

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

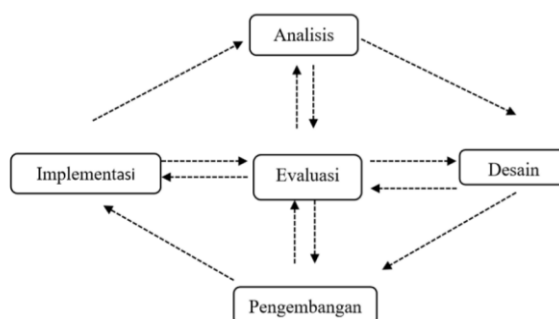
Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Tujuan utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk berbentuk komik digital berbasis CTL. Menurut Borg and Gall (1983) bahwa penelitian pendidikan dan pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2017) penelitian pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Yang dimaksud produk disini tidak hanya berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan software komputer, tapi juga berupa metode, seperti metode mengajar, program seperti program pendidikan.

Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan, pengujian produk dimana produk tersebut akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap pengujian. Pada tahapan selanjutnya pada penelitian R&D, siklus ini diulang sampai hasil uji coba menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan atau layak digunakan.

Akker dkk. (2006), penelitian pengembangan tidak hanya berfokus pada pembuatan produk, tetapi juga pada validasi dan penerapannya dalam konteks nyata. Penelitian ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya teoritis, tetapi juga praktis dan dapat diterapkan secara luas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berbentuk komik digital berbasis CTL pada materi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Langkah menggunakan R & D dengan menggunakan model *Analysis, Design, Development, Implementation* ADDIE, jenis data yang akan dihasilkan kualitatif yang akan dianalisis untuk menentukan

suatu kualitas media komik yang akan dikembangkan pertama meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan. Creswell (2014), data kualitatif adalah data yang dihasilkan dari pengamatan, wawancara mendalam, dan analisis dokumen yang tidak berbentuk angka.

Penggunaan model ADDIE menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Model penelitian ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis yang disusun dengan terprogram juga urutan-urutan kegiatan yang lebih sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pelajar (Tegeh & Kirna 2014). Model penelitian ADDIE meliputi dari lima fase diantaranya *analyze* (analysis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Model penelitian ADDIE ini dipilih karena langkah pengembangannya dianggap sesuai untuk digunakan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran (Siwardani, dkk., 2015 hlm. 8).



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat dan baca peserta didik Sekolah Dasar maka didapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

3.2 Prosedur Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, penelitian ini akan mengembangkan produk media pembelajaran komik digital. Maka prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE.

Robert Maribe Branch dalam Sugiyono (2017) mengembangkan Instructional Design dengan pendekatan ADDIE.

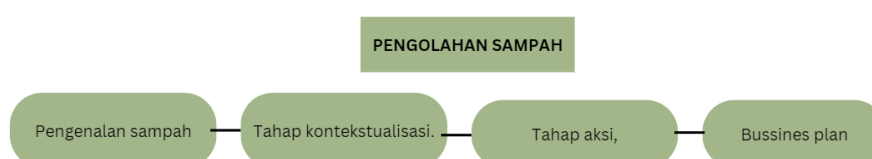
3.2.1 Analysis (*Analyze*)

Tahap ini melibatkan identifikasi kebutuhan pembelajaran, analisis kebutuhan media, alokasi waktu pembelajaran, dan materi pembelajaran. Hasil analisis ini membantu merumuskan strategi dan pendekatan yang tepat untuk pengembangan media pembelajaran.

3.2.1.1 Tahap Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Peneliti akan melakukan identifikasi pokok bahasan pada ruang lingkup tema kewirausahaan pada tingkat SD fase b kelas IV. Johnson (2002) dalam *Contextual Teaching and Learning What It Is and Why It's Here to Stay*, menekankan bahwa pembelajaran harus terkait dengan konteks dunia nyata untuk membuatnya lebih bermakna dan relevan bagi siswa. Mempelajari modul proyek dilengkapi dengan komponen yang menjadi dasar dalam proses penyusunannya serta dibutuhkan untuk kelengkapan pelaksanaan pembelajaran yang dijadikan acuan maupun batasan jelas untuk memperoleh informasi awal agar dalam pengembangan media komik digital dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila tema kewirausahaan sesuai dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik. Joni (2011) pendidikan karakter di sekolah konsep dan aplikasi bagaimana nilai-nilai Pancasila dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum dan kegiatan pembelajaran.

