

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode Design and Development (D&D) yang termasuk ke dalam kategori penelitian produk dan alat karena berfokus pada desain dan pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Komik Digital berorientasi *Education for Sustainable Development* untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan pada materi keragaman budaya di kelas 4 sekolah dasar. Model yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Pemilihan model pengembangan ADDIE ini dikarenakan adanya tahapan implementasi yang mana akan memaksimalkan pengembangan media pembelajaran komik digital yang telah dibuat.

3.2 Prosedur Penelitian

Dalam metode penelitian D&D ini pengembangan media pembelajaran memperhatikan keruntutan tahap yang ada yang mana disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan pengembangan, prosedur dan luaran dari penelitian ini tertera pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Tabel prosedur penelitian

No	Tahapan Penelitian	Prosedur Penelitian	Luaran dan Indikator Capaian
1	<i>Analysis</i>	<ol style="list-style-type: none">a. Menganalisis permasalahan yang ada.b. Menganalisis struktur Kurikulum Merdeka.c. Menganalisis capaian pembelajaran Fase B.d. Merumuskan tujuan pembelajaran IPAS.e. Menganalisis Ruang lingkup ESDf. Merumuskan indikator literasi budaya dan kewargaan.g. Memadukan indikator IPAS, Indikator ESD dan Indikator literasi budaya dan kewargaan.h. Merumuskan tujuan pembelajaran.	<ol style="list-style-type: none">1. Analisis Materi Pelajaran (AMP) IPAS.2. Analisis Indikator ESD3. Analisis Indikator Literasi budaya dan kewargaan.4. Pemaduan AMP IPAS, Indikator ESD dan Indikator Literasi budaya dan kewargaan.

2	<i>Design</i>	<ol style="list-style-type: none"> a. Menentukan tema komik b. Membuat gambaran umum komik berisikan alur, daftar materi IPAS, memasukan indikator literasi budaya dan kewargaan dan pengalaman belajar sesuai dengan indikator ESD. c. Membuat skrip masing-masing chapter komik. d. Merancang karakter (Dasar badan, Mimik wajah, Pakaian, Pose) e. Menggambar latar tempat (Kelas, Lapangan, Perumahan, Ciri Khas kota/daerah, kamar, taman) f. Menggambar ornamen tambahan (Kesan emosi karakter, tanaman/tumbuhan, hewan, kebudayaan (tarian, makanan, baju adat, rumah adat), dll) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rancangan (Gambaran Umum) komik digital berorientasi ESD. 2. Skrip Komik digital berorientasi ESD 3. Elemen-elemen komik (Latar tempat, Karakter, Ornamen pelengkap)
3	<i>Development</i>	<ol style="list-style-type: none"> a. Mengembangkan komik dengan cara menggabungkan bagian-bagian yang telah dibuat pada tahap design sesuai dengan skrip yang ada. b. Pembuatan komik dilakukan dengan cara menyatukan gambar menjadi sebuah scene menggunakan aplikasi <i>Ibis Paint X</i> kemudian masing-masing scene digabungkan menggunakan aplikasi <i>Clip Studio Paint</i>. c. Hasil pengembangan komik digital diserahkan kepada ahli untuk mendapatkan validasi dan masukan untuk dilakukan revisi. d. Revisi sesuai dengan masukan dan pendapat para ahli. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komik digital sesuai rancangan. 2. Hasil Validasi Ahli. 3. Hasil revisi komik digital.
4	<i>Implementation</i>	<ol style="list-style-type: none"> a. Pengimplementasian komik digital dalam pembelajaran kepada siswa kelas 4 untuk mendapatkan penilaian dan masukan dari siswa serta guru. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil penilaian guru 2. Hasil penilaian Siswa.
5	<i>Evaluation</i>	<ol style="list-style-type: none"> a. Pengolahan data hasil penilaian guru dan siswa. b. Revisi jika diperlukan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produk akhir komik digital berorientasi ESD untuk meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan .

3.3 Partisipasi dan Tempat Penelitian

Penelitian ini melibatkan beberapa partisipan yang terbagi menjadi dua kategori yaitu: partisipan ahli dan partisipan siswa kelas IV sekolah dasar. Partisipan ahli dalam penelitian ini merupakan Dosen dan guru yang akan memvalidasi, menilai dan memberikan pendapat mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Partisipan ahli dibagi menjadi tiga sesuai dengan aspek yang ada dalam media pembelajaran yaitu: ahli media, ahli materi dan ahli

pembelajaran. Ahli media berperan untuk memvalidasi, menilai dan memberikan masukan mengenai media (kesesuaian gambar, warna, dan aspek media lain) yang terdapat dalam komik digital serta kesesuaiannya terhadap materi yang dikembangkan. Untuk ahli materi berperan untuk memvalidasi, menilai dan memberikan masukan mengenai materi yang dikembangkan serta dimunculkan dalam media komik digital. Ahli pembelajaran merupakan guru yang akan menilai kesesuaian antara media pembelajaran dengan pembelajaran siswa sekolah dasar. Untuk data hasil implementasi serta gambaran peningkatan literasi budaya dan kewargaan didapatkan dari partisipan siswa kelas V sekolah dasar.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan dua cara yaitu secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari wawancara dan pengisian work log sesuai dengan tahapan pengembangan yang dilaksanakan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari data hasil validasi ahli dan hasil tes siswa.

3.4.1 Pengisian *Work log*

Work log merupakan cara pengumpulan data desain dan pengembangan yang umum. Data yang dikumpulkan dalam tahap ini adalah data yang berhubungan dengan proyek saat ini dan masa lalu. Pada penelitian ini, worklog diisi berdasarkan tahapan yang peneliti lakukan dalam mengembangkan media komik digital yang disertai dengan tahapan, hasil, temuan dan refleksi.

3.4.2 Wawancara

Wawancara adalah sebuah metode yang banyak dipakai dalam penelitian interpretif maupun penelitian kritis dan digunakan untuk mencari data primer. Wawancara dilakukan ketika peneliti akan menggali lebih dalam mengenai sikap, keyakinan, perilaku, atau pengalaman dari responden terhadap fenomena sosial (Bastian, 2018, hlm. 53). Peneliti menyiapkan instrumen wawancara berisi pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan pembelajaran IPAS serta literasi budaya dan kewargaan siswa yang akan ditanyakan kepada salah seorang guru kelas 4.

3.4.3 Validasi Ahli

Validasi ahli merupakan salah satu cara pengambilan data mengenai kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat yang mana nantinya akan didapatkan nilai dan catatan-catatan mengenai aspek materi, media dan pembelajaran yang diperoleh dari para ahli. Ahli materi akan memvalidasi produk komik digital mengenai kelayakan isi ditinjau dari kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan penyajian materi secara utuh. Ahli media akan memvalidasi produk komik digital dilihat dari kelayakan grafika berupa ketepatan gambar, warna dan unsur-unsur yang ada dalam komik digital sesuai dengan materi yang dikembangkan. Ahli pembelajaran menilai kelayakan produk dalam penggunaannya dalam pembelajaran dalam kelas.

3.4.4 Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi budaya dan kewargaan pada siswa setelah penggunaan produk komik digital. Tes diberikan dalam bentuk soal uji kemampuan literasi yang dikembangkan dari indikator literasi budaya dan kewargaan.

3.4.5 Observasi

Observasi dilakukan untuk menilai kemampuan siswa kelas empat dalam menentukan sikap ketika dihadapkan dengan permasalahan yang ada sesuai dengan sub-indikator literasi budaya dan kewargaan.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Work Log

Pada penelitian ini worklog digunakan sebagai dokumen pencatatan mengenai kegiatan yang dilakukan secara terstruktur dalam melakukan tahapan-tahapan perancangan dan mengembangkan media komik digital. Work log dibuat dalam bentuk tabel dengan format yang berisikan jenis kegiatan, waktu, alat yang digunakan, hasil kegiatan dan dokumentasi.

3.5.2 Lembar Pedoman Wawancara

Lembar pedoman wawancara merupakan salah satu instrumen penelitian yang digunakan dalam mencari permasalahan penelitian yang ada di lingkup sekolah dasar. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan saat wawancara meliputi kegiatan pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPAS di kelas empat

sekolah dasar, lingkup pertanyaan selanjutnya mengenai konsep *Education for Sustainable Development* yang dipahami oleh guru beserta penerapannya di dalam pembelajaran yang mana data-data yang diperoleh dalam proses wawancara dijadikan peneliti sebagai data awal penelitian.

