

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

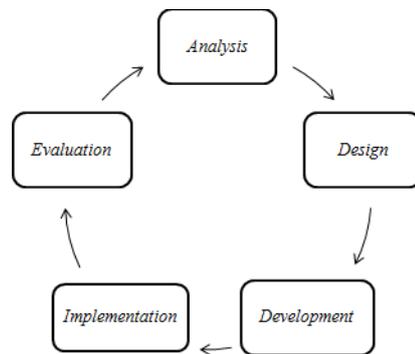
Penelitian pengembangan bahan ajar berbasis komik digital untuk menanamkan literasi ekonomi di sekolah dasar menggunakan metode penelitian desain dan pengembangan atau dikenal dengan *Design & Development (D&D)*. Richey & Klein (dalam Hidayat, 2019) menyampaikan bahwa desain dan pengembangan fokus atas desain dan evaluasi produk atau program tertentu dengan maksud untuk memperoleh pemahaman berkenaan prosedur pengembangan dan mendalami keadaan yang membantu implementasi pengembangan program. Menurut Rusdi (2018), penelitian desain dan pengembangan dapat meningkatkan kreativitas produktif para desainer dan pengembang pemula, sehingga mampu menjadi desainer dan pengembang profesional. Rusdi (2018) lebih lanjut menyatakan bahwa penelitian dalam bidang desain dan pengembangan dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu penelitian model desain dan penelitian desain dan pengembangan produk.

Penelitian pengembangan bahan ajar berbasis komik digital untuk meningkatkan literasi ekonomi di sekolah dasar termasuk dalam kategori penelitian desain dan pengembangan produk. Hal ini dikarenakan penelitian berfokus pada penelitian desain dan pengembangan produk tertentu, yang pada akhirnya akan menghasilkan keluaran pengetahuan dari pengembangan produk tersebut dan memungkinkan dilakukannya analisis kondisi berdasarkan fasilitas yang diberikan oleh keberhasilan penggunaan produk tersebut.

3.2 Prosedur Penelitian

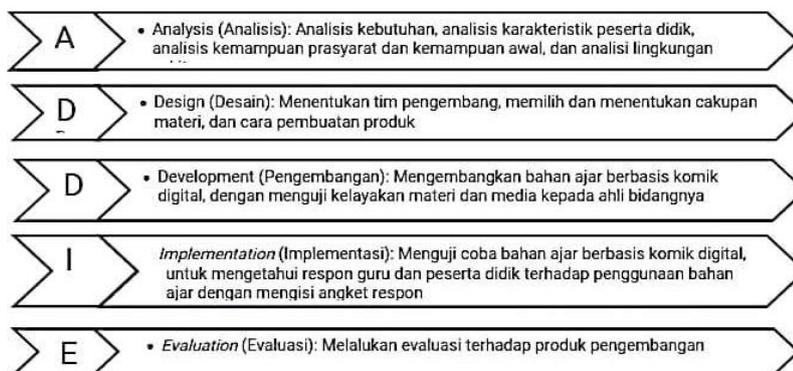
Prosedur penelitian yang ditetapkan menunjukkan jalannya penelitian yang dilakukan. Peneliti menggunakan model ADDIE sebagai kerangka pengembangan. Model tersebut dipilih karena dikembangkan secara sistematis dan berdasarkan landasan teori desain pembelajaran. Model ADDIE disusun secara sistematis dengan rangkaian kegiatan yang terprogram untuk mengatasi permasalahan pembelajaran terkait dengan sumber belajar yang sepadan dengan keperluan dan karakteristik peserta didik (Tegeh, et al., 2015, p. 209). ADDIE merupakan suatu metode yang terstruktur dan sistematis untuk mengatur serangkaian aktivitas yang berkenaan dengan penelitian, desain, dan pengembangan menurut Rusdi (2018). *Framework* ADDIE dapat dikustomisasi sesuai tahapan yang diinginkan peneliti.

