

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan secara sistematis oleh peneliti guna mengembangkan sebuah produk atau membuat sebuah produk baru yang tentunya melalui beberapa tahapan baik tujuan dibuatnya produk, desain produk, keunggulan produk, dan adanya uji kelayakan dari produk tersebut (Sugiyono, 2019). Selain itu, menurut pendapat Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2019) penelitian dan pengembangan merupakan kegiatan penelitian yang bertujuan membuat atau mengembangkan produk, baik yang berhubungan dengan pendidikan atau di luar bidang pendidikan guna mengatasi berbagai permasalahan yang sedang dihadapi dan diakhiri dengan kegiatan validasi dengan tujuan untuk menguji produk itu agar layak dipakai secara umum oleh berbagai pihak.

Metode ini dipilih untuk meneliti sumber bahan ajar komik digital berbasis multikarakter yang terkandung dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974. Hasil temuannya akan dikembangkan menjadi proyek bahan ajar non cetak, yaitu komik digital yang diperuntukkan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Langkah selanjutnya, bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974, akan divalidasi kelayakannya oleh ahli di bidang bahan ajar, ahli di bidang bahasa, dan guru kelas V Sekolah Dasar (Creswell, 2009; Sugiyono, 2019). Guna mendapatkan hasil riset yang lengkap, peneliti menggunakan beberapa jenis studi pendukung penelitian dan pengembangan, yaitu observasi, wawancara dengan informan, studi dokumentasi, dukungan arsip tambahan untuk mendukung lajunya penelitian, penilaian dari ahli, dan guru. Bentuk realisasi dari kegiatan di atas, di antaranya sebagai berikut :

- a. Peneliti melakukan kegiatan observasi yang berlangsung di dua tempat yang berbeda, pertama di salah satu sekolah dasar yang di Kecamatan Tanjungkerta-Sumedang dan yang kedua di Perpustakaan Yayasan Nazhir Wakaf Pangeran Sumedang yang berada dilingkungan Museum Geusan Ulun Sumedang;
- b. Selanjutnya, peneliti mendatangi langsung lokasi objek yang diteliti;
- c. Peneliti berinteraksi secara langsung dengan kontak personal yang terdapat di lokasi penelitian sekaligus melakukan kegiatan wawancara kepada informan yang bersangkutan mengenai objek yang akan diteliti;
- d. Selanjutnya, hasil wawancara akan *ditranskripkan* ke dalam tabel yang peneliti susun. Tujuan wawancara sejatinya untuk memperoleh informasi tambahan dari sumber atau ahli yang bersangkutan, guna memberikan kejelasan berkenaan fenomena, situasi/keadaan, dan kondisi objek yang akan diteliti.
- e. Pasca mendapatkan data, peneliti akan mentransformasi naskah itu menjadi bahan ajar yang dapat dipergunakan guru untuk kegiatan pembelajaran di sekolah yang mengangkat isu akan pentingnya penguatan pendidikan karakter (PPK) bagi siswa dan sebagai media untuk menumbuhkan minat literasi siswa yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran siswa kelas V sekolah dasar;
- f. Sesudah menjadi produk final, peneliti akan melakukan proses validasi guna mendapatkan hasil penilaian berupa kelayakan akan bahan ajar dari para ahli;
- g. Setelah menjadi produk yang utuh, bahan ajar ini akan diuji coba secara terbatas pada guru kelas V sekolah dasar yang di Kecamatan Tanjungkerta-Sumedang; dan
- h. Langkah terakhir yaitu dengan kegiatan dokumentasi guna memperoleh bukti-bukti hasil di lapangan, dokumentasi kegiatan wawancara, dokumentasi proses pengembangan bahan ajar; dan uji coba bahan ajar (Sugiyono, 2019).

Selaras dengan prosedur kegiatan penelitian di atas, masalah utama yang akan diteliti dari penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 untuk siswa kelas V sekolah dasar (Mulyadi dkk., 2020). Dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* merupakan karya sastra prosa karangan Pangeran Aria Soeria Atmadja yang menggambarkan tentang representasi nilai-

Gifari Jakawali, 2023

**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

nilai agama, sosial, budaya, dan pendidikan yang bertujuan untuk membangun karakter yang taat akan agamanya, memiliki ilmu pengetahuan dan sosial yang dapat berguna baik untuk diri sendiri dan orang lain, memiliki sikap empati *luhung* (tinggi) pada kebudayaan, dan memiliki *softskill* atau keahlian di bidang IPTEK, pendidikan, dan politik yang dapat digunakan dengan positif). Hal ini juga sesuai dengan tujuan penguatan pendidikan karakter (PPK) yang dapat guru terapkan di sekolah dengan dukungan bahan ajar berbasis digital dan nilai pendidikan yang bersumber dari kearifan lokal (Permendikbud, 2018).

### 3.2 Partisipan dan Lokasi Penelitian

Partisipan merupakan seperangkat pendukung kegiatan penelitian yang aktif & ikut berpartisipasi dalam suatu kegiatan. Argumen di atas selaras dengan pendapat Creswell (2009) yang memaparkan bahwa partisipan adalah sekumpulan individu yang dipilih dengan beberapa ketentuan khusus dan menjalin kerja sama dengan peneliti guna memberikan informasi yang dibutuhkan peneliti. Terdapat empat partisipan yang tergabung dalam penelitian ini di antaranya ketua perpustakaan Yayasan Nazhir Wakaf Pangeran Sumedang (YNWPS), Pradyan Anom Karaton Sumedanglarang (Ketua pengurus YNWPS), *experts judgement*, dan guru kelas V sekolah dasar.

#### a. Partisipan Pertama

Lokasi penelitian dilaksanakan di Jl. Militer No. 25 Sukamantri dan partisipan pertama dalam penelitian adalah guru kelas V yang memaparkan dan mendampingi peneliti dalam kegiatan observasi dan wawancara terkait keadaan bahan ajar dan kondisi karakter siswa kelas V sekolah dasar.

#### b. Partisipan Kedua

Lokasi penelitian ini akan dilaksanakan di Karaton Sumedang Larang yaitu di Kantor Bibliotik (perpustakaan YNWPS) dan Bale Agung Srimanganti, Jl. Prabu Geusan Ulun No. 40 Sumedang. Di lokasi pertama, peneliti memerlukan partisipan pendukung yang ahli di bidang Naskah dan mempunyai wewenang terhadap objek yang sedang diteliti. Partisipannya yaitu Ibu N.R. Fetty K. Soemawilaga bertugas sebagai ketua perpustakaan YNWPS yang bertempat di Kantor Bibliotik. Partisipan tersebut dipilih peneliti dengan beberapa pertimbangan, yaitu memiliki kapasitas

**Gifari Jakawati, 2023**  
**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG DITIOENG MEMEH HOEDJAN KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

dan ilmu pengetahuan terhadap objek yang sedang diteliti yaitu dongeng *Ditioeng Memeh* Hoedjan karya Pangeran Aria Soeria Atmadja. Partisipan selanjutnya yaitu Rd. Luky Djohari Soemawilaga selaku ketua pengurusan YNWPS yang bertempat di Bale Agung Srimanganti. Partisipan ini dipilih peneliti berdasarkan rekomendasi dari partisipan pertama dan partisipan kedua ini memiliki kapasitas dan pemahaman terkait sejarah, unsur intrinsik, dan ekstrinsik dongeng *Ditioeng Memeh* Hoedjan karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974.

Dengan harapan dapat memberikan informasi yang dibutuhkan peneliti pada kegiatan pengumpulan data sampai mendapat data yang sebenarnya atau sesuai dengan variabel yang sedang peneliti teliti (Mulyadi dkk., 2020).

Selanjutnya peneliti akan mendeskripsikan objek yang sedang diteliti dan akan dianalisis nilai-nilai pendidikan karakter apa saja yang terkandung dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974.