Pemetaan dimensi, elemen, sub-elemen Profil Pelajar Pancasila yang menjadi tujuan proyek. Materi yang mencakup kebutuhan peserta didik adalah materi pengolahan sampah yang terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya pengolahan sampah, tahap kontekstualisasi, tahap aksi dan business plan yang dibentuk menjadi komik digital. Seperti pada gambar rangkuman materi Pengolahan Sampah



Gambar 3.2 Pengolahan sampah

3.2.1.2 Analisis Kebutuhan Media

Tahap analisis kebutuhan media diperlukan sebagai penunjang keberhasilan suatu media yang akan dikembangkan. Reiser & Dempsey (2017) dalam *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*, Reiser dan Dempsey menekankan bahwa analisis kebutuhan adalah langkah awal yang penting untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran dan menentukan solusi yang tepat, bahwa analisis ini membantu dalam memilih teknologi dan media yang paling sesuai untuk mendukung proses pembelajaran

Hal-hal yang diperlukan isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi, sangat membutuhkan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik. Kemudahan dalam memperoleh media yang akan digunakan. Media yang diperlukan mudah diperoleh, mudah di dapat dan mudah untuk mengaplikasikannya. Dalam hal ini peneliti menggunakan media komik digital, yang mana peserta didik hanya membuka *smartphone/handphone*.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Analisis Kebutuhan Guru

No	Item Pertanyaan
1	Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran
2	Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran sebelumnya
3	Media digital (seperti video, animasi, atau aplikasi) dalam pembelajaran
4	Kesiapan infrastruktur (misalnya, akses internet, perangkat keras) di sekolah Anda untuk mendukung penggunaan media digital
5	Kendala yang Bapak/ibu hadapi dalam mengadopsi teknologi baru di kelas

3.2.1.3 Alokasi Waktu Pembelajaran

Alokasi waktu dalam penggunaan media ini berkisar 2 x 35 menit dalam tiap kali pertemuan. Artinya selama waktu tersebut peserta dapat menggunakan aplikasi komik digital sebagai proses pembelajaran pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila tema kewirausahaan yang lebih menarik dan menyenangkan. Hattie (2008) dalam *Visible Learning*, Hattie menganalisis penelitian mengenai efektivitas berbagai faktor pendidikan dan menemukan bahwa waktu yang dihabiskan untuk pembelajaran aktif memiliki dampak signifikan pada hasil belajar.

3.2.2 Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tahapan desain terkait dengan perencanaan pembelajaran modul proyek mengacu pada kurikulum merdeka, dan desain media pembelajaran

3.2.2.1 Desain Pembelajaran

Tahap desain yang pertama adalah menyusun Garis Besar Program Media. Adalah rancangan yang menjabarkan pokok-pokok bahasan dari materi pembelajaran yang akan dibahas secara runtut (Rusby dkk, 2017). Kemudian menyusun modul Proyek yang mengacu pada Kurikulum Merdeka. Modul proyek ini merupakan bentuk penerapan elemen dan sub elemen yang dikembangkan. Rubrik pencapaian berisi rumusan kompetensi yang sesuai dengan fase peserta didik dan dilengkapi dengan alur aktivitas proyek secara umum, rencana asesmen, hingga sarana yang dibutuhkan agar dapat menjalani pembelajaran yang lebih terorganisir. Berikut langkah-langkah dalam menyusun modul Proyek :

- 1) Profil atau judul modul, fase atau jenjang sasaran, durasi kegiatan
- 2) Tujuan meliputi pemetaan dimensi, elemen, sub-elemen Profil Pelajar Pancasila yang menjadi tujuan proyek, Rubrik pencapaian berisi rumusan kompetensi yang sesuai dengan fase peserta didik
- 3) Aktivitas, meliputi alur aktivitas proyek secara umum penjelasan tahapan kegiatan dan asesmennya,
- 4) Asesmen meliputi instrumen pengolahan hasil asesmen untuk menyimpulkan pencapaian proyek profil.

