

BAB III METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan siswa, guru, dan sekolah, khususnya pada mata pelajaran PKn di SMP. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi: 1) Studi Pendahuluan, untuk mengkaji Gambaran awal *civic disposition* siswa dan media pembelajaran PKn sekolah yang menjadi subjek penelitian; 2) Pengembangan Media, kelayakan media pembelajaran PKn melalui *e-comic* disesuaikan dengan hasil studi pendahuluan; dan 3) Pengujian dan pelaporan, dengan menguji efektivitas *e-comic* tersebut dalam menguatkan *civic disposition* siswa SMP.

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)*, penelitian ini merupakan proses untuk mengembangkan dan mengesahkan produk pendidikan melalui siklus *R&D*. Siklus ini mencakup pengkajian penelitian terkait, pengembangan produk, pengujian, serta revisi berdasarkan hasil uji coba untuk memastikan objektivitas produk (Borg & Gall, n.d.). Dalam implementasinya, penelitian ini menggunakan desain model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap berurutan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Branch, 2009, p. 2). Model ini dipilih karena keunggulannya dalam menyediakan kerangka kerja yang fleksibel dan terorganisasi untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif. Tujuan utama penelitian *R&D* adalah menciptakan atau menyempurnakan produk yang didasarkan pada kebutuhan yang teridentifikasi selama proses penelitian. Tahapan uji kepraktisan, menggunakan *The Explanatory Sequential Design* yakni pengambilan data dari kuantitatif kemudian dilanjutkan pada data kualitatif.

Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta tuntutan kurikulum. Proses pengembangan dimulai dengan studi literatur dan observasi untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, dilanjutkan dengan pembuatan *prototipe* produk awal berdasarkan hasil analisis tersebut. Produk yang

dihasilkan kemudian melalui tahap uji coba untuk mengevaluasi efektivitasnya dan mengidentifikasi aspek yang memerlukan perbaikan. Setelah dilakukan revisi sesuai hasil uji coba, proses ini diulang hingga tercipta produk akhir yang optimal. Siklus pengembangan yang berulang ini bertujuan untuk memastikan *e-comic* sebagai media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya relevan secara kultural. Tetapi, juga mampu meningkatkan pemahaman dan membangun karakter siswa sesuai dengan tujuan pendidikan.

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan utama. Tahap *pertama* dalam pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang adalah analisis kebutuhan. Proses ini melibatkan survei, observasi, dan wawancara yang dilakukan di lapangan pada siswa SMP di Kota dan Kabupaten Magelang. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, potensi, dan permasalahan terkait *civic disposition* siswa serta media pembelajaran yang relevan. Informasi yang dikumpulkan mencakup tantangan siswa, kebutuhan pembelajaran, serta efektivitas media yang ada melalui berbagai metode, seperti survei, wawancara, observasi, dan uji coba awal.

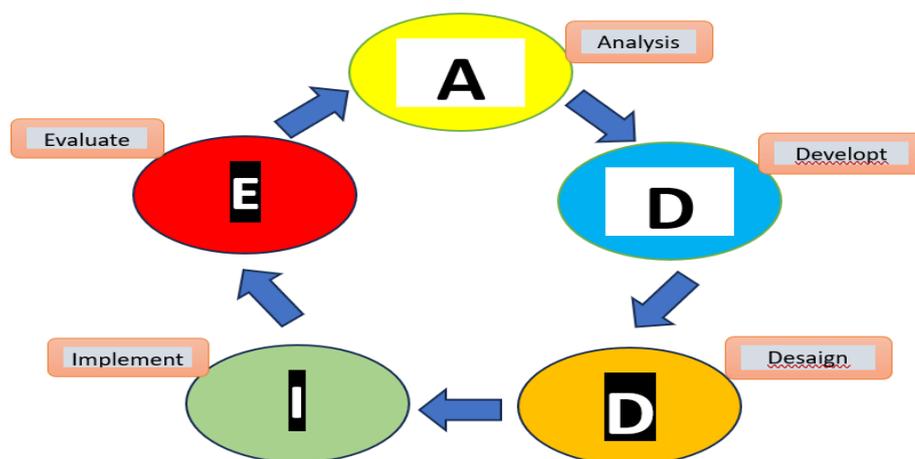
Tahap *kedua* adalah tahap desain, yang mencakup perencanaan dan pembuatan *prototipe* media pembelajaran *e-comic*. Desain perencanaan ini melibatkan pemilihan jenis media yang efektif, seperti *e-comic*, dengan mempertimbangkan elemen pendukung seperti materi, tata letak, dan kesesuaian dengan audiens, yaitu siswa SMP. Proses desain dilakukan secara sistematis untuk memastikan media yang dihasilkan relevan dengan kebutuhan pembelajaran, mudah diterima siswa, serta mampu mendukung tujuan pendidikan. Penilaian kelayakan awal dilakukan melalui validasi terhadap aspek materi, media, dan tata bahasa.

Tahap *ketiga* adalah tahap pengembangan, yang melibatkan pembuatan dan produksi media pembelajaran berdasarkan desain yang telah dirancang. Pada tahap ini, media dievaluasi melalui uji penilaian oleh ahli materi, bahasa, media, dan budaya. Validasi dilakukan untuk memastikan kesesuaian konten, efektivitas format, penggunaan bahasa yang tepat, elemen budaya yang sesuai, serta kecocokan media dengan kebutuhan pembelajaran di lapangan. Setelah melalui validasi,

dilakukan penyempurnaan terhadap materi, media, dan elemen pembelajaran guna menjamin kualitas dan efektivitas sebelum diimplementasikan.

Tahap *keempat* adalah tahap implementasi, yang melibatkan penerapan media pembelajaran *e-comic* ke dalam proses pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, pengajar mengintegrasikan media yang telah dikembangkan untuk mendukung pembelajaran nilai-nilai Bhineka Tunggal Ika dan kearifan lokal. Implementasi dilakukan untuk mengukur efektivitas media dalam memperkuat *civic disposition* siswa. Selain itu, evaluasi efektivitas dilakukan melalui pengujian kuantitatif menggunakan metode *quasi eksperimen* untuk menilai pengaruh media terhadap pengembangan *civic disposition* siswa SMP.

Tahap *kelima* adalah tahap evaluasi, yang bertujuan untuk menilai efektivitas dan kualitas media pembelajaran yang telah diimplementasikan. Proses evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari siswa, guru, dan ahli materi. Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap kekuatan, kelemahan, dan area perbaikan yang diperlukan untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk melakukan penyempurnaan lebih lanjut terhadap media pembelajaran, sehingga mampu memberikan dampak yang optimal dalam meningkatkan *civic disposition* siswa. Berikut adalah alur model pengembangan ADDIE pada gambar sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Model ADDIE

Sumber: Branch, (2009)

Berikut adalah tabel yang menyajikan deskripsi penjelasan dari setiap tahapan instruksional dalam model ADDIE.

Tabel 3. 1 Tahapan instruksional ADDIE

Konsep	Prosedur Umum	Informasi
Analisis	<ul style="list-style-type: none"> • Identifikasi penyebab masalah pembelajaran secara mendalam dan perencanaan awal. • Validasi. • Menentukan tujuan pembelajaran. • Menganalisis siswa. • Mengevaluasi sumber daya yang mungkin digunakan. • Mengubah rencana proyek manajemen. 	Ringkasan Analisis
Desain	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan inventarisasi tugas. • Menentukan tujuan kinerja. • Membuat strategi pengujian. • Menghitung pengembalian investasi. 	Desain Singkat
Pengembangan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan dan memvalidasi sumber daya pembelajaran serta bahan ajar yang mendukung kebutuhan. • Mengembangkan konten. • Menyusun dan mengembangkan alat bantu media. • Membuat panduan untuk siswa. • Membuat panduan untuk guru. • Melakukan revisi formatif. • Melakukan uji coba. 	Sumber Pembelajaran
Implementasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan lingkungan pembelajaran dan • melaksanakan kegiatan belajar bersama siswa. • Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. 	Strategi Implementasi
Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi kualitas produk dan proses pembelajaran. • Menentukan kriteria evaluasi. • Memilih alat evaluasi yang sesuai. 	Rencana Evaluasi

Sumber: Branch, (2009)

3.2. Prosedur Penelitian

3.2.1. Tahap Analisis

Analisis kebutuhan awal dalam pengembangan media dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi siswa dan guru selama proses pembelajaran. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi pembelajaran di sekolah. Siswa sering merasa jenuh karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, membosankan, dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, media berbasis budaya lokal, seperti *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang, dirancang untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih menyenangkan dan kontekstual.