#### c. Partisipan Ketiga

Selanjutnya data tersebut akan dikembangkan menjadi bahan ajar berjenis non cetak, yaitu bahan ajar dibuat dari komik digital. Bahan ajar ini lebih lanjutnya akan dinilai oleh para ahli menggunakan metode *experts judgement* guna memperoleh gambaran secara teoritis tentang kelayakan instrumen yang peneliti gunakan dan kelayakan bahan ajar yang peneliti kembangkan. Pakar atau ahli yang terlibat dalam kegiatan validasi di bagi menjadi tiga di antaranya sebagai berikut :

- 1) Dosen Pascasarjana Prodi pendidikan Dasar sebagai *expert judgement* pada instrumen penelitian;
- 2) Dosen yang kompeten atau ahli di bidang bahasa sebagai penilai bahan ajar; dan;
- 3) Dosen yang kompeten atau ahli di bidang bahan ajar sebagai penilai bahan ajar.

### 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang memuat objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu. Biasanya akan ditetapkan peneliti dan seterusnya akan dipelajari dan membuat kesimpulan di akhir kegiatan penelitian (Sugiyono, 2019). Berdasarkan pengertian di atas, yang dijadikan populasi dalam

Gifari Jakawali, 2023

BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

penelitian ini yaitu seluruh guru kelas V sekolah dasar di Kecamatan Tanjungkerta Sumedang yang berjumlah 22 orang. Sedangkan yang dijadikan sampel dalam penelitian yaitu seluruh guru kelas V di sekolah dasar di Kecamatan Tanjungkerta Sumedang berjumlah 22 orang dan teknik pengambilan sampelnya menggunakan teknik *non probability sampling*. *Non probability* yaitu peneliti menggunakan sampel jenuh, sebab seluruh anggota populasi tersebut digunakan sebagai sampel di dalam penelitian ini. Hal ini terjadi karena, populasi yang peneliti gunakan kurang dari 30 orang atau relatif kecil (Sugiyono, 2019). Sampel yang digunakan pada penelitian ini berperan sebagai penialain bahan ajar (versi finalnya), untuk mengetahui apakah bahan ajar tersebut layak digunakan untuk siswa di kelas V sekolah dasar.

### 3.4 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, pertama yaitu sumber data primer yang diperoleh peneliti secara langsung baik dari hasil pengamatan langsung atau hasil penilaian yang peneliti dapatkan dari partisipan yang ikut andil di dalam kegiatan penelitian dan yang kedua adalah sumber data sekunder berupa sumber data yang diperoleh peneliti dari rujukan, referensi, atau dari hasil penelitian yang sudah ada (Sugiyono, 2019). Berikut peneliti deskripsikan sumber data yang akan peneliti gunakan.

#### a. Sumber Data Primer

- 1) Data primer pertama adalah hasil observasi secara objektif dari guru tentang kondisi bahan ajar dan pendidikan karakter siswa kelas V sekolah dasar.
- 2) Data primer kedua dari penelitian ini berupa hasil obsevasi langsung yang dilakukan di kantor bibliotik perpustakaan YNWPS di Jl. Prabu Geusan Ulun No. 40 Kota Sumedang dengan informan satu yang bertujuan menganalisis dan melihat arsip asli dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974.

Berikut gambar *cover* buku dari dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja 1974.



**Gambar 3. 1 Dongeng Ditioeng Memeh 1974**

Judul Buku : Ditioeng Memeh Hoedjan  
 Jenis Buku : Dongeng  
 Pengarang : Pangeran Aria Soeria Atmadja  
 Tahun Terbit : Maret, 1974, Cetekan Kedua  
 Jumlah Halaman : 42 Halaman.

- 3) Data primer ketiga hasil analisis karakter yang terdapat dalam dongeng dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974.
  - 4) Data primer keempat hasil observasi dan transkrip dari kegiatan wawancara yang dilakukan langsung dengan informan dua, yang memiliki kapasitas dan wawasan sejarah yang ada dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 bertempat di Bale Agung Srimanganti di Jl. Prabu Geusan Ulun No. 40 Sumedang.
  - 5) Data primer kelima adalah penilaian kelayakan bahan ajar dari ahli bahasa dan ahli di bahan ajar.
  - 6) Data primer kelima adalah penilaian dan respons bahan ajar dari guru kelas V sekolah dasar.
- b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian berupa sumber tertulis yang peneliti gunakan dari berbagai buku sumber (teori), jurnal penelitian, dokumen pendukung sumber data primer, dan hal-hal lain yang memiliki keterkaitan dengan penelitian.

Lalu setelah terkumpulnya kedua sumber data primer dan sekunder di atas, langkah selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan analisis terhadap data yang telah terkumpul guna menghasilkan satu dokumen penelitian utuh, yang dideskripsikan ke dalam tabel yang tertera di instrumen penelitian (Sugiyono, 2019).

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dari penelitian bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 untuk siswa kelas V sekolah dasar di antaranya : teknik observasi, teknik wawancara, teknik dokumentasi, penilaian ahli (*experts judgement*), dan kuesioner (Creswell, 2009; Sugiyono, 2019). Berikut penjelasan secara rincinya.

#### a. Teknik Observasi

Observasi objek penelitian dilakukan secara langsung menuju ke lokasi tempat penelitian, yaitu di salah satu sekolah dasar yang berada di Gugus II Kecamatan Tanjungkerta-Kabupaten Sumedang. Tempat kedua berlangsung di kantor bibliotik (perpustakaan YNWPS) dan Bale Agung Srimangati di Jl. Prabu Geusan Ulun No. 40 Sumedang, Provinsi Jawa Barat.

#### b. Teknik Wawancara

Hasil wawancara dari penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data berupa ujaran lisan langsung dari guru kelas V terkait kondisi bahan ajar dan karakter siswa kelas V sekolah dasar dan ujaran lisan dari kedua informan yang berkaitan dengan dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Soeria Atmadja tahun 1974.

#### c. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi peneliti lakukan dengan tujuan guna mengetahui gambaran keseluruhan arsip asli dari dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 yang masih menggunakan bahasa Sunda dengan ejaan Sunda *buhun* (lama). Dokumentasi dilakukan peneliti ketika berlangsungnya proses pelaksanaan observasi, wawancara kepada informan, dan penyebaran angket.

Gifari Jakawali, 2023

**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Kegiatan ini bertujuan guna mengkaji kembali informasi yang diperoleh ketika berlangsungnya kegiatan observasi, wawancara dengan informan serta mendapat bukti fisik sudah melakukan kegiatan penyebaran angket.

d. *Expert Judgement*

*Expert judgement* secara khusus merupakan seperangkat teknik penilaian yang dibuat dengan beberapa kriteria atau keahlian yang memiliki pengetahuan di bidang tertentu. Teknik ini digunakan peneliti untuk menguji validitas instrumen-instrumen yang digunakan peneliti. Berikut instrumen yang akan diuji validitasnya : pedoman observasi, pedoman wawancara untuk informan, angket kelayakan bahan ajar untuk ahli, dan angket kelayakan bahan untuk guru kelas V sekolah dasar.

e. Kuesioner

Kuesioner secara hakikat merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti berbentuk media tulis baik itu berupa pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan peneliti kepada responden atau pihak yang ikut serta dalam kegiatan penelitian, guna mendapatkan jawaban yang peneliti perlukan. Selain itu, kuesioner ini akan peneliti berikan kepada responden melalui media digital baik melalui alat komunikasi dari aplikasi *whatsapp* atau melalui email secara pribadi kepada para responden. Tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa, peneliti bisa secara langsung menemui para responden di tempat. Berdasarkan bentuknya, peneliti menggunakan kuesioner *check list*, di mana responden yaitu *experts judgement* dan guru kelas V sekolah dasar pada pelaksanaannya tinggal memberi tanda centang (√) pada kolom pertanyaan yang telah peneliti siapkan.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat pendukung yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan berbagai data sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua metode berbeda ada yang menggunakan metode kualitatif dan menggunakan metode kuantitatif. Untuk pelaksanaan metode kualitatif, instrumen penelitiannya adalah penelitiannya sendiri atau disebut *human instrument*. *Human instrument* secara hakikat memiliki peran yang penting dalam lajunya proses kegiatan penelitian, yaitu sebagai penentu fokus penelitian, pelaksana dalam kegiatan pengumpulan data, memilih informan

Gifari Jakawali, 2023  
BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR



sebagai sumber data, memilih lokasi tempat penelitian, menganalisis data, membuat tafsiran untuk memperjelas data, dan diakhiri dengan membuat kesimpulan di akhir kegiatan penelitian. Oleh sebab itu, peneliti secara langsung turun ke lapangan guna memperoleh data-data yang peneliti butuhkan.