Model ADDIE terdiri dari lima fase yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Ini adalah gambar yang menunjukkan tahapan model ADDIE dalam bentuk visual.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE (Rusdi, 2018)

Berdasarkan model pengembangan tersebut di atas, kemudian penelitian ini akan menempuh langkah-langkah pengembangan model ADDIE. Di bawah ini adalah jalan atau tahapan yang harus diikuti dalam pengembangan produk menggunakan model ADDIE.



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian (Branch, Robert Maribe, 2009)

3.2.1 Analisis (*Analysis*)

Fase permulaan dari paradigma ADDIE adalah analisis. Analisis terhadap lingkungan belajar, kebutuhan siswa, karakteristik guru dan siswa, serta kemampuan pengenalan dan lanjutan siswa, semuanya dilakukan sebagai bagian dari tahap perencanaan kegiatan ungkap Rusdi (2018). Langkah penting dalam pengembangan suatu produk adalah melakukan analisis kebutuhan ungkap Rusdi (2018); ini akan memastikan bahwa produk tersebut disesuaikan

dengan kebutuhan audiens yang dituju. Kegiatan tahap ini meliputi analisis Kurikulum 2013 ditinjau dari KI dan KD mata pelajaran yang hendak diinstruksikan dan pembahasan indikator, analisis metode pengajaran yang diaplikasikan, dan terakhir analisis media pembelajaran yang digunakan guru. Analisis isi dapat dilakukan dengan membaca Permendikbud No. 37 Tahun 2018 yang membahas tentang kompetensi inti pendidikan dan buku teks kurikulum pendidikan dasar 2013.

Secara umum fase analisis kepribadian peserta didik ini dijalankan sesuai dengan usia peserta didik ungkap Rusdi (2018). Peneliti kini beradaptasi dengan usia siswa di Kelas IV Standar Deviasi, yang berarti mereka berada di tahap operasional konkrit di mana mereka akan menjabarkan kebutuhan konsumsi bahan ajar berdasarkan demografi siswa. Fase membandingkan kemampuan awal dan target. Analisis ini diperlukan dari sudut pandang keahlian teknis atau fundamental untuk menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sepadan pada tujuan yang dimaksudkan berdasarkan pendapat Rusdi (2018). Pada tahap ini, peneliti melaksanakan analisis mendalam mengenai keterampilan yang telah didapat peserta didik di kelas, melihat baik pengetahuan materi siswa maupun kemampuannya dalam menyelesaikan tugas, serta tantangan yang dihadapi guru dalam menyampaikan informasi tersebut. .

Fase analisis lingkungan belajar, salah satu aspek terpenting dalam mekanisme pembelajaran, lingkungan belajar yang kondusif membantu memastikan siswa mampu memahami materi yang disampaikan. telah diciptakan lingkungan belajar yang dirancang khusus untuk siswa dengan tingkat aktivitas yang lebih tinggi menurut pemaparan Rusdi (2018). Pada tahap ini, peneliti menganalisis lingkungan kelas tempat siswa belajar. Diawali dengan penelitian primer, akademisi menghasilkan data dasar yang digunakan untuk membentuk pengembangan media pembelajaran.

3.2.2 Desain (Design)

Fase kedua dari ADDIE adalah tahap desain atau perencanaan. Pada tahap ini, penelitian sedang dilakukan untuk menentukan media yang paling efektif untuk pengajaran IPS pada pelajaran kelas empat tentang warisan budaya Filipina, yang akan dikembangkan lebih lanjut berdasarkan analisis awal. Membuat tim pengembangan adalah langkah pertama dalam tahap ini. Menurut Rusdi (2018) penelitian desain dan pengembangan adalah penelitian yang mengikutsertakan banyak orang yang partisipasinya ditentukan oleh bidang keahliannya

masing-masing. Fase berikutnya adalah merujuk dan menetapkan anggaran konten, yang dituangkan dalam bentuk rencana media berskala besar. Menurut Lestari, Hermawan, dan Heryanto (2018). GBPM merupakan garis besar materi yang digunakan sebagai pedoman pada saat pembuatan media pendidikan dan sebagai acuan bagi pengembang program pada saat menulis naskah. Langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan proses produksi produk yang telah disepadankan dengan hasil analisis yang dilakukan.

