# BAB III METODE PENELITIAN

## 3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and *Development* (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Dalam desain penelitian ini pengembangan media komik digital berbantuan canva untuk meningkatkan minat belajar pada materi Negaraku Indonesia pelajaran PPKn Kelas IV SD. Sugiyono (2019:297) mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut dalam pembelajaran. Model pengembangkan ADDIE. ADDIE adalah singkatan dari *Analysis*, *Design, Development, Implementation, Evaluation.*

Tahapan pengembangan model yang digunakan dalam penelitian adalah model penelitian pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *Analysi*s (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* ( implementasi), dan *Evalution* (Evaluasi) (Mulyatiingsih,2016).

Kelima tahap model pengembangan ADDIE dapat dilihat dari gambar berikut:

*Analyze* (Analisis)

*Design* (Perencanaan)

*Development* (Pengembangan)

*Implementation* (implementasi*)*

*Evaluation* (evaluasi)

**Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE**

( Sumber: Mulyatiningsih, 2016)

Untuk lebih memahami gambar tahap-tahap model pengembangan ADDIE, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. ***Analysis* (analisis)**

Penelitian diawali dengan menganalisis kegiatan pembelajara. Kegiatan menganalisis dilakukan untuk melihat permasalan-permasalahan yang

muncul selama proses pembelajaran serta untuk membantu guru menemukan solusi dari permasalahan yang ditemukan.

1. ***Design*  (perencanaan)**

Pada tahap ini yaitu mencari solusi untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan. Dengan merancang sebuah media pembelajaran yang bervariasi dan dapat menari perhatian siswa

1. ***Developmen*t (pengembangan)**

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan. Pada langkah ini yaitu perbuatan media pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dibuat. Selanjutnya melakukan validasi kepada para ahli yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk. Kritik dan saran yang diberikan guna untuk menperbaikin produk menjadi lebih layak untuk digunakan

1. ***Implementation* (implementasi)**

Pada tahap ini, penelitian menerapkan produk media pembelajaran yang telah dibuat dan dikembangkan untuk diuji coba kepada pendidikan, Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan yang telah direncanakan dan membantu guru dan peserta didik proses pembelajaran

1. ***Evaluation* (evaluasi)**

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE yaitu tahap evaluasi dari sebuah penelitian. Pada tahap ini dilakukan dengan melihat apakah tujuan dari penelitian ini sudah tercapai atau belum dengan menyimpulkan hasil dari presentase angket yang telah disebarkan kepada para ahli media dan ahli materi dengan demikian peneliti dapat mengetahui kelayakan dan keberhasilan media pembelajaran

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti melakukan 5 tahap yang ada pada model pengembangan ADDIE, yaitu pada (1) tahap *analyisis,* (2) tahap *design,* (3) tahap *development* (4) tahap *implementation* dan (5) tahap *evaluation.* Hal ini dikarenakan peneliti mengembangkan media pembelajaran Komik digital berbasis canva untuk meningkat minat belajar pada materi Negaraku Indonesia pelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar yang di buat sebagai pegangan guru dalam mengajar sehingga cukup pada validasi oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi.

## 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 105359 Sumberejo. Adapun Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024-2025.

## 3.3 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IV di SDN 105359 Sumberejo tahun ajaran 2024-2025. Sedangkan objek penelitian ini adalah Media Komik digital Berbantuan canva untuk meningkatkan minat belajar siswa.

## 3.4 Prosedur Penelitian Pengembangan

Dalam pengetahuan media pembelajaran media komik digital Berbantuan Canva Untuk Meningkatkat Minat belajar pada materi Negarak Indonesia pelajaran PPKn kelas IV SDN 105359 Sumberejo, penelitian menggunakan model ADDIE.