Analisis berikutnya adalah kemampuan awal *civic disposition* dilakukan untuk mengukur sejauh mana siswa telah memahami dan menerapkan nilai-nilai kewarganegaraan, seperti tanggung jawab moral, kesopanan, mandiri, disiplin dan toleransi. Banyak siswa memiliki nilai *civic disposition* yang rendah, terlihat dari sikap kurang menghargai perbedaan pendapat dalam diskusi kelompok, cenderung egois dan semaunya sendiri. Berdasarkan temuan ini, media pembelajaran yakni *e-comic* yang dikembangkan difokuskan pada penguatan nilai-nilai *civic disposition* tersebut, sehingga dapat membantu siswa membentuk sikap positif dan watak kewarganegaraan yang lebih baik.

3.2.2. Tahap Desain

3.2.2.1. Desain Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Tahap desain dalam penelitian ini mencakup beberapa langkah penting, yaitu perancangan tujuan pembelajaran, desain *e-comic*, dan perancangan instrumen penelitian. Perancangan tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan kompetensi yang ingin dicapai, khususnya dalam penguatan *civic disposition* siswa, seperti seperti tanggung jawab moral, kesopanan, mandiri, disiplin dan toleransi. Pada tahap desain, langkah merancang instruksional dimulai dengan menetapkan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tema kearifan lokal

Bhinneka Tunggal Ika, melalui penjabaran Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan indikator pembelajaran.

Capaian Pembelajaran dirancang untuk memastikan siswa memahami dan menghargai nilai keberagaman serta persatuan dalam konteks budaya lokal Magelang. Tujuan Pembelajaran dirumuskan secara spesifik untuk mendorong siswa mengidentifikasi, menganalisis, dan mengapresiasi unsur-unsur kearifan lokal yang relevan dengan tema tersebut. Indikator pembelajaran yang terukur, seperti mengenali simbol-simbol budaya lokal, menjelaskan makna Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari, dan menghubungkan nilai-nilai budaya lokal dengan penguatan *civic disposition*, digunakan untuk menilai kemampuan siswa. Langkah merancang instruksional meliputi penjabaran Capaian Pembelajaran (CP) dan indikator pembelajaran dalam tema kearifan lokal Bhinneka Tunggal Ika. Berikut Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan indikatornya, yaitu:

Tabel. 3.2 Intruksional Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator
Peserta didik dapat mengenali keberagaman suku, agama, ras, dan antargolongan dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika serta menerima perbedaan dan perubahan budaya dalam kehidupan sosial di tingkat lokal, nasional, dan global. Mereka juga memahami pentingnya pelestarian tradisi, kearifan lokal, dan budaya untuk memperkuat identitas pribadi, sosial, dan kebangsaan. Selain itu, peserta didik dilatih untuk mengembangkan sikap tanggung jawab dan berperan aktif dalam menjaga dan melestarikan tradisi, kearifan lokal, dan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menerima keberagaman suku, agama, ras, dan antargolongan dalam kerangka Bhinneka Tunggal Ika, serta dapat mengakui perbedaan dan perubahan budaya sebagai bagian dari kenyataan kehidupan bermasyarakat, serta merespon secara bijak terhadap situasi di sekitar mereka sesuai dengan peran dan kebutuhan masyarakat. • Peserta didik menunjukkan pentingnya pelestarian nilai-nilai tradisi, kearifan lokal, dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menerima dan menyadari keberagaman suku, agama, ras, dan antargolongan dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika, yang menunjukkan kesediaan untuk mendengarkan dan memberi perhatian pada fenomena tersebut. • Mampu merespons fenomena keberagaman suku, agama, ras, dan antargolongan serta perubahan budaya dengan menyesuaikan diri dengan kondisi lingkungan sesuai dengan peran dan

budaya dalam masyarakat global.	budaya; memberikan contoh nyata dalam melestarikan nilai-nilai tersebut. Mereka juga mengembangkan sikap tanggung jawab dan berperan aktif dalam menjaga dan melestarikan praktik nilai tradisi, kearifan lokal, dan budaya di masyarakat global.	kebutuhan dalam masyarakat, yang mencerminkan partisipasi aktif dan kemauan untuk merespons dengan kepatuhan atau motivasi. <ul style="list-style-type: none"> • Mampu menghargai dan memahami pentingnya pelestarian tradisi, kearifan lokal, dan budaya dalam masyarakat, yang tercermin dalam komitmen dan penerimaan terhadap nilai-nilai tersebut. • Mampu mengorganisasi dan memberikan contoh nyata pelestarian nilai tradisi, kearifan lokal, dan budaya dalam masyarakat dengan membandingkan, menghubungkan, dan menyintesis nilai-nilai yang ada. • Mampu berperan aktif dalam menunjukkan dan menerapkan nilai-nilai tradisi, kearifan lokal, dan budaya dalam masyarakat, yang tercermin dalam internalisasi nilai-nilai yang mempengaruhi perilaku secara konsisten dan dapat diprediksi.
---------------------------------	---	---

Sumber: diolah oleh peneliti (2024)

3.2.2.2. Perancangan Desain Komik

Langkah berikutnya, peneliti menganalisis lebih lanjut bagaimana menyusun media pembelajaran yang efektif, dengan mempertimbangkan integrasi nilai-nilai budaya lokal masyarakat Magelang. Analisis ini mencakup identifikasi bentuk media pembelajaran berbasis digital yang mampu mendorong kreativitas, inovasi, dan motivasi siswa dalam belajar. Salah satu pilihan media yang dianggap potensial adalah model *e-comic*, karena penyajian materi melalui visual gambar mampu menarik perhatian siswa sekaligus memudahkan pemahaman konsep. Media seperti ini diharapkan tidak hanya mendukung pembelajaran yang menarik tetapi juga mampu membentuk karakter siswa secara lebih efektif.

Tahap desain terkait pengembangan media *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang difokuskan pada perancangan kerangka konseptual dan visual yang relevan dengan nilai-nilai lokal, mencakup pengumpulan cerita budaya, karakter, dan latar khas Magelang yang dapat memperkuat *civic disposition* siswa SMP. Proses ini melibatkan pembuatan *storyboard*, penentuan alur cerita, ilustrasi, dan desain antarmuka yang interaktif dan menarik, sehingga dapat mendukung tujuan pembelajaran sekaligus memperkenalkan kearifan lokal secara efektif. Desain ini juga mempertimbangkan integrasi elemen multimedia, seperti teks, gambar, dan animasi, yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman.

Untuk mengembangkan media komik, langkah pertama adalah menyusun kerangka media komik, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *storyline* dan *storyboard* yang disesuaikan dengan desain instruksional yang spesifik materi Bhineka Tunggal Ika Fase D. Adapun rancangan kerangka media komik, yaitu:

Tabel 3. 2 Kerangka Media Komik

Komponen	Keterangan
Pendahuluan	a. a. Judul b. Deskripsi komik, yang mencakup: <ul style="list-style-type: none"> • Nama pengembang • Nama pembimbing • Nama ahli media

	<ul style="list-style-type: none"> • Nama ahli materi • Ilustrator • Ukuran komik <p>b. Program komputer yang digunakan untuk pembuatan komik</p> <p>c. Kata pengantar</p> <p>d. Daftar isi</p> <p>e. Pengenalan tokoh</p> <p>f. Panduan membaca</p> <p>g. Tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam setiap sub judul</p>
Isi	<p>a. Tujuan dan Capaian Pembelajaran</p> <p>b. Materi</p> <p>c. Diskusi kelompok</p> <p>d. Tugas mandiri</p>
Penutup	<p>a. Rangkuman</p> <p>b. Profil pengembangan</p>

Sumber: diolah oleh peneliti (2024)

Langkah pertama dalam penyusunan instrumen dimulai dengan merancang kisi-kisi yang didasarkan pada teori-teori yang telah dijelaskan dalam Bab II. Teori-teori tersebut digunakan untuk menentukan aspek-aspek yang akan dinilai, yang kemudian dijabarkan menjadi indikator-indikator untuk masing-masing aspek. Aspek dan indikator ini menjadi landasan dalam menyusun berbagai instrumen, seperti pedoman wawancara, angket untuk ahli media, ahli materi, guru SMP, siswa, angket *civic disposition*, serta item instrumen dan rubrik penskorannya.

Langkah berikutnya adalah mengkonsultasikan instrumen yang telah disusun kepada promotor, kopromotor dan anggota untuk memperoleh masukan terkait tata urutan dan kesalahan penulisan. Berdasarkan masukan tersebut, instrumen direvisi agar lebih terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Instrumen yang telah direvisi kemudian divalidasi oleh ahli. Setelah revisi berdasarkan validasi, instrumen dinyatakan valid dan siap digunakan untuk menilai kualitas dan keefektifan media komik berbasis kearifan lokal Magelang dalam pembelajaran Bhinneka Tunggal Ika, serta mengukur efektivitas media dalam menguatkan karakter siswa.

3.2.2.3. Penyusunan Media Komik

Setelah materi, alur cerita (*storyline*), dan *storyboard* disusun pada tahap desain, langkah berikutnya adalah mengembangkan media awal menjadi komik berbasis kearifan lokal yang siap digunakan dalam proses pembelajaran *Bhinneka Tunggal Ika* untuk siswa kelas 7 SMP. Proses penyusunan komik ini mengikuti langkah-langkah yang dijelaskan oleh (Maharsi, 2011, p. 125), meliputi pembuatan karakter tokoh secara verbal dan visual, sketsa tata letak panel, ilustrasi, balon teks, penintaan, pewarnaan, pembuatan sampul, tata letak buku komik, hingga tahap penyelesaian akhir (*finishing*). Penyusunan ini bertujuan untuk menghasilkan komik dengan urutan yang jelas dan terstruktur, sehingga siswa dapat dengan mudah memanfaatkan media tersebut dalam pembelajaran *Bhinneka Tunggal Ika*. Berikut adalah langkah-langkah dalam menyusun media komik berbasis kearifan lokal Magelang.

Tabel 3. 3 Penyusunan Media Komik

Sistematika Penyusunan Komik	Pelaksanaan
Karakter tokoh verbal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Karakter tokoh 2. Deskripsi sifat tokoh 3. Dialog antar tokoh
Karakter tokoh visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sketsa model karakter 2. Visualisasi tokoh 3. Mendeskripsikan tokoh
Sket <i>layout</i> panel, ilustrasi, dan balon teks	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visualisasi 2. Sketsa pensil 3. Alur cerita
Penitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penintaan 2. Balon teks 3. Penghapusan sketsa
Pewarnaan dan Balon Teks Beserta isinya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pewarnaan digital 2. Balon teks 3. <i>Comic Sans MS</i>
<i>Cover</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sampul komik 2. Ilustrasi 3. Judul cerita
<i>Layout</i> Komik	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Layout</i> komik 2. Ukuran komik

	3. <i>Font Comic Sans MS</i>
<i>Finishing</i>	1. Proses <i>finishing</i> 2. Pemeriksaan 3. Pencetakan komik
<i>Final Art</i>	Hasil akhir komik

Sumber: diolah oleh peneliti (2024)

3.2.2.4. Perancangan Instrumen Penelitian

Perancangan instrumen untuk memperoleh informasi yang komprehensif. Instrumen observasi digunakan untuk mencatat perilaku dan aktivitas siswa selama pembelajaran dengan *e-comic*, terutama pada aspek *civic disposition* seperti tanggung jawab moral, disiplin, mandiri, kesopanan dan toleransi. Selain itu, wawancara dilakukan dengan guru dan siswa untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang efektivitas media, tantangan yang dihadapi, serta dampak media terhadap penguatan karakter kewarganegaraan siswa.

Instrumen lain yang Angket digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif terkait dengan persepsi siswa terhadap media, tingkat keterlibatan mereka, dan kontribusi media dalam memperkuat *civic disposition*. Selain itu, dokumentasi berupa catatan proses pembelajaran, foto, dan hasil karya siswa digunakan untuk mendukung data yang dikumpulkan dan memberikan gambaran nyata terkait implementasi media. Kombinasi dari berbagai instrumen ini memungkinkan peneliti mendapatkan data yang lengkap dan akurat dalam mengevaluasi efektivitas *e-comic* dalam menguatkan *civic disposition* siswa SMP.

3.2.3. Tahap Pengembangan

Pengembangan media *e-comic* berbasis budaya Magelang dimulai dengan penyusunan rancangan awal yang direview oleh pakar dan praktisi melalui *Focus Group Discussion* (FGD). Masukan FGD digunakan untuk menyempurnakan media sebelum diuji coba di kelas terbatas, dilanjutkan dengan uji coba lebih luas dan pengujian efektivitasnya. *E-comic* ini bertujuan mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran PKn, mengangkat kehidupan sosial dan tradisi Magelang, serta mengajarkan nilai-nilai seperti tanggung jawab, disiplin, dan

toleransi melalui karakter lokal. Pendekatan interaktif dan visual diharapkan dapat meningkatkan kesadaran sosial dan memperkuat *civic disposition* siswa.

3.2.4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi, peneliti melaksanakan uji coba model melalui pendekatan quasi eksperimen menggunakan desain *pre-test* dan *post-test* (Campbell & Stanley, 2011). Adapun sekolah yang dijadikan sampel penelitian; SMP N 7, SMP N 2 dan SMP 6 Kota Magelang serta SMP 1 Kaliangkrik, SMP 1 Dukun, SMP 2 Sawangan dan SMP 2 Pakis Kabupaten Magelang. Dengan jumlah sampel 381 siswa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen siswa belajar menggunakan media *e-comic* berbasis budaya Masyarakat Magelang menggunakan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) melalui orientasi, mengorganisasi, menyelidiki, mempresentasi dan mengevaluasi. Sedangkan, pada kelas kontrol menggunakan buku pembelajaran PKn sebagai sumber belajar siswa.

Metode kuasi eksperimen dengan desain kelompok kontrol *non-ekivalen* adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel independen dan dependen, meskipun tidak ada pemilihan kelompok secara acak. Dalam desain ini, ada dua kelompok yang dibandingkan: kelompok eksperimen yang menerima perlakuan atau intervensi, dan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan atau hanya diberi perlakuan standar. Kedua kelompok ini dipilih berdasarkan karakteristik yang ada, bukan secara acak, sehingga dapat terjadi perbedaan awal antara keduanya. Langkah-langkah umum dalam desain ini meliputi:

Kelompok	Pretes	Perlakuan	Postes
C ₁ (Kelas Eksperimen)	→ O	→ X	→ O
C ₂ (Kelas Kontrol)	→ O	→ C	→ O

Keterangan:

O = tes awal dan tes akhir

C₁ = Subjek penelitian (di kelas yang diberi eksperimen)

C₂ = Subjek penelitian (di kelas yang tidak diberi eksperimen)

X = eksperimen

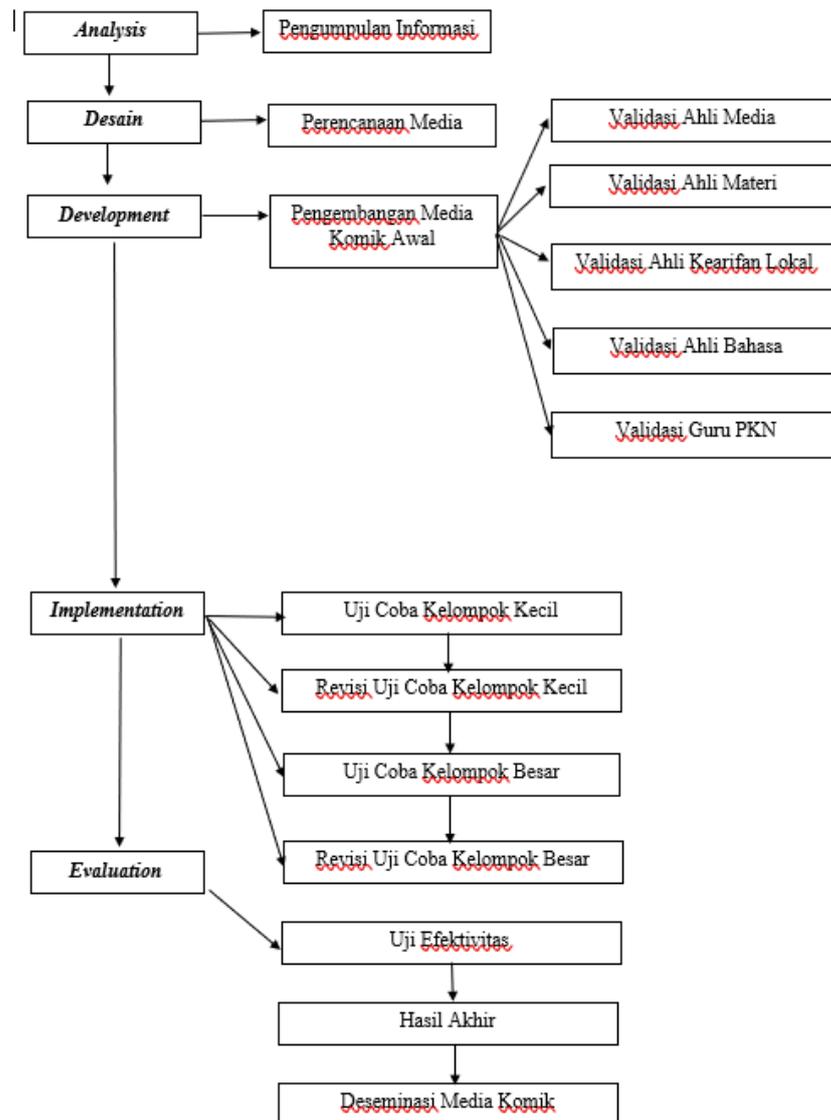
C = tidak ada eksperimen (Fraenkel & Wallen, 2009, p. 271)

Perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol dapat dianalisis menggunakan uji statistik seperti *Paired Sample T-Test* dan *Uji Wilcoxon* untuk mengetahui apakah perubahan yang terjadi pada kelompok eksperimen lebih signifikan daripada pada kelompok kontrol, dengan mempertimbangkan perbedaan awal (*pre-test*).

3.2.5. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, dilakukan penilaian menyeluruh terhadap media *e-comic* berbasis budaya lokal Magelang untuk menguatkan *civic disposition* siswa SMP. Evaluasi ini bertujuan mengukur efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman, apresiasi terhadap kearifan lokal, dan penguatan karakter siswa. Penilaian melibatkan aspek desain, konten, teknis, dan dampak pembelajaran, dengan instrumen berupa angket, tes, dan wawancara yang melibatkan siswa, guru, serta ahli. Evaluasi awal dilakukan oleh para ahli, yang mencakup ahli media untuk menilai tata letak, grafis, dan interaktivitas, serta ahli materi untuk memastikan akurasi dan relevansi konten budaya Magelang. Umpan balik yang diberikan digunakan untuk menyempurnakan media sebelum diujicobakan kepada siswa.

Setelah revisi, media diuji coba pada siswa SMP untuk menilai efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai *Bhinneka Tunggal Ika* dan kearifan lokal, serta perubahan sikap siswa dalam menerapkan nilai-nilai tersebut. Penilaian dilakukan melalui pengamatan, tes, dan tanggapan siswa terhadap konten. Pada tahap akhir, data dari berbagai instrumen dianalisis untuk memastikan media *e-comic* telah mencapai tujuan pembelajaran. Jika diperlukan, revisi lanjutan dilakukan berdasarkan hasil evaluasi, sehingga media yang dihasilkan efektif, inovatif, dan mampu mengintegrasikan budaya lokal dalam mendukung penguatan karakter siswa. Berikut adalah gambar desain pengembangan komik sebagai berikut.



Gambar 3. 2 Desain Pengembangan *E-Comic*

Sumber: diolah oleh peneliti (2024)

3.3. Definisi Operasional

Untuk memberikan penjelasan yang lebih spesifik dalam penelitian ini, berikut adalah definisi operasional dari setiap variabel yang diteliti.

3.3.1. Media Pembelajaran *E-Comic*

Media pembelajaran merujuk pada segala hal yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari pengirim kepada penerima. Teknologi

Sukron Mazid, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC BERBASIS BUDAYA MASYARAKAT MAGELANG UNTUK MENGUATKAN CIVIC DISPOSITION SISWA SMP

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

mempermudah guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, terutama sebagai perantara pesan. Media mencakup sarana seperti buku, televisi, komputer, dan multimedia untuk mengkaji teori dan penelitian pembelajaran. Tanpa media, komunikasi dan proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan maksimal, karena media merupakan elemen penting dalam sistem pembelajaran.

Komik adalah media yang menggabungkan elemen visual dan teks untuk memberikan informasi atau memunculkan tanggapan estetik pembaca. Sebagai urutan gambar yang ditata sesuai tujuan pembuatnya, komik menyampaikan pesan cerita secara efektif. Komik berfungsi menangkap pengalaman kreatif dalam berbagai latar, merefleksikan realitas sosial, serta menggambarkan identitas sosial dan budaya. Selain hiburan, komik adalah sarana efektif menyampaikan informasi dengan alur cerita menarik yang mudah dipahami.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses pembelajaran. Media ini mencakup teknologi seperti buku, komputer, dan multimedia yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran secara terstruktur. Salah satu media yang digunakan adalah komik, yang memadukan elemen visual dan teks untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Komik berfungsi sebagai media kreatif untuk mempermudah pemahaman konsep, menyampaikan pesan edukatif, dan merefleksikan nilai sosial serta budaya melalui narasi yang menarik.

E-Comic yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran harus memenuhi beberapa indikator kunci, seperti kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, serta desain visual yang menarik dan mendukung pemahaman materi. Selain itu, *e-comic* yang layak digunakan dalam pembelajaran harus memiliki alur cerita yang jelas dan terstruktur dengan baik, menggabungkan elemen teks dan gambar secara harmonis untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Komik juga perlu mencerminkan konteks sosial, budaya, dan nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan siswa agar lebih mudah diterima dan diterapkan. Kemudahan akses dan interaktivitas, seperti fitur navigasi yang *user-friendly* dan kemungkinan untuk memperbesar atau

memperkecil gambar, juga menjadi aspek penting agar *e-comic* dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

3.3.2. *Civic Disposition*

Civic disposition merupakan komponen penting dari kompetensi kewarganegaraan, yang melibatkan nilai, kebajikan, serta perilaku interpersonal dan intrapersonal yang mendukung pengamalan norma kewarganegaraan. *Civic disposition* adalah sikap dan kebiasaan berpikir warga negara yang berfungsi untuk menjaga kepentingan umum dalam sistem demokrasi dan mendukung fungsi sosial yang sehat. *Disposition* ini berkembang secara bertahap melalui pembelajaran dan pengalaman di rumah, sekolah, komunitas, dan organisasi masyarakat. Branson menambahkan bahwa karakter publik dan privat mencakup tanggung jawab kewarganegaraan di bidang ekonomi dan politik, penghormatan terhadap martabat individu, serta partisipasi bijaksana dalam urusan kewarganegaraan untuk memperkuat demokrasi konstitusional.

Dalam penelitian ini, *civic disposition* didefinisikan sebagai sikap, kebiasaan berpikir, serta nilai dan kebajikan yang melibatkan perilaku interpersonal dan intrapersonal yang mendukung pengamalan norma kewarganegaraan. *Civic disposition* berfungsi untuk menjaga kepentingan umum dalam sistem demokrasi dan mendukung fungsi sosial yang sehat. *Disposition* ini berkembang secara bertahap melalui pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh di rumah, sekolah, komunitas, dan organisasi masyarakat. Selain itu, *civic disposition* mencakup tanggung jawab kewarganegaraan dalam bidang ekonomi dan politik, penghormatan terhadap martabat individu, serta partisipasi bijaksana dalam urusan kewarganegaraan untuk memperkuat demokrasi konstitusional.

Indikator *civic disposition* kemudian diadaptasi sesuai dengan karakteristik di Magelang dan disesuaikan dengan siswa SMP mencakup Tanggung jawab moral, mandiri, disiplin, kesopanan dan toleransi. mengidentifikasi sikap dan tindakan yang mencerminkan *civic disposition* dalam konteks kehidupan sehari-hari. Mengukurnya dapat dilakukan melalui kuesioner Skala *Likert* yang digunakan terdiri dari lima tingkat penilaian, yaitu skor 1 untuk (tidak pernah), skor 2 untuk

(jarang), skor 3 untuk (kadang-kadang), skor 4 untuk (sering), dan skor 5 untuk (selalu). Pengukuran juga bisa melibatkan penilaian terhadap partisipasi siswa dalam kegiatan sosial atau kewarganegaraan, serta seberapa baik mereka memahami dan mengamalkan nilai-nilai demokrasi dan kewarganegaraan dalam interaksi sosial mereka. Berikut kisi-kisi angket *Civic Disposition* pada Tabel di bawah ini.

Tabel 3. 4 Indikator *Civic Disposition* diadaptasi dari Branson (1998)

Variabel	Indikator	Nomor Butir Pertanyaan
Tanggung Jawab Moral	<ul style="list-style-type: none"> • Mentaati terhadap peraturan • Mampu menyelesaikan pekerjaan • Tanggung Jawab dalam berperilaku • Mengakui kesalahan apabila salah • Membiasakan berkata jujur 	1, 2, 3, 4, 5
Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> • Membiasakan datang tepat waktu • Mematuhi tata tertib yang berlaku • Mengikuti kegiatan tepat waktu • Membuktikan pengendalian emosi • Membuang sampah pada waktunya 	6, 7, 8, 9, 10
Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> • Membuktikan bisa menyelesaikan tugas-tugas • Membuktikan bisa memakai sumber belajar • Bisa bertindak menyarankan saran • Membuktikan bisa ikut kegiatan pentas seni • Membiasakan menjaga kebersihan 	11, 12, 13, 14, 15
Kesopanan	<ul style="list-style-type: none"> • Membiasakan salam, senyum, sapa. • Membuktikan berkata jujur dan santun • Bertindak dengan tidak berkata kasar • Mengajak bersosial media dengan baik dan bijak • Menunjukkan dengan berbudi luhur 	16, 17, 18, 19, 20
Toleransi	<ul style="list-style-type: none"> • Membiasakan menghormati, orang tua, guru dan teman • Menghargai bakat dan minat yang beragam • Menghormati perbedaan • Menunjukkan tidak diskriminasi • Menunjukkan untuk tidak membedakan 	21, 22, 23, 24, 25

Sumber: diolah oleh peneliti (2024)

3.4. Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang untuk menguatkan *civic disposition* siswa SMP. Lokasi penelitian mencakup SMP di Kota dan Kabupaten Magelang, melibatkan tujuh guru dari masing-masing sekolah dan 381 siswa, dengan 60 siswa dari setiap sekolah. Sekolah-sekolah yang menjadi lokasi penelitian adalah SMP N 2, 6, dan 7 Kota Magelang serta SMP N 1 Kaliangkrik, SMP N 1 Dukun, SMP N 2 Sawangan, dan SMP N 2 Pakis di Kabupaten Magelang.

Sekolah-sekolah yang dipilih memiliki reputasi baik dalam implementasi Kurikulum merdeka dan menjadi favorit di Kota dan Kabupaten Magelang, dengan peserta didik yang memiliki kemampuan akademik yang memadai. Selain itu, sekolah yang dipilih juga berdasarkan zona wilayah Kota Magelang yakni utara, Tengah dan Selatan. Sedangkan di Kabupaten Magelang dipilih dikawasan pegunungan, Merapi, merbabu, dan sumbing. Hal ini, dimaksudkan selain reputasi baik, daerah yang dipilih berdasarkan Lokasi sekolah yang sangat kental pelestarian seni dan budaya masyarakat Magelang. Pelestarian budaya material penting dalam menjaga warisan budaya, karena mencatat masa lalu dan mendokumentasikan masa kini untuk generasi mendatang (Marontate, 2005, p. 285).

Pemilihan sekolah didasarkan pada keunikan karakteristik masing-masing. SMP N 2 Kota Magelang dipilih karena merupakan sekolah favorit dengan segudang prestasi dan jumlah kelas terbanyak, didukung oleh tingginya minat orang tua dan siswa. SMP N 6 Kota Magelang dipilih karena lokasinya sebagai penyangga antara kota dan kabupaten, dengan siswa dari latar belakang desa dan kota, sehingga diharapkan memberikan temuan karakteristik unik terkait *civic disposition*. SMP N 7 Kota Magelang, yang memiliki lingkungan multikultural dengan siswa berlatar belakang beragam, termasuk anak-anak dari keluarga TNI, juga dipilih untuk menggali pengaruh keragaman terhadap pembentukan karakter.

Di Kabupaten Magelang, SMP N 1 Kaliangkrik terletak di dataran pegunungan Sumbing, basis pertanian sayuran terbesar, sehingga diharapkan siswa dari keluarga petani menunjukkan karakter yang unik. SMP N 1 Dukun, yang

berada di kawasan pasir batu lereng Merapi, memiliki lingkungan yang khas sehingga berpotensi memberikan temuan karakter khusus. SMP N 2 Sawangan, yang terletak di kawasan wisata antara Merbabu dan Merapi, memiliki potensi karakter siswa yang dipengaruhi oleh pariwisata. Sementara itu, SMP N 2 Pakis, yang berada di dataran Merbabu, dikenal dengan seni budaya dan kesenian tradisional, sehingga diharapkan mampu menggali karakteristik siswa yang berbudaya.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa permasalahan di sekolah-sekolah tersebut, antara lain: 1) Belum adanya bahan ajar, materi, media, dan model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis budaya masyarakat; 2) Guru masih kurang berpengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran *e-comic* berbasis digital, khususnya yang berfokus pada penguatan *civic disposition* siswa; 3) Belum tersedia media pembelajaran E-Komik berbasis budaya masyarakat yang dapat menguatkan *civic disposition* siswa. Melalui penelitian ini, diharapkan solusi berupa media pembelajaran inovatif dapat dihasilkan untuk mendukung penguatan karakter siswa berbasis budaya lokal. Berikut adalah rincian jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini.

Tabel 3. 5 Sampel Penelitian

Rumusan	Jumlah
Rumusan Masalah 1: Peserta didik tingkat SMP angkatan 2023/2024 dari enam sekolah di Kota dan Kabupaten Magelang.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ SMP 2 Kota ✓ SMP 6 Kota ✓ SMP 7 Kota ✓ SMP 1 Kaliangkrik ✓ SMP 1 Dukun ✓ SMP 2 Sawangan ✓ Perwakilan Guru PKn
Rumusan Masalah 2: Validasi oleh ahli dilakukan oleh pakar dalam bidang pendidikan kewarganegaraan serta dosen yang mengajar mata kuliah pendidikan kewarganegaraan.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 Orang Pakar Materi Pendidikan Kewarganegaraan ✓ 1 Orang Pakar Pendidikan Bahas ✓ 1 Orang Pakar Media Pendidikan ✓ 1 Orang Pakar Budaya (Kearifan Lokal)

<p><i>Focus Group Discussion (FGD)</i> oleh guru mata pelajaran PPKn dari SMP N 2, 6 dan 7 Kota Magelang serta SMP 1 Kaliangkrik, SMP 1 Dukun, dan SMP 2 Sawangan serta peserta umum.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta ada 30 secara keseluruhan baik <i>online</i> maupun <i>offline</i> ✓ Uji Coba terbatas dilakukan di SMP 7 Kota Magelang ✓ Uji Coba Luas dilakukan di SMP 2 Kota dan SMP 1 Kaliangkrik
<p>Rumusan Masalah 3 Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Komik berbasis Budaya Masyarakat Magelang</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Uji Coba Efektivitas dilakukan di SMP 6 Kota, SMP 1 Dukun, SMP 2 Pakis dan SMP 2 Sawangan

Sumber (data Penelitian, 2024)

Berikut adalah persebaran uji terbatas, luas dan efektivitas seperti dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.6 Persebaran Sampel Penelitian

Tahapan Penelitian	Nama Sekolah	Mata Pelajaran	Siswa Kelas VII
Uji coba terbatas	✓ SMP 7 Kota Magelang	PKn	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kelas Kontrol (19) ✓ Kelas Eksperimen (19)
Uji coba luas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ SMP 2 Kota Magelang ✓ SMP 1 Kaliangkrik 	PKn	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kelas Kontrol (26) ✓ Kelas Eksperimen (27) ✓ Kelas Kontrol (28)

			✓ Kelas Eksperimen (25)
Uji coba efektifitas	✓ SMP 6 Kota Magelang ✓ SMP 1 Dukun ✓ SMP 2 Pakis ✓ SMP 2 Sawangan	PKn	✓ Kontrol (29) ✓ Kelas Eksperimen (29) ✓ Kontrol (27) ✓ Kelas Eksperimen (28) ✓ Kontrol (27) ✓ Kelas Eksperimen (31) ✓ Kontrol (32) ✓ Kelas Eksperimen (32)

Sumber: Data Penelitian, 2024.

3.5. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Tahap Analisis, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi untuk memahami kebutuhan siswa. Pada tahap Desain, angket dan FGD digunakan untuk mendapatkan masukan mengenai desain pembelajaran. Pada tahap Pengembangan, data dikumpulkan melalui uji coba dan umpan balik dari siswa dan guru. Pada tahap Implementasi, tes, survei, dan observasi digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media. Terakhir, pada tahap Evaluasi, data dikumpulkan melalui analisis *post-test* dan *feedback* untuk menilai hasil keseluruhan. Instrumen ini memastikan setiap tahap pengembangan dapat diukur dengan tepat.

3.5.1. Angket

Angket digunakan di berbagai tahap untuk mengumpulkan data mengenai efektivitas, efisiensi, dan kualitas pembelajaran. Pada tahap Analisis, angket membantu mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa serta kondisi pembelajaran. Di tahap Desain, angket mengumpulkan masukan tentang desain pembelajaran, materi, dan media yang akan digunakan dari siswa, guru, atau ahli. Pada tahap Pengembangan, angket digunakan untuk mendapatkan umpan balik dari uji coba awal terkait kesesuaian materi dan efektivitas media pembelajaran. Pada tahap Implementasi, angket menilai sejauh mana pembelajaran mencapai tujuan dan mengukur kepuasan siswa terhadap proses tersebut. Angket juga dirancang khusus untuk mengevaluasi media pembelajaran *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang, dengan fokus pada penguatan *civic disposition* siswa SMP. Secara keseluruhan, angket ini bertujuan untuk mengukur aspek-aspek relevan dengan tujuan meningkatkan kualitas dan keberhasilan pembelajaran, serta memperkuat *civic disposition* siswa.

3.5.2. Wawancara

Instrumen wawancara digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif mengenai efektivitas dan kualitas media pembelajaran, termasuk *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang. Pada tahap Analisis, wawancara dengan siswa, guru, dan pihak terkait bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta tantangan dalam penguatan *civic disposition*. Di tahap Desain, wawancara mengumpulkan masukan dari guru, ahli materi, dan siswa mengenai desain, materi, dan media *e-comic* untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Pada tahap Pengembangan, wawancara dilakukan untuk memperoleh umpan balik dari uji coba awal guna mengevaluasi kesesuaian dan efektivitas media. Pada tahap Implementasi, wawancara digunakan untuk menilai dampak media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya lokal Magelang dan penguatan *civic disposition*, serta mengidentifikasi potensi

perbaikan. Wawancara ini memberikan wawasan mendalam tentang pengalaman pengguna dan efektivitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3.5.3. FGD (Focus Grup Discussion)

FGD (*Focus Group Discussion*) digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif mengenai efektivitas dan kualitas media pembelajaran, termasuk *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang. Pada tahap Analisis, FGD dilakukan dengan siswa, guru, dan pihak terkait untuk menggali kebutuhan, tantangan, dan harapan terkait penguatan *civic disposition* melalui media pembelajaran. Di tahap Desain, FGD mengumpulkan masukan dari siswa, guru, dan ahli materi mengenai desain pembelajaran dan media *e-comic* untuk memastikan kesesuaiannya dengan tujuan penguatan *civic disposition* dan budaya lokal. Pada tahap Pengembangan, FGD digunakan untuk memperoleh umpan balik terkait uji coba awal, mengevaluasi kesesuaian dan efektivitas media dalam pembelajaran karakter. Pada tahap Implementasi, FGD menilai sejauh mana media *e-comic* meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai budaya lokal dan penguatan *civic disposition* mereka. FGD bertujuan untuk mengidentifikasi pengalaman peserta dan area yang perlu diperbaiki.

3.5.4. Observasi

Observasi digunakan untuk mengumpulkan data langsung mengenai implementasi media pembelajaran, termasuk *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang. Pada tahap Analisis, observasi bertujuan untuk memahami kebutuhan siswa, karakteristik kelas, dan tantangan dalam pembelajaran yang berfokus pada *civic disposition*. Di tahap Desain, observasi digunakan untuk mengidentifikasi elemen penting dalam media pembelajaran dan menilai kesiapan siswa serta guru untuk menggunakan *e-comic*. Pada tahap Pengembangan, observasi dilakukan untuk memantau respons siswa terhadap uji coba awal dan mengevaluasi efektivitas media dalam mendukung penguatan *civic disposition*. Pada tahap Implementasi, observasi fokus pada penggunaan *e-comic* dalam pembelajaran, mengukur pengaruhnya terhadap pemahaman siswa tentang nilai-nilai budaya lokal dan

penguatan *civic disposition* mereka. Observasi ini memberikan data *real-time* untuk mengidentifikasi interaksi siswa dengan media dan menentukan area yang perlu diperbaiki.

3.5.5. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan dan menyimpan informasi penting sepanjang pengembangan media pembelajaran, termasuk *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang. Pada tahap Analisis, dokumentasi mencakup data tentang kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran. Di tahap Desain, dokumentasi merekam rencana pembelajaran, materi, media, serta masukan dari guru, siswa, dan ahli materi. Pada tahap Pengembangan, dokumentasi mencatat hasil uji coba awal, umpan balik dari siswa dan guru, serta perbaikan yang dilakukan. Pada tahap Implementasi, dokumentasi merekam pelaksanaan pembelajaran dengan *e-comic* dan dampaknya terhadap penguatan *civic disposition* siswa. Dokumentasi ini berfungsi sebagai jejak sejarah yang dapat dianalisis untuk evaluasi dan perbaikan media pembelajaran di masa depan. Berikut adalah matriks rumusan masalah, indicator, Teknik pengumpulan data dan instrument penelitian sebagaimana pada matrik berikut ini.

Tabel 3. 7 Matriks Rumusan Masalah, Indikator, Teknik Pengumpulan Data, dan Instrumen Penelitian

Rumusan Masalah	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data	Instrumen
Gambaran awal mengenai <i>civic disposition</i> siswa dan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis Pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Pertama terkait penguatan <i>civic disposition</i> • Menelaah pendapat guru, siswa dan siswi mengenai materi, metode, sumber belajar, media, evaluasi pembelajaran dalam pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Wawancara • Observasi • Kuesioner • Studi Literatur 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru • Siswa • Sumber Literatur 	<ul style="list-style-type: none"> • Pedoman Wawancara • Lembar Observasi • Kuesioner
Desain Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui <i>E-Comic</i> berbasis budaya Masyarakat yang dapat menguatkan <i>civic disposition</i> siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis landasan empiris, filosofis, teoretis pembelajaran dan media pembelajaran • Menelaah pendapat pakar dan praktisi terkait draft media pembelajaran dalam 	<ul style="list-style-type: none"> • FGD • Kuesioner 	<ul style="list-style-type: none"> • Dokumen perangkat pembelajaran • Pakar Materi Pendidikan Kewarganegaraan • Pakar Pendidikan Bahasa 	Kuesioner

	<p>hal konten, tampilan, media yang dikembangkan yakni E-Komik berbasis budaya Masyarakat Magelang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis Implementasi Uji Terbatas dan Luas media pembelajaran <i>e-comic</i> berbasis budaya 		<ul style="list-style-type: none"> • Pakar Media Pembelajaran • Pakar Budaya (Kearifan Lokal) 	
<p>Efektivitas penerapan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui <i>e-comic</i> berbasis budaya Masyarakat untuk menguatkan <i>civic disposition</i> siswa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis efektivitas penerapan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui E-Komik berbasis budaya Masyarakat untuk menguatkan <i>civic disposition</i> siswa • Kelebihan dan keterbatasan serta kebermanfaatan media pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pretest</i> • <i>Posttest</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Angket <i>Pretest</i> • Angket <i>Posttest</i>

Sumber: diolah oleh peneliti (2024)

3.6 Uji Validitas, Realibilitas dan Validitas Angket

3.6.1. Validitas ahli

Validitas ahli digunakan pada tahap pengukuran awal, yaitu sebelum instrumen diterapkan, untuk memastikan bahwa alat pengukur yang akan digunakan telah sesuai dengan tujuan penelitian. Proses verifikasi lembar validitas ini dilakukan melalui *focus group discussion* (FGD), di mana ahli memberikan masukan dan penilaian terhadap kesesuaian, kelayakan, dan keakuratan instrumen, sebelum instrumen tersebut masuk ke tahap implementasi pada penelitian selanjutnya. Berikut hasil uji validitas instrumen.

Tabel 3. 8 Hasil Validitas Ahli Angket

Butir Soal	V	Keterangan
1	0,98	Valid
2	0,90	Valid
3	0,98	Valid
4	0,95	Valid
5	0,97	Valid
6	0,93	Valid
7	0,95	Valid
8	0,97	Valid
9	0,92	Valid
10	0,92	Valid
11	1,00	Valid
12	0,98	Valid
13	0,97	Valid
14	0,97	Valid
15	1,00	Valid
16	1,00	Valid
17	0,98	Valid
18	1,00	Valid
19	0,88	Valid
20	1,00	Valid
21	0,98	Valid
22	1,00	Valid
23	1,00	Valid
24	0,92	Valid
25	0,98	Valid

Sumber: diolah oleh peneliti (2024)

Instrumen tes dianggap valid jika nilai V hitung yang diperoleh melebihi nilai V tabel. Berdasarkan perhitungan dengan tingkat signifikansi 5%, diketahui bahwa semua butir pernyataan memiliki nilai V hitung lebih besar dari V tabel sebesar 0,80. Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan dalam instrumen tes memenuhi standar validitas yang ditetapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini valid untuk mengukur aspek yang ditargetkan.

3.6.2. Hasil Uji Validitas Eksternal dan Hasil Uji Reliabilitas

Hasil uji validitas eksternal dan uji reliabilitas penting untuk memastikan kualitas instrumen penelitian. Uji validitas eksternal mengukur sejauh mana instrumen mencerminkan fenomena dunia nyata, sementara uji reliabilitas mengukur konsistensi dan keandalan instrumen dalam memberikan hasil yang stabil. Instrumen yang valid dan reliabel menunjukkan bahwa hasil penelitian dapat dipercaya dan konsisten. Berikut adalah hasil uji validitas eksternal dan hasil uji reliabilitas seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Eksternal dan Hasil Uji Reliabilitas

SB	r hitung	Keterangan
A1	0,457309	Valid
A2	0,449593	Valid
A3	0,556395	Valid
A4	0,488739	Valid
A5	0,745222	Valid
A6	0,608526	Valid
A7	0,448339	Valid
A8	0,516403	Valid
A9	0,731041	Valid
A10	0,679574	Valid
A11	0,661079	Valid
A12	0,540262	Valid
A13	0,651634	Valid
A14	0,578603	Valid
A15	0,536316	Valid
A16	0,464166	Valid

A17	0,745017	Valid
A18	0,505835	Valid
A19	0,695136	Valid
A20	0,68691	Valid
A21	0,758808	Valid
A22	0,576678	Valid
A23	0,47887	Valid
A24	0,552108	Valid
A25	0,625501	Valid

Sumber: diolah oleh peneliti (2024)

Instrumen yang dinilai dapat dinyatakan valid apabila nilai r atau *pearson correlation*, bernilai lebih tinggi apabila dibandingkan dengan r tabel (Sugiyono, 2018), pada sampel sejumlah 23 maka nilai r tabelnya adalah 0,4132. Simpulan: Berdasarkan nilai r (*pearson correlation*) pada hasil perhitungan tersebut dinyatakan bahwa seluruh pernyataan pada Angket dinyatakan VALID.

Tabel 3. 10 Realibilitas

N	Cronbach's Alpha
25	0,905

Sumber: diolah oleh peneliti (2024)

Instrumen dikatakan reliabel apabila (konsisten) apabila nilai r (*Cronbach's Alpha*) $>$ r tabel (Arikunto, 2010). Pada jumlah sampel sejumlah 23 nilai r tabelnya yakni 0,4132. Simpulan: Berdasarkan tabel hasil nilai r (*Chronbach's Alpa*) dengan taraf kesalahan 5% diketahui bahwa r hitung $>$ r tabel yaitu $0,905 > 0,4132$ maka instrumen dinyatakan Reliabel atau Konsisten.

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif, analisis data kuantitatif deskriptif, dan uji *statistic paired sample T-Test*. Menurut Miles, & Huberman, (1992, p. 16), analisis data kualitatif meliputi tiga tahapan yang saling berkaitan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang dikelola dengan pendekatan kualitatif dianalisis melalui tiga tahap, yaitu: (1) reduksi data secara menyeluruh, (2) penyajian data yang telah direduksi dengan menggunakan display data, dan (3) menarik kesimpulan atau melakukan verifikasi terhadap data yang

telah disajikan. Proses ini dilakukan secara simultan dan berkelanjutan hingga diperoleh kesimpulan yang kuat sebagai hasil akhir dari data yang terkumpul. Sementara itu, data yang diperoleh melalui pendekatan kuantitatif dianalisis secara bertahap dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif, baik dengan bantuan program statistik seperti SPSS maupun secara manual. Hasil analisis statistik ini bertujuan untuk menjelaskan dan menyajikan informasi yang relevan berdasarkan penelitian yang dilakukan. Berikut ini adalah penjabaran teknik analisis data untuk penelitian dengan judul pengembangan media *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang untuk menguatkan *civic disposition* siswa SMP.

3.7.1. Analisis gambaran awal mengenai *civic disposition* siswa dan media pembelajaran PKn

Teknik analisis dalam tahap penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai *civic disposition* siswa serta media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Selain itu, penelitian ini juga menggambarkan konsep media *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang yang dirancang untuk memperkuat *civic disposition* siswa SMP dalam pembelajaran PKn. Analisis pada tahap ini dilakukan menggunakan statistik deskriptif dengan format penilaian yang telah ditetapkan.