Proses pencarian pada sumber data dilakukan peneliti dengan menggunakan instrumen pedoman observasi, pedoman wawancara, format inventarisasi data yaitu (berupa kartu data) dan adanya kegiatan dokumentasi guna mendapatkan data pendukung lain yang berhubungan dengan kegiatan penelitian di atas (Creswell, 2009; Sugiyono, 2019). Langkah selanjutnya, peneliti memilih berbagai data yang telah didapatkan dan akan disesuaikan sesuai dengan kebutuhan dari peneliti. Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V sekolah dasar, hasil observasi dan wawancara dengan informan satu & dua terkait naskah dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974, dan salinan dari naskah dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 yang diterjemahkan ke bahasa Indonesia, dianalisis nilai-nilai yang terkandung di dalamnya berlandas 18 nilai karakter dan menyederhanakan teks dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria tahun 1974 yang disesuaikan sebagai bahan bacaan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Setelah itu, hasil temuannya akan ditransformasi atau alih media ke bahan ajar berbasis komik digital untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Pelaksanaan metode kuantitatif akan menggunakan instrumen kuesioner dari hasil penilaian kelayakan akan bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 untuk siswa kelas V sekolah dasar akan dinilai oleh ahli menggunakan *experts judgement* di bidang bahasa dan bahan ajar beserta uji coba aplikasi yang dinilai kelayakannya oleh guru kelas V sekolah dasar (Sugiyono, 2019). Berikut deskripsi instrumen yang digunakan pada penelitian ini.

a. Pedoman Observasi

Pedoman observasi yang pertama memuat data tentang alat-alat pendukung bahan ajar yang tersedia di sekolah.

Gifari Jakawali, 2023

**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Tabel 3. 1 Perangkat Pendukung Kegiatan Pembelajaran**

No.	Nama Perangkat Pembelajaran	Jumlah Perangkat Pembelajaran
1.	Komputer	3
2.	Perangkat pendukung bahan ajar lain	...
3.	...	...
4.	...	...

Pedoman observasi yang kedua memuat susunan pedoman kegiatan penelitian yang peneliti lakukan di lapangan di antaranya : pedoman observasi karakter dan bahan ajar siswa di sekolah dasar; pedoman observasi ketersediaan bahan ajar yang bersumber dari karya sastra (memuat pendidikan karakter); dan pedoman observasi yang dibuat khusus untuk melakukan kegiatan diskusi dengan pemilik naskah dari karya sastra yang akan di alih media menjadi bahan ajar komik digital.

**Tabel 3. 2 Pedoman Observasi Penelitian**

No.	Pedoman	Tujuan	Aspek
1.	Mengamati secara langsung (observasi) kondisi karakter siswa kelas V sekolah dasar dengan guru kelas V.	Lingkungan belajar siswa dan fasilitas pembelajaran yang tersedia di sekolah.	Mengamati secara langsung bagaimana kondisi tempat siswa belajar (baik di lingkungan luar sekolah, kelas, dan lingkungan di luar kelas tempat siswa bermain).
		Pengaruh ekonomi keluarga terhadap perkembangan karakteristik siswa kelas V.	Mengamati berdasarkan data pribadi siswa yang terdapat di guru wali kelas, tentang keadaan dominan ekonomi keluarga siswa.
		Esensi pendidikan karakter bagi siswa kelas V.	Mengamati secara langsung kondisi siswa di kelas, baik ketika sedang berdiskusi dengan teman sekelasnya atau beraktivitas di luar jam pelajaran. Selain itu peneliti juga akan menilai sikap siswa terhadap guru baik ketika berada di luar jam kelas atau berada di jam kelas.
		Dampak pasca pandemi terhadap pendidikan karakter siswa SD	Mengamati keadaan siswa di era <i>new normal</i> .
		Bahan ajar yang mendukung pendidikan karakter	Mengamati apakah terdapat kegiatan pengembangan bahan ajar yang berfokus pada penguatan pendidikan karakter.

Gifari Jakawali, 2023

**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG DITIOENG MEMEH HOEDJAN KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

No.	Pedoman	Tujuan	Aspek
2.	Mengamati secara langsung (observasi) terhadap naskah sunda lama yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar pendidikan karakter bertempat di Perpustakaan Museum Prabu Geusan Ulun Kabupaten Sumedang	Mengamati secara langsung terhadap naskah sunda yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar pendidikan karakter atau moral siswa di SD yang bertempat bertempat di Kantor Bibliotik (Perpustakaan YNWPS)	a. Rekomendasi naskah yang dapat digunakan untuk bahan ajar SD b. Karya sastra tersebut apakah dapat ditransformasi ke arah digital c. Hal apa saja yang harus disesuaikan jika memilih naskah tersebut
3.	Mengamati secara langsung (observasi) terhadap naskah sunda lama dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya dari Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 bertempat di Karaton Sumedang larang.	Mengamati dan berdiskusi dengan Ketua YNWPS unsur intrinsik yang melatarbelakangi dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya dari Pangeran Aria Soeria Atmadja	Unsur intrinsik dan ekstrinsik yang terdapat dalam dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya dari Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974.
		Mengamati naskah dan dianalisis manfaat apa saja yang terkandung dari naskah itu dan apakah naskah tersebut dapat dikaitkan dengan pendidikan di SD	Manfaat naskah dongeng <i>Dongeng Ditioeng Memeh Hoedjan</i> pendidikan SD

#### b. Pedoman Wawancara

Data primer kedua dalam kegiatan penelitian ini adalah tuturan secara lisan dari informan yang memiliki kapasitas dan ilmu pengetahuan selaras dengan masalah yang sedang diteliti, yaitu analisis nilai karakter yang terkandung dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya dari Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974. Oleh karena itu, sebelum terlaksananya kegiatan wawancara peneliti terlebih dahulu menyiapkan pedoman wawancara berdasarkan indikator yang telah disusun. Pedoman wawancaranya berupa daftar pertanyaan yang telah disusun dan akan ditanyakan secara langsung kepada informan, sebagai berikut :

Pertama merupakan susunan pedoman wawancara yang dibuat peneliti untuk guru kelas V sekolah dasar.

Gifari Jakawali, 2023

BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

**Tabel 3.3**  
**Pedoman Wawancara dengan Guru**

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Lingkungan belajar siswa	Menurut pendapat Ibu, bagaimana kondisi tempat siswa belajar (baik di lingkungan luar sekolah, kelas, dan lingkungan di luar kelas tempat siswa bermain)?
2.	Pengaruh ekonomi keluarga terhadap perkembangan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar.	Menurut pendapat Ibu bagaimana keadaan kondisi ekonomi keluarga siswa yang ada di kelas V SD Negeri Pasirhuni I? Apakah ekonomi berpengaruh besar terhadap masa perkembangan karakter anak di sekolah?
3.	Esensi pendidikan karakter bagi siswa kelas V sekolah dasar.	Menurut pendapat Ibu bagaimana kondisi karakter siswa saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran dan kondisi karakter siswa di luar jam pembelajaran?
4.	Dampak pasca pandemi terhadap pendidikan karakter siswa sekolah dasar	Menurut pendapat Ibu, bagaimana keadaan pembelajaran siswa di era <i>new normal</i> ini?
5.	Bahan ajar yang mendukung pendidikan karakter dan pendidikan sosio-budaya setempat	Apakah Ibu mempunyai bahan ajar yang berfokus pada penguatan pendidikan karakter dan pendidikan sosio-budaya setempat?