Adapun penjelasan tahap pengembangan ADDIE yang akan peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

1. **Tahap *Define* (Pendefenisian)**

Tahap pendefenisian ini disebut dengan tahap analisis. Tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefenisikan Syarat-Sayarat Pengembangan Produk yang sesuai dengan pembelajaran yaiu: Analisis kebutuhan dan Analisis Kurikulum, dengan adanya tahap pendefenisian untuk mengetahui kegiatan utama pada media seperti mengetahui dan menentukan apa yang harus dilakukan peneliti kepada peserta didik untuk mengembangkan media dan mengetahui dan menentukan apa yang harus dilakukan peneliti kepada peserta didik untuk mengembangkan media dan mengetahui kelayakan Media Komik Digital Berbantuan Canva Pada Materi Negaraku Indonesia pelajaran PPKn Kelas IV SD. Pada tahap ini dilakukan dengan mencakup tiga aspek yaitu:

* Analisis Kurikulum

Analisi Kurikulum adalah dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang digunakan di sekolah yang bersangkutan. Hal ini dilakukan agar pengembangan media pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum. Setelah itu, peneliti mengkaji Kompetensi Dasar (KD) untuk merumuskan indikator pencapaian pembelajan.

* Analisis Kebutuhan Siswa

Analisi Kebutuhan Siswa adalah dilakukan untuk memunculkan dan menetapkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. Analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan menganalisis keadaan pembelajaran sebagai informasi utama, kemudian memberikan tes awal untuk mengukur kemampuan presentasi awal siswa serta mengamati ketersediaan media pembelajaran yang mendukung terlaksananya pembelajaran. Pada tahap ini akan ditentukan media pembelajaran seperti apa yang akan dikembangkan untuk membantu siswa belajar.

* Analisis Karakter Siswa

Analisis karakter siswa ini dilakukan untuk mengetahui sikap siswa dalam pembelajaran PPKn. Hal ini dilakukan agar pengembangan media pembelajaran sesuai dengan karakter siswa

1. ***Design* (Perancangan)**

Setelah diketahui produk seperti apa yang dikembangkan, maka pada tahap ini dilakukan perancangan produk. Produk yang dirancang dan dikembangkan adalah media pembelajaran komik digital yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Berikut adalah langkah yang dilakukan pada tahap ini, yaitu:

* 1. pembuatan komik digital yang meliputi, pencarian animasi, tamplate, pembuatan dialog, penyesuaian tema yang digunakan dalam media komik.
  2. penataan materi dalam media disesuaikan dengan dialog, penyesuaian tata letak *(layout)* yang akan digunakan.
  3. Menggunakan Suara karakter yang sesuai dengan tokoh.
  4. Memasukan materi pembelajaran Negaraku Indonesia.
  5. Mengembangkan alur cerita sesuai menggunakan sintak *Kooperatif Think talk write.*
  6. Menampilkan Ilustrasi gambar yang berkaitan dengan negaraku Indonesia.

1. ***Development* (Pengembangan)**

Setelah produk berupa media pembelajaran dirancang, produk kemudian akan diuji kelayakan oleh para validator. Uji kelayakan ini dilakukan untuk melihat apakah produk yang dikembangkan telah layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun validator ahli yang menguji kelayakan produk yang dikembangkan terdiri dari ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk mengukur kelayakan produk dari segi kualitas isi dan tujuan, serta strategi pembelajaran/instuksional dan desain media. Pada tahap ini pula dilakukan revisi pada beberapa hal yang belum sempurna yang sesusia dengan kritik dan saran dari validator.

1. ***Implementation* (Penerapan)**

Tahap selanjutnya adalah implementasi atau penerapan. Tahap ini dilakukan secara terbatas pada sekolah yang telah ditunjuk sebagai tempat penelitian. Tahap implementasi pada penelitian ini dilaksanakan dengan mengujicobakan media pembelajaran yang sudah teruji valid secara langsung kepada siswa. Peneliti melakukan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan juga observasi yang dapat digunakan sebagai bahan perbaikan media pembelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai,pada tahap ini, peneliti juga menyebarkan angket respon kepada guru dan siswa yang berisi butir-butir pernyataan tentang penggunaan media yang dikembangkan dalam pembelajaran serta minat siswa itu sendiri dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang kepraktisan penggunaan media dan keefetifan pembelajaran. Selain itu, guru dan siswa diminta memberi komentar sebagi acuan revisi. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil-hasil yang sudah ditemukan dari kegiatan implementasi.