3.5.3 Lembar Angket Validasi Ahli

Lembar angket dalam penelitian ini digunakan untuk dapat mengukur kelayakan dari media komik digital yang telah dikembangkan berdasarkan validasi para ahli dalam masing-masing bidang. Lembar angket ini akan disebarkan kepada tiga ahli yaitu: Ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Angket yang digunakan disusun berdasarkan *Learning Object Review Instrument (LORI)* versi 1.5 (Leacock, T.L, & Nesbit, J.C, 2017) dan Instrumen Penilaian Media Komik Pembelajaran Sekolah Dasar (Sungkono, 2020) yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Tabel 3.2

Kisi-kisi angket ahli materi

Aspek	Indikator	Butir Soal	Nomor
Ketelitian materi		Kedalaman isi materi yang disampaikan.	1
		Penyajian materi mudah dipahami oleh siswa.	2
		Kesesuaian isi materi dengan lingkungan siswa.	3
		Kesesuaian isi materi dengan peristiwa-peristiwa faktual.	4
		Kesesuaian isi materi dengan karakteristik siswa.	5
Ketepatan materi		Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran IPAS Fase B.	6
		Kesesuaian materi dengan ruang lingkup ESD.	7
		Kesesuaian konten komik digital dengan indikator literasi budaya dan kewargaan.	8
Kualitas isi		Keruntutan isi/urutan materi dalam komik digital.	9
		Penyajian materi dan rangkaian belajar yang sistematis	10
Keteraturan dalam penyajian materi		Keterpaduan antara capaian pembelajaran IPAS fase C dengan indikator pemahaman literasi budaya dan kewargaan	11
		Keterpaduan materi antara indikator pemahaman literasi budaya dan kewargaan dengan ruang lingkup ESD	12
Ketepatan penempatan detail level materi		Ketepatan materi untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa fase B.	13

(Sumber: Learning Object Review Instrument (LORI) version 1.5 (Leacock, T.L, & Nesbit, J.C, 2007).

Tabel 3.3
Kisi-kisi angket ahli media

Aspek	Indikator	Butir Soal	Nomor	
Penokohan	Kesesuaian karakter dengan konten dan tujuan komik.	Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik siswa	1	
		Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita	2	
	Kemenarikan desain karakter dalam cerita.	Kemenarikan desain karakter tokoh	3	
Kegrafisan	Kesesuaian penggunaan dan penempatan teks pada komik.	Kesesuaian jenis/bentuk huruf dengan karakteristik siswa	4	
		Kesesuaian ukuran huruf dengan karakteristik siswa	5	
		Bidang susunan teks	6	
		Penggunaan spasi antar baris	7	
		Ketepatan penempatan balon kata	8	
		Kepadatan pesan pada balon kata	9	
		Kekontrasan warna huruf teks dengan background pada balon kata	10	
		Kemenarikan warna huruf teks dengan background teks	11	
		Ketepatan pemberian ilustrasi dan gambar pada komik.	Ketepatan penempatan ilustrasi	12
			Kejelasan ilustrasi	13
			Kesesuaian Ilustrasi dengan materi	14
Ketepatan penggunaan warna dalam komik.	Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik siswa	15		
	Keharmonisan penggunaan warna	16		
Kesesuaian cover komik dengan cerita dan isi.	Kelengkapan identitas cover	17		
	Kekontrasan warna huruf dengan background cover	18		
	Kemenarikan warna cover buku komik	19		
	Kejelasan judul pada media komik	20		
Ketepatan konten dalam komik.	Kesesuaian materi dengan tema	21		
	Keruntutan penyajian materi	22		
	Kejelasan pemberian contoh	23		
	Kesesuaian media komik dengan karakteristik siswa	24		

(Sumber: Sungkono, 2020)

Tabel 3.4
Kisi-kisi angket ahli pembelajaran

Aspek	Indikator	Butir Soal	Nomor
Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	Kesesuaian komik digital dengan Capaian Pembelajaran IPAS Fase B.	1
		Kesesuaian komik digital dengan Tujuan Pembelajaran IPAS Fase B.	2
	Kesesuaian dengan aktifitas pembelajaran	Kesesuaian komik digital dengan aktivitas pembelajaran siswa.	3
		Kesesuaian komik digital dengan penilaian dalam pembelajaran.	4

