

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metodologi Penelitian

Menurut Sugiyono (2012:3) “Metode penelitian sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Sedangkan menurut Bakker (Nyoman,2010:41), “Metodologi penelitian adalah cara-cara yang mengatur prosedur penelitian ilmiah pada umumnya, sekaligus pelaksanaannya terhadap masing-masing ilmu secara khusus”. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah prosedur secara ilmiah untuk mendapatkan data sehingga memenuhi tujuan penelitian

Dilihat dari tujuannya yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran TIK, penelitian ini termaksud bagian dari metode penelitian dan pengembangan atau yang disebut dengan metode R&D (*Research and Development*). Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012:407) bahwa “Penelitian *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Begitu juga yang dikatakan oleh Borg and Gall (Sugiyono,2012:9) bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Jadi penggunaan metode penelitian *R&D* sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh para ahli juga sesuai dengan tujuan dari penelitian ini.

Bevira Agunistari, 2012

Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3.2. Prosedur Penelitian

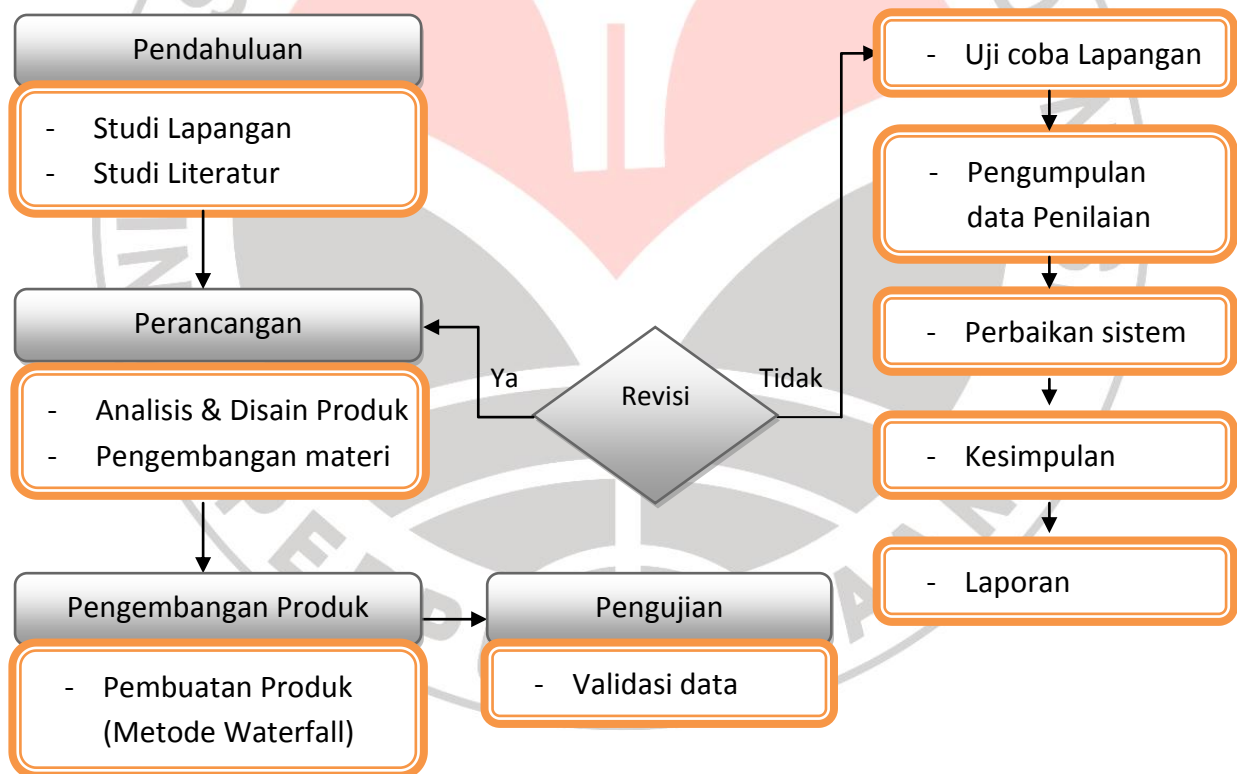
Prosedur penelitian yang menjadi acuan penelitian adalah model penelitian yang dikembangkan oleh Brog & Gell (1989) Dalam model pengembangan, Borg and Gall memuat panduan sistematika langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti agar produk yang dirancangnya mempunyai standar kelayakan. Dengan demikian, yang diperlukan dalam pengembangan ini adalah rujukan tentang prosedur produk yang akan dikembangkan. Uraian model pengembangan Borg dan Gall, dijelaskan sebagai berikut.

“Educational research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are usually referred to as the R & D cycle , which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the product based on the finding, field testing it in the setting where it wil be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field testing stage. In indicate that product meets its behaviorally defined objectives”. (Borg & Gall, 1983:772)

“Riset dan pengembangan bidang pendidikan (R & D) adalah suatu proses yang yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan. Langkah-langkah dalam proses ini pada umumnya dikenal sebagai siklus R & D, yang terdiri dari: pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan, mengembangkannya menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk

tersebut berdasarkan hasil uji coba. Hal itu sebagai indikasi bahwa produk temuan dari kegiatan pengembangan yang dilakukan mempunyai obyektivitas”.

Penelitian ini mengacu pada langkah-langkah yang dilakukan oleh Borg & Gall yang kemudian dimodifikasi menjadi studi pendahuluan yang dibagi menjadi studi lapangan dan studi pustaka, analisis system, perancangan sistem, pengembangan sistem, pengujian sistem, verifikasi dan validasi sistem, revisi dan review sistem, uji coba, dan analisis hasil. Langkah-langkah lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.1 Model Tahap Penelitian Pengembangan Media e-komik

Penjelasan tentang tahap-tahap diatas adalah sebagai berikut :

1. Tahap Pendahuluan

a. Studi Literatur

Studi literatur merupakan kegiatan mengumpulkan data-data berupa teori pendukung dari model yang dibuat dengan maksud untuk memaparkan tentang teori tersebut berupa data filosofis, teori-teori pembentuk, dan pembelajaran pendukung pembelajaran TIK dengan media e-komik dalam pembelajaran TIK di SMP, serta bagaimana menerapkan dalam situasi siswa SMP. Sumber-sumber yang didapat ialah dari beberapa literatur, jurnal, paper, buku dan lainnya yang relevan dengan penelitian.

b. Studi Lapangan

Studi lapangan merupakan langkah yang bertujuan untuk memperoleh gambaran yang lengkap dan jelas berkenaan dengan masalah yang akan diteliti yaitu tentang media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran TIK di SMP. Tahapan ini berguna untuk lebih memantapkan desain dan fokus penelitian. Studi eksploratif diarahkan pada tiga hal yaitu :

1. Pengumpulan informasi yang berkaitan dengan masalah-masalah yang muncul pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran TIK;
2. Pengumpulan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran menggunakan e-komik dalam pembelajaran TIK di SMA;

3. Pengumpulan tentang daya dukung beserta sumber belajar terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran TIK di SMP

2. Perancangan

a. Analisis dan Desain Produk

Kegiatan analisis dan desain produk merupakan tahap kegiatan untuk menerjemahkan data-data dari tahap penelitian sebelumnya (studi lapangan dan sudi literatur) ke dalam sebuah sistem. Tahap ini difokuskan pada :

1. Merumuskan bentuk model dari media pembelajaran e-komik dengan menganalisis beberapa data yang dapat dari studi lapangan dan studi literatur;

b. Pengembangan Materi

Tahap pengembangan materi merupakan merupakan tahap merumuskan jenis materi yang akan diterapkan pada media pembelajaran e-komik dan disesuaikan dengan kurikulum sekolah. Tahap ini difokuskan pada :

1. Merumuskan isi materi dan menyesuaikan dengan jadwal kurikulum

3. Pengembangan produk

Pada tahap ini akan dijelaskan bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran TIK

a. Pembuatan produk

Tahap pembuatan produk merupakan tahap membuat produk atau media yang sudah di desain pada tahap sebelumnya

4. Pengujian

Pengujian kelayakan media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran TIK, diuji secara keseluruhan dengan memperlihatkan dan memberikan angket kepada ahli materi dan ahli media untuk memperoleh informasi apakah media pembelajaran e-komik layak atau tidak untuk digunakan.

a. Validasi data

Tahap validasi data merupakan tahap untuk mengetahui apakah media e-komik layak atau tidak, jika “layak” maka tahap akan dilanjutkan ketahap Uji coba lapangan dan jika “tidak layak” maka tahap akan kembali lagi ketahap perancangan untuk mengoreksi kembali kesalahan pada tahap perancangan.

b. Uji coba lapangan

Selain itu, disebar angket kepada siswa untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran TIK.

c. Pengumpulan data penilaian

Tahap pengumpulan data penilaian merupakan tahap untuk mengetahui respon keseluruhan subjek atau siswa.

d. Perbaikan sistem

Tahap perbaikan sistem merupakan tahap perbaikan yang dikerjakan berdasarkan hasil pengumpulan data penilaian pada tahap uji lapangan

e. Kesimpulan

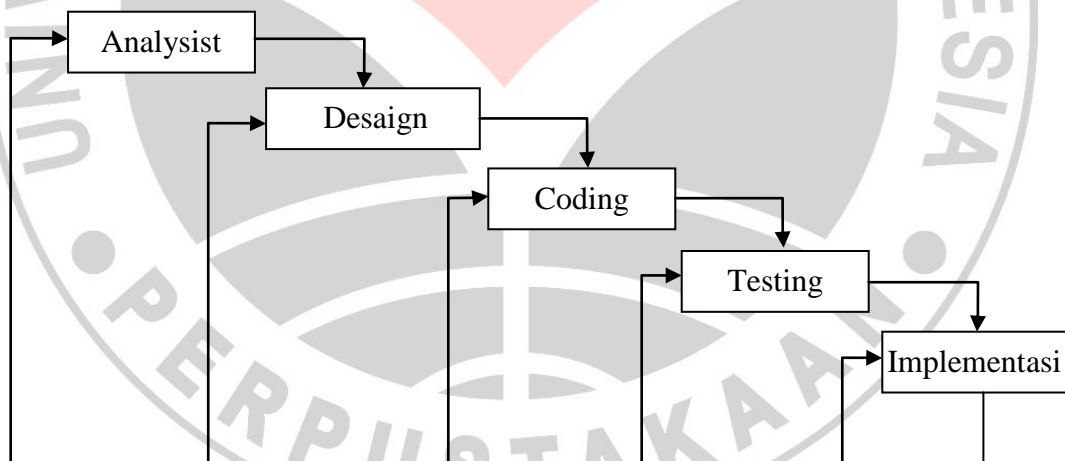
Tahap kesimpulan merupakan tahap dapat diambilnya kesimpulan dari media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran TIK

f. Laporan

Tahap laporan merupakan tahap akhir yaitu laporan keseluruhan dari tahap-tahap penelitian

3.3. Metode pembuatan perangkat lunak

Dalam membuat perangkat lunak penelitian ini penulis menggunakan metode waterfall. Dalam membuat perangkat lunak penelitian ini penulis menggunakan metode waterfall. Menurut Budi Hermawan (2009) Waterfall Model adalah sebuah metode pengembangan software yang bersifat sekuensial dan terdiri dari 5 tahap yang saling terkait dan mempengaruhi seperti terlihat pada gambar berikut.



Gambar 3.2. Diagram Waterfall

Tahapan penelitian pada model waterfall meliputi metodologi berupa :

a. Analysis

Tahap ini merupakan tahap awal dalam pengembangan sebuah perangkat lunak, tahap ini untuk mengetahui informasi, model dan spesifikasi dari sistem yang dibutuhkan. Tahap ini menggunakan pihak user dan pihak pengembang dalam pelaksanaannya.

b. Design

Dimana pada tahap ini bertujuan membuat desain dari hasil analisis yang dilakukan pada tahap pertama. Informasi, model dan spesifikasi yang diubah menjadi sebuah desain sistem.

c. Coding

Tahap ketiga adalah *coding*, tahap ini dimaksud untuk mengkodekan desain yang telah dibuat dalam tahapan kedua menjadi sebuah kode-kode yang nantinya akan dibaca komputer dan diubah menjadi sebuah tampilan yang nantinya digunakan.

d. Testing

Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

e. Implementasi

Tahapan ini bisa dikatakan *final* dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, design dan penggabungan animasi maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh

3.4. Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini diperlukan sampel dari suatu populasi untuk melakukan uji coba terhadap media pembelajaran e-komik yang sudah dikembangkan.

Sukardi (2003:53) mengatakan bahwa, “Populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal pada suatu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian”.

Sementara itu juga Sugiyono (2012:117) mengatakan, “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya”.

Pendapat yang dikemukakan oleh Arikunto(2010:172) tidak jauh berbeda dengan kedua pendapat diatas yakni, “Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian maka penelitiannya merupakan penelitian populasi”.

Menurut ketiga pendapat diatas populasi adalah keseluruhan anggota baik itu benda mati atau benda hidup yang mempunyai karakteristik tertentu dan dijadikan target untuk dipelajari kesimpulannya.

Bevira Agunistari, 2012

Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Media pembelajaran e-komik ini ditujukan untuk menyampaikan materi pembelajaran TIK, yaitu pengenalan perangkat keras komputer, kepada kelas tujuh SMP. Jadi populasi untuk menguji multimedia ini siswa kelas tujuh SMP. Namun, dengan berbagai pertimbangan, tidak mungkin untuk menguji cobakan media pembelajaran tersebut kepada seluruh siswa SMP kelas tujuh yang ada sehingga populasi dipersempit menjadi siswa kelas tujuh SMP Negeri 3 Lembang Bandung.

Karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, dalam penelitian ini hanya mengambil sebagian dari populasi yang disebut dengan sampel.

Sugiyono mengatakan (2012:118), “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sukardi (2003:54) juga mengatakan “sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data ...”. Dari sampel tersebut diambil datanya. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dan hasil akhirnya digunakan untuk menggambarkan keadaan populasi yang ada. Jadi dengan menggunakan sampel data yang di ambil dari sebagian populasi sama dengan data yang diambil jika menggunakan keseluruhan anggota populasi.

Sukardi mengatakan (2003:101), “Tidak ada aturan yang tegas tentang jumlah sampel yang dipersyaratkan untuk suatu penelitian dari populasi yang tersedia. juga tidak ada batasan yang jelas apa yang dimaksud dengan sampel yang besar dan sampel yang kecil”.

Hal ini diperkuat oleh Arikunto (Mulyadi, 2010 :14) yang mengatakan “Apabila subyeknya kurang dari seratus lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi”. tetapi jika jumlahnya subyeknya

Bevira Agunistari, 2012

Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

besar, dapat diambil antara 10-15 % atau 20-25% atau lebih. Hal ini bergantung pada kemampuan peneliti (dilihat dari dana dan waktu), sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek dan besar kecilnya resiko yang diambil oleh peneliti.

Berpijak pada pendapat kedua ahli tersebut, peneliti hanya mengambil 15 % dari populasi yang ada yaitu sebanyak 1 kelas dari Sembilan kelas siswa kelas tujuh SMP Negeri 3 Lembang. Dengan tujuan untuk uji coba media pembelajaran e-komik jumlah tersebut dirasa cukup.

3.5. Instrumen Penelitian

Sugiyono mengemukakan (2012:133) bahwa instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti. Terdapat dua variabel yang akan diukur menggunakan instrumen penelitian yaitu :

1. Kelayakan media pembelajaran e-komik .
2. Tanggapan siswa setelah menggunakan media pembelajaran e-komik.

Jadi terdapat dua instrumen yang akan digunakan untuk mengumpulkan data yaitu instrumen validasi ahli dan instrumen penilaian multimedia oleh pengguna. Masing masing instrumen akan diuraikan sebagai berikut :

3.5.1 Instrumen Validasi Ahli

Instrumen validasi ahli untuk mengetahui bagaimana penilain ahli terhadap multimedia yang dikembangkan yang selanjutnya multimedia tersebut bisa diterapkan di lapangan. Validasi ahli ini terdiri dari dua yaitu validasi ahli media dan ahli materi. Penilaian menurut ahli media ditinjau dari berbagai segi. Menurut

Bevira Agunistari, 2012

Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Wahono (2008) penilaian terhadap multimedia dilihat dari aspek umum, aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual . aspek aspek tersebut lebih rinci lagi dijabarkan sebagai berikut :

A. Aspek Umum

- 1) Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik dan tidak asal beda).
- 2) Komunikatif (mudah difahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif).
- 3) Unggul (memiliki kelebihan dibandingkan dengan multimedia lain atau pun dengan cara konvensional).

B. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

- 1) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.
- 2) *Reliable* (kehandalan).
- 3) *Maintable* (dapat dipelihara/ dikelola dengan mudah).
- 4) *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengopersiannya).
- 5) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan.
- 6) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/ dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada).
- 7) Pemaketan media pembelajaran terpadu dan mudah dieksekusi
- 8) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi : petunjuk instalasi(singkat, jelas, lengkap), penggunaan, *trouble*

shooting (jelas, singkat, terstruktur dan antisipatif), desain program(jelas dan menggambarkan alur kerja program).

- 9) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lain).

C. Aspek Komunikasi Visual

- 1) Komunikatif, yakni sesuai dengan pesan dan dapat diterima/ sejalan dengan keinginan sasaran, unsur visual dan audio mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa .
- 2) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan, yakni visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan) agar menarik perhatian.
- 3) Sederhana, yakni visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat.
- 4) *Unity*, menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada agar materi ajar dapat dipersepsi secara utuh (komprehensif).
- 5) Penggambaran objek dalam bentuk image (citra) baik realistik maupun simbolik.
- 6) Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih.

- 7) Tipografi (*font* dan susunan huruf), untuk memvisualisasikan bahasa verbal agar mendukung isi pesan , baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya.
- 8) Tata letak (*layout*), yakni peletakan dan susunan unsur- unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan hirarki masing masing unsur tersebut.
- 9) Unsur visual bergerak (animasi dan atau *movie*) animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan movie untuk mengilustrasikan materi secara nyata.
- 10) Navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya.
- 11) Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik dan *sound/special effect*) sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi.

Sedangkan penilaian menurut ahli materi ditinjau dari aspek umum, aspek pembelajaran dan aspek substansi materi. Aspek-aspek tersebut dijabarkan lebih rinci sebagai berikut :

A. Aspek Umum

- 1) Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik dan tidak asal beda).
- 2) Komunikatif(mudah difahami, serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif).

- 3) Unggul (Memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran interaktif lainnya).

B. Aspek Pembelajaran

- 1) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan realistik).
- 2) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum.
- 3) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran.
- 4) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran.
- 5) Interaktivitas.
- 6) Pemberian atau penumbuhan motivasi belajar.
- 7) Kontekstualitas.
- 8) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar.
- 9) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
- 10) Kedalaman materi.
- 11) Kemudahan untuk difahami.
- 12) Sistematis, runut dan alur logika jelas.
- 13) Kejelasan Uraian, pembahasan, contoh, simulasi dan latihan.
- 14) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.
- 15) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi.
- 16) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

C. Aspek Substansi Materi

- 1) Kebenaran Materi secara teori dan konsep.
- 2) Ketepatan penggunaan istilah sesuai dengan bidang keilmuan.
- 3) Kedalaman materi

Bevira Agunistari, 2012

Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

4) Aktualitas

Instrumen validasi ahli media dan ahli materi menggunakan skala rating (*rating scale*). Sugiyono (2012: 141), mengatakan “... dengan *rating scale* data mentah berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif”. Jadi pengukuran dengan menggunakan *rating scale* ini dalam pengolahannya mengubah data yang bersifat kuantitatif menjadi kualitatif. Kelebihan dari *rating scale* ini adalah lebih fleksibel. Jadi tidak hanya bisa digunakan untuk mengukur sikap saja tetapi bisa juga digunakan untuk persepsi responden terhadap fenomena lainnya. Rentangan *rating scale* yang digunakan adalah 1,2,3 dan 4.

3.5.2 Instrumen Penilaian Siswa Terhadap Multimedia

Instrumen validasi penilaian siswa menggunakan skala sikap Likert. “Jawaban menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif...” Sugiyono (2011:135). Jawaban dari skala likert ini seperti: sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Angket ini diberikan kepada responden setelah menggunakan media pembelajaran film animasi kartun untuk mengetahui bagaimana penilaian dan tanggapan responden terhadap media pembelajaran tersebut.

Aspek aspek yang dinilai dalam angket ini meliputi tata letak tombol dalam multimedia, tampilan multimedia, kemudahan penggunaan multimedia dan interaktifitas multimedia. Selain itu melalui angket ini juga dikumpulkan data mengenai tanggapan siswa setelah menggunakan multimedia.

3.6. Teknik Analisis Data

Bevira Agunistari, 2012

Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi

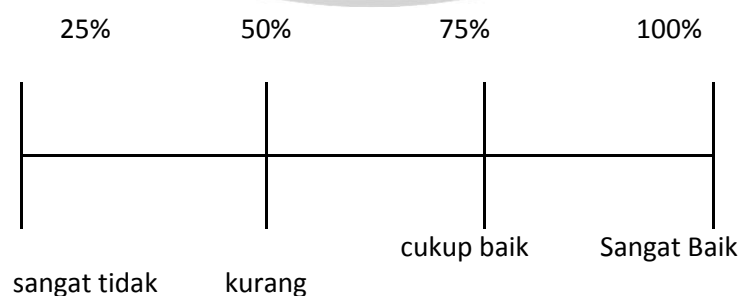
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3.6.1 Analisis Data Instrumen Validasi Ahli

Instrumen Validasi Ahli menggunakan *rating scale* sehingga teknik analisis data menggunakan analisis data yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012:141). Sebelum dianalisis perolahan hasil angket ditabulasikan untuk memudahkan penghitungan. Perolehan skor responden dijumlahkan dari nomor satu sampai nomor terakhir. Setelah itu jumlah skor yang diperoleh oleh semua responden dijumlahkan menjadi skor hasil pengumpulan data. Sementara itu terdapat skor ideal, yaitu skor tertinggi dikalikan dengan jumlah butir pertanyaan dan jumlah responden. Penghitungan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor ideal}} \times 100 \%$$

Dari hasil penghitungan tersebut diperoleh suatu nilai dan diinterpretasikan dengan menggunakan skala interpretasi. Skala interpretasi dibuat dengan membagi skor ideal menjadi empat secara kontinum lalu. Skor ideal jika dalam bentuk persen berarti 100 %. Artinya semua responden memberikan nilai empat (4). Persentase yang diperoleh dengan penghitungan diatas dicocokkan berada pada posisi mana. Contoh skala interpretasi untuk penghitungan dengan menggunakan *rating scale* :



Bevira Agunistari, 2012
Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi

baik baik

Gambar 3.3 Rating scale

Tabel 3.1 Kategori Tingkat Validasi

No	Skor Persentase (%)	Interpretasi
1	0% - 25%	Sangat Tidak Baik
2	25% - 50%	Kurang Baik
3	50% - 75%	Baik
4	75% - 100%	Sangat Baik

3.6.2 Analisis Data Penilaian dan Tanggapan Siswa Terhadap Multimedia

Instrumen penilaian siswa terhadap multimedia dan tanggapan siswa setelah menggunakan multimedia menggunakan skala Likert sehingga masing masing pilihan jawaban yang berupa data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif terlebih dahulu untuk memudahkan penghitungan sebagai berikut :

SS = sangat setuju, diberi skor 4

S = setuju, diberi skor 3

TS = tidak setuju, diberi skor 2

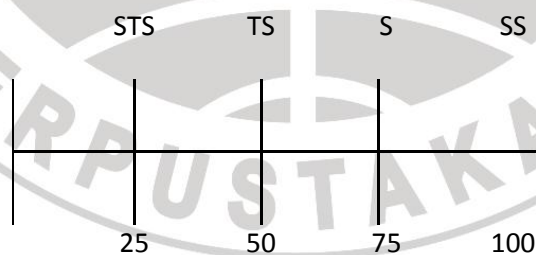
STS = sangat tidak setuju, diberi skor 1

Selanjutnya dilakukan penghitungan tiap butir soal menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor ideal}} \times 100 \%$$

P adalah persentase tiap butir soal. Skor perolehan adalah skor yang diperoleh dari suatu butir soal dengan cara menjumlahkan skor yang diberikan oleh seluruh responden pada butir soal itu. Sedangkan skor ideal adalah skor maksimum, yaitu 4 (seandainya seluruh responden menjawab SS) yang dikalikan dengan jumlah responden.

Selanjutnya hasil penghitungan dari masing masing soal diinterpretasikan menurut skala interpretasi. Jika ingin melihat persentase secara keseluruhan maka setelah dilakukan penghitungan lalu nilai dari setiap soal di rata-ratakan. Skala interpretasi diperoleh dengan cara membagi jumlah skor ideal menjadi empat secara kontinum, skor ideal jika dalam bentuk persen berarti 100%. Artinya semua responden menjawab sangat setuju. Persentasi dari hasil penghitungan di cocokkan dengan skala interpretasi dan dilihat skor hasil penghitungan berada pada posisi mana . contoh dari skala interpretasi :



Gambar 3.4 skala interpretasi



Bevira Agunistari, 2012

Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu