik digital, Media pembelajaran, Non individual service, Pengembangan,*

Abstract

This study aims to develop learning media for digital comics for non-individual service materials used in teaching Restaurant Arrangement and Service Courses for students majoring in Culinary Art. The trial was in the form of evaluation by one to one expert (material experts, media experts, linguists), and product implementation on students (one to one test, small group, and field trial). This research is a development research (R&D) with a 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The trial was carried out in the Culinary Art Major, Faculty of Engineering, State University of Jakarta. Data analysis used descriptive qualitative statistics. Based on the calculations, obtained an average percentage of 82% on one to one expert tests (material experts, media experts, and linguists), and product implementation scores on students are 91% on one to one tests, 89% on small group tests, and 93% on field tests, so that the quality and student response to the media based on the research carried out, it is possible to open digital comics learning media for non-individual service materials in the structuring and service course which is very feasible to use.

Keywords : *Development, Learning media, Digital comic, Non individual service*



Received: May 30, 2022

Revised: June 27, 2022

Accepted: June 30, 2022

Pendahuluan

Pendidikan didefinisikan sebagai faktor yang memainkan peranan signifikan dalam membangun karakter bangsa, dengan menjalani pendidikan formal, informal, dan nonformal. Kualitas SDM pada suatu negara akan menentukan maju atau tidaknya negara tersebut. Pendidikan menjadi salah satu solusi efektif untuk mencerdaskan suatu bangsa. Pendidikan berupaya untuk melaksanakan pengembangan terhadap potensi dan juga prospek yang ada pada

tiap individu supaya potensi dan juga prospek tersebut bisa berguna untuk negara dan juga bangsa tersebut (Djabidi, 2016).

Hal yang menjadi prioritas suatu pendidikan untuk ditingkatkan yaitu berkaitan dengan kualitas dari pendidikan itu sendiri, khususnya kualitas pembelajaran. Dilihat dari berbagai kondisi dan potensi yang ada, upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, dimana peserta didik dituntut untuk dapat belajar secara mandiri dengan mengembangkan keterampilannya dalam proses belajar (Imam, 2015).

Salah satu mata kuliah dasar keahlian yang ada di Program Studi Pendidikan Tata Boga adalah penataan dan pelayanan restoran. Mata Kuliah ini membahas tentang konsep pelayanan makanan dan minuman dengan berbagai tipe, operasional pelayanan dengan tipe *individual* dan *non individual service*, pengelolaan *banquet* dengan *event* khusus (MICE).

Proses pembelajaran pada mata kuliah penataan dan pelayanan restoran dilakukan di laboratorium tata hidang, namun berdasarkan hasil wawancara dosen pengampu mata kuliah penataan dan pelayanan restoran, materi *non individual service* pada kegiatan pembelajaran di Universitas Negeri Jakarta, media tersebut belum ideal dan hasil yang diperoleh masih belum optimal, hal ini diketahui dari data nilai rata-rata penataan dan pelayanan restoran pada materi *non individual service* yaitu pada semester terdahulu dengan nilai rata-rata 79.71. Berdasarkan nilai tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran penataan dan pelayanan restoran pada materi *non individual service* masih belum maksimal, hal ini bisa terjadi karena mahasiswa sulit untuk berkonsentrasi (60% setuju) karena dalam pembelajarannya belum mengilustrasikan contoh riil dalam keseharian. Oleh karena itu untuk mengoptimalkan pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran agar pembelajaran penataan dan pelayanan restoran maksimal. Media pembelajaran adalah alat penyampaian terhadap informasi yang terjadi pada proses pembelajaran dengan tujuan informasi atau materi yang diajarkan dapat tersampaikan (Sukmanasa, 2017). Berdasarkan hasil wawancara pada dosen pengampu mata kuliah penataan dan pelayanan restoran, media pembelajaran yang sering digunakan untuk pembelajaran khususnya untuk penyampaian materi adalah *power point*. Media komik adalah media yang menarik perhatian peserta didik karena media komik memiliki gambar dan warna yang menarik dan alur cerita yang baik. (Nella & Sylvia 2020).

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran penataan dan pelayanan restoran masih kurang bervariasi dan belum mencerminkan keadaan restoran yang sesungguhnya. Dikutip dalam Hakim (Hakim, 2018), berpendapat bahwa kekuatan gambar terletak pada kenyataan bahwa sebagian besar orang pada dasarnya merupakan pemikir visual meskipun hanya menekankan pada kekuatan indra penglihatan. Menariknya lagi berdasarkan artikel yang dimuat pada *mit.edu, neuroscientist* dari MIT menemukan bahwa otak manusia dapat memproses keseluruhan gambar yang mata lihat secepat 13 milidetik.

Berdasarkan hasil analisis pendahuluan, materi *non individual service* sudah memuat gambar yang cukup menarik, namun penjelasan belum cukup karena suasana laboratorium tidak mencerminkan suasana restoran, sehingga variasi dalam penggunaan media pembelajaran perlu ditambahkan. Peneliti melakukan analisis pendahuluan berupa analisis kebutuhan pada mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga angkatan 2016-2018 menggunakan media *google form*, hasilnya dari 30 orang mahasiswa sebanyak 57% mahasiswa sangat setuju jika media pembelajaran berbasis visual digunakan dalam proses pembelajaran dan sangat diminati dalam memahami mata kuliah penataan dan pelayanan restoran. Selanjutnya 67% mahasiswa juga berpendapat bahwa tertarik dengan diberlakukannya media pembelajaran berbasis visual. Ini merupakan inovasi baru untuk lebih meningkatkan semangat dalam pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Hasil analisis kebutuhan pada mahasiswa disimpulkan bahwa mahasiswa menyukai media pembelajaran visual, sehingga akan dikembangkan media pembelajaran visual berupa komik digital.

Komik dipilih karena mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar namun disajikan secara ringkas dan mudah dicerna serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Media pembelajaran komik digital juga memiliki kelebihan lainnya yaitu disajikan dengan alur cerita yang runut dan teratur sehingga memudahkan peserta didik untuk mengingat kembali informasi yang disampaikan (Wahyuningsih, 2012). Menurut hasil penelitian Komang Trisnadewi terdapat manfaat penggunaan *Cartoon Story* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris, diantaranya adalah mampu menambah kreativitas, meningkatkan penguasaan teknologi, pembelajaran menjadi menarik, meningkatkan motivasi belajar, dan lebih mudah menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari (Komang, 2020). Pemanfaatan media komik digital dalam pembelajaran dapat digunakan pada semua jenjang pendidikan, sedangkan dalam pembuatannya sebagai proyek siswa dapat dilatih mulai dari siswa ditingkat sekolah menengah hingga perguruan tinggi (Printina 2019). Hasil penelitian Ambarwati yang telah melakukan pengembangan komik digital dengan model pengembangan 4D mengatakan bahwa ide cerita yang disajikan dalam komik digital sebagai media pembelajaran sebaiknya diambil tidak jauh dari hal-hal yang dijumpai sehari-hari supaya lebih menarik minat baca peserta didik (Ambarwati, 2018). Komik digital dipilih karena mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan visual ini mempercepat pembaca untuk memahami isi pesan yang dimaksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya (Robby, 2016). Dikatakan pula seseorang akan belajar secara maksimal jika berinteraksi dengan stimulus yang cocok dengan gaya belajarnya (Waluyanto et al. 2017). Aspek visual dan verbal dalam pesan tersebut terintegrasi dalam satu pesan tunggal. Keduanya melibatkan kemampuan berpikir visual dan verbal sekaligus. Mengutip pernyataan Hakim, bahwa manusia memiliki kemampuan menyerap informasi dengan persentase terbesar yaitu 83% melalui indera mata (Hakim, 2018).

Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran cocok karena kebermanfaatannya penggunaan komik dalam proses pembelajaran seperti yang disebutkan di atas, pengemasan komik sebagai media pembelajaran digital akan sangat dekat dengan peserta didik yang telah familiar dan lekat dengan perkembangan teknologi. Ditambah lagi bentuk komik digital ringan karena hanya perlu memproses *file* gambar yang berukuran tidak terlalu besar sehingga lebih mudah untuk diakses daripada media digital lain meskipun dalam koneksi yang tidak stabil sekalipun. Penggunaan karakter dan isi cerita yang menarik dapat meningkatkan minat mahasiswa untuk belajar. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik digital. Komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, akan dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis visual yaitu komik digital melalui penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi *non individual service* dalam Mata Kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran" dimana proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik digital ini memiliki kelebihan lainnya yaitu disajikan dengan alur cerita yang runut, dan teratur sehingga memudahkan mahasiswa untuk mengingat kembali informasi yang disampaikan serta kegiatan pemahaman pembelajaran yang dilakukan mahasiswa akan menjadi lebih optimal.

Metode Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik digital dilaksanakan pada Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Teknik, Program Studi Pendidikan Tata Boga, yang beralamat di Gedung H Jl. Rawamangun Muka, Pulogadung, Jakarta Timur. Penelitian ini

dimulai dari bulan Januari 2022. Uji coba media pembelajaran dilakukan terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga yang diujicobakan pada mata kuliah penataan dan pelayanan restoran materi *non individual service*.

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran komik digital ini yaitu, mengembangkan dan menilai kelayakan media komik digital materi *non individual service* dalam mata kuliah penataan dan pelayanan restoran. Pengembangan media pembelajaran komik digital ini dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Borg & Gall, penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang terdiri atas langkah atau tahapan-tahapan dalam mengembangkan produk baru maupun menyempurnakan produk yang sudah ada, dan dapat dipertanggung jawabkan (Borg and Gall 1989). Metode pengembangan dalam penelitian ini mengadopsi model 4D oleh Thiagarajan dan Semmel dengan tahapan *define, design, develop, dan disseminate*. (Thiagarajan, Sivasailam 1974)

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen dalam bentuk (1) kuesioner kelayakan produk yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Instrumen penelitian divalidasi menggunakan validasi isi terlebih dahulu oleh dosen validator instrumen sebelum digunakan. Masukan dari validator instrumen digunakan untuk perbaikan instrumen penelitian sehingga siap digunakan pada para ahli dan uji coba pada mahasiswa. Setelah instrumen divalidasi, instrumen diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang terdiri dari kuesioner untuk menguji produk yang telah dikembangkan sampai tidak ada revisi lagi, (2) kuesioner validasi uji coba produk yang diberikan kepada mahasiswa yang sedang mengambil mata kuliah penataan dan pelayanan restoran. Instrumen penelitian ini telah melalui proses validasi ahli terlebih dahulu untuk mendapatkan status layak diujicobakan pada proses uji pengembangan yaitu instrumen uji coba pada mahasiswa. Skala penilaian kuisisioner menggunakan skala likert, dimana nilai 1= kurang layak, 2= tidak layak, 3= layak, dan 4= sangat layak.

Instrumen ujicoba produk ini diberikan kepada mahasiswa dalam tiga tahap ujicoba yaitu uji coba *one to one*, uji coba *small group*, dan uji coba *field test*. Berikutnya instrumen validasi uji coba produk diberikan kepada mahasiswa yang sedang mempelajari mata kuliah penataan dan pelayanan restoran (saat *field test*) atau telah mempelajari mata kuliah penataan dan pelayanan restoran (saat uji coba *one to one* dan *small group*). Kuesioner ini berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai komik digital yang dikembangkan. Tujuan diberikan kuesioner ini adalah sebagai bahan analisis dan dijadikan masukan untuk revisi akhir dari produk yang dikembangkan.

Tabel 1. Tabel Kisi-kisi Instrumen Validasi Kelayakan Materi

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Kesesuaian KI dan KD	a. Sesuai dengan KI dan KD	1-3	3
		b. Terdapat indikator ketercapaian kompetensi mahasiswa	4	1
2.	Kerunutan dan kesesuaian materi	a. Kerunutan dan kesesuaian cerita dengan materi	5-6	2
		b. Kelengkapan materi	7-10	4
3.	Ketepatan gambar dan istilah	a. Kesesuaian gambar dan ilustrasi dengan materi	11-12	2
		b. Kesesuaian istilah dengan materi	13	1
4.	Menyamakan Presepsi	a. Ketepatan konsep materi dalam menyamakan presepsi	14	1
		b. Menambah pengetahuan mahasiswa	15	1

Sumber: Modifikasi dari Ambarwati (Ambarwati, 2018)

Tabel 2. Tabel Kisi-kisi Instrumen Validasi Kelayakan Media

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Desain sampul komik	a. Ilustrasi sampul	1	1
		b. Tipologi sampul	2	1
		c. Detail dan komposisi warna sampul	3	1
		d. Tata letak (<i>layout</i>) sampul	4	1
2.	Tampilan teks	a. Variasi Huruf	5-6	2
		b. Susunan Teks	7-8	2
3.	Karakteristik media	a. Kesesuaian gambar dengan karakter tokoh	9	1
		b. Representasi gambar	10	1
		c. Kualitas gambar	11-12	2
		d. Kesesuaian gambar dengan materi	13	1
		e. Kesesuaian panel dengan arah baca	14	1

Sumber: Modifikasi dari Ambarwati (Ambarwati, 2018)

Tabel 3. Tabel Kisi-kisi Instrumen Validasi Kelayakan Bahasa

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Kelugasan	a. Keefektifan kalimat	1	1
		b. Ketepatan penulisan kata	2	1
		c. Kesesuaian ejaan, tanda baca, dan tata tulis	3	1
2.	Penggunaan bahasa yang dialogis dan interaktif	a. Bahasa dialogis dan interaktif	4-5	2
3.	Kesesuaian tingkat perkembangan mahasiswa	a. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual, sosial dan emosional mahasiswa	6-7	2
4.	Keruntutan keterpaduan	a. Keruntutan dan keterpaduan paragraf	8-9	2