Eka Putri Ramadhany, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS EDUCATION FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN SISWA FASE B
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	Kesesuaian dengan karakter siswa	Kesesuaian jenis media pembelajaran dengan karakter siswa Fase B.	5
		Kemampuan media komik digital dalam memfasilitasi aspek kognitif dan afektif siswa.	6
Umpan balik dan adaptasi	Produk dapat diadaptasi dalam model pembelajaran yang berbeda dan memberikan umpan balik dari siswa dalam pembelajaran.	Kemudahan pengaplikasian media komik digital dalam pembelajaran IPAS.	7
		Kemampuan media komik digital untuk memancing siswa untuk memberikan umpan balik.	8
		Kemampuan media komik digital untuk memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa yang beragam.	9
Motivasi	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar	Kemampuan media komik digital untuk meningkatkan minat belajar siswa.	10
		Kemampuan media komik digital untuk memberikan pengetahuan baru kepada siswa.	11
		Kemampuan media komik digital dalam mendorong siswa untuk berperan aktif selama pembelajaran.	12

(Sumber: Learning Object Review Instrument (LORI) version 1.5 (Leacock, T.L, & Nesbit, J.C, 2007))

3.5.4 Lembar Tes

Tabel 3.5

Kisi-kisi lembar tes

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Bentuk soal	No Soal
"Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya".	1.1 Mengidentifikasi 2 jenis keanekaragaman hayati.	Disajikan teks mengenai sumber daya alam di Indonesia, siswa mampu mengidentifikasi SDA yang tidak termasuk SDA non-hayati.	Pilihan Ganda	1
		Disajikan tabel pasangan jenis SDA dengan contoh SDA-nya, siswa mampu mengidentifikasi SDA yang termasuk ke dalam jenis SDA hayati.	Pilihan Ganda	2
	1.2 Mengidentifikasi cara pelestarian keanekaragaman hayati.	Disajikan 4 cara pelestarian keanekaragaman makhluk hidup, peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan yang bukan merupakan cara pelestarian keanekaragaman makhluk hidup.	Pilihan Ganda	3
		Disajikan uraian singkat mengenai acara budaya yang menggunakan sumber daya alam, peserta didik mampu	Pilihan Ganda	4

		menelaah upaya pelestarian keanekaragaman hayati yang tepat.	
1.3	Mengelompokan kegiatan ekonomi yang berlaku sesuai letak geografis.	Disajikan 3 kelompok pekerjaan sesuai letak geografis secara acak, siswa mampu mengelompokan kegiatan ekonomi yang berlaku sesuai letak geografis.	5 Pilihan Ganda
1.4	Memberi contoh 3 suku bangsa di indonesia.	Disajikan 4 pasangan nama suku bangsa dan asal daerah di Indonesia, siswa dapat menunjukan pasangan suku bangsa dan daerah yang tidak tepat.	6 Pilihan Ganda
1.5	Memberi contoh 3 rumah adat tradisional di indonesia	Disajikan 3 gambar rumah adat daerah di Indonesia, siswa dapat menyebutkan nama dari masing-masing rumah adat.	7 Pilihan Ganda
1.6	Memberi contoh 3 kesenian tradisional di indonesia	Disajikan penggalan lirik lagu daerah di Indonesia, siswa mampu menyebutkan judul lagu daerah yang tepat	8 Pilihan Ganda
		Disajikan gambar tarian tradisional daerah di indonesia, siswa dapat menyebutkan nama dari tarian tradisional tersebut.	9 Pilihan Ganda
		Disajikan gambar alat musik dengan opsi daerah asalnya, siswa mampu mengelompokan alat musik dengan daerah asalnya.	10 Pilihan Ganda
1.7	Memberi contoh 3 pakaian adat di indonesia	Disajikan nama berbagai macam pakaian adat di indonesia, siswa mampu mengelompokan pakaian adat sesuai dengan pulau tempat daerah pakaian adat berasal.	11 Pilihan Ganda
1.8	Memberi contoh 3 bahasa daerah yang ada di indonesia	Disajikan opsi 4 pasangan nama daerah dan bahasa yang daerahnya, siswa mampu menyebutkan pasangan nama daerah dan bahasa yang tidak tepat.	12 Pilihan Ganda
1.9	Memberi contoh 5 agama yang disahkan oleh Indonesia.	Disajikan uraian singkat mengenai agama di Indonesia, siswa mampu menyebutkan 5 agama yang disahkan di Indonesia.	13 Pilihan Ganda
1.10	Menganalisis faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia.	Disajikan soal mengenai keberagaman di Indonesia, siswa dapat menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan keberagaman di masyarakat.	14 Pilihan Ganda