Rentang skor (i)	Nilai	Kategori
$X > \underline{x} + 1,80 Sbi$	A	Sangat Tinggi
$\underline{x} + 0,60 Sbi < X \leq \underline{x} + 1,80 Sbi$	B	Tinggi
$\underline{x} - 0,60 Sbi < X \leq \underline{x} + 0,60 Sbi$	C	Sedang
$\underline{x} - 1,80 Sbi < X \leq \underline{x} - 0,60 Sbi$	D	Rendah
$X \leq \underline{x} - 1,80 Sbi$	E	Sangat Rendah

Keterangan:

Mi = Mean Ideal

= (1/2) (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

Sbi = simpangan baku ideal

= (1/2) (1/3) (skor tertinggi ideal – skor terendah ideal)

Skor tertinggi ideal = Σ butir kriteria x skor tertinggi

Skor terendah ideal = Σ butir kriteria x skor terendah

3.7.2. Analisis Pengembangan media pembelajaran PKn melalui *E-Comic* berbasis budaya Masyarakat yang dapat menguatkan *civic disposition* siswa

Data penilaian kelayakan media komik diperoleh dari ahli media, ahli materi, ahli Bahasa dan ahli kearifan local/budaya. dan guru SMP. Proses analisis dilakukan melalui pengumpulan data, pengolahan skor hasil penilaian, dan interpretasi hasil untuk menentukan tingkat kelayakan media. Hasil analisis digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan media komik sebelum diimplementasikan.

- a. Semua data yang diperoleh dari setiap komponen dan sub-komponen penilaian pada instrumen dianalisis dengan cara ditabulasi.
- b. Skor total rata-rata untuk setiap komponen dihitung menggunakan rumus:

$$x = \sum x / n$$

Keterangan:

x = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah total skor yang diperoleh

n = jumlah butir pernyataan penilaian (Sudjana, 2006: 67)

- c. Skor rata-rata yang telah diperoleh kemudian dikonversi ke dalam kategori nilai.

Dalam menilai kualitas media komik, baik dari aspek media maupun materi, data yang diperoleh dalam bentuk skor dikonversi menjadi data kualitatif dalam skala interval empat.

Tabel 3. 11 Konversi Skor Aktual menjadi Nilai Skala Empat

Rentang Skor	Nilai	Kategori
$Mi + 1,5 SDi \leq X \leq Mi + 3 SDi$	A	Sangat Baik

$Mi + 0 SDi \leq X < Mi + 1,5 SDi$	B	Baik
$Mi + 1,5 SDi \leq X < Mi + 0 SDi$	C	Cukup
$Mi - 3 SDi \leq X < Mi - 1,5 SDi$	D	Kurang

Keterangan:

X = skor aktual (skor yang dicapai)

Mi = $1/2$ (skor maksimal + skor minimal)

SDi = $1/6$ (skor maksimal – skor minimal)

Skor maksimal = jumlah butir kriteria x skor maksimum

Skor minimum = jumlah butir kriteria x skor minimum

Dalam penelitian pengembangan ini, media komik dinyatakan layak apabila rata-rata skor yang diperoleh mencapai minimal kategori B dengan predikat baik. Apabila hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, dan guru SMP menunjukkan rata-rata nilai minimal B, maka media komik berbasis budaya masyarakat Magelang pada pembelajaran PKn di SMP dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3.7.3. Analisis efektivitas penerapan media pembelajaran PKn melalui *E-Comic* berbasis budaya Masyarakat untuk menguatkan *civic disposition* siswa

Data mengenai efektivitas media komik berbasis budaya masyarakat Magelang dikumpulkan melalui angket respons siswa SMP setelah menggunakan media tersebut dalam pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan prosedur yang sama seperti pada penilaian ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan guru SMP. Langkah-langkah analisis mencakup tabulasi data untuk setiap komponen, perhitungan rata-rata skor total, serta konversi skor rata-rata ke dalam kategori tertentu berdasarkan tabel konversi skor. Media komik yang dikembangkan dianggap efektif jika rata-rata skor yang diperoleh dari respons siswa setidaknya mencapai nilai B dengan kategori baik.

Data *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis menggunakan *uji-t (independent samples t-test)* dengan bantuan *software SPSS versi 24.0 for Windows*. Analisis ini bertujuan untuk membandingkan hasil tes antara kelas eksperimen yang menggunakan media komik dan kelas kontrol yang menggunakan buku panduan siswa PKn. Sebelum melakukan *uji-t*, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis guna memastikan bahwa data memenuhi syarat yang diperlukan. Uji prasyarat tersebut mencakup uji normalitas dan uji homogenitas, yang juga dilakukan dengan metode yang sesuai *software SPSS versi 24.0 for Windows*. Jika uji prasyarat telah terpenuhi, barulah *uji-t* dilakukan menggunakan rumus berikut.

Rumus Uji-t (*Independent Samples T-Test*):

$$t = (\bar{X}_1 - \bar{X}_2) / \sqrt{((S_1^2 / (N_1 - 1)) + (S_2^2 / (N_2 - 1)))}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = rata-rata skor kelas eksperimen

\bar{X}_2 = rata-rata skor kelas kontrol

S_1^2 = varians skor kelas eksperimen

S_2^2 = varians skor kelas kontrol

N_1 = jumlah siswa di kelas eksperimen

N_2 = jumlah siswa di kelas control (Winarsunu, 2002: 88)

Jika data tidak memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, maka analisis dilakukan menggunakan uji *non-parametrik Mann-Whitney*. Uji *Mann-Whitney* (atau *Mann-Whitney U test*) merupakan metode statistik yang digunakan untuk membandingkan dua kelompok independen guna menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara median kedua kelompok. Uji ini berfungsi sebagai alternatif dari *uji-t* dua sampel independen ketika data tidak berdistribusi normal.

Dalam penelitian ini, penghitungan *uji-t* dilakukan menggunakan *software SPSS versi 24.0 for Windows*. Jika hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi (*Sig*) < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil tes siswa

antara kedua kelas. Sebaliknya, jika nilai $Sig > 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan hasil tes siswa antara kedua kelas. Untuk mengetahui peningkatan menggunakan uji *paired sample t-test* pada rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = rata-rata sampel sebelum perlakuan

\bar{X}_2 = rata-rata sampel setelah perlakuan

S_1 = simpangan baku sebelum perlakuan

S_2 = simpangan baku setelah perlakuan

n_1 = jumlah sampel sebelum perlakuan

2 = jumlah sampel setelah perlakuan

Uji Wilcoxon (Wilcoxon Signed-Rank Test) merupakan metode statistik non-parametrik yang digunakan untuk menganalisis dua sampel berpasangan. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam median antara dua kumpulan data yang saling terkait, seperti data sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Jika data tidak berdistribusi normal, maka uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* digunakan sebagai alternatif *uji non-parametrik*. Menurut (Cooper & Schindler, 2014, p. 613) rumus uji *Wilcoxon Sign Rang Test* adalah sebagai berikut:

Dan

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

$$\mu_T = \frac{n(n+1)}{4}$$

$$\sigma_T = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$$

Keterangan: T = Jumlah rank dengan tanda paling kecil.

Setelah diuji *Paired Sample T-Test* maka dilanjutkan uji *N-Gain* dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Rumus } N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor } Post\text{-test} - \text{Skor } Pre\text{-test}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor } Pre\text{-test}}$$

Keterangan:

Skor *Post-test*: Nilai yang diperoleh siswa setelah pembelajaran.

Skor *Pre-test*: Nilai yang diperoleh siswa sebelum pembelajaran.

Skor Maksimum: Nilai maksimum yang mungkin dicapai pada tes tersebut.

Selanjutnya, kategori tafsiran efektivitas *N-Gain* adalah sebagai berikut. Nilai *N-Gain* $\geq 0,7$ dikategorikan tinggi, $0,3 \leq N\text{-Gain} < 0,7$ dikategorikan sedang, dan *N-Gain* $< 0,3$ dikategorikan rendah.

Tabel 3. 12 Tafsiran Efektifitas N-Gain

Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain	
Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: (Hakke, 1999)