Sumber: Modifikasi dari BNSP (BNSP dan Pusat Perbukuan, 2014)

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Mahasiswa

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Materi	a. Kesesuaian dengan KI dan KD	1	1
		b. Kesesuaian dengan materi pokok	2	1
		c. Keruntutan materi	3	1
		d. Kesesuaian ilustrasi dengan materi	4	1
		e. Kemudahan bahasa untuk dipahami	5-9	5
2.	Tampilan	a. Desain ilustrasi sampul	10-11	2
		b. Kemudahan gambar untuk dipahami	12	1
		c. Keterbacaan teks	13	1
		d. Kemudahan dialog untuk dipahami	14	1
		e. Pewarnaan komik	15	1
		f. Kejelasan arah baca komik	16	1
3.	Manfaat	a. Meningkatkan motivasi belajar, minat pembaca, dan pengalaman belajar yang baru	17-19	3

	b. Menambah pengetahuan dan meningkatkan kemampuan berpikir	20-21	2
4.	Penggunaan a. Praktis dan fleksibel	22-24	3

Sumber: Modifikasi dari BNSP (BSNP dan Pusat Perbukuan, 2014)

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan media komik digital *non individual service* dalam mata kuliah penataan dan pelayanan restoran digunakan teknik analisis data kuantitatif. Data-data tentang pengembangan dan respon yang diperoleh dari semua penilaian oleh ahli materi, ahli media maupun ahli bahasa serta semua responden pada uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil dari penilaian pengembangan media komik digital *non individual service* melalui angket. Langkah awal dalam analisis data penelitian pengembangan komik digital *non individual service* ini adalah dengan menghitung terlebih dahulu jumlah nilai yang didapatkan dari masing-masing ahli dan membaginya dengan skor maksimal dan dikalikan seratus untuk menemukan presentase jumlah skor hasil uji coba kelayakan dari masing-masing ahli. Berikut ini merupakan rumus acuan untuk menghitung presentase skor yang dijelaskan oleh Suharsimi Arikunto (Arikunto 2017) :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Jumlah skor total : jumlah skor yang diperoleh dari keseluruhan responden
 Skor maksimal : skor tertinggi dalam angket dikalikan jumlah responden

Selanjutnya dilakukan konversi dari data berupa angka presentase menjadi bentuk kategori kelayakan. Proses ini disebut dengan proses konversi data berskala interval menjadi ordinal. Berikut ini merupakan acuan pengkonversian data menurut Endang Mulyatiningsih dengan beberapa perubahan rentang nilai dan kategori yang disesuaikan dengan angket penilaian uji coba kelayakan komik digital *non individual service*. Kriteria kategori kelayakan untuk komik digital *non individual service* dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Kriteria Kelayakan Komik Digital Non Individual Service

RENTANG NILAI (dari skala interval)	KATEGORI (dikonversi menjadi ordinal)
0%-25%	Tidak Layak
>25%-50%	Kurang Layak
>50%-75%	Layak
>75%-100%	Sangat Layak

Sumber: Mulyatiningsih (Mulyatiningsih 2011)

Acuan kriteria kelayakan tersebut digunakan untuk menentukan kategori kriteria kelayakan media komik digital *non individual service* sesuai dengan presentase yang dihitung dari hasil uji coba kelayakan komik digital *non individual service*.

Hasil dan Pembahasan

Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahapan ini dilakukan untuk menentukan kebutuhan-kebutuhan dalam proses pembelajaran mahasiswa. Tahap ini terdiri dari 5 bagian yaitu:

1. Analisis awal akhir (*fronted analysis*)

Analisis awal dilakukan dengan melakukan wawancara dosen pengampu mata kuliah penataan dan pelayanan restoran, terdapat permasalahan yaitu materi *non individual service* pada kegiatan pembelajaran di Universitas Negeri Jakarta media tersebut dirasa belum ideal dan hasil yang diperoleh masih belum optimal, hal ini diketahui dari data nilai rata-rata penataan dan pelayanan restoran pada materi *non individual service* yaitu pada semester sebelumnya dengan nilai rata-rata 79.71. Berdasarkan nilai tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran penataan dan pelayanan restoran pada materi *non individual service* masih belum maksimal. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal dari angket yang disebar kepada 30 orang mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga angkatan 2016 - 2018 hal ini bisa terjadi karena mahasiswa sulit untuk berkonsentrasi (60% setuju) karena dalam pembelajarannya belum mengilustrasikan contoh riil dalam keseharian mahasiswa dan dapat di simpulkan bahwa sebanyak 57% mahasiswa sangat setuju jika media pembelajaran berbasis visual sangat diminati dalam memahami mata kuliah penataan dan pelayanan restoran. Selanjutnya 67% mahasiswa juga berpendapat bahwa tertarik dengan diberlakukannya metode pembelajaran berbasis visual. Oleh karena itu maka alternatif penyelesaian yang diperlukan adalah mengembangkan media pembelajaran pada materi *non individual service* karena dapat mengilustrasikan contoh riil dalam keseharian mahasiswa dan dapat diakses mahasiswa menggunakan gawai masing-masing secara *online* ataupun *offline*.

2. Analisis mahasiswa

Pada tahapan ini melakukan analisis karakteristik mahasiswa dengan memperhatikan latar belakang pengetahuan, perkembangan kognitif, dan pengalaman peserta mahasiswa. Berdasarkan analisis mahasiswa didapatkan hasil bahwa semua responden sudah pernah mempelajari mata kuliah tata hidang mayoritas pada mahasiswa angkatan 2016 sebesar 64%, angkatan 2017 sebesar 23% dan angkatan 2018 sebesar 13%. Bobot mata kuliah yang didapatkan mendapat predikat A sebesar 29%, predikat B 34%, predikat C 14% dan memilih tidak menjawab sebesar 23%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman mahasiswa belum terlalu baik dikarenakan mahasiswa yang mendapatkan predikat A hanya sebesar 29%. Berdasarkan data tersebut mayoritas mahasiswa (67%) memilih jawaban belum memahami materi *non individual service*, dan 33% mahasiswa memilih jawaban sudah memahami materi *non individual service*.

3. Analisis tugas (*task analysis*)

Analisis tugas dilakukan dengan cara menganalisis RPS, dan pemberian tugas mahasiswa oleh dosen untuk mengidentifikasi kemampuan kognitif yang hendak dicapai pada materi *non individual service*. Berikut merupakan tugas-tugas yang diberikan dosen kepada mahasiswa yang berhubungan dengan *non individual service*.

4. Analisis konsep (*concept analysis*)

Latar belakang mahasiswa berasal dari Program Studi Pendidikan Tata Boga angkatan 2016-2018 sehingga sebelumnya sudah pernah mempelajari mata kuliah penataan dan pelayanan restoran dan berdasarkan analisis pengalaman dan Pemahaman didapatkan hasil bahwa mahasiswa yang mendapatkan nilai mata kuliah penataan dan pelayanan restoran predikat A sebesar 29%, predikat B sebesar 34%, predikat C sebesar 14% dan memilih tidak menjawab

sebesar 23%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman mahasiswa belum terlalu baik dikarenakan mahasiswa yang mendapatkan predikat A hanya sebesar 29%. Berdasarkan data analisis pemahaman, mayoritas mahasiswa (67%) memilih jawaban belum memahami materi *non individual service*, dan 33% mahasiswa memilih jawaban sudah memahami materi *non individual service*.

Materi yang dimasukkan ke dalam komik digital *non individual service* berdasarkan hasil analisis mahasiswa dan analisis tugas adalah sebagai berikut :

Konsep pelayanan yang terdiri dari sub materi :

- a. Definisi
- b. Konsep penataan dan peralatan
- c. Jenis-jenis
- d. Karakteristik
- e. Tahapan pelayanan
- f. Keunggulan dan kelemahan
- g. Contoh restoran

5. Tujuan-tujuan instruksional khusus (*specifying instructional objectives*)

Berdasarkan hasil analisis tugas, konsep, dan analisis RPS didapatkan bahwa tujuan dalam media pembelajaran ini adalah “Mahasiswa dapat mengevaluasi dan mengintegrasikan konsep pelayanan dengan berbagai tipe” dengan indikator pembelajaran yaitu mahasiswa mampu menyusun konsep *non individual service* (*buffet service, counter service, lazy susan service, cafeteria service, dan fast food service*).

Tahap Design (Perancangan)

Setelah mengetahui permasalahan dari tahap pendefinisian, tahapan berikutnya adalah melakukan perancangan. Tahap perancangan terdiri dari 4 tahap yaitu :

1. Penentuan indikator

Dalam mata kuliah penataan dan pelayanan restoran. Indikator yang akan dibuat media pembelajaran komik digital adalah indikator menguasai konsep *non individual service*. Setelah mengetahui indikatornya, kemudian dilakukan pengelompokan kategori tentang apa saja isi dari konsep *non individual service*. Konsep *non individual service* terdiri dari definisi, peralatan yang dibutuhkan, jenis-jenis, karakteristik, prosedur pelayanan, keunggulan dan kelemahan, dan contoh restoran.

2. Pemilihan media (*media selection*)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan mahasiswa, diperoleh hasil bahwa diperlukan media pembelajaran berbasis visual dan selama pembelajaran mahasiswa dapat menggunakan *handphone* atau laptop yaitu 37,1% sangat setuju, 60% setuju, dan mahasiswa merasa memerlukan media pembelajaran yang dapat diakses menggunakan *handphone* atau gawai yaitu 51,4% sangat setuju dan 48,6% setuju.

Sebelum melakukan praktikum biasanya mahasiswa membuat *job sheet* atau *working paper* yang berisi tahapan dan dekorasi melakukan *non individual service* tetapi *planning practicum* yang dibuat masih memiliki kelemahan yaitu hanya berupa gambaran yang tidak terlalu detail dan ilustrasi yang disajikan tidak seragam. Berdasarkan hal tersebut maka dilakukanlah penyempurnaan untuk mengembangkan komik digital *non individual service* agar materi yang disajikan dapat lebih detail dan lebih mengilustrasikan tahapan dan dekorasi dalam melakukan *non individual service*.

Berdasarkan hal tersebut maka dipilihlah media pembelajaran berbasis komik digital karena komik digital dapat diakses menggunakan *handphone* atau gawai baik secara *online* ataupun *offline*, selain itu media pembelajaran komik digital memiliki kelebihan dapat memuat gambar atau visualisasi konsep materi *non individual service* melalui urutan cerita yang ringkas dan Bahasa yang dialogis, serta dapat dibaca dan diakses dimana saja dengan ukuran *file* yang ringan.

3. Pemilihan format (*format selection*)

Media pembelajaran yang sering digunakan oleh mahasiswa adalah buku cetak, video pembelajaran, dan *power point*. Media pembelajaran tersebut memiliki beberapa kekurangan. Pada video yang sering ditonton di *youtube* tidak dijelaskan tahapan *non individual service* dan sedikit berbeda dengan materi yang digunakan di dalam pembelajaran *non individual service* pada Program Studi Tata Boga hal ini dikarenakan tahapan *non individual service* biasanya disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran pada masing-masing unit pembelajaran. Selain itu penggunaan video dirasa kurang detail dalam pembelajaran *non individual service* karena di dalam video gambar yang ditampilkan belum mampu memvisualisasikan materi secara keseluruhan dan ringan. Pada media pembelajaran buku memiliki kekurangan yaitu ilustrasi yang diberikan tidak berwarna dan bercampur dengan materi lain yang bisa membuat mahasiswa bingung.

Permasalahan lain di dalam pembelajaran penataan dan pelayanan restoran adalah suasana pembelajaran di kelas terkadang kurang kondusif sehingga mahasiswa perlu media pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri. Berdasarkan permasalahan tersebut, format yang dipilih adalah *barcode* karena *barcode* dapat diakses menggunakan *handphone* atau gawai dan dapat langsung diakses dengan gawai yang digunakan. Format *barcode* juga dipilih agar dapat memudahkan mahasiswa dalam belajar di kelas atau belajar secara mandiri. Media pembelajaran komik digital materi *non individual service* memiliki kelebihan yaitu dapat diakses dengan mudah dan memuat konsep materi yang diperlukan oleh mahasiswa dalam melakukan dan memahami *non individual service* secara menyeluruh berdasarkan hasil analisis kebutuhan, sehingga mahasiswa dapat belajar secara utuh, karena ilustrasi dan cerita yang disajikan sudah dibuat berurutan.

4. Desain awal (*initial design*)

Pada tahap desain awal penulis menyusun GBIM (Garis Besar Isi Media), JM (Jabaran Materi), naskah cerita, dan *storyboard* sesuai dengan kompetensi yang mahasiswa perlukan dalam pembelajaran mata kuliah penataan dan pelayanan restoran pada materi *non individual service*. Selain itu desain awal dilakukan dengan mencari studi literatur ilustrasi yang nantinya akan direalisasikan pada tahap pengembangan.

Tahap Develop (Pengembangan)

Konsep produk yang sudah dibuat yaitu GBIM, JM, naskah cerita, dan *story board* direalisasikan. Berikut merupakan tahapan dalam pembuatan komik digital materi *non individual service* :

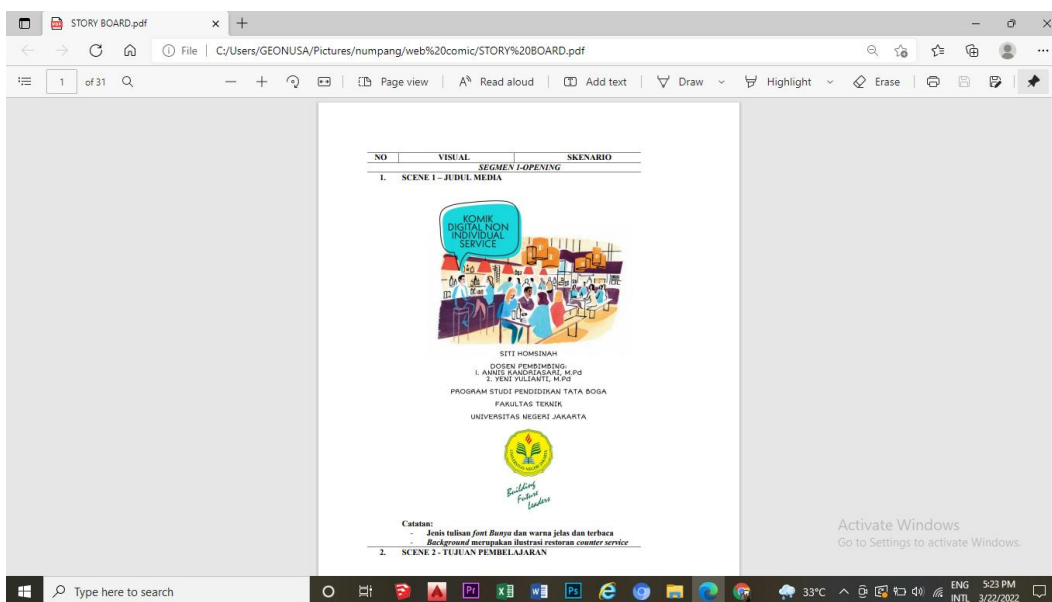
1. Membuat materi komik digital *non individual service*, materi disusun sesuai dengan RPS, hasil analisis mahasiswa, hasil analisis tugas dan diskusi dengan dosen pengampu mata kuliah penataan dan pelayanan restoran di Program Studi Pendidikan Tata Boga. Studi literatur yang digunakan dalam penyusunan komik digital berasal dari buku, jurnal, *e-book*, dan internet.
2. Melakukan proses pembuatan produk komik digital berupa media melalui tiga tahapan, yaitu tahapan pra produksi, tahapan produksi, dan terakhir pasca produksi.

3. Tahapan pra produksi diawali dengan pengolahan konsep yang didasari dari tujuan penciptaan produk dan materi yang ingin disampaikan. Melalui tujuan produk dan materi tersebut selanjutnya akan diolah menjadi alur cerita, tokoh dan dialognya.

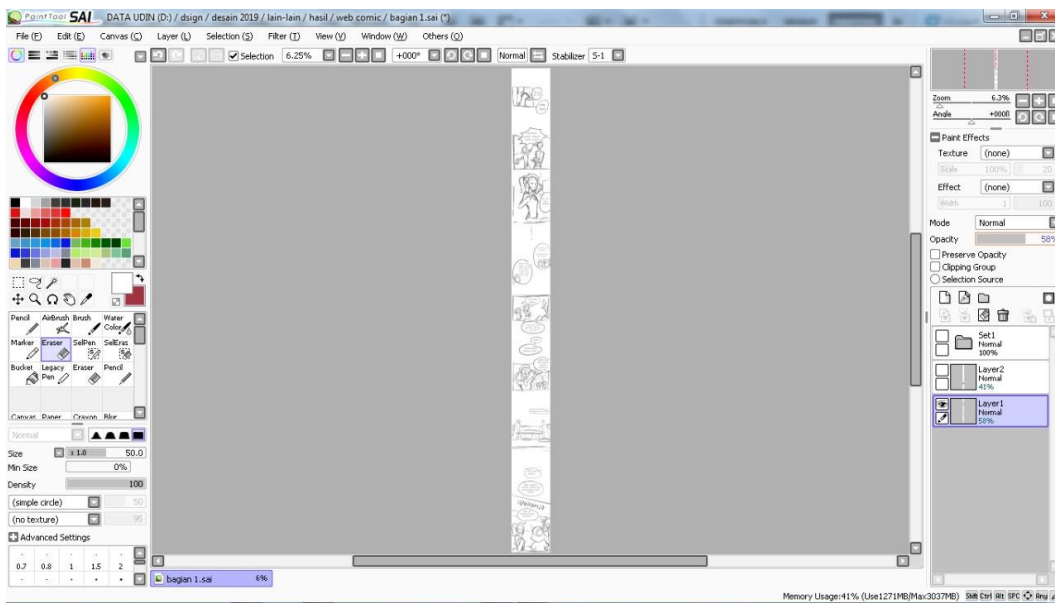


Gambar 1. Desain Karakter

4. *Story Board* dibuat berdasarkan dari alur cerita, tokoh dan dialog yang telah dibuat sebelumnya. *Story board* sendiri berfungsi untuk memberikan gambaran kasar dari alur cerita pada komik yang akan dibuat, yang nantinya *story board* tersebut akan dibuat kembali menjadi bentuk sketsa komik.

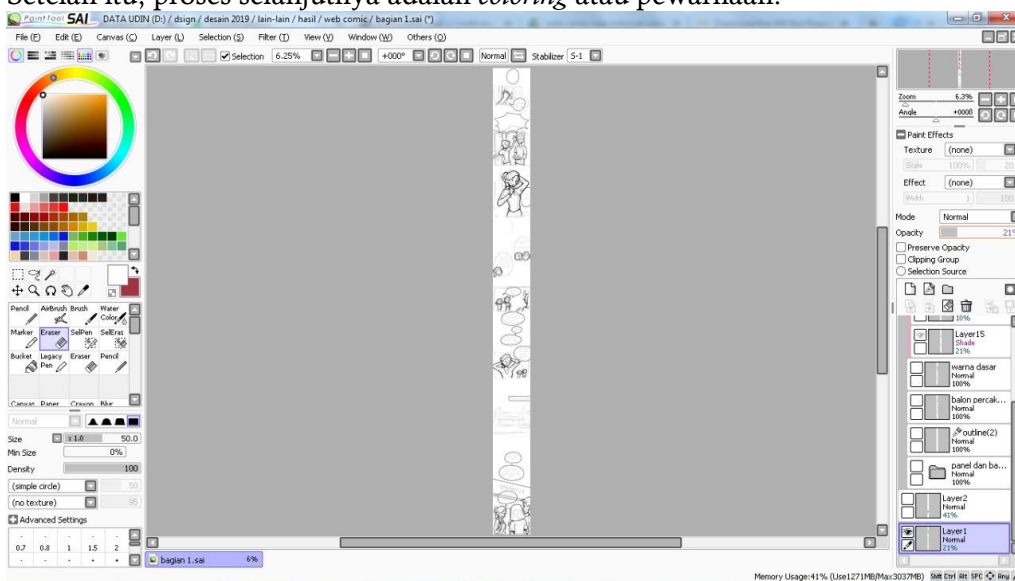


Gambar 2. Story Board Komik Digital

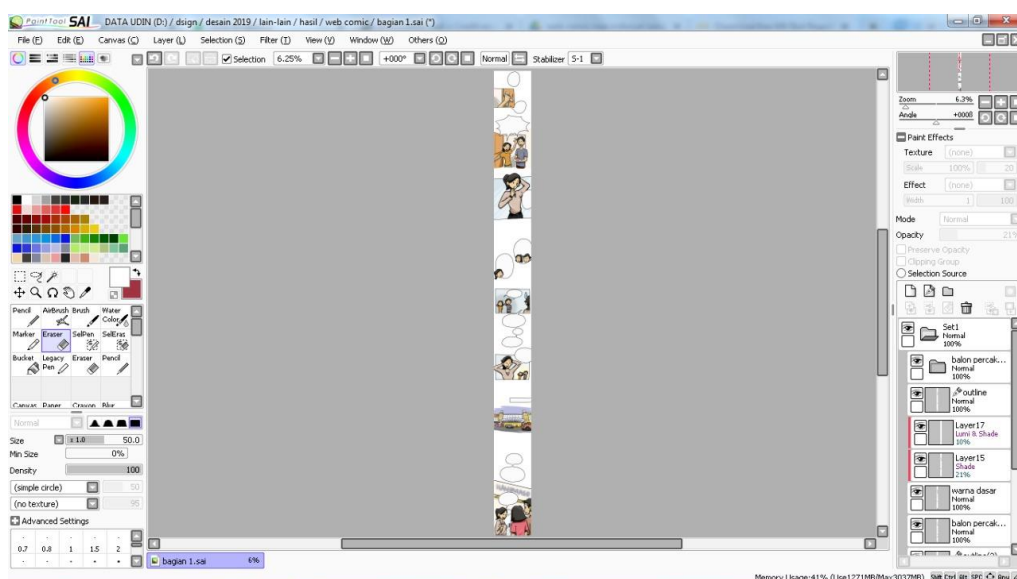


Gambar 3. Sketsa Komik Digital

5. Tahap produksi diawali dengan proses *lining* atau penebalan garis adalah tahapan dimana sketsa yang telah dibuat akan ditebalkan garis tepinya sesuai dengan sketsa yang telah dibuat. Setelah itu, proses selanjutnya adalah *coloring* atau pewarnaan.



Gambar 4. Lining Komik Digital

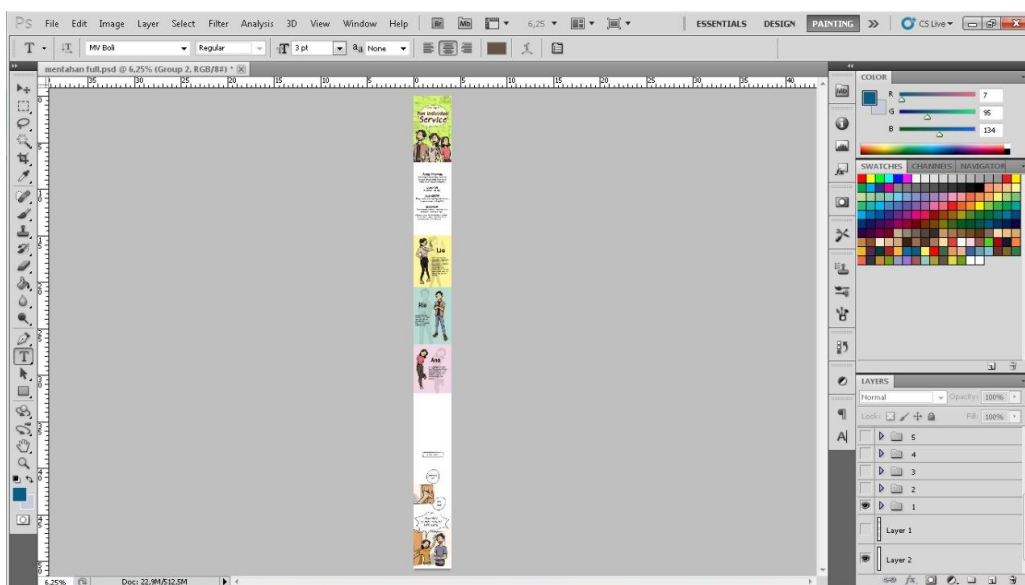


Gambar 5. Coloring Komik Digital

6. Tahapan pasca produksi terdiri dari proses memasukkan teks dialog dan *finishing*. Setelah proses *lining* dan *coloring*, komik selanjutnya akan dimasukan teks dialog yang sudah dibuat sebelumnya kedalam *buble chat* atau balon percakapan dan disusun sesuai dengan urutan pada teks dialog. Tak lupa menambahkan beberapa elemen baik warna ilustrasi atau bagian tambahan lainnya, dan menyesuaikan tata letak sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 6. Bagian Cover dan Penokohan



Gambar 7. Proses Memasukkan Teks Dialog dan Mengatur Tata Letak Komik Digital

7. Validasi pengembangan dilakukan dengan tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Aspek yang divalidasi oleh ahli materi adalah kesesuaian sub-CPMK dan indikator, kerunutan dan kesesuaian materi, ketepatan gambar dan istilah, serta menyamakan persepsi, aspek yang divalidasi ahli media adalah desain sampul komik, tampilan teks, dan karakteristik media. Sedangkan aspek yang dinilai oleh ahli bahasa adalah kelugasan, penggunaan bahasa yang dialogis dan interaktif, kesesuaian tingkat perkembangan mahasiswa, dan kerunutan keterpaduan. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli dilakukan perbaikan kemudian dikembalikan dan dinyatakan layak, selanjutnya akan dilakukan tahapan uji coba mahasiswa.
8. Setelah media divalidasi oleh para ahli, tahapan selanjutnya adalah uji pengembangan kepada mahasiswa dengan memberikan angket penilaian terhadap media pembelajaran yang terdiri dari aspek materi, tampilan, manfaat, dan penggunaan. Uji pengembangan dilakukan menjadi tiga tahap yang terdiri dari uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Tahap *Dessiminate* (Penyebaran)

Setelah media pembelajaran divalidasi oleh ahli, tahap selanjutnya adalah proses penyebaran atau *disseminate*. Berikut merupakan tahapan yang dilakukan dalam tahapan penyebaran:

1. *File* komik digital materi *non individual service* yang sudah dikembangkan di *upload* terlebih dahulu ke *google drive* untuk mendapatkan *link file*.
2. Pengemasan (*packing*), *link file* media pembelajaran yang sudah jadi akan dikemas dalam bentuk *barcode* yang menghubungkan ke *file* komik digital materi *non individual service* agar dapat mudah diakses oleh mahasiswa. Berikut merupakan contoh *barcode* yang bisa digunakan mahasiswa untuk mengakses komik digital *non individual service*



Gambar 8. Barcode Komik Digital *Non Individual Service*

3. Media pembelajaran sudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran mata kuliah penataan dan pelayanan restoran materi *non individual service* sesi 1 dan 2.



Gambar 9. Pembelajaran dan Penilaian Media Komik Digital Materi *Non Individual Service*

Kelayakan Produk

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Apakah terdapat CPMK yang disampaikan di dalam komik digital <i>non individual service</i> ?	3
2.	Apakah isi komik digital <i>non individual service</i> yang disajikan sesuai	3

	dengan Kompetensi Isi yang ditentukan?	
3.	Apakah isi komik digital <i>non individual service</i> yang disajikan sesuai dengan CPMK yang ditentukan?	3
4.	Apakah terdapat indikator ketercapaian kompetensi mahasiswa?	3
5.	Bagaimana keruntutan penyajian materi dalam komik digital <i>non individual service</i> ?	3
6.	Bagaimana kesesuaian alur cerita dengan materi yang disampaikan dalam komik digital <i>non individual service</i> ?	3
7.	Bagaimana kelengkapan materi yang disajikan dalam komik digital <i>non individual service</i> ?	3
8.	Bagaimana penjelasan pengertian <i>non individual service</i> disampaikan dalam komik digital <i>non individual service</i> ?	3
9.	Apakah alat-alat yang digunakan disampaikan dengan sesuai dalam komik digital <i>non individual service</i> ?	3
10.	Apakah prosedur pelayanan disampaikan dengan tepat dalam komik digital <i>non individual service</i> ?	3
11.	Apakah gambar alat-alat yang disajikan sudah tepat dan sesuai dengan materi?	3
12.	Apakah ilustrasi prosedur pelayanan sudah tepat dan sesuai dengan materi?	3
13.	Apakah istilah-istilah yang digunakan sudah tepat dan sesuai dengan materi?	3
14.	Apakah konsep materi komik digital <i>non individual service</i> dapat menyamakan persepsi mahasiswa tentang materi yang disajikan?	3
15.	Apakah konsep materi komik digital <i>non individual service</i> dapat digunakan untuk menambah pengetahuan mahasiswa tentang pelayanan <i>non individual service</i> ?	3
	TOTAL	45

Nilai validasi yang telah diperoleh kemudian dikonversi menjadi persen menggunakan rumus Suharsimi Arikunto (Arikunto 2017), yaitu:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{45}{60} \times 100$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = 75\% \text{ (Layak)}$$

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Apakah ilustrasi pada sampul sudah sesuai dengan isi materi dalam komik digital <i>non individual service</i> ?	4
2.	Apakah pemilihan gambar dan tulisan pada sampul sesuai dengan isi materi dalam komik digital <i>non individual service</i> ?	4
3.	Apakah pewarnaan pada sampul komik digital <i>non individual service</i> sudah menarik?	4
4.	Apakah ukuran gambar dan tulisan pada sampul komik digital <i>non individual service</i> sudah proporsional?	4
5.	Apakah <i>font</i> yang digunakan dapat dibaca dengan jelas?	4

6.	Apakah ukuran teks sudah proporsional?	3
7.	Apakah teks dengan adegan sudah sesuai?	4
8.	Apakah teks dengan jenis balon kata yang digunakan sudah sesuai?	4
9.	Apakah penggunaan gambar dalam komik digital <i>non individual service</i> sudah relevan dengan karakter tokoh?	4
10.	Apakah gambar dalam komik digital <i>non individual service</i> dapat dipahami dengan jelas?	3
11.	Apakah ukuran gambar yang digunakan dalam komik digital <i>non individual service</i> sudah proporsional?	3
12.	Apakah pewarnaan gambar dalam komik digital <i>non individual service</i> sudah tepat dan menarik?	3
13.	Apakah gambar yang digunakan dalam komik digital <i>non individual service</i> sudah sesuai untuk menyampaikan materi?	4
14.	Apakah penyusunan panel-panel dalam komik digital <i>non individual service</i> sudah sesuai dengan arah baca yang tepat?	3
TOTAL		51

Nilai validasi yang telah diperoleh kemudian dikonversi menjadi persen menggunakan rumus Suharsimi Arikunto (Arikunto 2017), yaitu:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{51}{56} \times 100$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = 91\% \text{ (Sangat layak)}$$

Tabel 8. Hasil Validasi Media Aspek Bahasa

No.	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Apakah kalimat yang digunakan sederhana dan efektif?	3
2.	Apakah terdapat kesesuaian penggunaan kata, istilah dalam menyampaikan gagasan?	4
3.	Apakah penggunaan ejaan, tanda baca, dan tata tulis (dalam wacana, teks, gambar, ilustrasi) mengacu pada kaidah bahasa Indonesia (KBBI) dan PUEBI?	2
4.	Apakah bahasa yang digunakan bersifat dua arah mendorong mahasiswa untuk mempelajari materi tersebut secara tuntas?	4
5.	Apakah bahasa yang digunakan mampu merangsang mahasiswa untuk mempertanyakan suatu hal lebih jauh dan mencari jawabannya secara mandiri dari buku, sumber informasi yang lain?	4
6.	Apakah bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat intelektual mahasiswa (yang secara imajinatif dapat dibayangkan oleh mahasiswa)?	3
7.	Apakah bahasa yang digunakan sesuai dengan kematangan sosial emosional mahasiswa dengan teks, gambar, dan ilustrasi yang menggambarkan konsep-konsep mulai dari lingkungan terdekat sampai lingkungan global?	3
8.	Apakah penyampaian pesan melalui teks, gambar, ilustrasi mencerminkan hubungan logis?	3
9.	Apakah penyampaian pesan melalui teks, gambar, atau ilustrasi antarkalimat dalam komik mencerminkan hubungan logis?	3

TOTAL 29

Nilai validasi yang telah diperoleh kemudian dikonversi menjadi persen menggunakan rumus Suharsimi Arikunto (Arikunto 2017), yaitu:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{29}{36} \times 100$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = 80\% \text{ (sangat layak)}$$

Tabel 9. Hasil Uji Coba *One to One*

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata
1.	Materi	98	3,6
2.	Tampilan	77	3,7
3.	Manfaat	53	3,5
4.	Penggunaan	35	3,9
5.	Jumlah	263	14,7
6.	Rata-rata	66	3,7

Nilai uji coba yang telah diperoleh kemudian dikonversi menjadi persen menggunakan rumus Suharsimi Arikunto (Arikunto 2017), yaitu:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{263}{288} \times 100$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = 91\% \text{ (sangat layak)}$$