1.11	Mengidentifikasi pengaruh keberagaman budaya terhadap kompleksitas kewargaan di masyarakat.	Disajikan uraian singkat mengenai permasalahan akibat keberagaman di lingkungan sekolah, siswa mampu mengidentifikasi sikap yang tepat untuk menghindari permasalahan akibat adanya keberagaman budaya yang terjadi di lingkungan sekolah.	Pilihan Ganda	15
		Disajikan uraian singkat mengenai permasalahan akibat keberagaman di lingkungan masyarakat, siswa mampu mengidentifikasi pengaruh positif yang muncul dari keberagaman tersebut.	Pilihan Ganda	16
1.12	Mengidentifikasi cara melestarikan Keberagaman budaya.	Disajikan daftar nama warisan budaya di dunia, siswa mampu menunjukkan warisan budaya yang terdapat di Indonesia.	Pilihan Ganda	17
		Disajikan teks singkat mengenai bahasa daerah, siswa mampu menganalisis sikap yang tepat untuk dapat menjaga kebudayaan yang ada.	Pilihan Ganda	18
		Disajikan uraian singkat mengenai sikap masyarakat dalam mencegah pencurian budaya, siswa mampu mengetahui sikap yang dapat dilakukan ikut serta dalam melestarikan budaya	Pilihan ganda	19
1.13	Memberi contoh kearifan lokal yang ada di indonesia.	Disajikan uraian singkat mengenai kegiatan yang dilakukan masyarakat zaman dahulu, siswa mampu mengidentifikasi kearifan lokal yang bukan merupakan bentuk sistem pengetahuan masyarakat yang turun-temurun.	Pilihan Ganda	20
		Disajikan gambar upacara adat daerah indonesia, siswa mampu menyebutkan nama dari masing-masing gambar upacara adat.	Pilihan Ganda	21
1.14	Mengidentifikasi upaya pelestarian kearifan lokal.	Disajikan soal mengenai cara melestarikan kearifan lokal, siswa dapat mengidentifikasi kegiatan yang bukan merupakan cara melestarikan kearifan lokal di tingkat siswa sekolah dasar.	Pilihan Ganda	22
1.15	Mengidentifikasi kewajiban warga negara.	Disajikan daftar kewajiban warga negara tingkat sekolah dasar, siswa mampu mengidentifikasi kegiatan yang bukan kewajiban warga negara tingkat sekolah dasar.	Pilihan Ganda	23

Disajikan teks singkat mengenai kewajiban masyarakat indonesia, siswa mampu menyebutkan jenis pajak yang bisa dibayar oleh siswa.	Pilihan Ganda	24
Disajikan uraian singkat mengenai hukum yang berlaku di Indonesia, siswa mampu menganalisis hukum yang dapat digunakan dalam situasi tersebut.	Pilihan Ganda	25

3.5.5 Pedoman Observasi

Tabel 3.6

Kisi-Kisi Instrumen Observasi

No.	Indikator	Sub-Indikator	Pernyataan	Bobot
1.	Mengetahui kewajiban kewargaan	Menunjukkan sikap aktif dalam berpolitik bagi siswa sekolah dasar.	1. Melakukan diskusi kelompok 2. Mengetahui hak dan kewajiban masing-masing individu sebagai bagian kelompok 3. Melakukan musyawarah	
2.	Kepedulian terhadap budaya	Menunjukkan kepedulian terhadap budaya.	1. Menunjukkan ketertarikan dalam mempelajari budaya. 2. mampu membedakan budaya asing dengan budaya asli Indonesia 3. mampu menjelaskan cara melestarikan budaya	Ya: 1 Tidak: 0
		Ikut serta dalam kegiatan budaya.	1. Menyanyikan lagu daerah 2. Mengetahui bahasa daerah 3. Menggunakan bahasa daerah 4. Bangga untuk menunjukkan suku bangsanya masing-masing	

3.6 Analisis Data

Proses analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data secara kualitatif dan kuantitatif.

3.6.1 Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil pengisian wok log dan wawancara yang kemudian dilanjutkan untuk dianalisis untuk mendapatkan data mengenai pengembangan media komik digital. Analisis data pada penelitian ini mengacu pada model dari Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 246) terdapat tiga komponen, yaitu: reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

3.6.1.1 Reduksi data

Reduksi data merupakan tahapan untuk memisahkan antara data yang dibutuhkan dan yang tidak dibutuhkan dalam penelitian. Data yang didapatkan dari pengerjaan worklog dan wawancara dipilih sesuai kebutuhan penelitian dan dilanjutkan ke proses selanjutnya.

3.6.1.2 Sajian data

Sajian data merupakan pembahasan atau urutan isi penelitian yang disajikan untuk mendeskripsikan data agar dapat dipahami dengan mudah. Data yang diperlukan dalam penelitian kemudian dikumpulkan dan ditampilkan baik dalam bentuk grafik, tabel, gambar ataupun paragraf.

3.6.1.3 Penarikan kesimpulan

Tahapan terakhir pada analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan yang merupakan proses verifikasi hasil analisis data di tahap sebelumnya. Data yang sudah disajikan kemudian ditafsirkan ke dalam bentuk narasi yang selanjutnya dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa penelitian ini berhasil mencapai target atau tidak.

3.6.2 Analisis data kuantitatif

3.6.2.1 Skala Likert

Pada penelitian ini, data kuantitatif diperoleh dari hasil angket penilaian ahli yang meliputi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran serta penilaian siswa. Data didapatkan menggunakan pengukuran skala likert yang merupakan teknik pengukuran untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2015, hlm. 95). Skor yang digunakan dalam penelitian ini adalah modifikasi dari skala likert dengan 5 skala untuk mengurangi kerancuan dalam penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.7

Tabel Skala Likert

No.	Skala	Interpretasi
1	4	Sangat Baik
2	3	Baik
4	2	Cukup Baik
5	1	Tidak Baik

(Sumber : Sugiyono, 2016, hlm. 134)

Dari data penskoran menggunakan skala likert selanjutnya data skor diolah melalui proses perhitungan persentase rata-rata menggunakan nilai rumus kelayakan sebagai berikut:

$$\text{Nilai Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Responden}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

(Sumber : Sugiyono, 2015, hlm. 95)

Hasil perhitungan yang didapatkan dari pengolahan data menggunakan rumus tersebut kemudian dilakukan interpretasi sesuai dengan kriteria penilaian. Kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini merujuk kepada kriteria penilaian Arikunto (dalam Ulya dan Rofian, 2019, hlm. 144) yang mana tercantum dibawah ini.

Tabel 3.8

Tabel Kriteria Penilaian

No	Skala	Interpretasi
1	81%-100%	Sangat Baik
2	61%-80%	Baik
3	41%-60%	Cukup
4	21%-40%	Tidak Baik
5	0%-20%	Sangat Tidak Baik

3.6.2.2 N-Gain

N-gain digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa antara sebelum dan sesudah dilakukan implementasi. Data N-Gain atau gain ternormalisasi diperoleh dari perbandingan selisih skor pre-test dan post-test dengan selisih SMI dan tes awal. Kriteria hasil belajar menurut Nurdin (dalam Wahab dkk., 2021, hlm. 1041) yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9

Kriteria Hasil Belajar

Skor Interval	Kategori
$85 \leq \text{HB} \leq 100$	Sangat Tinggi
$65 \leq \text{HB} < 85$	Tinggi
$55 \leq \text{HB} < 65$	Cukup Tinggi
$35 \leq \text{HB} < 55$	Rendah
$\text{HB} < 35$	Sangat Rendah

Untuk menganalisis peningkatan kemampuan literasi budaya dan kewargaan ini peneliti menggunakan rumus N-Gain dengan rumus sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{Skor\ Post\ test - Skor\ Pre\ test}{Skor\ Ideal - Skor\ Pre\ test} \times 100\%$$

(Wahab, dkk., 2021, hlm 1041)

Tinggi rendahnya nilai N-Gain ditentukan berdasarkan kriteria menurut Hake (dalam Wahab dkk., hlm. 1042) sebagai berikut:

Tabel 3. 10
Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0 < g < 0,30$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal