

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode dan Desain Penelitian**

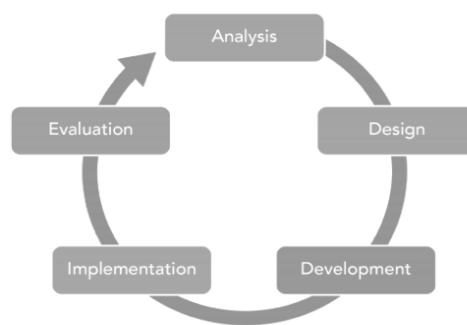
Dalam topik ini, terbagi menjadi dua bagian terkait metode dan desain penelitian. Jenis dan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dipilih sesuai dengan tujuan dan konteks penelitian, lebih detail dijelaskan sebagai berikut.

##### **3.1.1 Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan produk, validasi produk, dan keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016; Kuswanto et al., 2021). Penelitian pengembangan bertujuan terhadap pengembangan dan pengujian inovasi produk melalui prosedur yang sistematis untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran (Penuel et al., 2011). Alasan peneliti memilih metode ini karena adanya kesesuaian antara topik penelitian dan permasalahan yang telah diidentifikasi, serta jenis penelitian ini dirancang secara prosedural untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan kebutuhan pembelajaran. Peneliti mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran Koala berupa komik digital interaktif dalam pembelajaran pola irama.

##### **3.1.2 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap penelitian. Setiap tahapan pada model ADDIE merupakan prasyarat yang memiliki hasil untuk mendorong pada tahapan berikutnya (lihat Gambar 3.1). Peneliti menggunakan model ADDIE didasarkan pada tahapan yang sistematis secara efektif mengatasi masalah sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 3. 1 Alur Desain Penelitian ADDIE

Sumber: Ching & Roberts, (2020)

Berdasarkan Gambar 3.1 alur desain penelitian ADDIE meliputi tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi).

### 3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan sebagai subjek dalam penelitian ini melibatkan tiga validator ahli yaitu satu ahli media, satu ahli materi, dan satu ahli bahasa, serta melibatkan 58 siswa kelas III sekolah dasar. Adapun pemilihan kelas III sebagai partisipan penelitian yaitu kaitannya dengan penerimaan materi, kurikulum, dan kompetensi dasar pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran SBdP pada materi bentuk dan variasi pola irama. Siswa sebagai partisipan penelitian akan dilibatkan pada tahap pengembangan produk dimulai dari uji perorangan (*one-to-one evaluation*), uji kelompok kecil (*one group evaluation*), dan uji lapangan (*field test*) (Aldoobie, 2015; Sari et al., 2021) lihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3. 1

Partisipan penelitian

No	Tahapan	Jumlah	Deskripsi
1.	Uji perorangan ( <i>One-to-one evaluation</i> )	6	Seluruh siswa dapat mengoperasikan gawai/laptop.
2.	Uji kelompok kecil ( <i>Small group evaluation</i> )	12	Seluruh siswa dapat mengoperasikan gawai/laptop.
3.	Uji lapangan ( <i>field test</i> )	40	Seluruh siswa di kelas nyata.
<b>Total</b>		<b>59 Siswa</b>	

Pada tabel 3.1, uji perorangan melibatkan enam siswa yang dapat mengoperasikan gawai/laptop, uji kelompok kecil melibatkan 12 siswa yang dapat mengoperasikan gawai/laptop, dan uji lapangan melibatkan 40 siswa di kelas nyata. Partisipan yang dilibatkan merupakan siswa kelas III sekolah dasar yang berasal dari tiga sekolah dasar negeri yang berbeda, lihat Tabel 3.2.

Tabel 3. 2

## Distribusi partisipan penelitian

No	Sekolah	Kelas	N	%	Keterangan
1.	SD Negeri A	III	6	11	Uji perorangan
2.	SD Negeri B	III	12	21	Uji kelompok kecil
3.	SD Negeri C	III A	17	29	Uji lapangan
		III B	23	39	Uji lapangan
<b>Total</b>			<b>59</b>	<b>100</b>	

Pada Tabel 3.2, persebaran partisipan penelitian terdiri dari SD Negeri A sebanyak 6 (11%) siswa kelas III dalam uji perorangan, SD Negeri B sebanyak 12 (21%) siswa kelas III dalam uji kelompok kecil, dan SD Negeri C melibatkan dua kelas yaitu sebanyak 17 (29%) siswa kelas III A dan sebanyak 23 (39%) siswa kelas III B dalam uji lapangan.

### 3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tiga sekolah dasar yang bertempat di Kelurahan Sunyaragi, Kecamatan Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat. Penelitian ini melibatkan siswa kelas III pada bulan Februari hingga Maret, pembelajaran semester genap tahun ajaran 2023/2024. Pemilihan ketiga sekolah dasar tersebut didasarkan pada permasalahan, diantaranya: (1) pembelajaran SBdP khususnya pada topik pola irama guru cenderung hanya menjelaskan teori; (2) belum adanya pembelajaran pola irama yang menggunakan media komik digital interaktif; (3) belum pernah ada yang meneliti penggunaan media pembelajaran komik digital interaktif; (4) wali kelas III belum pernah menggunakan media komik digital interaktif dalam pembelajaran SBdP khususnya pola irama; dan (5) ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai untuk mengimplementasikan produk media

Anisa Fiola Karimah, 2024

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOALA UNTUK PEMBELAJARAN POLA IRAMA DI SEKOLAH DASAR*

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

pembelajaran Koala, adanya ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai memungkinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian dengan baik.

### **3.4 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran Koala dilakukan mulai dari tahap awal penelitian kemudian tahap pembuatan produk yang sesuai dengan alur penelitian model ADDIE, meliputi lima tahap, diantaranya: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi, sebagai berikut.

#### **3.4.1 Tahap Analisis (*Analysis*)**

Pada penelitian ini tahap analisis dikategorikan menjadi tiga bagian, diantaranya: (1) analisis kebutuhan, permasalahan yang melatarbelakangi pembuatan komik digital interaktif dalam pembelajaran pola irama; (2) analisis kurikulum, urgensi dan kesesuaian media yang dikembangkan untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran; dan (3) analisis karakteristik siswa, perancangan materi dalam media pembelajaran agar relevan dengan target penelitian. Tahap analisis dilakukan melalui observasi/wawancara untuk mengetahui kebutuhan belajar, kurikulum pembelajaran, dan identifikasi karakteristik siswa sebagai target penelitian.

#### **3.4.2 Tahap Desain (*Design*)**

Pada tahap ini dimulai dengan perancangan produk komik digital interaktif Koala yang meliputi penyusunan materi pembelajaran pola irama, pembuatan kerangka media pembelajaran atau alur cerita (*flowchart/storyboard*), pembuatan karakter, latar, ilustrasi, serta pembuatan audio dan video. Perancangan komik digital interaktif dibuat melalui beberapa aplikasi, seperti IbisPaint X yang digunakan dalam pembuatan karakter dan latar komik), serta Canva yang digunakan dalam pemilihan ilustrasi/elemen komik dan pengeditan audio dan video pembelajaran.

#### **3.4.3 Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Pada tahap pengembangan, komik digital yang telah dirancang kemudian diatur tata letak tampilan komik yang akan dipublikasi secara digital. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan penyisipan elemen, audio, dan video pada komik

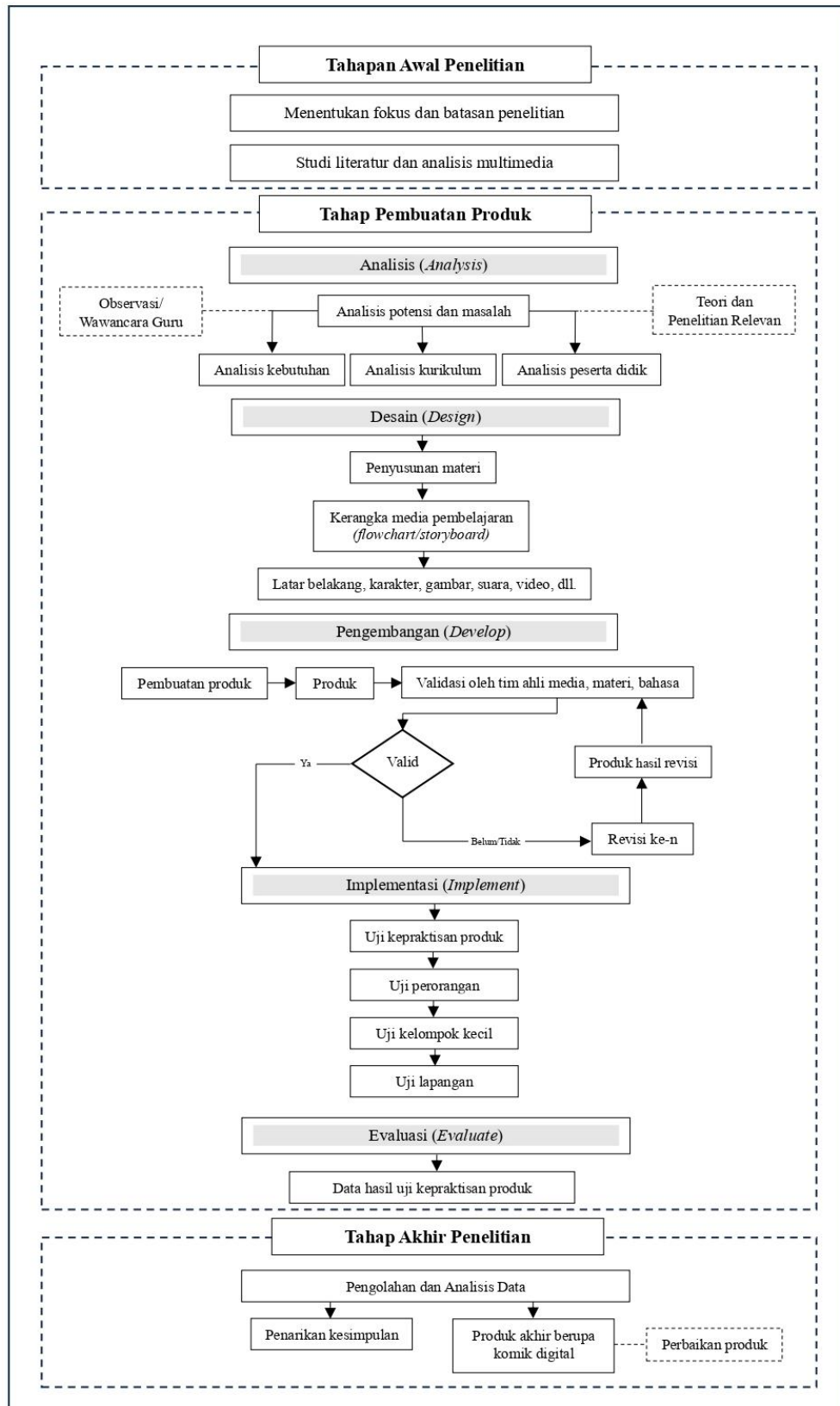
digital. Publikasi komik digital interaktif Koala dilakukan melalui situs web Heyzine. Produk yang telah selesai, selanjutnya dikembangkan melalui validasi oleh tim ahli. Penelitian ini melibatkan tiga ahli untuk memvalidasi produk komik digital interaktif pola irama yaitu meliputi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk menilai kesesuaian media yang telah dikembangkan. Komentar dari tim ahli dijadikan sebagai acuan perbaikan dalam pengembangan media Koala.

#### **3.4.4 Tahap Implementasi (*Implement*)**

Produk komik digital pola irama yang telah diperbaiki dan valid pada tahap pengembangan, selanjutnya dilakukan uji kepraktisan kepada siswa sekolah dasar. Uji kepraktisan terdiri dari uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media di setiap kondisi dan kuantitas partisipan yang berbeda pada masing-masing uji kepraktisan. Adapun hasil uji kepraktisan (uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan) berupa respon penggunaan mengenai produk komik digital interaktif pola irama. Hasil tersebut dianalisis kemudian dilakukan revisi atau perbaikan apabila diperlukan.

#### **3.4.5 Tahap Evaluasi (*Evaluate*)**

Tahap evaluasi memuat kesimpulan dari hasil data validasi dan penggunaan produk, melihat ketercapaian tujuan, melihat dampak proses pembelajaran, dan menyarankan penyesuaian produk untuk penelitian selanjutnya. Pada tahap ini juga dilakukan identifikasi ketercapaian kompetensi mata pelajaran yang diukur melalui evaluasi sumatif berupa tes kepada siswa. Tahap evaluasi merupakan tahapan akhir pada proses pembuatan produk. Tahapan selanjutnya adalah tahap akhir penelitian meliputi pengolahan dan analisis data yang akan digunakan sebagai penarikan kesimpulan, serta hasil produk akhir media pembelajaran komik digital Koala. Alur prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran Koala secara urut dan sistematis divisualisasikan, sebagai berikut (lihat Gambar 3.2).



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian Media Pembelajaran Koala

Anisa Fiola Karimah, 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOALA UNTUK PEMBELAJARAN POLA IRAMA DI SEKOLAH DASAR**

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

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, dilakukan beberapa teknik pengumpulan data untuk mengumpulkan informasi atau fakta di lapangan yang relevan dengan topik penelitian, sebagai berikut (lihat Tabel 3.3).

Tabel 3. 3  
Teknik Pengumpulan Data

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Sumber Data	Keterangan
1.	Wawancara	Pedoman Wawancara	Partisipan (Guru kelas dan guru seni musik sekolah dasar)	Lembar wawancara
2.	Survei (kuesioner validasi)	Lembar validasi ahli media	Partisipan (tim ahli)	1. Skor jawaban 2. Komentar/saran/perbaikan
		Lembar validasi ahli materi	Partisipan (tim ahli)	1. Skor jawaban 2. Komentar/saran/perbaikan
		Lembar validasi ahli bahasa	Partisipan (tim ahli)	1. Skor jawaban 2. Komentar/saran/perbaikan
3.	Survei (kuesioner respon pengguna)	<i>System Usability Scale</i> (SUS)	Partisipan (siswa kelas III sekolah dasar)	1 Skor jawaban 2 Komentar/saran/perbaikan

Berdasarkan Tabel 3.3, terdapat tiga jenis teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya: (1) wawancara, dilakukan menggunakan pedoman wawancara dengan sumber data yang dihasilkan diperoleh dari partisipan yaitu guru kelas dan guru seni musik sekolah dasar; (2) survei, dilakukan menggunakan tiga jenis kuesioner validasi yaitu lembar validasi ahli media, materi, dan bahasa dengan sumber data yang dihasilkan diperoleh dari partisipan yaitu dosen yang memiliki keahlian di bidang tersebut; dan (3) survei, dilakukan menggunakan kuesioner SUS untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Koala dengan sumber data yang dihasilkan

diperoleh dari partisipan yaitu siswa kelas III sekolah dasar. Penjelasan lebih detail mengenai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, sebagai berikut.

### **3.5.1 Wawancara**

Wawancara dilakukan sebagai tahap awal pengumpulan data yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dan mengetahui situasi kondisi pembelajaran dan fasilitas di sekolah yang mendukung pembelajaran SBdP. Pada tahap ini, wawancara dilakukan kepada guru kelas III dan guru seni musik sekolah dasar, meliputi permasalahan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran SBdP, kurikulum pembelajaran, karakteristik siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

### **3.5.2 Kuesioner**

Penelitian ini menggunakan kuesioner berupa pernyataan untuk mengukur kesesuaian produk komik digital Koala yang dikembangkan. Peneliti menggunakan beberapa jenis kuesioner, sebagai berikut.

#### **3.5.2.1 Kuesioner Validasi Ahli**

Peneliti menggunakan beberapa kuesioner yang berisi daftar pernyataan tentang produk yang akan dikembangkan. Kuesioner validasi ahli bersumber dari studi kepustakaan yang dibuat berdasarkan literatur sesuai dengan topik penelitian. Penelitian ini mengadaptasi kuesioner validasi ahli yang digunakan oleh Sastrawan et al., (2021). Adapun kuesioner yang digunakan meliputi kuesioner validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi untuk menilai produk komik digital Koala yang dikembangkan. Kuesioner ini berupa skala likert dengan empat rentang skala dimulai dari skor 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga skor 4 (Sangat Setuju).

#### **3.5.2.2 Kuesioner Respon Pengguna**

Kuesioner ini digunakan pada saat uji kepraktisan untuk mengetahui respon pengguna terhadap penggunaan produk komik digital Koala. Pada penelitian ini menggunakan kuesioner SUS untuk menilai kegunaan atau *usability* (kemudahan pengguna) produk komik digital Koala. Skala ini mengukur seberapa besar siswa setuju atau tidak setuju pada sepuluh pernyataan. Pengguna (siswa) diminta untuk memberikan skor pada setiap pernyataan. Setiap pernyataan



mendapatkan skor 1 (Sangat Setuju) hingga 5 (Sangat Tidak Setuju). Perhitungan skor menghasilkan skor keseluruhan yang merepresentasikan kemudahan penggunaan produk komik digital Koala.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Penelitian ini menggunakan tiga jenis instrumen yaitu wawancara, kuesioner validasi ahli, dan kuesioner respon pengguna, sebagai berikut.

#### 3.6.1 Wawancara

Instrumen wawancara memuat tiga aspek utama dengan 11 pertanyaan yang diajukan kepada guru. Kisi-kisi pedoman wawancara dapat dilihat pada Tabel 3.4, sebagai berikut.

Tabel 3. 4  
Kisi-kisi pedoman wawancara

Aspek	No. Pernyataan	Jumlah
Penggunaan Media	1,2,3	3
Penggunaan Teknologi	4,5,6,7	4
Karakteristik Siswa	8,9,10,11	4
<b>Total</b>		<b>11</b>

Adapun pedoman wawancara guru terdiri dari 11 item pertanyaan yang sesuai dengan aspek penggunaan media, penggunaan teknologi, dan karakteristik siswa, sebagai berikut.

Tabel 3. 5  
Pedoman Wawancara Guru

Aspek	Item Pertanyaan
Penggunaan Media	1. Pengajaran pada pembelajaran SBdP 2. Penggunaan media pada pembelajaran SBdP 3. Tantangan dalam penggunaan media pembelajaran
Penggunaan Teknologi	4. Ketersediaan fasilitas pembelajaran seni musik 5. Frekuensi penggunaan teknologi dalam pembelajaran 6. Jenis teknologi yang digunakan 7. Penggunaan media pembelajaran komik digital

Aspek	Item Pertanyaan
Karakteristik Siswa	8. Kemampuan siswa menggunakan teknologi 9. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran 10. Ketertarikan siswa dalam penggunaan teknologi 11. Ketertarikan siswa terhadap komik digital

Mengacu pada Tabel 3.5, aspek utama pada kisi-kisi pedoman wawancara memuat aspek penggunaan media dalam pembelajaran khususnya SBdP sebanyak tiga pertanyaan, aspek penggunaan teknologi dalam pembelajaran sebanyak empat pertanyaan, dan aspek karakteristik sebanyak empat pertanyaan.

### 3.6.2 Kuesioner

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang menggunakan skala likert dengan rentang skala 1-4. Sementara itu, kuesioner respon pengguna (SUS) menggunakan skala likert dengan rentang skala 1-5. Kuesioner ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan SUS dijabarkan sebagai berikut.

#### 3.6.2.1 Kuesioner Validasi Ahli Media

Kuesioner validasi ahli media meliputi empat aspek yaitu visual (9 item), teks dan suara (6 item), karakter (3 item), dan kriteria media (7 item). Kisi-kisi kuesioner validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 3.6, sebagai berikut.

Tabel 3. 6

Kisi-kisi Kuesioner Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Item	No. Pernyataan
1.	Visual	Tampilan layout, penyajian ilustrasi, warna	9	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
2.	Teks dan suara	Kejelasan penyajian teks dan suara	6	10, 11, 12, 13, 14, 15
3.	Karakter	Pemilihan dan daya tarik karakter/tokoh	3	16, 17,18
4.	Kriteria media	Bahan dan fungsi media pembelajaran	7	19, 20, 21, 22, 23, 24, 25

Kuesioner validasi ahli media memiliki 25 pernyataan yang diajukan kepada dosen yang ahli di bidang media pembelajaran. Adapun kuesioner ahli media, sebagai berikut (lihat Tabel 3.7).

Tabel 3. 7  
Kuesioner Validasi Ahli Media

<b>Pertimbangan Validitas</b>			
<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Pernyataan</b>
1.	Visual	Layout desain	Kesesuaian penempatan judul, subjudul, dan ilustrasi Kesesuaian tata letak dan isi
		Penyajian ilustrasi	Ilustrasi disajikan detail dan jelas Ilustrasi dalam komik mengarah pada pemahaman konsep
		Penggunaan dan kombinasi warna	Penggunaan warna latar belakang menarik Kombinasi penggunaan warna dalam komik sesuai dan estetik
		Kualitas video	Kejelasan video yang ditampilkan Video yang ditampilkan menarik Video yang ditampilkan mendukung pemahaman materi
2.	Teks dan suara	Tipografi	Kesesuaian ukuran tulisan, gambar, karakter, dan animasi Kesesuaian pemilihan jenis huruf Kalimat sederhana dan kemudahan memahami alur cerita
		Kualitas dan kejelasan	Kualitas dan volume suara dalam video disajikan dengan baik Artikulasi jelas <i>Backsound</i> dan <i>sound effect</i> dalam video yang digunakan tidak mengganggu
3.	Karakter	Pemilihan karakter	Ketepatan pemilihan karakter tokoh sesuai dengan tahap perkembangan usia siswa
		Daya tarik karakter	Kesesuaian ekspresi karakter dengan dialog Karakter tokoh yang mengedukasi dan menarik
4.	Kriteria media	Bahan media	Komik mudah digunakan Komik mudah disimpan Komik mudah dibawa
		Fungsi media	Komik digital efektif/tepat guna Digunakan sebagai sumber belajar Digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Kesesuaian komik sebagai hiburan dan proses belajar

Berdasarkan Tabel 3.7 kuesioner validasi ahli media terbagi menjadi beberapa aspek, indikator, dan pernyataan, diantaranya: (1) aspek visual, memiliki empat indikator dan sembilan pernyataan; (2) aspek teks dan suara, memiliki dua indikator dan enam pernyataan; (3) aspek karakter, memiliki dua indikator dan tiga pernyataan; dan (4) aspek kriteria media, memiliki dua indikator dan tujuh pernyataan. Aspek, indikator, dan pernyataan tersebut dirancang untuk mengumpulkan data yang relevan terkait penilaian media pembelajaran Koala dari segi media.

### 3.6.2.2 Kuesioner Validasi Ahli Materi

Kuesioner validasi ahli materi meliputi tiga aspek dengan jumlah sebanyak 15 pernyataan yang diajukan kepada dosen yang ahli di bidang materi pembelajaran. Kisi-kisi kuesioner validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 3.8, sebagai berikut.

Tabel 3. 8

Kisi-kisi Kuesioner Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Item	No. Pernyataan
1.	Materi/isi	Kelengkapan dan kejelasan dalam penyajian materi, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	6	1, 2, 3, 4, 5, 6
2.	Bahasa/komunikasi	Kejelasan penyampaian materi dan bahasa yang digunakan komunikatif	5	7, 8, 9, 10, 11
3.	Penyajian	Kemudahan penggunaan dan kesesuaian urutan dalam penyajian	4	12, 13,14, 15

Kuesioner validasi ahli materi memiliki 15 pernyataan yang diajukan kepada dosen yang ahli di bidang materi pembelajaran SBdP. Adapun kuesioner ahli materi, sebagai berikut (lihat Tabel 3.9).

Tabel 3.9  
Kuesioner Validasi Ahli Materi

<b>Pertimbangan Validitas</b>			
<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Pernyataan</b>
1.	Materi/ isi	Kelengkapan dan kejelasan dalam penyajian isi/ materi	Ketepatan materi dengan silabus Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) Materi memiliki konsep yang benar dan tepat
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran Kesesuaian materi dengan pembelajaran SBdP (bentuk dan variasi pola irama) Materi sesuai dengan aktivitas pembelajaran
2.	Bahasa/ komunikasi	Penyampaian materi dengan jelas	Kejelasan dalam penyampaian materi Penyampaian materi disajikan secara efektif Penyampaian materi menggunakan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman siswa
		Kesesuaian penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan komunikatif Kemudahan bahasa untuk dipahami dan sesuai dengan perkembangan siswa
3.	Penyajian	Kemudahan penggunaan	Kejelasan petunjuk penggunaan Penyajian konten yang sistematis dan jelas
		Kesesuaian urutan dalam penyajian	Materi disajikan dalam alur cerita yang logis dan jelas Materi disajikan dalam alur cerita runtut dan mudah dipahami

Berdasarkan Tabel 3.9 kuesioner validasi ahli materi terbagi menjadi beberapa aspek, indikator, dan pernyataan, diantaranya: (1) aspek materi/isi, memiliki dua indikator dan enam pernyataan; (2) bahasa/komunikasi, memiliki dua indikator dan lima pernyataan; dan (3) aspek penyajian, memiliki dua indikator dan empat pernyataan. Aspek, indikator, dan pernyataan tersebut dirancang untuk mengumpulkan data yang relevan terkait penilaian media pembelajaran Koala dari segi materi.

### 3.6.2.3 Kuesioner Validasi Ahli Bahasa

Kuesioner validasi ahli bahasa meliputi dua aspek dengan jumlah sebanyak 10 pernyataan yang diajukan kepada dosen yang ahli di bidang

kebahasaan pembelajaran. Kisi-kisi kuesioner validasi ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 3.10, sebagai berikut.

Tabel 3. 10  
Kisi-kisi Kuesioner Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Item	No. Pernyataan
1.	Penggunaan bahasa	Kemudahan penggunaan bahasa dan kesesuaian penggunaan kaidah bahasa	4	1, 2, 3, 4
2.	Penyajian media	Minat/perhatian dan kebergunaan	6	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11

Kuesioner validasi ahli media memiliki 10 pernyataan yang diajukan kepada dosen yang ahli di bidang bahasa. Adapun kuesioner ahli bahasa, sebagai berikut (lihat Tabel 3.11).

Tabel 3. 11  
Kuesioner Validasi Ahli Bahasa

Pertimbangan Validitas			
No.	Aspek	Indikator	Pernyataan
1.	Kemudahan dan kesesuaian penggunaan bahasa	Kemudahan penggunaan bahasa	Gaya bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa Bahasa yang digunakan komunikatif Kalimat yang digunakan tidak bermakna ganda Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami
		Kesesuaian penggunaan kaidah bahasa	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar Keefektifan kalimat Penggunaan tanda baca yang benar
2.	Penyajian media	Minat/perhatian dan Kebergunaan	Menarik minat dan perhatian siswa Membantu siswa belajar secara mandiri Fleksibilitas penggunaan

Berdasarkan Tabel 3.11 kuesioner validasi ahli bahasa terbagi menjadi beberapa aspek, indikator, dan pernyataan, diantaranya: (1) kemudahan dan kesesuaian penggunaan bahasa, memiliki dua indikator dan tujuh pernyataan; dan (2) penyajian media, memiliki dua indikator dan tiga pernyataan. Aspek,

indikator, dan pernyataan tersebut dirancang untuk mengumpulkan data yang relevan terkait penilaian media pembelajaran Koala dari segi kebahasaan pada dialog komik.

### 3.6.2.4 Kuesioner Respon Pengguna

Peneliti menggunakan kuesioner *System usability scale* (SUS) yang digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan media pembelajaran komik digital interaktif yang berasal dari respon pengguna (siswa), lihat Tabel 3.12.

Tabel 3. 12  
Kuesioner SUS

No	Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan komik digital interaktif ini lagi
2	Saya merasa komik digital interaktif ini sulit untuk digunakan
3	Saya merasa komik digital interaktif ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau ahli dalam menggunakan komik digital interaktif ini
5	Saya merasa fitur-fitur komik digital ini berjalan dengan baik
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak sesuai pada komik digital interaktif ini
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan komik digital interaktif ini dengan cepat
8	Saya merasa komik digital interaktif ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan komik digital interaktif ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan komik digital interaktif ini

Merujuk pada Tabel 3.12, kuesioner ini berisi sepuluh pertanyaan yang terdiri dari lima pernyataan positif dan lima pernyataan negatif. Siswa memberikan skor pada lembar instrumen penilaian dengan kategori sebagai berikut: (1) skor 1: sangat setuju; (2) skor 2: setuju; (3) skor 3: netral; (4) skor 4: tidak setuju; dan (5) skor 5: sangat tidak setuju. Skor tersebut dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan perhitungan SUS.

### 3.7 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif dalam proses pengolahan dan interpretasi data yang telah dikumpulkan selama penelitian, sebagai berikut.

#### 3.7.1 Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, saran dan perbaikan, serta observasi implementasi. Hasil wawancara guru dianalisis untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media. Saran atau perbaikan terhadap media yang diberikan oleh tim ahli (ahli media, ahli materi, ahli bahasa) dan respon pengguna pada saat uji kepraktisan digunakan untuk mengumpulkan data dalam menyempurnakan produk yang dikembangkan. Selain itu, peneliti melakukan observasi yaitu mengamati pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Koala untuk melihat media digunakan dalam konteks pembelajaran dan respon pengguna terhadap penggunaan media tersebut.

#### 3.7.2 Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif yang digunakan adalah statistik deskriptif. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil skor kuesioner validasi ahli (media, materi, dan bahasa) berupa skor penilaian terhadap komik digital interaktif, dan hasil respon pengguna (siswa) melalui kuesioner SUS. Kriteria skor pada lembar kuesioner validasi ahli, sebagai berikut (lihat Tabel 3.13).

Tabel 3. 13

Kriteria Skor Kuesioner Validasi Ahli

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju



Berdasarkan Tabel 3.13, kuesioner pada lembar validasi ahli menggunakan skala likert dengan rentang skala 1-4, meliputi skor 1 (Sangat Tidak Setuju), skor 2 (Tidak Setuju), skor 3 (Setuju), dan skor 4 (Sangat Setuju). Hasil skor validitas media pembelajaran Koala yang diperoleh dari ahli kemudian dilakukan analisis dengan menghitung rata-rata skor menggunakan perhitungan rata-rata (Firdawela & Reinita, 2022), sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$P$  = Perolehan persentase skor validator

$\sum x$  = Jumlah skor validator

$N$  = Skor maksimal

Setelah itu, rata-rata skor dikonversi sesuai dengan skor pada tabel untuk mengetahui tingkat kevalidan produk (Akbar, 2017). Skor yang diberikan oleh validator dapat menjadi acuan valid atau tidak produk yang dikembangkan, lihat Tabel 3.14.

Tabel 3. 14

Kualifikasi Tingkat Kevalidan

<b>Kriteria Validasi</b>	<b>Tingkat Validasi</b>
76% - 100%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
51% - 75%	Cukup valid, atau digunakan namun perlu revisi
26% - 50%	Kurang valid, disarankan tidak untuk digunakan karena perlu revisi
0% - 25%	Tidak valid, tidak boleh digunakan

Sumber: Akbar, (2017)

Sementara itu, kuesioner respon pengguna menggunakan skala perhitungan SUS, meliputi skor 1 (Sangat Setuju), skor 2 (Setuju), skor 3 (Netral), skor 4 (Tidak Setuju), dan skor 5 (Sangat Tidak Setuju), lihat Tabel 3.15.

Tabel 3. 15  
Kriteria Skor Kuesioner SUS

Skor	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Merujuk pada Tabel 3.15, skor yang didapat kemudian dihitung menggunakan perhitungan SUS (Brooke, 2020), diantaranya: (1) pada setiap pernyataan ganjil (1, 3, 5, 7, 9) merupakan pernyataan positif, sehingga skor akhir adalah skor yang didapatkan dikurangi 1 (skor – 1); (2) pada setiap pernyataan genap (2, 4, 6, 8, 10) merupakan pernyataan negatif sehingga skor akhir berasal dari 5 dikurangi skor yang didapatkan (5 – skor); dan (3) skor SUS didapatkan dikali dengan 2,5 sehingga hasil skor SUS yang diperoleh memiliki rentang dari 0 hingga 100. Hasil skor SUS kemudian dianalisis menggunakan rumus perhitungan rata-rata skor SUS dengan rumus, sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

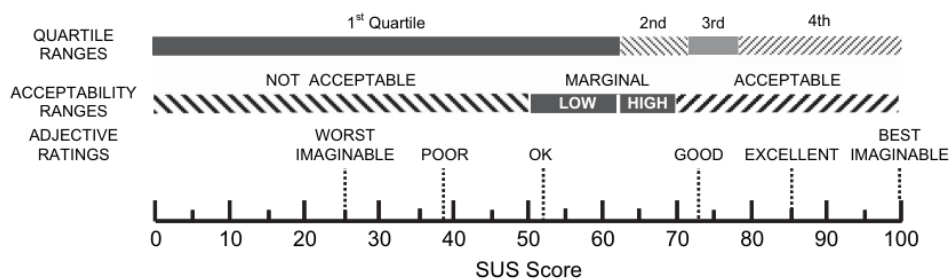
Keterangan:

$\bar{x}$  = skor rata-rata

$\sum x$  = jumlah skor SUS

$n$  = jumlah responden

Rata-rata skor yang diperoleh kemudian dikonversi sesuai dengan kategori skor SUS. Skor yang diberikan oleh siswa dapat menjadi acuan dapat diterima atau tidak produk yang dikembangkan dan mengetahui tingkat kemudahan penggunaan produk dengan kategori skor SUS, sebagai berikut.



Gambar 3. 2 Kategori Skor SUS

Sumber: Bangor et al., (2008)

Berdasarkan Gambar 3.2, perbandingan skor SUS dibagi berdasarkan rentang kuartil, rentang penerimaan, dan tingkat penerimaan kata sifat. Penelitian ini menggunakan dua kategori yaitu rentang penerimaan dan tingkat penerimaan kata sifat.