Kedua merupakan susunan pedoman wawancara yang dibuat peneliti untuk kedua partisipan yang memiliki keterkaitan dengan dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974.

**Tabel 3. 4 Pedoman Wawancara dengan Informan dari Ketua Pengurus YNWPS**

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Menjelaskan alur, latar, karakter (tokoh), dan keterkaitan dengan sejarah Sumedang yang terkandung dalam naskah dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah Bapa mengetahui isi dari naskah dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja?</li> <li>2. Apakah Bapa mengetahui tokoh-tokoh pelaku yang terkandung dalam dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja?</li> <li>3. Apakah Bapa mengetahui secara mendasar tentang alasan utama Pangeran Aria Soeria Atmadja memilih dongeng fabel sebagai representasi yang tergambar dalam alur cerita ini?</li> <li>4. Apakah dongeng ini memiliki keterkaitan dengan sejarah yang ada Kabupaten Sumedang?</li> </ol>
2.	Menjelaskan hubungan antara latar belakang dari budaya, sosial, dan kepercayaan yang melatarbelakangi asal usul terciptanya dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja di Kabupaten Sumedang.	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Apakah ada peristiwa tertentu yang melatarbelakangi cerita dari dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 dan apakah dongeng ini dipengaruhi oleh unsur budaya dan tradisi tertentu?</li> <li>6. Apakah terdapat unsur sosial yang menjadi ide utama pengarang membuat karangan sastra tulis ini? Seperti permasalahan yang sedang</li> </ol>

Gifari Jakawali, 2023

**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

No.	Indikator	Pertanyaan
		terjadi di masyarakat atau masalah-masalah sosial lainnya? dan apakah dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja ini merepresentasikan berbagai nilai-nilai ideologi yang mencakup kepercayaan di anut oleh masyarakat Sumedang di masanya?
3.	Menjelaskan kandungan nilai pendidikan karakter yang ada dalam dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974.	7. Menurut pendapat Bapa, apakah dongeng ini memiliki potensi yang dapat guru kembangkan menjadi bahan ajar yang berfokus pada penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar? 8. Menurut pendapat Bapa, nilai-nilai apa saja yang dapat pembaca teladani dari dongeng dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja?
4.	Menjelaskan asal-usul penciptaan dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974.	9. Menurut pendapat Bapa, apa niat utama Pangeran Aria Soeria Atmadja membuat dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> ? Dan mengapa dongeng ini direpresentasi menjadi dongeng yang berjenis fabel?
5.	Menjelaskan potensi pengembangan bahan ajar berbasis komik digital sebagai upaya pelestarian karya sastra kearifan lokal di Kabupaten Sumedang.	10. Menurut pendapat Bapa, setujukah akan transformasi sastra tulis menjadi media digital di era sekarang ini? 11. Apakah Bapa setuju dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja ini dijadikan bahan ajar berbasis komik digital di sekolah dasar? 12. Menurut pendapat Bapa, kendala apa saja yang menjadi penyebab karya sastra berbasis kearifan lokal ini susah untuk di akses secara umum oleh masyarakat, khususnya untuk siswa di sekolah dasar?

### c. Inventarisasi Data (Kartu Data)

Kegiatan inventarisasi data merupakan proses pengumpulan, pencatatan, dan dokumentasi informasi tentang data yang dimiliki oleh objek penelitian. Dalam kegiatan inventarisasi data, peneliti menggunakan kartu data yang disajikan dalam bentuk tabel. Kartu data dipilih peneliti guna mempermudah proses analisis teks pada sebuah buku dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 (Mulyadi dkk., 2020). Tujuan penggunaan kartu data pada penelitian ini yaitu untuk menganalisis nilai karakter yang terdapat dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974.

Gifari Jakawali, 2023

**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**Tabel 3. 5**  
**Instrumen Kartu Data Analisis Karakter**

<b>Kode data</b>	<b>: (N../18/1)</b>
<b>Multikarakter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Jujur</li> <li>• Toleransi</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Kerja keras</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Demokratis</li> <li>• Rasa ingin tahu</li> <li>• Semangat kebangsaan</li> <li>• Cinta tanah air</li> <li>• Menghargai prestasi</li> <li>• Bersahabat atau komunikatif</li> <li>• Cinta damai</li> <li>• Gemar membaca</li> <li>• Peduli lingkungan</li> <li>• Peduli sosial</li> <li>• Tanggung jawab</li> </ul>
<b>Analisis</b>	<b>: (Kutipan Cerita)</b>
<b>Keterangan</b>	<b>: (Nilai Karakter/Halaman/Paragraf)</b>

#### d. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan guna memperoleh data pendukung dari objek yang sedang diteliti. Data pendukung tersebut diperoleh dari foto, video rekaman, rekaman suara, dan alat tulis. Berikut alat-alat yang digunakan peneliti guna memperoleh perangkat fisik arsip dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 dan fakta-fakta menarik yang berhubungan dengan naskah, yaitu seperti potret dan biodata Pangeran Aria Soeria Atmadja dan bukti sejarah yang tergambar pada dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974. Berikut instrumen dokumentasi yang peneliti gunakan.

- 1) Kamera, kamera digunakan peneliti sebagai alat yang dapat menghasilkan gambar atau memotret objek di waktu pelaksanaan kegiatan penelitian, seperti halnya memotret arsip atau naskah, objek pendukung penelitian, dan hal-hal lain yang peneliti perlukan.
- 2) Alat Tulis, alat tulis digunakan peneliti untuk mencatat hal-hal penting sewaktu kegiatan proses wawancara dengan informan.

Gifari Jakawali, 2023

**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

3) Handphone, *handphone* merupakan alat yang sifatnya fleksibel, dapat digunakan peneliti untuk memotret objek, merekam video, dan dapat digunakan sebagai perekam suara sewaktu berlangsungnya proses wawancara dengan informan.

Hal ini selaras dengan pengertian dokumentasi, bahwa dokumentasi merupakan kegiatan pengumpulan data yang diterapkan peneliti dengan berbagai prosedur dan alat yang dapat disesuaikan dengan objek atau kegiatan yang akan didokumentasikan (Creswell, 2009; Sugiyono, 2019).

e. Pedoman Angket

1) Lembar Penilaian Ahli

Berikut pedoman instrumen penilaian kelayakan bahan ajar yang akan dinilai oleh ahli di bidang yang telah peneliti tentukan.

**Tabel 3. 6**  
**Pedoman Lembar Penilaian Kelayakan Bahan Ajar**

**VALIDASI PENILAIAN BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS  
MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN*  
KARYA PANGERAN SOERIA ATMADJA TAHUN 1974 UNTUK SISWA  
KELAS V SEKOLAH DASAR**

**IDENTITAS VALIDATOR**

Nama Validator	:	
NIP	:	
Jabatan/Pekerjaan	:	
Instansi	:	
Tanggal Validasi	:	
Bidang Keahlian	:	Ahli Bahasa/ Ahli Pengembangan Bahan Ajar *(silakan dicoret apabila tidak perlukan)

---

**A. PENGANTAR**

Saya Gifari Jakawali NIM 2105233 mahasiswa Pascasarjana, Program Studi pendidikan Dasar S2, UPI. Bermaksud sedang melakukan penelitian dengan judul “Bahan Ajar Komik Digital berbasis Multikarakter dalam Dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* Karya Pangeran Aria Soeria Atmadja Tahun 1974 untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” meminta bantuan Bapak/Ibu untuk bersedia menjadi validator dalam kegiatan penelitian yang sedang saya lakukan. Pada dasarnya, tujuan utama lembar validasi penilaian ini yaitu untuk mengetahui pendapat dari

Gifari Jakawali, 2023

**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Bapak/Ibu mengenai kelayakan bahan ajar yang sedang saya kembangkan. Maka dari itu, saran dan kritik dari Bapak/Ibu akan sangat membantu saya dalam memperbaiki kekurangan yang terdapat dalam bahan ajar ini. Terima kasih.

## **B. PETUNJUK UMUM**

1. Terlebih dahulu, alangkah baiknya Bapak/Ibu bisa mengisi identitas masing-masing pada kolom yang telah peneliti siapkan di atas.
2. Lalu setelah mengisi identitas validator, Bapak dan Ibu bisa mengakses aplikasi Bercerita melalui QR Code yang langsung ditujukan untuk mengunduh *file APK* dari aplikasi Bercerita. Aplikasi ini merupakan hasil produk “Bahan Ajar Komik Digital berbasis Multikarakter dalam Dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* Karya Pangeran Aria Soeria Atmadja Tahun 1974 untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” yang dapat diakses secara *online* melalui perangkat gawai Bapak dan Ibu masing-masing. Hal ini bertujuan agar, Bapak dan Ibu dapat membaca dan mengetahui isi bahan ajar ini sebelum pada akhirnya Bapak dan Ibu akan menilai aplikasi dan konten dari bahan ajar tersebut.
3. Setelah itu, besar harapannya Bapak dan Ibu untuk membaca dengan teliti setiap pertanyaan yang saya ajukan, sebelum pada akhirnya menjawab penuh lembar validasi ini.

## **C. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Dengan sangat hormat, saya memohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda *check list* pada salah satu kolom dari nilai 1,2,3,4 dan atau 5 dengan keterangan sebagai berikut :
  - 1 = sangat tidak setuju;
  - 2 = tidak setuju;
  - 3 = kurang setuju;
  - 4 = setuju; dan
  - 5 = sangat setuju.
2. Selanjutnya pada poin E, dimohon Bapak dan Ibu untuk menulis alasan, kritik, dan saran terkait penelitian yang telah disediakan di bawah ini.



## D. ASPEK PENILAIAN

(Pribadi, 2014)

Indikator Penilaian	Deskripsi Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Kesesuaian bahan ajar multikarakter berbasis komik digital dengan tujuan pendidikan nasional	1. Konsep bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 mendukung akan pencapaian tujuan pendidikan yang berkaitan dengan nilai dan moral yang terkandung dalam Pancasila.					
	2. Konsep bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 mendukung tujuan pendidikan akan pentingnya rasa cinta terhadap tanah air melalui pengenalan karya sastra berbasis kearifan lokal yang lahir dari budaya dan sejarah lokal sastra ini.					
	3. Konsep bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 mendukung akan terlaksananya tujuan pendidikan nasional dengan mendidik siswa agar memiliki karakter yang sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia melalui nilai yang terkandung dalam dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja					
	4. Konsep bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 mendukung akan terlaksananya tujuan pendidikan nasional yaitu membangun karakter siswa agar memiliki kepribadian					
B. Kesesuaian bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 dengan karakteristik Pembelajaran di sekolah dasar	5. Konsep bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 menggunakan format bahasa yang sesuai dengan tingkatan pemahaman siswa di SD, kontekstual, fungsional, dan efektif.					
	6. Konsep bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 memiliki konten pembelajaran yang tidak bias.					
	7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan ketentuan PUEBI (Pedoman Ejaan Bahasa Indonesia).					
	8. Konsep bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng <i>Ditioeng</i>					

Gifari Jakawali, 2023

**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Indikator Penilaian	Deskripsi Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	<i>Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 dapat melatih siswa untuk belajar secara mandiri ( <i>self instructional</i> ).					
	9. Konsep bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 bersifat lengkap (tidak mempersulit siswa dan memiliki sumber belajar yang sudah sesuai dengan kebutuhan siswa).					
	10. Konsep bahan ajar bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 bersifat fleksibel (yaitu dapat digunakan secara mandiri, berkelompok, atau belajar secara klasikal ketika di kelas).					
	11. Konsep bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 memiliki desain tampilan dengan format yang sederhana (namun tidak terlalu kompleks dan detail).					
	12. Konsep bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 memiliki tampilan yang menarik agar dapat menarik perhatian siswa untuk semangat dalam belajar (seperti sampul bergambar, memiliki unsur warna yang beragam, adanya gambar pendukung yang menarik dan dapat membantu imajinasi siswa dalam memahami suatu materi, serta bantuan alat digital lain yang dapat membuat bahan ajar ini semakin menarik).					
C. Kesesuaian bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 untuk siswa kelas V sekolah dasar	13. Bahan ajar ini dikembangkan peneliti untuk membiasakan siswa literasi digital dan non digital sejak dibangku SD.					
	14. Bahan ajar ini dikembangkan peneliti dengan upaya untuk mengembangkan empat keterampilan bahasa siswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.					
	15. Bahan ajar ini dikembangkan peneliti dengan upaya untuk membangun jati diri siswa berdasarkan karakter daerah dan bangsa.					
	16. Bahan ajar ini dapat diimplementasikan dalam pembelajaran tematik SD.					

Gifari Jakawali, 2023

**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Indikator Penilaian	Deskripsi Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
D. Kesesuaian dan Manfaat bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 untuk siswa kelas V sekolah dasar	17. Konsep bahan ajar ini dapat guru manfaatkan sebagai alternatif penggunaan bahan ajar berbasis digital di sekolah.					
	18. Konsep bahan ajar ini bisa menjadi upaya awal pelestarian akan sastra sunda di pendidikan formal, khususnya di sekolah dasar.					
	19. Konsep bahan ajar ini bermanfaat sebagai upaya penanaman rasa bersyukur siswa terhadap budaya dan sejarah yang hidup di lingkungan sekitar mereka.					
E. Kesesuaian bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 dengan pendidikan penguatan karakter	20. Holistik, yaitu pengembangan bahan ajar sesuai dengan tahapan perkembangan siswa di kelas V SD.					
	21. Bermakna, yaitu pengembangan konsep bahan ajar dengan pelaksanaan pembelajaran yang dapat bermakna bagi siswa.					
	22. Aktif, yaitu penggunaan materi yang ada dapat mendukung secara optimal kemampuan kognitif siswa.					
F. Kesesuaian Bahan Ajar dilihat dari desain isi dalam komik digital	23. Implementasi PPK dalam komik digital <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 bisa menstimulus siswa untuk berperilaku dan memiliki karakter sesuai dengan hakikat yang seharusnya, yaitu (memiliki nilai religius, nasionalisme, gotong royong, integritas, dan mandiri).					
	24. Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan ketentuan dan dapat dibaca oleh siswa dengan jelas.					
	25. Ukuran huruf yang dipilih sudah sesuai dengan kebutuhan siswa (tidak terlalu besar atau kecil).					
	26. Penggunaan unsur tata letak antara gambar dan paragraf sudah konsisten.					

Indikator Penilaian	Deskripsi Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	27. Ilustrasi gambar yang terdapat dalam komik sudah dapat mewakili gambaran umum dari dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 dan memiliki nilai estetik, kreatif, serta dinamis.					
	28. Ilustrasi yang dibuat pada gambar yang tertera dalam dongeng ini tidak memiliki unsur negatif atau penyimpangan dan sudah sesuai dengan karakteristik siswa di SD.					

## G. SARAN

## H. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penilaian Bapak dan Ibu, secara umum apakah Bahan Ajar Komik Digital berbasis Multikarakter dalam Dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* Karya Pangeran Aria Soeria Atmadja Tahun 1974 untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar ini :

1. Sangat layak digunakan
2. Layak, dengan adanya revisi
3. Cukup layak
4. Tidak layak
5. Sangat tidak Layak digunakan sebagai bahan ajar.

\*) mohon melingkari salah satu nomor di atas, sesuai dengan kesimpulan yang diberikan Bapak/Ibu.

**Bandung, .....2023**

## 2) Lembar Penilaian untuk Guru

Berikut pedoman instrumen penilaian kelayakan bahan ajar yang akan dinilai oleh guru kelas V di sekolah dasar.

Gifari Jakawali, 2023

**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3. 7

**Lembar Penilaian Guru terhadap Bahan Ajar Komik Digital Berbasis Multikarakter dalam Dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* Karya Pangeran Aria Soeria Atmadja Tahun 1974 untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar**

### IDENTITAS GURU

Nama :  
 NIP :  
 Nomor HP :  
 Instansi :  
 Tanggal Validasi :

### Petunjuk pengisian lembar penilain

1. Dengan sangat hormat, saya memohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda *checklist* pada salah satu kolom dari nilai 1,2,3,4 dan atau 5 dengan keterangan sebagai berikut.

1 = sangat kurang

2 = kurang

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik.

### Aspek Penilaian

No.	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah dengan digitalisasi bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 ini dapat memudahkan siswa untuk bisa belajar di waktu dan tempat secara fleksibel (praktis dan efisien)?					
2.	Isi dari bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 ini mudah untuk dipahami?					
3.	Bagaimana keterkaitan penerapan penguatan pendidikan karakter yang terkandung dalam bahan ajar ini dengan kondisi siswa di era sekarang? Apakah dapat membuat siswa sadar akan pentingnya berkarakter dan memiliki moral atau sebaliknya?					
4.	Ilustrasi cerita yang digambarkan dalam komik ini apakah tergolong mudah dipahami siswa di kelas V sekolah dasar tentang pentingnya penguatan pendidikan karakter?					
5.	Apakah materi yang tertera dalam bahan ajar ini memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari?					
6.	Apakah implementasi bahan ajar ini sesuai dengan esensi penerapan pendidikan karakter yang berhubungan dengan pentingnya berkarakter dan memiliki moral?					

Gifari Jakawali, 2023

**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

No.	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
7.	Apakah Bapa/Ibu merasa tertarik menggunakan bahan ajar ini? baik dari segi tampilan, jenis dan ukuran huruf yang digunakan, serta materi yang berkaitan dengan karya sastra berbasis kearifan lokal yang digunakan pengembangan dalam pembuatan komik digital ini?					
8.	Apakah implementasi nilai karakter dari dongeng “ <i>Ditioeng Memeh Hoedjan</i> karya Pangeran Soeria Atmadja tahun 1974” cocok untuk siswa kelas V sekolah dasar? Terutama berkenaan tentang penguatan pendidikan karakter?					
9.	Ilustrasi gambar dalam komik ini dapat dengan mudah membantu guru dalam memahami isi cerita yang dapat guru sampaikan kembali pada siswa di kelas?					
10.	Terdapat soal latihan yang akan mengembangkan sampaikan di paket aplikasi komik digital ini. Lalu menurut pendapat Bapa/Ibu, apakah soal latihan tersebut sudah sesuai dengan kriteria awal dari pembuatan bahan ajar ini, yaitu “sebagai upaya penguatan pendidikan karakter siswa dan nilai moral yang turun akibat pembelajaran daring kemarin”?					
11.	Apakah dengan adanya bahan ajar ini dapat memacu semangat guru untuk dapat mengenalkan pentingnya pendidikan karakter dari berbagai nilai-nilai kehidupan yang ada di sekitar kita? Termasuk dari karya sastra yang berbasis kearifan lokal (karya sastra yang menjadi ciri khas sebuah daerah atau kelompok)?					
<b>Total penilaian</b>						

### Catatan berupa saran dan tanggapan secara umum

---



---

Sumedang, .....2023  
Guru (penilai bahan ajar)

.....  
NIP.....

### 3.6 Prosedur Penelitian

Pendekatan penelitian dan pengembangan secara dasar memiliki dua tahapan utama yang perlu diketahui oleh peneliti, yaitu tahapan pengembangan dan tahapan pengujian. Maka berdasarkan permasalahan utama pada penelitian ini, peneliti akan memilih model pengembangan dan pengujian bahan ajar yang dikembangkan oleh

Gifari Jakawali, 2023

BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Reiser dan Molenda yaitu dengan menggunakan model R&D desain *ADDIE* (*Analyze Design Development Impelementation Evaluation*) (Pribadi, 2014; dan Sugiyono, 2019) terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desian atau perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan atau uji coba produk), dan *Evaluation* (evaluasi produk). Tetapi untuk penelitian dan pengembangan ini, hanya dilaksanakan sampai dengan empat tahapan saja, yaitu *Analyze-Design-Development-Implementation* (Pribadi, 2014).

Berikut peneliti deskripsikan tahap pengembangan ADDIE yang akan peneliti praktikan.

#### a. Analisis

Pada tahapan ini, terlebih dahulu peneliti akan mengidentifikasi masalah yang berhubungan dengan kondisi fasilitas, bahan ajar, dan karakter siswa sekolah dasar. Sampai pada akhirnya akan terbuat proyek bahan ajar yang berkaitan dengan aspek-aspek di atas.

Berikut terdapat dua kegiatan yang akan peneliti lakukan pada tahapan analisis ini, yaitu pertama mengambil data dari observasi dan wawancara di sekolah yang telah kunjungi. Kedua melakukan pemilihan bahan ajar berdasarkan permasalahan yang di dapat dari kegiatan observasi dan wawancara terkait ketersediaan bahan ajar di sekolah yang berkaitan dengan pendidikan karakter.

Selesaiya dua tahapan di atas, terpilihilah bahan ajar yang diharapkan dapat membantu guru dalam kegiatan pendidikan karakter di sekolah dasar yaitu dengan menggunakan karya sastra berbentuk dongeng berjudul *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 yang akan ditransformasi atau alih media menjadi bahan ajar berbasis komik digital. Tujuannya agar mempermudah siswa dan guru dalam mengakses bahan ajar melalui *gadget* masing-masing.

#### b. Desain

Untuk tahapan perancangan desain bahan ajar, terdiri akan perancangan alur cerita, penokohan, dan desain bahan ajar digital berikut penjelasannya.

##### 1) Perancangan Alur Cerita dan Penokohan

Alur cerita merupakan unsur fiksi sekaligus rangkaian kejadian yang saling berkaitan secara kausalitas, yaitu terjadinya hubungan sebab akibat antara jalan

Gifari Jakawali, 2023

**BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

cerita satu dengan jalan cerita lainnya (Stanton, 2007). Perancangan alur sebuah cerita biasanya dapat berbentuk media gambar atau teks tulis. Isi perancangan alur cerita dalam proyek pengembangan bahan ajar komik digital ini terdiri dari pembuatan sinopsis cerita versi penyederhanaan dari teks asli dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 dan pemilihan alur maju untuk mempermudah siswa dalam memahami isi dari cerita. Pada bagian ini, peneliti akan mengklasifikasikan berbagai tokoh yang akan berperan dalam cerita komik digital ini, tentunya penokohan yang digambarkan dalam cerita ini akan menggambarkan implementasi dari penguatan pendidikan karakter (PPK) yang wajib siswa teladani dan sebagai media untuk menunjang kegiatan gerakan literasi.

## 2) Desain Pengembangan Bahan Ajar berbentuk Aplikasi Digital

Pada bagian ini, peneliti akan membuat rancangan konten-konten apa saja yang harus ada pada bahan ajar digital ini (Pribadi, 2014).

