

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

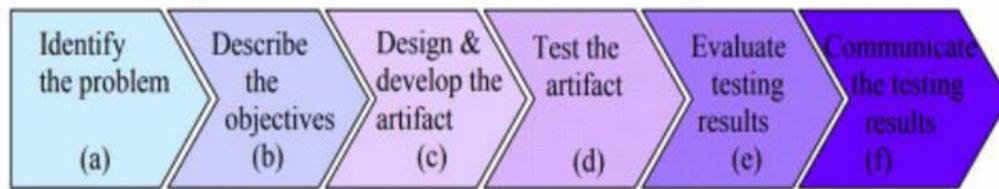
#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode desain dan pengembangan atau *Design and Development* (D&D). Menurut Richey & Klein (2007) metode penelitian D&D adalah penelitian yang disusun secara teratur terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi yang ditentukan untuk menciptakan produk perangkat yang memenuhi kriteria validitas, efektivitas dan kepraktisan sebagai produk baru yang disempurnakan. Penelitian pengembangan ini biasanya akan mengembangkan produk, model, alat dan desain seperti produk bahan ajar atau media pembelajaran. Rusdi (2018) berpendapat bahwa produk yang dikembangkan haruslah produk yang dibutuhkan pengguna, hal ini dikarenakan model penelitian pengembangan D&D bertujuan untuk menjawab permasalahan nyata pada bidang pendidikan yang mencakup menelaah dan menelusuri permasalahan, menentukan keputusan dan merancang solusi dalam mengatasi permasalahan.

Penelitian *Design & Development* terbagi menjadi dua kategori menurut Richey & Klein (2007), yaitu 1) *Product and Tool Research* (penelitian produk dan alat) dan 2) *Model Research* (penelitian model). Kategori yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian produk dan alat. Penelitian produk dan alat bertujuan untuk merancang, mengembangkan, menguji kelayakan oleh ahli serta melakukan uji coba pada produk media pembelajaran. Berdasarkan pada desain penelitian tersebut maka penelitian ini menggunakan desain penelitian D&D yang bertujuan untuk membuat produk media komik digital berbasis *Google Sites*.

#### **3.2 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Design and Development* (D&D) yang dikemukakan oleh Peffers (dalam Ellis & Levy, 2010). Tahap model *Design and Development* menurut Peffers adalah sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Prosedur penelitian menurut Peffers (dalam Ellis & Levy, 2010)

### 3.2.1 Mengidentifikasi Masalah (*Identify The Problem*)

Tahap pertama dari penelitian ini adalah mengidentifikasi permasalahan yang ada di lapangan. Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi beberapa aspek yang berkaitan dengan permasalahan dalam proses pembelajaran IPS meliputi proses pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi, identifikasi materi dan identifikasi karakteristik siswa, Tahapan identifikasi masalah dilakukan melalui wawancara bersama guru kelas IV sekolah dasar yang kemudian akan dirancang untuk mengembangkan produk sesuai kebutuhan.

Permasalahan yang ditemukan pada penelitian ini terkait keterbatasan media pembelajaran dalam memfasilitasi siswa selama pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi. Di samping itu hadirnya media pembelajaran komik telah mengalami perkembangan, di mana komik digital dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif yang dapat memudahkan pemahaman siswa melalui ilustrasi gambar, video serta *games* yang memberikan pengalaman yang menyenangkan pada siswa. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media komik digital berbasis *Google Sites* pada pembelajaran materi kegiatan ekonomi.

### 3.2.2 Mendeskripsikan Tujuan (*Describe the Objectives*)

Pada tahap ini ditentukan tujuan secara umum berdasarkan permasalahan dari penelitian ini yaitu untuk mendesain dan mengembangkan media komik digital berbasis *Google Sites* dalam memfasilitasi pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi. Penggunaan media komik digital diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang dapat memudahkan siswa untuk memahami materi dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

### 3.2.3 Desain dan Pengembangan Produk (*Design & Develop the Artifact*)

Tahap desain adalah tahap untuk merancang konsep dari media yang akan dibuat. Untuk mencapai hasil produk yang diharapkan berikut adalah tahapan desain produk.

1. Pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM). Pembuatan GBPM bertujuan sebagai pedoman dalam membuat media pembelajaran, GBPM berisi identitas pelajaran, topik bahasan, tujuan format media yang akan dikembangkan
2. Penyusunan modul ajar. Langkah ini digunakan sebagai gambaran umum dalam mengimplementasikan produk dalam proses pembelajaran.
3. Penyusunan alur cerita. Langkah ini dilakukan untuk menyusun alur cerita yang jelas dan terstruktur sehingga dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik.
4. Penyusunan *storyline*. Langkah ini bertujuan untuk memetakan alur cerita yang telah dibuat penulis sebelumnya melalui pemetaan panel, aset visual dan dialog.
5. Pembuatan *storyboard*. Langkah ini digunakan untuk memberikan gambaran dari setiap halaman media yang akan dikembangkan.
6. Menentukan aplikasi yang dibutuhkan. Pada tahap ini peneliti memilih sumber bahan dalam pembuatan produk media yaitu dengan menggunakan aplikasi Pixton, Canva, Capcut, *Google Sites*, Educaplay dan Wordwall.

Produk yang dikembangkan kemudian akan diserahkan kepada para ahli untuk diuji kelayakan media (*expert judgement*) yang meliputi validasi media, bahasa dan validasi materi. Penilaian kelayakan produk digunakan peneliti untuk memperbaiki kekurangan sesuai saran ahli sebelum uji coba di lapangan.

### 3.2.4 Uji Coba Produk (*Test the Artifact*)

Produk media komik digital yang telah mendapat penilaian kelayakan produk dari para ahli akan diimplementasikan pada siswa dan guru kelas IV SDN Cinunuk 05 ketika pembelajaran kegiatan ekonomi berlangsung. Tahap uji coba bertujuan untuk memperoleh penilaian dari pengguna dengan memberikan angket respon pengguna kepada siswa setelah pembelajaran selesai. Pada tahap akhir, hasil angket respon digunakan untuk melihat respon pengguna terhadap media yang dikembangkan.

### 3.2.5 Evaluasi Hasil Uji Coba (*Evaluate The Result of Testing*)

Tahap selanjutnya adalah melakukan evaluasi hasil uji coba berdasarkan hasil angket dari para ahli dan respon yang diberikan siswa dan guru setelah menggunakan media komik digital berbasis *Google Sites*. Pada tahap ini peneliti akan menghasilkan interpretasi data kelayakan media berdasarkan saran dan masukan terkait penggunaan media komik digital yang kemudian dijadikan acuan untuk menghasilkan media pembelajaran menjadi lebih baik lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### 3.2.6 Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba (*Communicating The Testing Result*)

Pada tahap terakhir setelah tahap uji coba dan evaluasi adalah mengkomunikasikan hasil penelitian melalui penulisan artikel pada blog Kompasiana. Hasil penelitian yang telah dibuat menjadi skripsi akan dikomunikasikan dihadapan para dosen penguji serta dipublikasikan menjadi artikel pada blog Kompasiana.

## 3.3 Partisipan Dan Lokasi Penelitian

Partisipan pada penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru dan siswa kelas IV. Lokasi penelitian dilaksanakan pada SDN Cinunuk 05 Kabupaten Bandung. Berikut secara lengkap dijabarkan partisipan penelitian:

- a. Ahli materi merupakan dosen pendidikan IPS Kampus UPI di Cibiru yang menilai kelayakan konten materi dalam media komik digital berbasis *Google Sites* pada materi kegiatan ekonomi.
- b. Ahli media merupakan dosen Kampus UPI di Cibiru yang memiliki keahlian dalam bidang desain dan media pembelajaran untuk menilai kelayakan media komik digital berdasarkan kualitas desain dan teknis.
- c. Ahli bahasa merupakan dosen Kampus UPI di Cibiru yang memiliki keahlian dalam bidang kebahasaan untuk menilai media komik digital berbasis *Google Sites* berdasarkan kelayakan tata bahasa.
- d. Guru kelas IV di SDN Cinunuk 05 yang berjumlah 1 orang sebagai validator yang menilai kelayakan angket tes dan angket respon minat siswa. Selain itu juga guru berperan sebagai pemberi respon terhadap media komik digital berbasis *Google Sites* pada materi kegiatan ekonomi.

- e. Peserta didik kelas IV di SDN Cinunuk 05 yang berjumlah 31 orang sebagai pemberi respon terhadap media komik digital berbasis *Google Sites* dengan materi kegiatan ekonomi.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan angket. Berikut penjabaran dari teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media komik digital berbasis *Google Sites*.

#### 1. Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi melalui proses komunikasi antara peneliti dan partisipan yang melibatkan proses tanya jawab dimana peneliti berperan sebagai pewawancara yang mengajukan pertanyaan, dan partisipan sebagai terwawancara yang menjawab pertanyaan tersebut (Ardiansyah et al., 2023). Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk mengumpulkan data pada studi pendahuluan.

#### 2. Observasi

Observasi adalah teknik pengamatan secara langsung dengan tujuan untuk mengukur variabel perilaku manusia dan situasi yang terjadi dalam suatu kegiatan (Sugiyono, 2019). Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kondisi peserta didik selama proses pembelajaran saat menggunakan media komik digital berbasis *Google Sites*.

#### 3. Angket

Angket atau kuesioner menurut Sanjaya (2013) merupakan alat untuk mengumpulkan informasi yang berupa daftar pertanyaan atau pernyataan secara tertulis yang harus dijawab atau diisi oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisiannya. Angket ditujukan kepada validator ahli dan pengguna media. Angket validasi digunakan untuk mendapatkan penilaian validasi kelayakan media dari para ahli materi, media dan bahasa. Angket validasi juga ditujukan pada guru untuk menilai kelayakan tes evaluasi serta angket respon minat peserta didik. Angket respon digunakan untuk mendapatkan respon dari guru dan siswa kelas IV setelah

menggunakan media komik digital berbasis *Google Sites* yang telah dikembangkan peneliti.

#### 4. Tes

Teknik tes dilakukan untuk mengevaluasi hasil pencapaian belajar peserta didik. Tes dilakukan setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis *Google Sites*. Bentuk tes yang digunakan adalah jenis pilihan ganda sebanyak 10 soal yang disusun sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian untuk mempermudah peneliti dalam mengolah data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Pedoman Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV SDN Cinunuk 05 untuk menganalisis terkait kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi, menganalisis karakteristik siswa, serta kegiatan pembelajaran IPS.

Adapun wawancara kepada siswa kelas IV SDN Cinunuk 05 dilakukan untuk menganalisis kesiapan siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital melalui ponsel. Berikut dijabarkan daftar pertanyaan wawancara.

Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara Guru

No	Pertanyaan
1.	Kurikulum apa yang digunakan di SDN Cinunuk 05?
2.	Bagaimana karakteristik siswa di kelas IV selama pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi?
3.	Media pembelajaran apa yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi?
4.	Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan?

5.	Apakah terdapat kesulitan/hambatan dalam menyampaikan materi kegiatan ekonomi?
6.	Apa kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari materi peristiwa kegiatan ekonomi?
7.	Apakah guru sudah pernah membuat media komik digital pada pembelajaran IPS?
10.	Menurut Ibu, apabila dikembangkan media komik digital dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi apakah dapat menunjang pembelajaran?

Sumber: dimodifikasi dari (Wardani et al., 2022)

Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Wawancara Siswa

No	Pertanyaan
1.	Apakah guru menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi?
2.	Media pembelajaran apa yang digunakan?
3.	Apakah kamu senang dengan media pembelajaran yang guru gunakan?
4.	Apakah kamu memiliki ponsel sendiri atau bersama orang tua?
5.	Apakah kamu dapat menggunakan ponsel sendiri?
6.	Apakah kamu pernah membaca komik di ponsel?
7.	Apakah kamu setuju jika pembelajaran materi kegiatan ekonomi menggunakan komik digital yang di dalamnya juga disertai <i>games</i> ?

Sumber: dimodifikasi dari (Anggraeni, 2022)

## 2. Observasi

Observasi digunakan untuk mengetahui keterampilan psikomotor peserta didik saat menggunakan media komik digital berbasis *Google Sites* pada saat proses pembelajaran kegiatan ekonomi. Peneliti menggunakan lembar observasi yang mencakup beberapa indikator sebagai berikut.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Observasi

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Pengoperasian Teknologi	Kemampuan menggunakan fitur pada komik digital	1,2,3,4
Ketepatan Waktu	Kemampuan menyelesaikan tugas pada komik digital	5,6
Jumlah		6

Sumber: dimodifikasi dari (Diyati, 2022)

Tabel 3. 4 Lembar Observasi

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
1.	Siswa dapat mengoperasikan perangkat teknologi dengan baik				
2.	Siswa dapat membuka dan menavigasi halaman <i>Google Sites</i> dengan mandiri				
3.	Siswa mampu menggulir ( <i>scroll</i> ) dan memilih komik yang sesuai pada media digital				
4.	Siswa dapat mengklik elemen interaktif pada komik digital seperti tombol, video dan <i>games</i>				
5.	Siswa mampu menyelesaikan tugas atau aktivitas yang diberikan melalui komik digital				

6.	Siswa menunjukkan ketepatan waktu dalam menyelesaikan aktivitas di komik digital				
----	--	--	--	--	--

Sumber: dimodifikasi dari (Diyati, 2022)

### 3. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui data kelayakan media komik digital dari validator ahli materi, media dan bahasa serta kelayakan tes evaluasi dan angket respon minat peserta didik berdasarkan penilaian guru. Data respon pengguna diambil dari angket yang diisi oleh siswa dan guru kelas IV SDN Cinunuk 05 untuk mengetahui tanggapan setelah menggunakan media komik digital. Berikut disajikan kisi-kisi angket validasi ahli serta angket respon pengguna.

#### a. Lembar Instrumen Angket Validasi Media

Lembar angket validasi media ini bertujuan untuk menilai kelayakan media komik digital dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi. Angket akan diisi oleh ahli media pembelajaran di Kampus UPI di Cibiru. Berikut disajikan kisi-kisi serta lembar angket validasi media

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Validasi Media

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Kualitas Desain	Desain sampul komik digital	1,2,3,4
	Desain ilustrasi pada komik digital	5,6,7,8,9
	Keterbacaan	11,12,13
Kualitas Teknis	Kebergunaan	14,15,16,17
Jumlah		17

Sumber: dimodifikasi dari Walker dan Hess (dalam Hasanah, 2023)

Tabel 3. 6 Instrumen Angket Validasi Media

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
			SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
Kualitas Desain	Desain sampul komik digital	Desain tampilan <i>cover</i> komik menarik				
		Kemenarikan pemilihan warna <i>cover</i>				
		Penggunaan huruf menarik dan mudah dibaca				
		Menampilkan <i>center point</i> yang baik				
	Desain ilustrasi pada komik digital	Kemenarikan ilustrasi gambar				
		Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi pembelajaran				
		Kemenarikan dalam pemilihan warna				
		Keharmonisan perpaduan warna				
		Keseimbangan tata letak teks dan gambar				
	Keterbacaan	Teks dapat dibaca dengan jelas				
		Ketepatan pemilihan jenis huruf yang digunakan				
		Ukuran huruf sesuai				
		Ketepatan pemilihan warna huruf yang digunakan				

Kualitas Teknis	Kebergunaan media	Mempermudah proses pembelajaran				
		Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran				
		Mempermudah siswa memahami materi pembelajaran				
		Media mudah digunakan kapan dan dimana saja				

Sumber: dimodifikasi dari Walker dan Hess (dalam Hasanah, 2023)

b. Lembar Instrumen Angket Validasi Materi

Angket ini ditujukan pada ahli materi IPS di Kampus UPI Cibiru untuk menilai kelayakan konten materi dalam media komik digital berbasis *Google Sites* yang telah dirancang peneliti. Kisi-kisi dan lembar angket validasi materi dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Isi Materi	Ketepatan materi	1,2,3,4,5
	Kelengkapan materi	6,7,8,9
	Minat	10
Aspek Pembelajaran	Memberi bantuan belajar	11,12,13
Jumlah		13

Sumber: dimodifikasi dari Walker dan Hess (dalam Rohimah, 2022)

Tabel 3. 8 Instrumen Angket Validasi Materi

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
			SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
Aspek Isi/Materi	Ketepatan Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran				
		Kedalaman materi pada media sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik				
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
		Keruntutan penyajian materi dalam komik digital				
		Kejelasan penyampaian materi dalam komik digital				
	Kelengkapan materi	Kesesuaian alur cerita dengan materi kegiatan ekonomi				
		Kesesuaian penyajian contoh pada materi kegiatan ekonomi				
		Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi kegiatan ekonomi				

		Keakuratan data dan fakta				
	Minat	Mampu menarik minat dan perhatian peserta didik				
Aspek Pembelajaran	Memberi bantuan belajar	Memudahkan dan membantu guru dalam pembelajaran				
		Dapat membantu peserta didik dalam belajar				
		Memberi motivasi belajar kepada peserta didik				

c. Lembar Instrumen Angket Validasi Bahasa

Angket ini diisi oleh Dosen Kebahasaan Kampus UPI di Cibiru, untuk menilai kelayakan penyajian tata bahasa dalam media komik digital yang telah dirancang peneliti. Kisi-kisi dan lembar angket validasi ahli bahasa dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Angket Validasi Bahasa

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Keterbahasaan	Penggunaan bahasa pada komik	1,2,3,4,5,6,7
	Penggunaan tanda baca dalam komik digital	8
Jumlah		8

Sumber: dimodifikasi dari (Suryani et al., 2018)

Tabel 3. 10 Instrumen Angket Validasi Bahasa

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
			SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
Keterbahasaan	Penggunaan bahasa pada komik	Bahasa yang digunakan dalam petunjuk penggunaan jelas				
		Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan intelektual siswa kelas IV				
		Kejelasan struktur kalimat pada setiap dialog				
		Kejelasan makna pada setiap dialog				
		Keselarasan penggunaan ekspresi dengan bahasa atau dialog				
		Tingkat kemudahan dalam memahami cerita				
		Ketepatan dialog dengan cerita/materi				
	Penggunaan tanda baca dalam komik digital	Ketepatan penggunaan tanda baca dalam dialog				

Sumber: dimodifikasi dari (Suryani et al., 2018)

d. Instrumen Angket Validasi Tes

Berikut adalah kisi-kisi serta lembar angket yang ditujukan pada guru kelas IV SDN Cinunuk 05 untuk menilai kelayakan tes evaluasi yang dirancang oleh peneliti.

Tabel 3. 11 Kisi-Kisi Angket Validasi Tes

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Materi	Kesesuaian Materi	1,2,3
Konstruksi	Struktur Soal	4,5
Keterbahasaan	Kelayakan Bahasa	6,7
Jumlah		7

Sumber: dimodifikasi dari Nafisah (2024)

Tabel 3. 12 Instrumen Angket Validasi Tes

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
			SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
Materi	Kesesuaian materi	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai				
		Soal sesuai dengan indikator				
		Istilah atau konsep yang digunakan dalam soal sesuai dengan tingkat pemahaman siswa				
Konstruksi	Struktur Soal	Pertunjuk cara pengerjaan jelas				

		Rumusan kalimat soal menggunakan kata perintah yang jelas				
Keterbahasaan	Kelayakan Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat intelektual siswa				
		Pilihan jawaban pada soal ganda jelas dan tidak ambigu				

Sumber: dimodifikasi dari Nafisah (2024)

e. Instrumen Angket Validasi Respon Minat Siswa

Berikut adalah kisi-kisi serta lembar angket yang ditujukan pada guru kelas IV SDN Cinunuk 05 untuk menilai kelayakan angket respon minat yang dirancang oleh peneliti.

Tabel 3. 13 Kisi-Kisi Angket Validasi Respon Minat Siswa

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Kualitas Angket	Kesesuaian Angket	1,2
Teknik Penyusunan Angket	Struktur Angket	3,4
Keterbahasaan	Kelayakan Bahasa	5,6
Jumlah		6

Sumber: dimodifikasi dari Pandina (2024)

Tabel 3. 14 Angket Validasi Respon Minat Siswa

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
			SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
Kualitas Angket	Kesesuaian Angket	Angket ini mencakup aspek minat siswa yang				

		relevan setelah menggunakan media komik digital				
		Indikator dalam angket jelas dan mudah dipahami oleh siswa.				
Teknik Penyusunan Angket	Struktur Angket	Struktur angket teratur dan memudahkan siswa dalam menjawab				
		Angket ini mencakup semua aspek yang diperlukan untuk penilaian minat siswa setelah menggunakan media komik digital.				
Keterbahasaan	Kelayakan Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat intelektual siswa				
		Pilihan jawaban pada angket jelas dan tidak ambigu				

Sumber: dimodifikasi dari Pandina (2024)

#### f. Instrumen Angket Respon Guru

Di bawah ini adalah kisi-kisi dan lembar angket respon yang akan diisi oleh guru kelas IV SDN Cinunuk 05 untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

Tabel 3. 15 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Isi Materi	Ketepatan materi	1,2,3,4
	Kualitas desain media pembelajaran	5,6
Aspek Pembelajaran	Kebergunaan media	7,8,9,10
Jumlah		10

Sumber: dimodifikasi dari Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2013)

Tabel 3. 16 Instrumen Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
			SS (4)	S (3)	KS (2)	TS (1)
Keterbahasaan	Ketepatan materi	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran				
		Kesesuaian penyajian urutan materi				
		Ilustrasi gambar sesuai dengan materi pembelajaran				
		Bahasa sesuai dengan tahapan perkembangan intelektual peserta didik kelas IV				
	Kualitas tampilan	Tampilan media menarik untuk digunakan				
		Media mudah untuk digunakan				

	Kebergunaan media	Membantu pemahaman peserta didik				
		Membantu guru dalam menyampaikan materi				
		Mempermudah proses pembelajaran				
		Menarik minat peserta didik				

Sumber: dimodifikasi dari Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2013)

g. Instrumen Angket Respon Minat Siswa

Di bawah ini adalah kisi-kisi dan lembar angket respon yang akan diisi oleh siswa kelas IV SDN Cinunuk 05 untuk mengetahui minat siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

Tabel 3. 17 Kisi-Kisi Angket Respon Minat Siswa

Aspek	Nomor Soal
Kesukaan	1,2
Ketertarikan	3,4,5
Perhatian	6,7
Keterlibatan	8,9
Jumlah	9

Sumber: dimodifikasi dari Apriliani (2024)

Tabel 3. 18 Instrumen Angket Respon Minat Siswa

Aspek	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		SS (4)	S (3)	KS (2)	TS (1)
Kesukaan	Saya merasa senang saat belajar dengan menggunakan				

	media komik digital berbasis <i>Google Sites</i>				
	Pembelajaran menjadi lebih menarik ketika menggunakan komik digital berbasis <i>Google Sites</i>				
Ketertarikan	Saya tertarik untuk mempelajari materi ekonomi melalui komik digital berbasis <i>Google Sites</i>				
	Saya merasa ingin tahu lebih banyak tentang materi ekonomi ketika belajar dengan komik digital berbasis <i>Google Sites</i>				
	Saya ingin lebih sering belajar menggunakan komik digital berbasis <i>Google Sites</i>				
Perhatian	Saya lebih fokus saat belajar menggunakan komik digital berbasis <i>Google Sites</i>				
	Saya memahami materi lebih baik ketika belajar dengan komik digital berbasis <i>Google Sites</i>				
Keterlibatan	Saya aktif bertanya saat pembelajaran menggunakan komik digital berbasis <i>Google Sites</i>				

	Saya sering memberikan pendapat saya saat belajar dengan komik digital berbasis <i>Google Sites</i>				
--	---	--	--	--	--

Sumber: dimodifikasi dari Apriliani (2024)

#### 4. Tes

Tes digunakan untuk melihat hasil pencapaian belajar peserta didik setelah menggunakan media komik digital berbasis *Google Sites*. Berikut disajikan kisi-kisi tes pilihan ganda.

Tabel 3. 19 Kisi-Kisi Tes Pilihan Ganda

<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Indikator Soal</b>	<b>Nomor Soal</b>	<b>Bobot Soal</b>	<b>Bentuk Soal</b>
Melalui penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis <i>google sites</i> , peserta didik dapat menganalisis peran dalam kegiatan ekonomi yang meliputi produksi, distribusi dan konsumsi dengan tepat.	Peserta didik dapat mengidentifikasi tujuan kegiatan ekonomi	1	1	PG
	Peserta didik dapat menganalisis jenis kegiatan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari	2,3,dan 4	1	PG
	Peserta didik dapat menentukan pelaku kegiatan ekonomi	7	1	PG
	Peserta didik dapat menganalisis kebutuhan faktor modal dalam kegiatan produksi	9	1	PG

	Peserta didik dapat menganalisis penyebab tidak terjadinya kegiatan ekonomi	8	1	PG
Melalui penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis <i>google sites</i> , peserta didik dapat memecahkan masalah mengenai kegiatan ekonomi dengan benar.	Peserta didik dapat memecahkan masalah terkait tingginya kegiatan impor bahan baku gula pasir	10	1	PG
	Peserta didik dapat memecahkan masalah terkait masyarakat yang lebih menyukai melakukan kegiatan ekonomi di pasar swalayan dibandingkan pasar tradisional	6	1	PG

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mengumpulkan dan menyusun hasil data secara sistematis untuk disajikan dan digunakan untuk mengolah data hasil penelitian. Data penelitian berasal dari angket validator serta angket respon guru dan peserta didik. Berikut adalah teknik analisis data untuk setiap tahapannya.

#### 3.6.1 Tahap Identifikasi Masalah

Pengumpulan hasil identifikasi masalah terkait karakteristik siswa, proses pembelajaran dan kebutuhan media dilakukan melalui wawancara. Data yang telah didapatkan berdasarkan wawancara guru dan siswa kemudian akan diolah secara deskriptif.

### 3.6.2 Tahap Desain dan Pengembangan Produk

Pada tahap ini, produk yang akan dikembangkan terlebih dahulu diperiksa oleh pembimbing dengan diberikan masukan dan saran yang dapat menjadi catatan perbaikan oleh peneliti. Catatan perbaikan tersebut disajikan dalam bentuk deskriptif. Produk yang telah diperiksa oleh pembimbing kemudian akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang akan diolah dalam bentuk persentase guna mengetahui kelayakan media komik digital. Angket ini disusun berdasarkan skala *likert* dengan menggunakan skala 1-4. Adapun penskoran berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 20 Skoring Berdasarkan Skala Likert

<b>Sangat Setuju (SS)</b>	<b>Setuju (S)</b>	<b>Kurang Setuju (KS)</b>	<b>Tidak Setuju (TS)</b>
<b>Sangat Baik (SB)</b>	<b>Baik (B)</b>	<b>Kurang (K)</b>	<b>Sangat Kurang (SK)</b>
4	3	2	1

Skor yang didapatkan akan diubah ke dalam bentuk persentase sebagai berikut

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

Keterangan:

Ps = Persentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal

Setelah diperoleh persentase data dari hasil angket penilaian kelayakan maka selanjutnya akan diubah menjadi data kualitatif yang akan dideskripsikan berdasarkan kategorisasi skor skala *likert* sebagai berikut.

Tabel 3.21 Kriteria Interpretasi Skor

<b>Skor Rata-Rata (%)</b>	<b>Kategori</b>
<b>0-20%</b>	Tidak Layak

<b>21-40%</b>	Kurang Layak
<b>41-60%</b>	Cukup Layak
<b>61-80%</b>	Layak
<b>81-100%</b>	Sangat Layak

Sumber: Riduwan (2007)

### 3.6.3 Tahap Evaluasi Hasil Uji Coba

Data yang diperoleh dari tahap uji coba yaitu angket respon siswa dan guru diolah dengan perhitungan menggunakan uji praktikalitas. Uji praktikalitas digunakan untuk mengukur seberapa praktiskah media pembelajaran yang telah dibuat, dilihat dari sisi penggunaannya yaitu guru dan siswa. Nilai tersebut dihitung dengan rumus berikut.

$$\text{Nilai Kepraktisan \%} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Nilai kepraktisan akan dikategorikan sesuai tabel berikut.

Tabel 3. 22 Nilai Kepraktisan

<b>No.</b>	<b>Skor dalam Persen</b>	<b>Kategori</b>
1.	0% - 25%	Tidak Praktis
2.	>25% - 50%	Kurang Praktis
3.	>50% - 75%	Praktis
4.	>75% - 100%	Sangat Praktis

Sumber: Riduwan (2007)

Selain itu, data hasil tes evaluasi setelah menggunakan media komik digital berbasis *Google Sites* akan diolah menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Hasil belajar siswa kemudian akan dikategorikan dalam kategori tuntas dan tidak tuntas sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan

kriteria nilai  $\geq 66$  berada pada kategori tuntas (Anggraena et al., 2022). Persentase ketuntasan belajar dapat dihitung menggunakan rumus.

$$P = \frac{f}{n} = 100$$

Keterangan:

- P = Persentase ketuntasan hasil belajar
- f = Jumlah peserta didik yang tuntas belajar
- n = Jumlah seluruh peserta didik

#### **3.6.4 Tahap Mengkomunikasikan Uji Coba**

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi untuk menjawab terkait rumusan masalah yang telah dirumuskan. Lalu peneliti menyusun menjadi artikel yang akan dipublikasikan pada blog Kompasiana.