Tabel 10. Hasil Uji Coba *Small Group*

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata
1.	Materi	290	3,6
2.	Tampilan	216	3,4
3.	Manfaat	163	3,6
4.	Penggunaan	100	3,7
5.	Jumlah	769	14,3
6.	Rata-rata	192	3,6

Nilai uji coba yang telah diperoleh kemudian dikonversi menjadi persen menggunakan rumus Suharsimi Arikunto (Arikunto 2017), yaitu:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{769}{864} \times 100$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = 89\% \text{ (sangat layak)}$$

Tabel 11. Hasil Uji Coba *Field Test*

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata
1.	Materi	1003	3,7

2.	Tampilan	770	3,7
3.	Manfaat	545	3,6
4.	Penggunaan	351	3,9
5.	Jumlah	2669	14,9
6.	Rata-rata	667	3,7

Nilai uji coba yang telah diperoleh kemudian dikonversi menjadi persen menggunakan rumus Suharsimi Arikunto (Arikunto 2017), yaitu:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{2669}{2880} \times 100$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = 93\% \text{ (sangat layak)}$$

Hasil uji kelayakan media pembelajaran berbasis komik digital materi konsep *non individual service* memperlihatkan hasil validasi ahli materi dalam kategori layak (75%), ahli media dalam kategori sangat layak (91%), dan ahli bahasa dalam kategori sangat layak (80%), sehingga komik digital ini dapat diujicobakan setelah mengalami beberapa revisi sesuai saran ahli. Hasil uji coba *one to one* memperlihatkan hasil sangat layak (91%), uji coba *small group* dalam kategori sangat layak (89%), uji coba *field test* dalam kategori sangat layak (93%). Dalam mengukur kegunaan media terhadap pengguna terdapat dua aspek yang dinilai yaitu *usefulness* (daya guna media) dan *quality* (kualitas media) (Hakim 2017). Hasil penelitian ini berupa produk omik digital untuk pembelajaran pada mata kuliah penataan dan pelayanan restoran materi konsep *non individual service* memperlihatkan daya guna bagi mahasiswa baik pada tahap *one to one*, *small group* maupun *field test*. Selain hasil uji kelayakan yang memberikan manfaat bagi mahasiswa pengguna, komik digital ini juga mampu memberikan kemudahan pada mahasiswa untuk memahami materi, karena selain gambar atau animasi yang dapat dijadikan ilustrasi abstrak juga memiliki bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami (Yulianti, R, E., & Astriani, D., & Qosyim 2021). Selain itu juga komik ini berguna untuk menarik minat mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran, hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian A. Ferawati Jafar (Jafar 2021). Hasil penelitian ini sesuai dengan pernyataan Daryanto bahwa media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran, tingkat pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran (Daryanto 2016), tentu saja pencapaian tujuan pembelajaran pada mata kuliah ini tidak akan dapat terlaksana tanpa adanya uji kualitas produk yang telah dilakukan oleh ahli pada tahap sebelumnya.

Penutup

Komik digital materi *non individual service* adalah sebuah komik yang berisi tentang konsep materi *non individual service* yang didalamnya terdapat pengertian, visualisasi berbagai macam restoran yang termasuk kedalam pelayanan non individual dan dilengkapi konsep penataan dan peralatan yang digunakan, tahapan pelayanan restoran dari tamu datang sampai tamu meninggalkan restoran, serta keunggulan dan kelemahan berbagai macam tipe restoran *non individual service*. Berdasarkan analisis pendahuluan pada materi *non individual service* diperlukan media pembelajaran penunjang yang dapat mengilustrasikan contoh riil dalam keseharian yaitu komik digital. Komik digital dikemas dalam bentuk *barcode* yang dapat diakses secara *online* dan *offline*. Komik digital materi *non individual service* adalah media pembelajaran yang terdiri dari 3

bagian yaitu bagian pendahuluan yang terdiri dari *cover* dan judul komik, pengenalan tokoh, dan prolog. Bagian inti yang terdiri dari topik dan tujuan pembelajaran, definisi, peralatan, jenis, karakteristik, prosedur pelayanan, keunggulan dan kelemahan, serta contoh restoran. Bagian penutup terdiri dari kesimpulan materi, dan *credit title*.

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel dengan tahapan *define, design, develop, dan disseminate*. Media pembelajaran telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan uji coba mahasiswa dengan mendapatkan hasil 75% (layak) untuk materi, 91% (sangat layak) untuk media dan 81% (sangat layak) untuk bahasa yang jika dirata-ratakan mendapatkan hasil 82% yang artinya sangat layak digunakan. Setelah divalidasi media pembelajaran diuji cobakan kepada mahasiswa dan mendapatkan hasil uji *one to one* 91% (sangat layak), uji *small group* 89% (sangat layak), dan uji coba *field test* 93% (sangat layak) yang jika dirata-ratakan mendapatkan hasil 91%.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg, W. ..., and M. .. Gall. 1989. *Educational Research: An Introduction*. Fifth. New York and London: Longman.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hakim, Alfian Furqon. 2017. "Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka." Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hakim, Alfian Furqon. 2018. "Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka." *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi* 7(3):204–12.
- I, RA. Masyithoh Drono. 2008. "Pengembangan Agama Islam Di RA." Pp. 10–31 in *Pengembangan agama islam di RA*. Klaten.
- Jafar, A. Ferawati. 2021. "Pengembangan Komik Elektronik (E-Comic) Usaha Dan Pesawat Sederhana." *Al-Khazini : Jurnal Pendidikan Fisika* 1(1):1–18.
- Mts, D. I., and Kabupaten Malang. 2018. "KELAYAKAN BUKU TEKS BAHASA INDONESIA KELAS VIII DI MTs KABUPATEN MALANG (Sebuah Kajian Berdasarkan Standar BSNP)."
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Nella, Septry Rachma, and Ike Sylvia. 2020. "Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Sosiologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa." *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran* 1(3):227–37.
- Printina, Brigida Intan. 2019. "Pemanfaatan Media Komik Digital Melalui Unsur PPR (Paradigma Pedagogi Reflektif) Pada Matakuliah Sejarah Asia Barat Modern." 8(1):1–13.
- Skripsi, Tugas Akhir. 2018. *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL RUSSIAN SERVICE*.
- Sukmanasa, Elly, Tustiyana Windiyani, and Lina Novita Pendidikan. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kelas v Sekolah Dasar Di Kota Bogor." *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3(2):171–85.
- Thiagarajan, Sivasailam, Dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washington, DC: National Center for Improvement Educational System.
- Wahyuningsih, Ary Nur. 2012. "Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R." *Journal of Innovative Science Education* 1(1):19–27.
- Waluyanto, Heru Dwi. 2005. "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual." *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana* 7(1):45–55.
- Yulianti, R, E., & Astriani, D., & Qosyim, A. 2021. "Penerapan Media Visual Mobile Learning Berbasis Comic Android Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kalor Dan Perpindahannya." *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains* 9(3):407–13.