- 5) Target Siswa. Target siswa dapat dilihat dari psikologis siswa sebelum mulai pembelajaran. Guru dapat membuat modul proyek sesuai kategori siswa dan dapat memfasilitasinya agar proses pembelajaran berjalan dengan baik.

3.2.2.2 Desain Media

Berikut adalah desain media dalam pengembangan media komik :

1) Panel layout (*Storyboard*)

Panel layout adalah tahapan pembuatan rancangan dialog yang lebih dikenal dengan nama (*storyboard*). *Storyboard* berfungsi sebagai media penyampaian ide atau gagasan kepada orang lain dalam bentuk gambar atau teks. Isi dari *storyboard* komik digital ini meliputi: alur cerita yang berdasarkan gambaran besar, mulai dari awal cerita, bagian tengah, hingga akhir cerita. Bertujuan untuk mempermudah dan mempercepat proses pembuatan media komik digital serta memudahkan orang lain dalam memahami alur dari isi cerita yang akan dicapai.

2) Perancangan tampilan

Salah satu kriteria penting dalam tahap desain yang pertama adalah tahap perancangan tampilan, karena tampilan merupakan keutamaan untuk menarik pembaca. Terdiri dari beberapa segi tampilan seperti tampilan warna, tampilan *background*, tampilan ukuran huruf, jenis font dan sebagainya.

3) Pemilihan Karakter

Karakter dalam komik mencerminkan dimensi Profil Pelajar Pancasila, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Masing-masing karakter bisa mewakili satu atau lebih dari dimensi ini. Pembuatan desain karakter meliputi tampilan fisik, kepribadian dan komponen yang diperlukan terdiri dari 2 karakter utama dan 3 karakter pendukung. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. 2 Pemilihan Karakter Komik

Nama	Jenis	Karakter
Rani	Karakter utama	Cerdas, kritis, dan penuh rasa ingin tahu.
Budi	Karakter utama	Rajin, sopan selalu membantu teman
Siti	Karakter pendukung	Bijaksana, sabar, dan penuh perhatian.
Fira	Karakter pendukung	Mandiri, tegas, dan suka tantangan.
Dani	Karakter pendukung	Penuh semangat, kreatif, dan suka berinovasi.

3.2.3 Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan konten berdasarkan desain yang telah disusun sebelumnya, berupa, *Recreating Comic*, digitalisasi pembuatan media (seperti gambar, audio, video), dan semua elemen yang diperlukan dalam media pembelajaran, uji kevalidan tahap pengembangan dari aspek materi, kegrafikan, kebahasaan, dan uji kepraktisan literasinya dari dimensi proses, konten dan konteks. Mencakup perencanaan struktur konten, penyusunan skenario, pembuatan storyboard, dan penentuan strategi pembelajaran yang akan digunakan.

3.2.3.1 Recreating Comic

Pada tahap ini dimulai membuat komik kedalam digital menggunakan software aplikasi yaitu canva. Semua hal yang berkaitan dengan pewarnaan, pemberian background, typesetting, dan sebagainya yang dilakukan pada tahap ini.

3.2.3.2 Digitalisasi

Selesainya pembuatan komik di aplikasi canva maka langkah selanjutnya adalah pengaplikasian komik kedalam tahap digitalisasi yang berbasis android. Di mana pada tahap ini komik akan disusun secara runtut ke dalam Flip book

3.2.3.3 Validasi

Validasi terdiri dari validasi ahli materi, validasi ahli media, dan pengguna berikut kriteria untuk validasi :

1) Ahli Materi

Ahli materi yang bertindak dalam pengembangan ini adalah seseorang Doktor atau yang bergelar lebih tinggi di bidang pendidikan. Ahli materi dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa yang bersangkutan memang memiliki kompetensi dalam bidang tersebut. Pemberian komentar dan saran dalam pengembangan media ini bagian ahli materi.

2) Ahli Media

Ahli media dalam proses pengembangan ini adalah seseorang yang ahli dalam bidang desain dan terutama dalam media pembelajaran. Pemilihan ini atas pertimbangan bahwa ahli media benar-benar berkompetisi dalam media pembelajaran, seperti halnya ahli materi, ahli media juga memberikan komentar dan saran atas pengembangan media

3) Ahli Pembelajaran (guru)

Ahli pembelajaran dalam hal ini adalah guru kelas IV. Ahli pembelajaran bertugas menyampaikan pembelajaran dengan media yang telah peneliti buat, dan memberikan penilaian pada komik yang telah dikembangkan

3.2.4 Implementation

Tahap implementasi melibatkan penerapan media pembelajaran di kelas. Pada tahap implementasi peneliti akan melakukan uji coba lapangan dalam pelaksanaan kegiatan dengan menggunakan media komik digital pada pembelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila tema Kewirausahaan yang telah didesain sesuai dengan identifikasi awal di SDN 3 Pusakasari Kecamatan Cipaku. Dan uji coba di sekolah terdekat yaitu di SDN 2 Pusakasari Kecamatan Cipaku. Pada tahap ini bertujuan untuk membuktikan keefektifan dan

ketertarikan pengguna komik digital pada pembelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Media pembelajaran diperkenalkan kepada siswa, instruksi atau materi pembelajaran disampaikan sesuai dengan rencana yang telah dirancang.

3.2.5 Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi dilakukan dengan analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats). Analisis SWOT merupakan suatu metode untuk menggambarkan bagaimana kondisi dan cara untuk mengevaluasi suatu masalah yang berdasarkan faktor internal dan eksternal. Analisis SWOT pada penelitian ini dilakukan terhadap media pembelajaran untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, peluang, serta ancaman. Tahap evaluasi berfokus pada penilaian keseluruhan pembelajaran, kekurangan kelebihan media komik yang digunakan. Ini mencakup evaluasi efektivitas media pembelajaran, apakah tujuan pembelajaran tercapai, sejauh mana siswa dapat memahami materi, dan bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran.

3.3 Lokasi dan Partisipan Penelitian

Dalam penelitian ini, objek penelitian yang dipilih yaitu sesuai dengan tujuan dan masalah penelitian. Untuk lebih jelasnya, partisipan penelitian dan tempat penelitian dijabarkan sebagai berikut :

Tempat penelitian yang dipilih yaitu SDN 3 Pusakasari, Kecamatan Cipaku Kabupaten Ciamis, Provinsi Jawa Barat. Partisipan penelitian guru kelas IV satu orang, peserta didik kelas 4 jumlah 11 orang.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Instrumen dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.4.1 Wawancara

Pada tahap analisis, instrumen yang digunakan oleh peneliti yaitu wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit. Pada teknik ini dilakukan wawancara pada guru kelas di sekolah dengan mengajukan beberapa pertanyaan. Pedoman wawancara kebutuhan pengembangan media dibagi menjadi dua, yaitu pedoman

wawancara untuk guru dan pedoman wawancara untuk peserta didik. Adapun kisi-kisi pedoman wawancara untuk guru dan peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Wawancara Analisis Kebutuhan Guru

No	Item Pertanyaan
1	Pandangan tentang tujuan proyek penguatan profil pelajar Pancasila
2	Mengintegrasikan nilai-nilai Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari
3	Tingkat keterlibatan siswa
4	Tantangan
5	Keberhasilan atau efektivitas komik digital dalam mencapai tujuan pembelajaran pada Proyek Penguatan Profil pelajar Pancasila

Tabel 3.4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Untuk Peserta Didik

No	Item Pertanyaan
1	Apakah kamu tertarik dengan media pembelajaran ini ?
2	Apa yang menarik dari media komik ini ?
3	Apakah materi pada komik ini dapat dipahami?
4	Bagaimana menurutmu media komik ini mudah digunakan?
5	Apakah komik digital dapat menambah semangat dalam belajar ?

3.4.2 Observasi

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Hasanah, 2017). Observasi lapangan dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran yang berlangsung sekaligus mengetahui penggunaan media pembelajarannya. Observasi ini dilakukan untuk melihat bagaimana implementasi media komik digital berbasis CTL dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Fokus observasi diarahkan pada respon siswa terhadap penggunaan komik, pemahaman nilai-nilai Pancasila, serta bagaimana media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Observasi

No	Item Pertanyaan
1	Penggunaan media komik digital
2	Respons siswa terhadap komik digital
3	Interaksi antara guru dan siswa
4	Konteks dan relevansi materi komik digital
5	Efektivitas penggunaan komik digital terhadap pemahaman siswa
6	Faktor-faktor pendukung atau penghambat
7	Keterlibatan dan minat siswa dalam penggunaan komik digital

3.4.3 Studi Dokumentasi

Pada tahap pengembangan, instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis CTL Dokumentasi adalah alat pengukuran data tertulis atau tentang fakta-fakta yang akan dijadikan sebagai bukti penelitian. Melalui dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya. Sugiyono (2012) Studi dokumentasi mencakup pengkajian dokumen yang relevan dengan penelitian, termasuk catatan harian, memo, dan foto.

3.4.4 Kuesioner dan Angket

Kuesioner dan angket dalam penelitian ini digunakan. Menurut cresswell (2012) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya. Angket digunakan untuk mengumpulkan data pada tahap analisis kebutuhan. Angket validasi atau kelayakan produk yang diberikan kepada para ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, angket tanggapan guru kelas dan siswa sebagai subjek uji coba monumental dari seseorang yang berhubungan dengan masalah penelitian.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Komponen	Indikator	Nomor Item	Layak/ tidak layak
1	Kelayakan bahasa komik	Judul Komik dengan isi	1	
		Tuturan tokoh dengan pesan	2	
		Tata kalimat dengan kaidah kebahasaan	3	
		Pemikiran diksi dengan konteks komunikasi	4	
		Kemudahan pemahaman isi pesan	5	
2	Kesesuaian tampilan gambar komik	Tokoh komik dengan pembaca	1	
		Komposisi gambar dengan alur	2	
		Kebutuhan gambar dengan isi tema	3	
		Keruntutan gambar dengan konteks	4	
		Keotentikan gambar dengan pesan	5	
Jumlah				

(Sumber : Modifikasi BNSP, 2016)

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian strategi penyampaian media komik dengan karakteristik siswa				
2	Ketepatan strategi penyampaian media komik sehingga memungkinkan kemudahan dan kecepatan pemahaman dan penguasaan materi, konsep atau keterampilan				
3	Tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik siswa				
4	Relative advantage, ketepatan pemilihan media dibandingkan dengan media lain				
5	Ketepatan dan kemenarikan media komik digital secara keseluruhan				

(Sumber : Pustekom, 2015)

Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen untuk Pengguna (Guru)

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kemudahan penggunaan				
2	Tingkat kemungkinan minat dan motivasi siswa ketika digunakan dalam pembelajaran baik individu maupun di dalam kelas				
3	Kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh siswa dan atau alat bantu mengajar bagi guru				
4	Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah				
5	Tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait				

Alpine & Weston (1994) dalam Pustekom

3.4.5 Penilaian

Aspek penilaian diadaptasi dari “*The Attributes of Instructional Materials*” (Alpine & Weston, 1994). Penilaian media pembelajaran dapat dilihat dari empat aspek sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Kisi-kisi Penilaian

No	Aspek Penilaian	Indikator	Penilai (Evaluator)
1	Materi (Content)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelayakan bahasa komik 2. Kesesuaian tampilan gambar komik 	Ahli Materi
2	Desain Pembelajaran (Instructional Design)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian strategi penyampaian dengan karakteristik audiens (siswa) terkait 2. Penataan elemen visual seperti karakter, latar belakang, dan teks. Penggunaan ruang, kontras, dan keseimbangan desain. 3. Kedalaman dan pengembangan karakter. Apakah karakter ditampilkan secara jelas dan memiliki motivasi yang mudah dipahami Relative advantage, ketepatan pemilihan media dibandingkan dengan media lain. 4. Kejelasan dan resolusi visual, kualitas audio (jika ada), dan kelancaran navigasi dalam komik digital. 	Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Penilai (Evaluator)
		5. Kesesuaian antara gaya visual dan nada cerita, serta konsistensi dalam penerapan gaya sepanjang komik.	
		6. Keterbacaan dan pemahaman gambar serta teks. Apakah gambar dan teks mendukung cerita secara efektif.	
		7. Kesesuaian antara gaya visual dan nada cerita, serta konsistensi dalam penerapan gaya sepanjang komik	

Alpine & Weston (1994) tidak secara spesifik meneliti komik digital, kisi-kisi di atas diadaptasi berdasarkan prinsip-prinsip evaluasi karya visual yang dapat diterapkan pada media digital. Kisi-kisi penilaian mencakup beberapa aspek utama dalam evaluasi karya visual dan multimedia, termasuk komik. Kisi-kisi penilaian ini dapat disesuaikan dengan konteks digital.

3.5. Analisis Data

3.5.1 Analisis

Data yang diperoleh dari hasil wawancara tentang kebutuhan pengembangan produk komik digital berbasis CTL pada dianalisis akan diolah secara kualitatif. Creswell (2014), data kualitatif adalah data yang dihasilkan dari pengamatan, wawancara mendalam, dan analisis dokumen yang tidak berbentuk angka. Data ini digunakan untuk memahami fenomena yang kompleks dan interaksi sosial dalam konteks tertentu. Peneliti mengumpulkan data-data hasil kuesioner, observasi, dan wawancara yang akan digunakan sebagai pedoman informasi dalam identifikasi proses pembelajaran dan media pembelajaran. Dengan penyajian data pernyataan yang sesuai sehingga data tersebut

menghasilkan informasi yang bermakna dan memudahkan dalam menarik kesimpulan.

3.5.2 Pengembangan

Data yang didapat dari hasil angket validasi yang diisi oleh ahli materi dan ahli media akan diolah ke dalam bentuk persentase untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3.10 Skoring Berdasarkan Skala Likert Riduwan, (2009)

No	Analisis kuantitatif	Skor
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

Nilai yang diberikan adalah satu sampai empat untuk respon sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju, yang menggambarkan posisi yang sangat negatif ke posisi yang sangat positif. Tingkat pengukuran skala dalam penelitian ini menggunakan interval. Respon netral sengaja dihilangkan, sehingga responden dapat menunjukkan sikap ataupun pendapatnya terhadap pernyataan yang diajukan oleh kuesioner. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesalahan dalam metode skala Likert yaitu kesalahan kecenderungan menengah. Data interval tersebut dapat dianalisis dengan menghitung persentase jawaban angket pada tiap item dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

Ps = persentase

S = Jumlah jawaban responden dalam 1 item

N = Jumlah nilai ideal dalam item.

Selanjutnya untuk menghitung nilai skor rata-rata persentase angket dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum p}{n}$$

Keterangan:

P = Persentase rata-rata

$\sum p$ = Jumlah persentase

N = jumlah item pada angket

Selanjutnya persentase kelayakan yang didapatkan kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3.11 Kriteria Interpretasi Skor

Skor rata-rata (%)	Kategori
76-100	Sangat layak
51-75	Layak
26-50	Kurang layak
0-25	Tidak layak

Komik digital berbasis CTL pada proyek penguatan profil pelajar pancasila dinyatakan layak secara teoritis apabila persentase kelayakannya adalah $\geq 51\%$. Angket tanggapan guru dan peserta didik setelah dilakukan uji coba produk. Angket tanggapan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan guru dan peserta didik terhadap komik digital berbasis CTL.

3.5.3 Implementasi

Pada tahap implementasi data yang dihasilkan dari angket respon pengguna yaitu guru diolah dengan menggunakan skala Likert

Tabel 3.12 Skala Nilai Respon Guru

No	Analisis kuantitatif	Skor
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

3.5.4 Evaluasi

Evaluasi pada pengembangan media pembelajaran komik digital berupa paparan secara menyeluruh dari data yang diperoleh dari mulai analisis, perancangan, pengembangan, implementasi pada kegiatan pengembangan media komik digital ini