

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui hubungan antara komik digital sebagai variabel (X) dengan kemampuan literasi visual sebagai variabel (Y). Berdasarkan tujuan tersebut, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif untuk dapat melakukan penelitian secara ilmiah dengan menganalisis hubungan antar variabel yang berkaitan. Dalam pendekatan kuantitatif hakikat hubungan di antara variabel variabel dianalisis dengan menggunakan teori yang objektif (Darmawan, 2013).

Penelitian ini merupakan penelitian desain korelasi untuk mengetahui hubungan antara komik digital sebagai variabel (X) dengan kemampuan literasi visual sebagai variabel (Y) secara deskriptif terhadap sampel penelitian yaitu anggota forum *Zona Webtoon* di grup *WhatsApp*. Berdasarkan tujuan variabel penelitian, maka penelitian ini dapat menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Penelitian statistik deskriptif adalah metode statistik yang digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan data yang telah dikumpulkan tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku secara umum atau menggeneralisasi (Sugiyono, 2017).

3.2 Partisipan

Partisipan pada penelitian ini adalah para pembaca komik digital LINE *Webtoon* yang tergabung pada forum diskusi *Zona Webtoon* di grup *WhatsApp Zona Webtoon*

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi penelitian ini ialah anggota forum diskusi pembaca komik digital *Zona Webtoon* di grup *WhatsApp Zona Webtoon*. Anggota forum diskusi berjumlah 258 anggota aktif (per tanggal 7 Juli 2023).



Gambar 3. 1 Populasi anggota forum diskusi Zona Webtoon

Sumber: Dokumentasi peneliti pada *WhatsApp Zona Webtoon* (per tanggal 7 Juli 2023)

3.3.2 Sampel

Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini ialah teknik *Simple Random Sampling*. Menurut Darmawan (2013) teknik *Simple Random Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama kepada populasi untuk dijadikan sampel dimana anggota populasi tidak memiliki strata sehingga relatif homogen. Sampel diambil secara acak pada anggota forum diskusi *Zona Webtoon*. Peneliti menentukan sampel berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Slovin pada Darmawan (2013) :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n : jumlah sampel

N : ukuran populasi

e : batas kesalahan

Batas kesalahan yang digunakan peneliti ialah 10% sehingga perhitungan sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} = \frac{258}{1 + 258 (10\%^2)} = \frac{258}{1 + 258 (0,01)} = \frac{258}{1 + 2,58} = \frac{258}{3,58} = 72,06$$

Berdasarkan perhitungan sampel menggunakan rumus slovin, didapatkan sampel penelitian berjumlah 72 pada anggota forum diskusi Zona *Webtoon* di grup *WhatsApp* Zona *Webtoon*.

3.4 Teknik Pengumpulan data

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah melalui penggunaan angket/kuesioner. Angket/kuesioner adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna (Riduwan, 2018). Kuesioner ini berupa *Google Form* yang akan disebar pada tiap anggota sampel grup *WhatsApp* forum Zona *Webtoon* kemudian akan diisi oleh anggota sampel pada forum secara *online*.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel yang diamati (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini variabel nya meliputi Komik Digital (X) menggunakan teori Komik Digital oleh Sayid Mataram (2017) dan variabel (Y) Literasi Visual yang menggunakan teori Kedra (2018) dimana literasi visual tersebut meliputi *visual reading* (membaca), *visual writing* (menulis) dan *other visual skill* (lainnya). Instrumen *Google Form* akan disebar pada tiap anggota sampel grup *WhatsApp* forum diskusi Zona *Webtoon* yang kemudian akan diisi oleh anggota sampel forum diskusi secara *online*. Adapun penelitian ini menggunakan desain skala ordinal dengan tipe pengukuran likert. Skala ordinal merupakan skala yang didasarkan pada ranking, diurutkan dari jenjang yang lebih tinggi sampai terendah atau sebaliknya (Sudaryono, 2019). Tipe pengukuran likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial (Darmawan, 2013).