Menurut Putrawangsa (2018), desain pembelajaran adalah suatu proses perancangan intervensi pembelajaran melalui rangkaian kegiatan yang sistematis. Tujuannya adalah menghasilkan rancangan yang valid, efektif, dan praktis untuk menyelesaikan masalah pembelajaran atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil dari desain pembelajaran ini dapat berupa berbagai elemen, seperti serangkaian aktivitas pembelajaran, program pembelajaran, sistem pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran, sistem evaluasi pembelajaran, dan sejenisnya. Dalam konteks ini, desain pembelajaran diartikan sebagai suatu rancangan yang dilakukan secara sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran (Sustiawati et al., 2018). Dengan merinci elemen-elemen tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran merupakan proses yang terstruktur untuk merancang pembelajaran dengan efektif dan efisien. Ini mencakup berbagai aspek, seperti serangkaian aktivitas pembelajaran, bahan ajar, program pembelajaran, sistem pembelajaran, sistem evaluasi pembelajaran, atau media pembelajaran. Semua ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dan menghasilkan pembelajaran yang berkualitas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3.2.3 Pengembangan (*Development*)

Fase ketiga model ADDIE adalah tahapan pengembangan (*development*). Menurut Rusdi (2018) tahap pengembangan merupakan tahap dimana hasil desain produk telah dibuat kemudian dievaluasi atau divalidasi oleh ahlinya. Penilaian dilakukan oleh ahli materi dan ahli komunikasi, termasuk pengisian instrumen berupa angket. Tahap pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi dan media yang akan dikembangkan. Setelah mendapat *review*, kegiatan selanjutnya adalah melakukan perbaikan berdasarkan saran atau masukan dari para ahli. Saran atau masukan dari para ahli bertujuan untuk menyempurnakan produk yang dibuat sebelum diujicobakan kepada pengguna khususnya guru dan peserta didik.

Oleh karena itu, upaya pengembangan pembelajaran harus mengarah pada aspek yang lebih realistis, bukan hanya berdasarkan idealisme pendidikan yang sulit diimplementasikan

dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan pembelajaran ini mencakup peningkatan kualitas proses pembelajaran, baik dari segi materi maupun metode dan substansinya. Dari segi materi, pengembangan pembelajaran menekankan penyesuaian bahan ajar dengan perkembangan pengetahuan. Sementara itu, dari segi metodologis dan substansial, fokusnya adalah pada pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis berdasarkan pendapat Hamid, Hamdani (2013). Penelitian pengembangan memiliki tujuan yang jelas, yaitu menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, dengan pertanggungjawaban yang baik. Definisi pengembangan diartikan sebagai suatu proses untuk mengoptimalkan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan dianggap sebagai serangkaian langkah untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat dipertanggungjawabkan.

3.2.4 Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat dari model ADDIE adalah implementasi. Tahapan pelaksanaan merupakan tahap yang menghubungkan langsung antara perencanaan dan tindakan ungap Rusdi (2018). Pada tahap ini, tindakan terutama terdiri dari evaluasi dan sosialisasi hasil. Oleh karena itu, produk yang dikembangkan akan dimainkan oleh kelompok yang terdiri dari guru dan siswa dari standar pendidikan (SD) keempat dan dievaluasi melalui uji coba lapangan. Setelah produk menjalani pengujian beta, langkah selanjutnya adalah menyebarkan informasi kepada guru dan siswa pada tingkat standar deviasi (SD) keempat ke atas untuk mengukur reaksi mereka terhadap produk buatan peneliti.

Langkah keempat dalam model desain sistem pembelajaran ADDIE adalah implementasi atau penyampaian materi pembelajaran. Langkah ini terkait dengan pelaksanaan program pembelajaran itu sendiri dan melibatkan guru atau instruktur dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik ungap Rahman, (2013). Pada tahap ini, konsep yang telah dikembangkan diwujudkan melalui proses penyampaian materi dan informasi.

Pendidik memiliki peran penting dalam membimbing peserta didik untuk memperoleh pengetahuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, pendesain juga perlu memperhatikan model dan strategi pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam penyampaian materi, karena hal ini akan berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran. Tahap implementasi ini mencakup aspek praktis dari pengembangan, di mana materi

pembelajaran disampaikan secara langsung kepada peserta didik dengan memperhatikan metode yang efektif dan sesuai dengan model pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya.

3.2.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap kelima dari paradigma ADDIE adalah tahap evaluasi. Mengevaluasi suatu produk pengembangan disebut tahap evaluasi. Jenis evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi normatif. Evaluasi dengan gaya terstruktur memungkinkan akademisi dan pengembang melakukan percakapan langsung dengan pemangku kepentingan menurut Rusdi (2018) menyatakan bahwa tujuan evaluasi formatif adalah untuk mengumpulkan data tentang reaksi pengguna terhadap konten yang baru dikembangkan dan media. Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) diterapkan dalam desain instruksional, dan evaluasi adalah langkah penting yang mencakup dua tingkatan utama: evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Pelaksanaan atau penyampaian materi adalah langkah keempat dalam model ADDIE. Pelaksanaan seringkali dikaitkan dengan pelaksanaan program pembelajaran itu sendiri. Tujuan utama dari tahap implementasi adalah membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memastikan terjadi pemecahan masalah atas solusi menurut Huda, Nurul (2020). Menurut, Richey dan Klein (2007), menggambarkan evaluasi sebagai proses kritis dalam model ADDIE yang membantu memastikan bahwa desain pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tujuan. Evaluasi sumatif, menurut mereka, memberikan pemahaman tentang hasil akhir program. Lalu menurut, Dick dan Carey (2009), menyatakan bahwa evaluasi di dalam model ADDIE adalah suatu proses yang kontinu dan berkelanjutan. Evaluasi formatif membantu pengembang instruksional untuk memperbaiki desain, sedangkan evaluasi sumatif membantu mengukur keberhasilan keseluruhan program. Dari pemahaman para peneliti ini menekankan pentingnya evaluasi sebagai alat yang integral dalam mengukur efektivitas pembelajaran dan memastikan perbaikan berkelanjutan dalam desain dan implementasi program pembelajaran. Evaluasi dalam model ADDIE tidak hanya berfokus pada hasil akhir tetapi juga melibatkan perbaikan terus-menerus selama seluruh siklus pengembangan pembelajaran.

3.3 Partisipan & Tempat Penelitian

Partisipan penelitian ini dipilih dengan tujuan untuk mengevaluasi media pendidikan yang dibuat oleh akademisi; peserta tersebut antara lain:

- a. Ahli media, sekelompok ahli teknologi media pendidikan dari Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Purwakarta yang akan terlibat dalam tahap pengembangan penelitian.
- b. Ahli mata pelajaran yang akan dilibatkan dalam tahap pengembangan adalah dosen spesialis IPS dari Prodi PGSD UPI Kampus Purwakarta.
- c. Sepuluh guru dan tiga belas siswa kelas IV SD EL FITRA di desa Antapani terlibat dalam tahap implementasi dan akan memberikan umpan balik terhadap bahan ajar yang dikembangkan oleh akademisi.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh para akademisi untuk mencari hasil atau kesimpulan dengan tetap berpegang pada kriteria desain instrumen yang baik agar menjadi sistematis (Arifin, 2017, Nasution, 2016,). Wawancara dan angket digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengumpulkan informasi.

3.4.1 Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan informasi melalui percakapan untuk mendapatkan rincian dari sumber guna mencapai tujuan yang telah ditentukan (Makbul, 2021, Nasution, 2016). Metode penelitian yang melibatkan percakapan digunakan untuk mengumpulkan informasi tanpa filter. Guru Kelas Empat Standar Deviasi diwawancarai menggunakan kuesioner terstruktur, dan data yang dihasilkan akan digunakan untuk menginformasikan penelitian masa depan. Berikut adalah contoh wawancara yang telah digunakan dalam penelitian.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Wawancara Guru Sebelum Kegiatan Penelitian

No.	Pertanyaan
1	Kurikulum apa yang digunakan di SD EL FITRA K camatan Antapani?
2	Apakah materi terkait kegiatan ekonomi di Indonesia khususnya kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi sudah diajarkan oleh guru?

3	Bagaimana metode yang digunakan ketika memberikan pembelajaran IPS khususnya pada materi kegiatan ekonomi di Indonesia untuk menanamkan literasi ekonomi di kelas IV SD?
4	Apakah dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS khususnya materi kegiatan ekonomi untuk menanamkan literasi ekonomi kepada peserta didik kelas IV SD menggunakan media?
5	Apakah dalam pelaksanaan pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi menanamkan literasi ekonomi pada peserta didik mengalami kesulitan?
No.	Pertanyaan
6	Bagaimanakah lingkungan belajar yang diterapkan oleh guru di kelas IV SD EL FITRA Kecamatan Antapani?
7	Apakah IBU tertarik menggunakan media pembelajaran berupa media komik digital dalam menyampaikan materi kegiatan ekonomi untuk menanamkan literasi ekonomi di kelas IV SD?

3.4.2 Angket

Angket adalah serangkaian pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden berupa catatan tertulis tentang pengetahuan atau pengalamannya sendiri (Makbul, 2021, Nasution, 2016,). Instrumen penelitian yang digunakan adalah formulir keterangan saksi ahli dan formulir keterangan saksi ahli berorientasi responden. Tujuan dari penilaian validasi ini adalah untuk menginformasikan kepada ahli materi pelajaran dan profesional media tentang kekuatan dan kelemahan bahan ajar digital untuk pengajaran ekonomi di kelas empat sampai enam kurikulum *Standardized Testing* (IPS). Guru dan siswa di kelas IPS di tingkat kelas empat akan diberikan kuesioner yang dirancang untuk mengukur reaksi mereka terhadap penggunaan bahan ajar digital untuk menanamkan literasi ekonomi. Kuesioner ini dikembangkan oleh para akademisi. Berikut kompilasi tanggapan guru dan siswa, serta pendapat ahli media dan mata pelajaran.

1. Lembar tiket validasi ahli media

a). Grid ini dirancang oleh para ahli media untuk mengevaluasi media pendidikan sehubungan dengan kualitas teknis dan pengajarannya berdasarkan sumber yang telah diperiksa oleh para akademisi.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Pertanyaan	No.
Kualitas Teknis	Keterbacaan	Teks/tulisan dapat dibaca dengan jelas	1
Aspek	Indikator	Pertanyaan	No.
Kualitas Teknis	Keterbacaan	Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan kaidah bahasa atau EYD	2
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	3
	Kualitas tampilan	Desain gambar mampu menarik minat peserta didik	4
		Kesesuaian penggunaan gambar dengan materi	5
		Ketepatan jenis dan ukuran huruf pada media	6
		Ketepatan komposisi warna pada Media	7
	Mudah digunakan	Terdapat petunjuk penggunaan media	8
	Kualitas Instruksional	Memberikan kesempatan belajar	Memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik

	Memberikan bantuan untuk belajar	Dapat membantu peserta didik untuk belajar memahami materi dan menerapkan karakter toleransi	10
	Kualitas memotivasi	Memberikan motivasi belajar pada peserta didik	11
	Dapat memberikan dampak bagi peserta didik	Memberikan dampak keberhasilan belajar pada peserta didik	12
Aspek	Indikator	Pertanyaan	No.
Kualitas Instruksional	Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajaran	Memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran	13