1. ***Evalation* (Evaluasi)**

Pada tahap terakhir ini, peneliti melakukan evaluasi atau revisi terakhir terhadap media yang dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat dari angket respon dan hasil observasi. Hal ini bertujuan agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

## 3.5 Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian digunakan untuk menilai kevalidan, dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, oleh karena itu di susunlah instrumen –instrumen pengumpulan data. Menurut Arikunto (2012), instrumen mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih cermat. lengkap, dan sistematis sehingga data lebih mudah diolah.

Instrumen atau alat ukur yang dalam pengumpulan data mempunyai peran yang sangat penting untuk memperoleh data. Hal ini dikarenakanan data merupakan penggambaran variable yang akan diteliti, dan benar atau tidaknya data sangat berpengaruh terhadap bermutu atau tidaknya penelitian. Dalam penelitian ini instrument yang akan digunakan yaitu:

1. Observasi

Untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran sebelumnya berjalan, observasi atau pengamatan secara langsung dilakukan agar mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang berlangsung sebelumnya sehingga didapatkan gambar mengenai hal apa saja yang menjadi hambatan dan kekurangan. Pengamatan ini dilakukan pada bulan februari 2024 di kelas IV SDN 105359 Sumberejo saat pembelajaran PPKn di kelas berlangsung.

1. Wawancara

Pelaksanaan wawancara ini dilakukan dengan mewawancarai guru wali kelas IV SDN 105359 Sumberejo. Selama proses wawancara pertanyaan diajukan seputar yang dilakukan guru dalam mengajar serta permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru selama mengajar, pedoman wawancara ini dilakukan untuk memperoleh informasi serta sebagai bahan panduan penelitian dalam melakukan penelitian pengembangan.

1. Angket

Angket atau kuesioner adalah lembar yang berisikan butir-butir pertanyaan atau pernyataan terkait dengan media komik digital yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket validasi yang di berikan kepada ahli materi dan ahli media komik digital untuk mengetahui kelayakan media sebelum digunakan pada saat pembelajaran dan angket keterbacaan yang diberikan kepada siswa untuk memastikan bahwa kalimat dan gambar dalam media komik digital dapat terbaca dan dipahami dengan baik oleh siswa sebelum digunakan dalam skala yang lebih besar.

1. Dokumentasi

Pada Saat menayakan produk Media Komik digital kepada siswa kelas IV peneliti mengumpulkan data-data tentang keadaan peserta didik.

### 3.5.1 Instrumen Pengumpulan data kevalidan Media Pembelajaran

Validasi ahli adalah salah satu uji validitas isi yang merupakan langkah penting yang harus ditempuh dalam mengembangkan media komik digital yang berkualitas. Teknik ini digunakan untuk memperkuat instrumen, baik secara konten maupun konstruksi sehingga mencerminkan validitasnya. Hasil validas ahli tersebut merupakan pertimbangan teoritik terhadap instrumen penelitian pengembangan media pembelajaran PPKn dengan komik digital berbasis canva. Selain media pembelajaran yang sedang dikembangkan,terdapat beberapa instrumen penelitian lagi yang akan divalidasi yaitu, Media Komik digital, dan Materi. Skor setiap pernyataan dengan skala penskoran yang terdiri dari 5 yaitu : 1.Sangat kurang, 2. Kurang, 3. Baik, dan 4. Sangat baik.

Berikut adalah kisi-kisi lembaran validas berdasarkan indikator validasi yang telah dijelaskan sebelumnya.

1. **Lembar Validasi Media Komik digital**

Lembar Validas ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kualitas media komik digital yang digunakan. Untuk Menjalankan proses belajar mengajar yang baik, Kelayakan Media sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Adapun kisi-kisi instrumen lembar.

Validasi media sangat mempengaruhi proses pembelajaran disajikan pada table 3.1 berikut ini:

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Lembar Media Komik digital**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | | **ASPEK** | **INDIKATOR** | | | **SKOR** |
| 1. | Kemenarikan  Warna | | | Perpanduan warna yang menarik pada  media Komik digital | 1 | |
| Keserasian warna tulisan dengan media | 1 | |
| 2 | Kejelasan huruf dan bahasa yang digunakan | | | Ukuran huruf pada media komik digital | 1 | |
| Ketepatan pemilihan gambar  karakter Kejelasan tulisan dalam media | 1 | |
| Ketepatan pemilihan jenis huruf | 1 | |
| Bahasa muda di pahami | 1 | |
| 3 | Kualitas Desain | | | Penggunaan teks yang menarik | 1 | |
| Kesesuain suara karakter tokoh | 1 | |
| Kesesuain tata letak balon puns | 1 | |
|  | | | | **Jumlah** | 10 | |

Sumber Suci Nurafilian (2023)

1. **Kisi-Kisi Instrumen lembar validasi materi**

Lembar validasi materi digunkaan untuk mengukur kevalidan atau ketetepan suatu instrumen penelitian, memastikan bahwa instrumen penelitian dapat mengukur dengan akurat yang seharusnya diukur. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen penelitian mengenai validasi materi pada table 3.2 dibawah ini:

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Materi**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NO | ASPEK | INDIKATOR | **SKOR** |
| 1 | Kelayakan isi | Kesesuaian dengan tujuan Pembelajaran | 1 |
| Kebenaran konsep | 1 |
| Kesesuaian dengan kurikulum | 1 |
| Ketetapan urutan materi pembelajaran | `1 |
| Kualitas penyajian materi | 1 |
| 2 | Penyajian | Keterlibatan peran peserta didik | 1 |
| Kualitas umpak balik | 1 |
| 3 | Kebahasaan | Keterceraan materi dan pemaparan Logis | 1 |
| Penggunan bahasa | 1 |
| Kemudahan pemahaman bahasa | 1 |
|  | | **Jumlah** | **10** |
| Sumber: Suci Nurafilian (2023) | | | |

### 3.5.2 Instrumen pengumpulan Data Kepraktisan Media Pembelajaran

1. **Lembar Observasi Keterlaksanaan pembelajaran Menggunakan Media Yang Dikembangkan**

Pengumpulan data untuk keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media komik digital dengan menggunakan model *kooperatif think talk write* yang dikembangkan dilakukan setiap pertemuan oleh seorang pengamatan.

Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media komik digital yang dikembangkan ditinjau dari tiga aspek pengamat yaitu:1. Keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran, 2. Keterlaksanaan sistem sosial, dan 3. Keterlaksanaan prinsip reaksi pengelolaan dengan sistem pendukung yang disediakan. Ketiga aspek pengamatan tersebut dijabarkan pada table 3.3 berikut ini :

**Tabel 3.3 Kisi- kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Pernyataan** | **Jumlah butir** |
| Langkah-langkah pembelajaran | Keterlangsanaan kegiatan penentuan  pertanyaan mendasar | 1 |
| Keterlaksanaan kegiatan menyusun rencana  Projek | 1 |
| Keterlaksanaan kegiatan menyusun jadwal | 1 |
| Keterlaksanaan kegiatan monitoring | 1 |
| Keterlaksanaan kegiatan menguji hasil | 1 |
| Keterlaksanaan evaluasi pengalaman | 1 |
| Sistem sosial  pada pelaksanaan pembelajaran | Penciptaan suasana demokratis | 1 |
| Siswa berkolaborasi dalam belajar | 1 |
| Guru mengingatkan siswa untuk bekerjasama | 1 |
| Komunikasi transaksional antar siswa dan antara  siswa dengan guru | 1 |
| Guru memberi kesempatan pada siswa  bertanyaan, mengungkapkan ide-ide secara  bebas dan terbuka | 1 |
| Prinsip reaksi pengolaan | Guru menyediakan dan mengelola sumber  belajar yang relevan | 1 |
| Guru memberikan bantuan terbatas pada siswa yang membutuhkan atau yang mengalami kesulitan | 1 |
| Guru menghargai pendapat siswa dan  mendorong siswa untukberpikir kreaktif | 1 |
| Guru tidak cenderung memposisikan diri sebagaisumber belajar tetapi memberi kebebasanpada siswa mengemukakan pendapat | 1 |
| Guru mengarahkan siswa untuk dapatmengokunstrusi pengetahuan | 1 |
| **JUMLAH** | | **17** |

Sumber: Mia Yolanda (2021)

Skor setiap pernyataan dengan skala penskor yang terdiri dari 4 pilihan yaitu:

sangat kurang, 2. kurang, 3. Baik, dan 4. Sangat baik.

### 3.5.3 Angket Respon Siswa

Lembar Validasi digunakan untuk memperoleh data tentang respons siswa terhadap media komik digital. Siswa diminta untuk memberikan penilain secara objektif pada setiap aspek yang telah disediakan berupa pernyataan sangat tuju, setuju, kurang tujuan, tidak tujuan yang dipadukan dengan emotikan wajah yang memberikan kesan menyenangkan bagi siswa. Penilain dilakukan dengan cara mencetang salah satu skor. Adapun kisi-kisi penelitian mengenai respon siswa dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut ini.

* + 1. **Angket Respon Siswa**

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa Terhadap Media komik digital**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ASPEK** | **INDIKATOR** | **SKOR**  **PENILAIAN** | | | | |
| **SS** | **S** | **KS** | **TS** | **STS** |
| Materi | Tampilan Media |  |  |  |  |  |
| Kemenarikan objek\gambar |  |  |  |  |  |
| Kejelasan objek/gambar |  |  |  |  |  |
| Kesesuaian objek antara objek dalam  media dengan materi |  |  |  |  |  |
| Kemudahan dalam memahami materi |  |  |  |  |  |
| Kemudahan dalam proses belajar |  |  |  |  |  |
| Meningkatkan minat Belajar |  |  |  |  |  |
| Menambahan informasi baru |  |  |  |  |  |
| Manfaat | Semangat belajar |  |  |  |  |  |
| Tidak membosankan |  |  |  |  |  |

* + 1. **Angket Minat belajar**

Angket minat belajar ini digunakan untuk mengetahui apakah minat belajar siswa yang digunakan sudah memenuhi standar terkait dengan materi/ isi, konstruksi, bahasa dan alokasi waktu yang digunakan. Lembar validasi ini juga digunakan untuk mengetahui kesesuaian dengan minat belajar siswa. Adapun kisi-kisi penelitian mengenai minat belajar siswa dapat dilihat pada table 3.5 berikut ini

**Tabel 3.5 Angket Minat belajar siswa**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **INDIKATOR** | **PERNYATAAN** | **PILIHAN JAWABAN** | | | | |
| **SS** | **S** | **KS** | **TS** | **STS** |
| Perasaan  Senang | Saya selalu hadir tepat waktu ketika  pelajaran PPKn . |  |  |  |  |  |
| Saya senang mengikuti pembelajaran  PPKn Materi Negaraku Indonesia |  |  |  |  |  |
| Saya lebih tertarik pada pembelajaran  PPKn Materi Negaraku Indonesia |  |  |  |  |  |
| Saya sangat bersamangat belajar PPKn  Menggunakan Media Komik digital |  |  |  |  |  |
| Ketertarikan  peserta didik | Saya merasa bosan di tengah-tengah pembelajaran |  |  |  |  |  |
| Saya akan mencatat materi yang di sampaikan oleh guru pada pelajaran  PPKn |  |  |  |  |  |
| Saya mengerjakan PR/Tugas yang di  berikan oleh guru. |  |  |  |  |  |
| Saya akan bertanya pada guru jika saya  belum paham tentang materi Negaraku Indonesia |  |  |  |  |  |
| Saya akan Berdiskusi dengan teman  apabila saya merasa tidak paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. |  |  |  |  |  |
| Saya berusaha menjawab pertanyaan  yang diberikan oleh guru pada pelajaran  PPKn Materi Negaraku Indonesia |  |  |  |  |  |
| Perhatian  dalam belajar | Saya tidak akan mengikuti pembelajaran  Jika guru tidak menggunakan media pembelajaran |  |  |  |  |  |
| Saya sering melamun ketika pembelajaran PPKn |  |  |  |  |  |
| Saya pasrah walaupun nilai saya jelek |  |  |  |  |  |
| Saya akan diam apabila saya belum  paham materi yang sampaikan oleh guru |  |  |  |  |  |
| Saya hanya akan belajar waktu telah ujian tiba |  |  |  |  |  |

**Keterangan:**

**SS = Sangat Setuju**

**TS = Tidak Setuju**

**KR = Kurang Setuju**

**S = Setuju**

**STS = Sangat Tidak Setuju**

* + 1. **Angket penilaian respon guru**

Angket penilain respon guru ini terdiri dari beberapa penilaian untuk mengetahui penilaian dari guru.

**Tabel 3.6 Angket Penilaian respon guru**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ASPEK** | **INDIKATOR** | **SKOR PENILAIAN** | | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| Materi | Kesesuaian Materi dengan  Kurikulum merdeka |  |  |  |  |  |
| Kesesuaian materi dengan pembelajaran |  |  |  |  |  |
| Kemudahan materi untuk dipahami siswa |  |  |  |  |  |
| Kesesuaian materi yang di sajikan  dalam media dengan karakteristik siswa |  |  |  |  |  |
| Bahasa | Penggunaan bahasa Ejaan Sesuai KBI |  |  |  |  |  |
| Bahasa mudah di mengerti |  |  |  |  |  |
| Kejelasan huruf yang digunakan dalam  media komik dig ital |  |  |  |  |  |
| Kejelasan Informasi pada media |  |  |  |  |  |
| Penyajian | Melibatkan siswa Secara aktif |  |  |  |  |  |
|  | Minat belajar siswa sangat meningkat  setelah belajar menggunakan media  komik digital |  |  |  |  |  |

## 

## 3.6 Teknik Analisi Data

Setelah dapat diperoleh, tahap selanjutnya akan menggunakan analisis data. Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan untuk uji kelayakan media pembelajaran berasal dari lembar validasi yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli bahasa. Analisi data yang diperoleh menggunakan dengan skor skalah likert.

Menurut Sugiyono (2019:93) Skalah likert merupakan skalah yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skalah likert, maka variable yang akan diukur di jabarkan menjadi indikator variable. Kemudian indikator tersebut dijadikan tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen berupa pertanyaan. Dengan skala likert jawaban setiap item instrumen mempunyai gradasi dari sangat positif sampai negatif. Berikut ini adalah sklah likert yang digunakan pada setiap pernyataan yang ada pada angket.

**Tabel 3.7 Skalah Likert**

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor** | **Keterangan** |
| 5 | Sangat baik |
| 4 | Layak |
| 3 | Cukup Baik |
| 2 | Kurang Baik |
| 1 | Sangat Kurang Baik |

Selanjutnya Skor-Skor yang dipilih pada angket yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi, dan juga guru kelas IV Sekolah Dasar ini akan dilakukan perhintungan agar didapatkan skor kelayakan media yang dikembangkan. Saadah & wahyu (2020) pehintungan kelayakan media pada validasi dan praktilitas dilakukan dengan menggunakan rumus :

Keterangan

P = Peresntase kelayakan media (dalam bentuk%)

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah Maksimun skor

**Tabel 3.8 Kelayakan Media Pembelajaran**

|  |  |
| --- | --- |
| Skor | Keterangan |
| 85-100(%) | Sangat Layak |
| 69-84(%) | Layak |
| 53-68(%) | Cukup Layak |
| 37-52(%) | Kurang Layak |
| <36(%) | Sangat Kurang Layak |

Sumber : Akbar (2013)