### c. Pengembangan

Pada tahapan ini, terdapat beberapa tahapan yang akan peneliti kerjakan yaitu sebagai berikut.

#### 1) Pembuatan Komik

Dalam proses pembuatan komik digital, peneliti membuat komik dengan berbantuan aplikasi *procreate* yang ada di perangkat *Ipad*. Proses pembuatan komik ini berkaitan dengan tampilan isi komik, baik pembuatan sketsa gambar dan kegiatan pewarnaan gambar.

#### 2) Transformasi menjadi Bahan Ajar Digital (Aplikasi Bercerita)

Bahan ajar berjenis non cetak ini akan melalui tahapan transformasi menjadi bahan ajar digital berbasis android yang dapat diakses secara melalui perangkat gadget masing-masing .



### Tahapan Pertama Pengembangan Bahan Ajar dari Komik Digital

1. Proses pembuatan komik digital ini menggunakan aplikasi *procreate* yang ada di perangkat *Ios*.
2. Selanjutnya, membuat *storyboard* sesuai dengan adegan-adegan (konsep atau ide cerita) yang akan ditampilkan pada konten komik digital ini.
3. Setelah selesai membuat *storyboard* yang berupa *thumbnail* yaitu bentuk panel sketsa gambar sederhana dan tambahan gelembung teks pada objek atau karakter yang terdapat pada komik tersebut.
4. Setelah selesai membuat dasar sketsa dan sudah sesuai dengan konsep atau ide cerita di awal, selanjutnya masuk ke tahapan mewarnai.
5. Lalu, diakhiri dengan mengeksplorasi hasil gambar tersebut pada bentuk PNG, JPG atau PDF.



### Tahapan Kedua Pengembangan Bahan Ajar dari Komik Digital

6. Tahapan selanjutnya, hasil eksplorasi konten utama bahan ajar ini (yaitu cerita komik), akan ditransformasi menjadi aplikasi digital yang dapat diakses melalui perangkat OS android baik itu HP atau tablet android.
7. Alat yang digunakan untuk mentransformasi menjadi aplikasi digital itu menggunakan *website* bernama **JustApp** linknya : <https://justapp.id/>
8. Termasuk untuk penambahan konten seperti tujuan pembelajaran, latihan-latihan untuk siswa, dan kegiatan evaluasi akan pengembang buat melalui *website JustApp* tersebut.
9. Hasil dari *website JustApp* tersebut, akan dikonversi menjadi aplikasi yang dapat di *install* di perangkat android dan dapat dibuka di browser *Ios*.



### Tahapan Ketiga Pengembangan Bahan Ajar dari Komik Digital

10. Setelah menjadi bentuk aplikasi yang utuh, bahan ajar ini akan dinilai oleh para validator yang ahli di bidang bahan ajar dan konten yang ada pada bahan ajar ini.
11. Lalu, hasil penilaian validator ini akan pengembang terima kembali dan jika ada yang harus diperbaiki, pengembang akan memperbaiki kekurangan tersebut.
12. Setelah final, aplikasi ini akan disebarakan pada guru sekolah dasar dan siswa kelas V sekolah dasar.

Bagan 3. 1 Skema Pengembangan Bahan Ajar menjadi Aplikasi Digital

### 3) Validasi

Tahapan validasi merupakan tahapan semi final produk yang akan divalidasi oleh ahli atau pakar (*expert judgement*) terkait kelayakan bahan ajar.

### 4) Revisi

Tahapan revisi dilakukan peneliti setelah tahapan semi final produk tersebut mendapatkan penilaian berupa saran dan masukan dari pihak penilai. Setelah itu, peneliti melakukan kegiatan revisi produk sesuai dengan prosedur di atas.

### d. Pelaksanaan

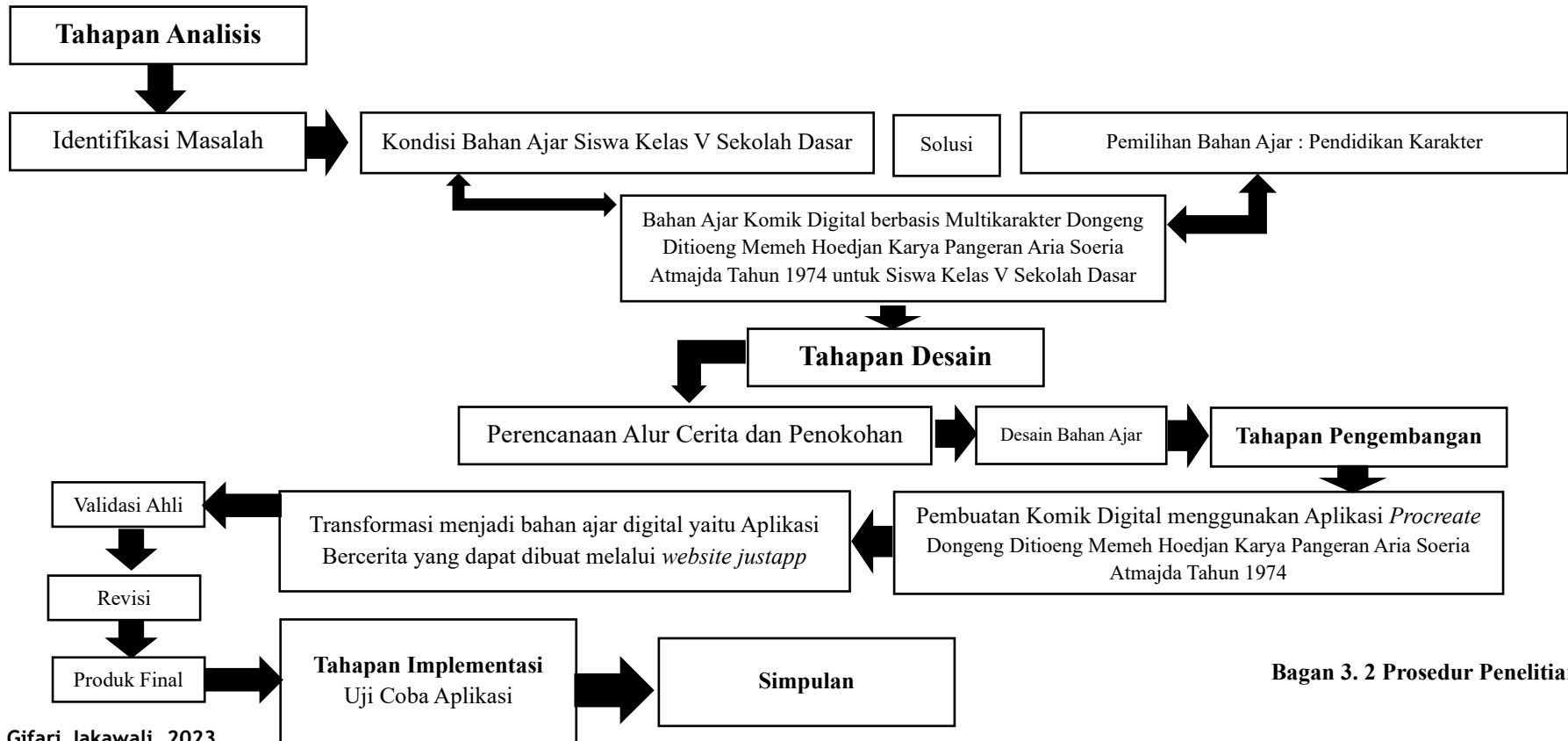
Tahap pelaksanaan merupakan tahapan final dari sebuah pengembangan proyek yang secara data sudah siap digunakan secara terbuka oleh berbagai pihak dengan catatan, bahwasanya bahan ajar ini sudah divalidasi dan diperbaiki. Termasuk pada proyek pengembangan bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974.