Tabel 3. 1

Nilai dan kategori skor pengukuran

| Kriteria Penilaian | Skor penilaian | |
|--------------------|----------------|---------|
| | Positif | Negatif |
| Sangat Setuju | 5 | 1 |
| Setuju | 4 | 2 |

| Kriteria Penilaian | Skor penilaian | |
|---------------------|----------------|---------|
| | Positif | Negatif |
| Netral | 3 | 3 |
| Tidak Setuju | 2 | 4 |
| Sangat Tidak Setuju | 1 | 5 |

3.5.1 Kisi kisi instrumen penelitian

3.5.1.1 Definisi operasional

Komik digital merupakan salah satu platform bacaan visual masyarakat yang disusun berdasarkan komposisi gambar (elemen visual dan non visual) secara berurutan sehingga membentuk satu cerita yang dapat diakses secara *online* oleh masyarakat. Komik digital dalam penelitian ini diukur menggunakan teori komik yang dikembangkan oleh Sayid Mataram (2017) yang menjelaskan bahwa dalam komik terdapat 2 elemen pembentuk cerita yaitu elemen visual (ilustrasi/gambar, phonogram, tipografi, balon kata dan panel) dan elemen non visual (alur/plot dan pesan).

Adapun kemampuan literasi visual yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup kemampuan seseorang dalam membaca dan menulis suatu objek/bentuk visual. Literasi visual yang digunakan pada penelitian ini dikembangkan oleh Kedra (2018) yang mencakup kemampuan membaca (*visual reading*) yang meliputi kemampuan menginterpretasi, menganalisis dan memahami bentuk/objek visual, kemampuan menulis (*visual writing*) yang meliputi kemampuan membuat dan menciptakan gambar visual dan kemampuan lainnya (*visual other skill*) yang meliputi kemampuan berpikir, belajar dan kemampuan menggunakan gambar sebagai alat informasi.

Adapun indikator indikator yang diukur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2

Kisi kisi instrumen penelitian

| Variabel | Indikator | Sub Indikator | Butir soal | Jumlah |
|------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|--------|
| 1.Komik Digital (X) Mataram (2017) | Elemen Visual | 1.1 Penggambaran ilustrasi tokoh pada komik digital. | 1,2,3 | 17 |
| | | 1.2 Penggambaran ilustrasi latar dan situasi cerita pada komik digital | | |
| | | 1.3 <i>Phonogram</i> (dialog, monolog, narasi). | 4,5,6,7,8,9 | |
| | | 1.4 Efek suara (<i>onomatopeia</i>). | | |
| | | 1.5 Tipografi dalam komik digital | | |
| | | 1.6 Perbedaan bentuk bentuk pada balon kata | 10,11,12,13 | |
| | 1.7 Keselarasan peralihan antar panel dalam komik digital (<i>layout</i> dan <i>closure</i>) | 14,15,16,17 | | |
| Elemen Non-Visual | 1.8 Alur/plot yang disajikan secara visual pada komik digital | 18,19,20 | 5 | |
| | 1.9 Pesan visual dalam cerita pada komik digital | 21,22 | | |
| 2.Literasi Visual (Y) Kedra (2018) | <i>Visual reading</i> | 2.1 Menginterpretasi, menganalisis dan memahami tindakan, objek, dan simbol visual (gambar) yang terlihat | 23,24,25 | 14 |
| | | 2.2 Memahami (membaca) gambar /visual | 26,27,28 | |
| | | 2.3 Mengevaluasi pesan/gambar visual berdasarkan apa yang dilihat | 29,30,31 | |

| Variabel | Indikator | Sub Indikator | Butir soal | Jumlah | |
|----------|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|------------|--------|---|
| | | 2.4 Mengenali dan menafsirkan (bahasa dan simbol) yang berbeda dari berbagai bentuk visual | 32,33,34 | 9 | |
| | | 2.5 Menerjemahkan bahasa dan objek visual ke verbal dan sebaliknya | 35,36,37 | | |
| | <i>Visual writing</i> | 2.6 Menggunakan elemen visual (bahasa dan simbol) untuk komunikasi | 38,39,40 | | |
| | | 2.7 Membuat dan menciptakan gambar visual | 41,42,43 | | |
| | | 2.8 Menggunakan gambar yang tepat dan efektif | 44,45,46 | | |
| | <i>Visual other skill</i> | 2.9 Kemampuan berpikir secara visual | 47,48,49 | | 9 |
| | | 2.10 Menggunakan bentuk visual dalam membantu pembelajaran | 50,51,52 | | |
| | | 2.11 Mencari dan memahami informasi visual dalam memenuhi kebutuhan informasi. | 53,54,55 | | |

3.6 Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk menguji keabsahan instrumen/alat ukur yang akan digunakan. Penelitian ini memerlukan uji validitas guna mengetahui pernyataan-pernyataan pada item yang valid dan tidak valid. Dalam menguji validitas instrumen, peneliti melalui dua tahap uji yaitu yang pertama adalah tahap pengujian internal. Tahap ini melibatkan meminta saran atau pendapat dari para

ahli dalam bidang yang sedang diteliti, juga dikenal sebagai penilaian ahli atau *expert judgement*. Tahap kedua adalah peneliti mencoba instrumen tersebut dengan melakukan uji coba dan menggunakan perhitungan pada perangkat lunak *IBM SPSS Statistik V.26*. Adapun rumus yang digunakan untuk menguji validitas menggunakan rumus *Pearson Product Moment xy*.

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

(Siyoto & Sodik, 2015 hlm. 89)

Keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi antara x dan y

n : jumlah responden

$\sum x$: jumlah skor variabel X

$\sum y$: jumlah skor variabel Y

$\sum x^2$: jumlah kuadrat skor variabel X

$\sum y^2$: jumlah kuadrat skor variabel Y

Kemudian, instrumen akan dikatakan valid apabila memenuhi ketentuan kriteria penilaian yang berikutnya akan dibandingkan dengan hasil dari *r hitung* dengan *r tabel* sebagai berikut:

- Item pernyataan dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$
- Item pernyataan dikatakan tidak valid apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$

Pada perhitungan yang dilakukan untuk menguji validitas instrumen penelitian digunakan *Software SPSS V26*. Pengujian ini dilakukan agar peneliti mengetahui pernyataan dalam instrumen penelitian yang valid dan tidak valid.

Tabel 3. 3

Hasil Uji Validitas pada Komik Digital (variabel X)

| No. | r_{hitung} | r_{tabel} | Validitas | Keterangan |
|-----|--------------|-------------|-----------|------------|
| 1. | 0,512 | 0,361 | Valid | - |
| 2. | 0,658 | 0,361 | Valid | - |
| 3. | 0,446 | 0,361 | Valid | - |

| No. | r hitung | r tabel | Validitas | Keterangan |
|-----|----------|---------|-------------|----------------|
| 4. | 0,315 | 0,361 | Tidak Valid | <i>Dihapus</i> |
| 5. | 0,737 | 0,361 | Valid | - |
| 6. | 0,415 | 0,361 | Valid | - |
| 7. | 0,475 | 0,361 | Valid | - |
| 8. | 0,486 | 0,361 | Valid | - |
| 9. | 0,368 | 0,361 | Valid | - |
| 10. | 0,344 | 0,361 | Tidak Valid | <i>Dihapus</i> |
| 11. | 0,476 | 0,361 | Valid | - |
| 12. | 0,689 | 0,361 | Valid | - |
| 13. | 0,736 | 0,361 | Valid | - |
| 14. | 0,781 | 0,361 | Valid | - |
| 15. | 0,667 | 0,361 | Valid | - |
| 16. | 0,760 | 0,361 | Valid | - |
| 17. | 0,562 | 0,361 | Valid | - |
| 18. | 0,623 | 0,361 | Valid | - |
| 19. | 0,640 | 0,361 | Valid | - |
| 20. | 0,751 | 0,361 | Valid | - |
| 21. | 0,787 | 0,361 | Valid | - |
| 22. | 0,590 | 0,361 | Valid | - |

Sumber: Rekonstruksi Peneliti menggunakan SPSS V26

Pada tabel 3.4 diketahui bahwa pada komik digital sebagai variabel X terdapat 22 item pernyataan yang diujikan kepada 30 responden yaitu $N=30$ dan nilai r_{tabel} menggunakan signifikansi 5% yaitu 0,361. Berdasarkan kriteria penilaian item sebelumnya, apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item pernyataan dapat dikatakan valid dan apabila apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item pernyataan dapat dikatakan tidak valid. Selanjutnya, pada data yang diujikan diketahui bahwa dari 22 pernyataan, terdapat 2 item pernyataan yang tidak valid yaitu item nomor 4 dengan nilai r_{hitung} 0,315 dan nomor 10 dengan nilai r_{hitung} 0,344, kedua item pernyataan tersebut memiliki nilai r_{hitung} yang kurang dari r_{tabel} maka kedua item pernyataan tersebut dapat dikatakan tidak valid. Berdasarkan hasil uji validitas pada instrumen pernyataan variabel X sebanyak 22 item pernyataan dihasilkan 20 item pernyataan yang valid dan 2 item pernyataan yang tidak valid yaitu item pernyataan nomor 4 dan 10 yang kemudian kedua item tersebut akan dihapus.

Tabel 3. 4

Hasil Uji Validitas pada Kemampuan Literasi Visual (variabel Y)

| No. | r_{hitung} | r_{tabel} | Validitas | Keterangan |
|-----|--------------|-------------|-------------|----------------|
| 1. | 0,337 | 0,361 | Tidak Valid | <i>Dihapus</i> |
| 2. | 0,467 | 0,361 | Valid | - |
| 3. | 0,780 | 0,361 | Valid | - |
| 4. | 0,761 | 0,361 | Valid | - |
| 5. | 0,626 | 0,361 | Valid | - |
| 6. | 0,539 | 0,361 | Valid | - |
| 7. | 0,593 | 0,361 | Valid | - |
| 8. | 0,775 | 0,361 | Valid | - |
| 9. | 0,686 | 0,361 | Valid | - |
| 10. | 0,852 | 0,361 | Valid | - |

| No. | r hitung | r tabel | Validitas | Keterangan |
|------------|-----------------|----------------|------------------|-------------------|
| 11. | 0,691 | 0,361 | Valid | - |
| 12. | 0,620 | 0,361 | Valid | - |
| 13. | 0,445 | 0,361 | Valid | - |
| 14. | 0,642 | 0,361 | Valid | - |
| 15. | 0,801 | 0,361 | Valid | - |
| 16. | 0,568 | 0,361 | Valid | - |
| 17. | 0,661 | 0,361 | Valid | - |
| 18. | 0,679 | 0,361 | Valid | - |
| 19. | 0,674 | 0,361 | Valid | - |
| 20. | 0,633 | 0,361 | Valid | - |
| 21. | 0,705 | 0,361 | Valid | - |
| 22. | 0,659 | 0,361 | Valid | - |
| 23. | 0,720 | 0,361 | Valid | - |
| 24. | 0,733 | 0,361 | Valid | - |
| 25. | 0,722 | 0,361 | Valid | - |
| 26. | 0,513 | 0,361 | Valid | - |
| 27. | 0,534 | 0,361 | Valid | - |
| 28. | 0,645 | 0,361 | Valid | - |
| 29. | 0,809 | 0,361 | Valid | - |
| 30. | 0,841 | 0,361 | Valid | - |
| 31. | 0,724 | 0,361 | Valid | - |
| 32. | 0,695 | 0,361 | Valid | - |

| No. | r hitung | r tabel | Validitas | Keterangan |
|-----|----------|---------|-----------|------------|
| 33. | 0,700 | 0,361 | Valid | - |

Sumber: Rekonstruksi Peneliti menggunakan SPSS V26

Pada tabel 3.5 diketahui bahwa pada literasi visual sebagai variabel Y terdapat 33 item pernyataan yang diujikan kepada 30 responden yaitu N=30 dan nilai r *tabel* menggunakan signifikansi 5% yaitu 0,361 Berdasarkan kriteria penilaian item sebelumnya, apabila r *hitung* > r *tabel* maka item pernyataan dapat dikatakan valid dan apabila apabila r *hitung* < r *tabel* maka item pernyataan dapat dikatakan tidak valid. Selanjutnya, pada data yang diujikan diketahui bahwa dari 33 pernyataan, terdapat 1 item pernyataan yang tidak valid yaitu item nomor 1 dengan nilai r *hitung* sebesar 0,337 sedangkan nilai r *tabel* yang digunakan sebesar 0,361. Berdasarkan hasil uji validitas pada instrumen pernyataan variabel Y sebanyak 33 item pernyataan dihasilkan 32 item pernyataan yang valid dan 1 item pernyataan yang tidak valid yaitu item pernyataan nomor 4 dan 10 yang kemudian satu item tersebut akan dihapus.

3.7 Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dibutuhkan guna mengetahui sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya dan untuk membuktikan keajegan suatu instrumen penelitian yang nantinya akan digunakan. Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS V.26 dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{S_t^2} \right\}$$

(Sugiyono, 2019, hlm. 365)

Keterangan :

r_i : Reliabilitas instrumen

k : jumlah item pernyataan yang diuji

$\sum s_i^2$: jumlah skor setiap varian yang diuji

S_t^2 : varian total

Tabel 3. 5

Hasil Uji Reliabilitas Komik Digital (Variabel X)

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .900 | 22 |

Sumber: Rekonstruksi Peneliti menggunakan SPSS V26

Berdasarkan tabel 3.6 pada hasil uji coba reliabilitas pada Komik Digital sebagai variabel X menggunakan rumus *Cronbach Alpha* didapatkan hasil sebesar 0,900 kemudian disesuaikan pada *r tabel* yang digunakan yaitu dengan taraf signifikansi sebesar 5% dan jumlah $N=30$ maka diperoleh nilai *r tabel* sebesar 0,361. Maka dari itu, dapat disimpulkan dari hasil yang didapatkan peneliti bahwa *Cronbach's Alpha* pada Komik Digital variabel X sebesar $0,900 >$ nilai *r tabel* 0,361 yang kemudian dapat disimpulkan bahwa kuesioner pada variabel X dinyatakan **Reliabel**.

Tabel 3. 6

Hasil Uji Reliabilitas Kemampuan Literasi Visual (Variabel Y)

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .958 | 33 |

Sumber: Rekonstruksi Peneliti menggunakan SPSS V26

Berdasarkan tabel 3.7 pada hasil uji coba reliabilitas pada Literasi Visual sebagai variabel Y menggunakan rumus *Cronbach Alpha* didapatkan hasil sebesar 0,958 kemudian disesuaikan pada *rtabel* yang digunakan yaitu dengan taraf signifikansi sebesar 5% dan jumlah $N=30$ maka diperoleh nilai *r tabel* sebesar 0,361. Maka dari itu, dapat disimpulkan dari hasil yang didapatkan peneliti bahwa *Cronbach's Alpha* pada Kemampuan Literasi Visual sebesar $0,958 >$ nilai *r tabel* 0,361 jadi, dapat disimpulkan bahwa kuesioner pada variabel Y dinyatakan **Reliabel**.

3.8 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menjalankan beberapa tahap prosedur penelitian, antara lain :

3.8.1 Tahap perencanaan penelitian

Pada tahap ini, langkah-langkah yang dilakukan mencakup pemilihan masalah penelitian, melakukan penelitian sebelumnya, mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang akan diteliti, merumuskan hipotesis dengan menentukan variabel, metode, dan instrumen penelitian, serta menentukan sumber data seperti partisipan, populasi, dan pengambilan sampel.

3.8.2 Tahap pelaksanaan penelitian

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data dengan membuat instrumen penelitian dan mendistribusikannya kepada responden. Selanjutnya, dilakukan analisis data dan penarikan kesimpulan.

3.8.3 Tahap penulisan laporan

Laporan penelitian ditulis berdasarkan data yang diperoleh dan diolah dengan akurat, tanpa melebih-lebihkan. Penulisan laporan mengikuti sistematika yang sesuai dengan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI tahun 2019.

3.9 Analisis Data

Dalam analisis data, peneliti menggunakan teknik statistik deskriptif. Penelitian statistik deskriptif merupakan teknik analisis data atau metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2017). Untuk pengujian hipotesis pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis korelasi untuk mengetahui hubungan antara Komik Digital (X) dengan Kemampuan Literasi Visual (Y). Kemudian untuk pengolahan data, peneliti menggunakan aplikasi olah data SPSS (*Statistical of Package for Social Science*).

3.9.1 Analisis Statistik Deskriptif

Statistika deskriptif berkaitan dengan cara menggambarkan atau menyimpulkan data, baik secara numerik seperti menghitung rata-rata dan deviasi standar, maupun secara grafis dalam bentuk tabel atau grafik. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang jelas dan bermakna tentang data tersebut agar lebih mudah dipahami (Darmawan, 2013). Untuk sebaran persentase dari frekuensi, digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{fx}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Persentase

fx : Jumlah skor yang diperoleh

n : Jumlah skor ideal

Tabel 3. 7

Skala Penilaian Persentase

| Persentase | Skala penilaian |
|------------|-----------------|
| 0 – 20 % | Sangat Kurang |
| 21 – 40 % | Kurang |
| 41 – 60 % | Cukup |
| 61 – 80 % | Baik |
| 81 – 100% | Sangat Baik |

(Darmawan, 2021)

3.9.2 Uji Hipotesis Korelasional

Uji hipotesis pada penelitian ini adalah hipotesis asosiatif hubungan. Sudaryono (2019) menjelaskan bahwa hipotesis asosiatif merupakan dugaan terhadap ada tidaknya hubungan secara signifikan antara dua variabel atau lebih. Adapun variabel yang dimaksud pada penelitian ini adalah Komik Digital (X) dan Kemampuan Literasi Visual (Y). Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berbentuk ordinal, maka dari itu uji hipotesis menggunakan uji korelasi *Spearman Rank* untuk mengetahui nilai koefisien korelasi antar dua variabel. Rumus *Spearman Rank* sebagai berikut:

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

(Sarwono, 2006, hlm. 158)

Keterangan:

Rho_{xy} : koefisien korelasi

d^2 : selisih antar jenjang *rank*

n : jumlah responden

Kemudian, hasil tersebut diinterpretasikan pada tabel pedoman koefisien korelasi agar dapat diketahui seberapa besar tingkat hubungan antar variabel. Daerah nilai yang mungkin adalah +1.00 sampai -1.00. Dengan +1.00 menyatakan hubungan yang sangat erat, sedangkan -1.00 menyatakan hubungan negatif yang erat. Adapun tabel pedoman koefisien korelasi sebagai berikut:

Tabel 3. 8

Tabel koefisien korelasi nilai r

| Interval Koefisien | Tingkat Hubungan |
|---------------------------|-------------------------|
| 0.80 – 1.000 | Korelasi sangat tinggi |
| 0.60 – 0.799 | Korelasi tinggi |
| 0.40 – 0.599 | Korelasi netral |
| 0.20 – 0.399 | Korelasi rendah |
| 0.01 – 0.199 | Korelasi sangat rendah |

(Darmawan, 2013, hlm. 179)

Tahap selanjutnya melakukan uji signifikansi pada penelitian ini dilakukan guna mencari makna hubungan antara variabel. Adapun variabel yang dimaksud pada penelitian ini adalah Komik Digital (X) dan Kemampuan Literasi Visual (Y). Uji signifikansi diketahui dengan menggunakan *software IBM SPSS V.26*. Adapun uji signifikansi yang dilakukan menggunakan taraf signifikansi sebesar $\alpha=0,01$ dengan ketentuan (Yusuf, 2018):

- Apabila nilai signifikansi (2-tailed) $>0,01$ maka dapat diartikan antar variabel tidak berkorelasi secara signifikan
- Apabila nilai signifikansi (2-tailed) $<0,01$ maka dapat diartikan antar variabel berkorelasi secara signifikan.