Sumber: Walker & Hess dalam (Arsyad, 2019, hlm. 219) dengan modifikasi

2. Ahli yang valid di bidangnya

(b). lembar angket validasi ahli materi. Daftar periksa ini dirancang oleh para ahli materi pelajaran IPS dalam rangka mengevaluasi efektivitas bahan ajar yang dikembangkan oleh para akademisi.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Pertanyaan	No.
Kualitas Isi dan Tujuan	Ketepatan	Ketepatan materi dengan Kompetensi Inti (KI)	1
		Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar	2

		(KD)	
		Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	3
		Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik	4
	Kelengkapan	Penjelasan materi dilengkapi dengan gambar dan tulisan	5
	Minat/perhatian	Menarik minat/perhatian peserta Didik	6
Kualitas Teknis	Keterbacaan	Teks/tulisan dapat dibaca dengan Jelas	7
		Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan kaidah bahasa atau EYD	8
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	9
Aspek	Indikator	Pertanyaan	No.
Kualitas Instruksional	Memberikan kesempatan belajar	Memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik	10
	Memberikan bantuan untuk belajar	Dapat membantu peserta didik untuk belajar memahami materi dan menanamkan literasi	11

		ekonomi	
	Kualitas memotivasi	Memberikan motivasi belajar pada peserta didik	12
	Dapat memberikan dampak bagi peserta didik	Memberikan dampak keberhasilan belajar peserta didik	13
	Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya	Memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran	14

Sumber: Walker & Hess dalam (Arsyad, 2019, hlm. 219) dengan modifikasi

c). Lembar angket respon guru

Survei ini diisi oleh guru-guru pada tingkat Pendidikan Khusus kelas IV untuk mengetahui lebih jauh tentang sikap guru terhadap teknologi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Pertanyaan	No.
Kualitas Isi dan Tujuan	Ketepatan	Ketepatan materi dengan Kompetensi Inti (KI)	1
		Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	2
Aspek	Indikator	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	3
		Pertanyaan	No.

Kualitas Isi dan Tujuan	Ketepatan	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik	4
	Kelengkapan	Penjelasan materi dilengkapi dengan gambar dan tulisan	5
		Penjelasan materi mudah dipahami	6
	Minat/perhatian	Menarik minat/perhatian peserta Didik	7
Kualitas Pembelajaran	Memberikan kesempatan belajar	Memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik	8
	Memberikan bantuan untuk belajar	Dapat membantu peserta didik untuk belajar memahami materi dengan gambar dan tulisan	9
	Kualitas memotivasi	Memberikan motivasi belajar pada peserta didik	10
	Dapat memberi dampak bagi peserta didik	Memberikan dampak keberhasilan belajar Kepada peserta didik	11
	Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya	Memberikan Kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran	12

Kualitas Teknis Media	Kualitas Tampilan	Tampilan media menarik untuk digunakan oleh peserta didik	13
-----------------------	-------------------	---	----

Sumber: Walker & Hess dalam (Arsyad, 2019, hlm. 219) dengan modifikasi

d) Lembar angket respon peserta didik.

Angket ini diisi oleh peserta didik kelas IV SD dengan tujuan untuk mengetahui repon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	Pertanyaan	No.
Kualitas Isi Dan Tujuan	Ketepatan	Materi yang disampaikan tepat dan mudah dipahami	1
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	2
	Kelengkapan	Penjelasan materi dilengkapi dengan gambar dan tulisan	3
		Materi yang ditampilkan dapat membantu menjawab kartu Pertanyaan	4
	Minat/perhatian	Materi yang disampaikan menarik	5
Kualitas Pembelajaran	Memberikan bantuan untuk Belajar	Memberikan bantuan untuk belajar memahami materi sekaligus menanamkan	6

		literasi ekonomi	
	Kualitas memotivasi	Memberikan motivasi belajar	7
	Dapat memberi dampak bagi peserta didik	Meningkatkan semangat untuk belajar	8
		Memahami materi dan memiliki karakter toleransi	9
Kualitas Teknis Media	Kualitas tampilan	Tampilan media menarik untuk digunakan	10
	Mudah digunakan	Bahan ajar Media komik digital mudah dimainkan	11
	Keterbacaan	Teks/tulisan dapat dibaca dengan Jelas	12

Sumber: Walker & Hess dalam (Arsyad, 2019, hlm. 219) dengan modifikasi

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Informasi kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk melengkapi penelitian ini. Informasi yang dibahas meliputi:

a. Data dari Validator Ahli

Nilai kategoris mewakili informasi kualitatif, mulai dari “Sangat Baik” (SB) hingga “Baik” (B), “Kurang” (K), dan “Sangat Buruk” (SK). Skor pada skala 1 sampai 4 digunakan untuk mengukur data (S = 4, B = 3, K = 2, SK = 1).

b. Data guru dan peserta didik

Nilai kategoris mewakili informasi kualitatif, mulai dari “Sangat Baik” (SB) hingga “Baik” (B), “Kurang” (K), dan “Sangat Buruk” (SK). Skor penilaian SB = 4, B = 3, K = 2, dan SK = 1 memberikan bukti yang dapat diukur.

Para peneliti dalam penelitian ini mengumpulkan informasi dari partisipan dengan meminta mereka mengisi kuesioner. Rubrik penilaian berdasarkan skala Likert digunakan untuk membuat survei. Likert menciptakan skala untuk menilai sesuatu (Budiaji, W. 2013). Menurut Bahrun, dkk. (2018) (dikutip dalam Pranatawijaya, et al., 2019), skala Likert adalah alat untuk mengukur perasaan orang terhadap suatu topik atau isu tertentu. Skor gabungan, sering kali merupakan jumlah atau rata-rata seluruh item pertanyaan, dapat digunakan dalam proses analisis data. Setiap item pertanyaan merupakan indikator dari variabel yang diwakili, oleh karena itu menurut Budiaji (2013) penggunaan jumlah seluruh item pertanyaan adalah sah.

3.6 Teknik Analisis Data

Para ahli di berbagai bidang, termasuk yang menguasai materi dan media, berpartisipasi dalam uji kelayakan produk yang menyediakan data untuk penelitian ini. Peneliti akan menggunakan metode analisis data kuantitatif dan deskriptif kualitatif dalam penyelidikan mereka. Yang mana informasinya telah direview oleh ahli materi pelajaran, ahli media, pendidik, dan siswa. Seluruh data yang dikumpulkan melalui lembar instrumen akan diuraikan dengan menggunakan statistik deskriptif. Peserta diminta mengisi kuesioner untuk mengumpulkan data. Jika skor (dari 1-4) berdasarkan skala Likert digunakan untuk merancang kuesioner. Proporsi skor rata-rata untuk setiap bagian kuesioner dihitung menggunakan rumus berikut untuk digunakan dalam analisis dan pengelolaan data:

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100 \%$$

Ps : Persentase

S : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor ideal

Data skornya berasal dari lembar instrumen yang telah dinilai dengan skala Likert oleh para profesional, pendidik, dan siswa. Skala Likert memiliki kelompok penilaian berikut:

Tabel 3.6 Kategori Skor Berdasarkan Skala Likert

Sangat Baik	Baik	Kurang	Sangat Kurang
4	3	2	1

Hasil persentase tersebut dijabarkan ke dalam data kualitatif dengan menggunakan kriteria interpretasi skor menggunakan kriteria yang ditampilkan pada tabel berikut, seperti yang diungkapkan oleh Akbar (dalam Annisa, 2020).

Tabel 3.7 Kriteria Validasi

Persentase Pencapaian (%)	Kategori
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Kurang Layak
0-20	Tidak Layak

3.7 Penyajian Data

Data disajikan dalam format deskriptif kualitatif. Skor pada kuesioner diubah menjadi data kualitatif dengan kriteria “Sangat Layak”, “Cukup Layak”, “Tidak Memenuhi Syarat”, dan “Tidak Memenuhi Syarat”