Setelah selesai divalidasi dan diperbaiki, peneliti akan melakukan uji coba lapangan dengan menggunakan bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 yang akan dinilai oleh guru kelas V sekolah dasar di Kecamatan Tanjungkerta-Sumedang guna mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar untuk siswa kelas V sekolah dasar. Selesai uji coba, peneliti akan membuat simpulan di akhir kegiatan penelitian.

Berikut gambaran prosedur penelitian yang direalisasikan peneliti berdasarkan tahapan dari pengembangan model ADDIE pada bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 untuk siswa kelas V sekolah dasar (Kosasih, 2021).

**Prosedur Penelitian**

**Bahan Ajar Komik Digital berbasis Multikarakter dalam Dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan Karya Pangeran Aria Soeria Atmadja Tahun 1974* untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar**



**Bagan 3. 2** Prosedur Penelitian

Gifari Jakawali, 2023

BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA* UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

### 3.7 Analisis Data

Sesuai dengan metode yang digunakan, maka dalam penelitian ini peneliti akan mengumpulkan data dengan dua metode yang berbeda guna mengumpulkan data-data yang peneliti butuhkan dan membuat kesimpulan di akhir kegiatan penelitian berdasarkan kedua data tersebut. Berikut penjelasannya.

#### a. Analisis Data Kualitatif

Data yang didapat dari penelitian ini dianalisis secara deskriptif (non statistik). Berikut hasil data yang dianalisis secara deskriptif dari penelitian ini di antaranya :

- 1) Hasil analisis dari dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 yang diuraikan secara deskriptif pada tabel 3.7 instrumen kartu data.
- 2) Hasil observasi langsung berupa pendapat secara lisan dari guru kelas V sekolah dasar tentang kondisi karakteristik siswa yang diuraikan secara deskriptif di BAB IV guna menjawab pertanyaan peneliti yang pertama.
- 3) Hasil penilaian yang didapat dari pihak validator bahan ajar dan penilaian dari guru berkenaan tentang bahan ajar yang berupa angka (data kuantitatif) ini, akan dideskripsikan ke dalam bentuk kata-kata (data bersifat kualitatif).

Penelitian ini ada pada *setting* konteks yang alami (*naturalism setting*) dengan atau tanpa adanya rekayasa dan *treatment* yang dilakukan peneliti terhadap objek yang akan diteliti. Tetapi dalam menganalisis data, peneliti perlu sebuah instruksi yang jelas dan terstruktur agar dapat mempermudah peneliti dalam kegiatan pengumpulan data tersebut. Salah satunya dengan memilih instrumen penelitian yang disesuaikan dengan kebutuhan dari peneliti dan objek yang sedang (Mulyadi dkk., 2020). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini di antaranya yaitu observasi, pedoman wawancara, kartu data (inventarisasi), studi dokumentasi, lembaran angket validasi bahan ajar, dan lembaran angket respons untuk guru.

Selain itu, menurut pandangan Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2019) bahwa studi analisis data kualitatif biasanya dilakukan secara terus menerus oleh peneliti melalui beberapa tahapan yang komprehensif di antaranya ada reduksi data, *display data*, dan membuat kesimpulan atau verifikasi.

## b. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari penilaian kelayakan bahan ajar yang berasal dari penilaian validator/ahli dan dari guru kelas V Sekolah Dasar. Berikut penjelasannya.

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil penilaian yang didapat dari angket validasi kelayakan bahan ajar yang telah dinilai oleh ahli menggunakan teknik analisis deskriptif persentase. Teknik analisis deskriptif persentase adalah kegiatan penelitian guna mendapatkan data berupa angka (data kuantitatif), lalu diubah menjadi bentuk persentase dan dianalisis peneliti serta dibuat tafsirannya guna memperjelas hasil data dari kegiatan penelitiannya (data bersifat deskriptif). Selanjutnya hasil analisis dari penelitian ini, akan disesuaikan dengan skala *likert* guna mengukur sikap, gagasan/pendapat, dan pandangan seseorang individu atau kelompok terhadap fenomena atau variabel yang ada pada penelitian ini (Sugiyono, 2019). Pengolahan data dari angket dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

### 1) Rumus mengolah data per item

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan dari rumus di atas :

P = *persentase*

x = jawaban responden/ahli dalam satu item

xi = nilai ideal dalam satu item (deskripsi butir penilaian)

100% = *konstanta*

### 2) Rumus mengolah data secara keseluruhan

$$P = \frac{\text{jumlah keseluruhan jawaban responden}}{\text{jumlah seluruh skor ideal}} \times 100\%$$

(Arikunto, 2014).

Sedangkan untuk penentuan kriteria kelayakan yang menyatakan bahwa bahan ajar komik digital berbasis multikarakter dalam dongeng *Ditioeng Memeh Hoedjan* karya Pangeran Aria Soeria Atmadja tahun 1974 layak digunakan, akan ditampilkan pada tabel berikut.

Gifari Jakawali, 2023

BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

**Tabel 3. 8**  
**Skala Tingkat Kelayakan**

Tingkat Persentase (%)	Tingkat Kelayakan
76 – 100 %	Sangat layak dan tidak ada revisi
56 – 75 %	Layak dan ada revisi
40 – 55 %	Cukup dan perlu sebagian direvisi
0 – 39 %	Tidak valid dan harus direvisi

(Arikunto, 2014).

Berdasarkan kriteria di atas, produk bahan ajar dongeng digital ini dikatakan layak jika persentase minimalnya menunjukkan angka 76 % atau berada dipersentase 76 – 100% berdasarkan keseluruhan aspek yang tercantum dalam angket penilaian yang telah dinilai oleh pihak validator. Tetapi, jika produk bahan ajar ini berada di bawah persentase 76%, maka produk tersebut harus melalui tahapan revisi. Revisi ini berdasarkan masukan dari pihak *expert judgment* atau dari validatornya.

Data kuantitatif kedua dari penelitian ini didapat dari angket kelayakan bahan ajar yang dinilai oleh guru kelas V sekolah dasar di Kecamatan Tanjungkerta Sumedang. Nilai yang diperoleh dari angket kedua ini, akan disesuaikan dengan rumus sebagai berikut.

3) Rumus mengolah data per item

$$P = \frac{x}{xi} x 100\%$$

Keterangan dari rumus di atas :

P = persentase

x = jawaban responden

xi = nilai ideal dalam satu item (deskripsi butir penilaian)

100% = konstanta

4) Rumus mengolah data secara keseluruhan

$$P = \frac{\text{jumlah keseluruhan jawaban responden}}{\text{jumlah seluruh skor ideal}} x 100\%$$

(Arikunto, 2014)

Dengan ketentuan kriteria sebagai berikut.

**Tabel 3. 9**  
**Skala Penilaian Bahan Ajar**

Tingkat Persentase (%)	Tingkat Kelayakan
76 – 100 %	Sangat baik
56 – 75 %	Baik
40 – 55 %	Tidak baik

Gifari Jakawali, 2023

BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS MULTIKARAKTER DALAM DONGENG *DITIOENG MEMEH HOEDJAN* KARYA PANGERAN ARIA SOERIA ATMADJA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

---

0 – 39 %	Sangat tidak baik
----------	-------------------

---

(Arikunto, 2014).

Namun terdapat satu buah perbedaan hasil akhir di mana, ketika data kuantitatif pertama menjuakkan kriteria di bawah 76% maka bahan ajar ini perlu adanya revisi, namun untuk data kuantitatif kedua ini jika kriteria penilaian bahan ajar di bawah 76% maka itu adalah hasil murni penilaian dari guru siswa kelas V. Tapi sebaliknya, jika mendapatkan penilaian dengan kriteria di atas 76% atau ada pada rata-rata 76% s.d. 100% maka bahan ajar ini layak digunakan untuk siswa, khususnya berkenaan tentang penguatan pendidikan karakter yang dapat siswa analisis dan cermati dari sebuah karya sastra berbasis kearifan lokal yang ditransformasi menjadi bahan ajar berbasis komik digital.