

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Jenis penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian *Design and Development* (D&D). Menurut Rusdi, jenis penelitian *Design and Development* (D&D) merupakan bentuk penelitian dengan menggunakan pemecahan masalah yang hasilnya dapat dievaluasi secara langsung oleh pengguna (Rusdi, 2018). Maka penelitian ini dapat membuat dan membangun produk berupa media pembelajaran. Model pengembangan *Design and Development* (D&D) menurut (Richey & Klein, 2007) menyebutkan bahwa model ini merupakan “*the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development*” yang berartikan bahwa “suatu studi sistematis tentang desain, pengembangan, dan proses evaluasi yang ditujukan untuk membangun dasar empiris untuk menciptakan produk instruksional dan non-instruksional baru atau yang ditingkatkan serta alat dan model untuk mengelola pengembangannya.” Model pengembangan dalam D&D bukan hanya terfokus pada hasil produk akhir, tetapi juga mengenai temuan dari penelitian saat produk tersebut dikembangkan. Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini menggunakan desain penelitian D&D bertujuan untuk membuat produk berupa media pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran nantinya. Produk yang didesain dan dibuat oleh peneliti yakni media komik digital berbasis *augmented reality* dengan bermuatan pendidikan karakter dalam menyajikan hasil penelitian.

#### **3.2 Prosedur Penelitian**

Model penelitian pastinya memiliki prosedur secara garis besar untuk dilaksanakan dari awal sampai akhir pada penelitian. Maka terdapat beberapa variasi prosedur di dalam model penelitian D&D yang berasal dari bermacam-

macam pendapat para ahli. Untuk penelitian ini, mengambil pendapat dari (Richey & Klein, 2005) yang tersusun atas tiga fase pada tipe 1 jenis perkembangan. Lebih lengkapnya dapat diamati pada gambar dibawah ini :

**Tabel 3.1 Model *Design and Development***

<b>Jenis Riset Perkembangan</b>	<b>Fungsi / Fase</b>	<b>Jenis Peserta</b>
Tipe 1	Desain dan Pengembangan Produk	Desainer pengembang (Peneliti)
Tipe 1	Evaluasi Produk	Evaluator (Validator), Desainer, Klien (Guru), Instruktur (Dosen Pembimbing)
Tipe 1	Validasi Alat atau Teknik	Desainer Pengembang (Peneliti), Pengguna (Guru & Siswa Kelas V)

Model *Design and Development* mempunyai tiga tahapan pengembangan yakni :

1. *Product Design and Development*, pada tahapan ini peneliti akan melakukan tiga jenis kegiatan yaitu : menyusun kerangka struktur berupa isi atau konten cerita pada komik digital dan menentukan sistematika penyusunan jalan cerita pada komik digital, selain itu pada tahapan ini peneliti merealisasikan produk dari rancangan yang telah dibuat dan sebelum diberikan kepada pengguna untuk mengetahui respon.
2. *Product Evaluation*, pada tahapan ini produk akan disempurnakan dengan meminta pendapat kepada para ahli untuk mengetahui kelayakan media.
3. *Validation of Tool or Technique*, peneliti akan memberikan angket kepada pengguna yakni guru dan siswa mengenai media pembelajaran.

Dari rincian penjelasan diatas, maka implementasi tahapan model *Design and Development* dapat dijabarkan secara rinci sebagai berikut.

**Tabel 3.2 Implementasi Prosedur Model *Design and Development***

<b>Fungsi / Fase</b>	<b>Rincian Fase</b>	<b>Metodologi Penelitian</b>
Desain dan Pengembangan Produk	Desain dan Pengembangan Produk	Studi Kasus, Wawancara, Observasi Lapangan, Analisis Dokumen, Desain dan mengembangkan produk
Evaluasi Produk	Evaluasi Produk	Evaluasi, Wawancara, Survei, Tinjauan Pakar
Validasi Alat atau Teknik	Validasi Alat atau Teknik	Eksperimen, Wawancara, Survei

Berikut merupakan penjabaran secara detail mengenai tahapan model *Design and Development* dari gambar yang dilaksanakan pada penelitian rancang bangun media komik digital, sebagai berikut :

#### 1. *Product Design and Development*

Tahapan ini, peneliti melaksanakan wawancara dan observasi terlebih dahulu di tempat penelitian khususnya pada guru dan peserta didik kelas 5 untuk menelaah masalah yang terjadi di lapangan. Dengan data yang ada, timbul kebutuhan dan inovasi dalam membuat media pembelajaran komik digital dengan tujuan nantinya dapat digunakan saat pembelajaran, melibatkan peserta didik dalam pembelajaran, dan sebagai sumber belajar. Tujuannya untuk memperoleh data terkait materi, gambar dan ide yang sesuai dengan materi sebagai bahan dalam pengembangan media. Tahapan desain ini, peneliti akan membuat GBPM (Garis-Garis Besar Program Media) sebagai acuan atau naskah dalam pembuatan media. GBPM ini terdiri dari judul media, tujuan pembelajaran, pembahasan mengenai materi, rancangan media berupa sinopsis, aset visual berupa dialog dan foto, keterangan pada narasi, *storyline* dan *storyboard*. Dengan adanya GBPM, diharapkan produk yang dihasilkan dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tahapan selanjutnya merupakan desain media pembelajaran komik digital.

Pada tahapan penyusunan, peneliti akan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa

sesuai dengan tahapan awal yang telah dilaksanakan. Tahapan pengembangan ini, peneliti melakukan pengembangan dengan menyesuaikan apa yang telah disusun pada GBPM. Pada pembuatan produk ini komik digital berisi animasi yang melakukan percakapan dengan tetap berada pada kaidah materi yang ada. Selain itu, media komik digital ini bukan hanya sebagai media visual saja melainkan dapat menjadi media interaktif dimana dengan berbasis *augmented reality*, siswa dapat mengeksplor secara mandiri. Terdapat animasi 3D dari para tokoh yang dapat diakses. Kemudian peneliti mengeksplor untuk menjadi komik digital. Peneliti juga melakukan eksperimental kepada pengguna ketika produk digunakan, pengguna akan memberikan respon berupa mengisi survei angket. Eksperimental ini bertujuan untuk memperoleh kritik dan saran yang membangun mengenai media yang telah dibuat dan mengetahui kegunaan produk bersifat positif atau negatif untuk mengatasi permasalahan yang ada.

## 2. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilaksanakan pada setiap tahapan pengembangan. Pada tahap ini, peneliti akan menelaah produk dengan tujuan untuk mengetahui bahwa komik digital berbasis *augmented reality* yang telah dibuat telah layak digunakan seterusnya dengan adanya evaluasi atau perlu adanya revisi melalui metodologi penelitian wawancara serta menganalisis produk bersama para ahli.

## 3. *Validation of Tool or Technique*

Pada tahapan selanjutnya, terdapat memvalidasi atas kelayakan media tersebut kepada para pengguna yakni guru dan siswa. Hal tersebut dapat dinilai melalui angket yang nantinya akan diberikan.

### 3.3 Partisipan Penelitian

#### 1. Partisipan Penelitian

Partisipan yang terlibat dalam penelitian diantaranya yakni :

- a. Ahli materi merupakan dosen yang memiliki latar belakang sebagai ahli PPKn yakni Ibu Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd., yang akan memeriksa kesesuaian materi dan cakupan materi yang akan ada didalam media pembelajaran komik digital berbasis *augmented reality*.

- b. Ahli media merupakan dosen yang memiliki latar belakang sebagai ahli media yakni Ibu Nurul Hidayah, M.Pd. yang memiliki keahlian di dalam bidang media digital khususnya komik berbasis *augmented reality*.
- c. Ahli bahasa merupakan dosen yang memiliki latar belakang sebagai ahli bahasa indonesia yakni Ibu Hj. Setyaningsih Rachmania, M.Pd., yang akan memeriksa kaidah dan kesesuaian bahasa didalam media komik digital berbasis *augmented reality*.
- d. Guru kelas 5 Sekolah Dasar di SDN Cibiru 09 sebanyak 2 orang.
- e. Peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar di SDN Cibiru 09 sebanyak 24 orang.

### 3.4 Pengumpulan Data Penelitian

Dalam mendapatkan atau mengumpulkan data penelitian maka digunakan instrumen penelitian. Instrumen adalah alat yang berguna untuk mengumpulkan semua data yang didapatkan saat di lapangan atau dari penelitian yang sedang dilaksanakan. Melalui instrumen ini, maka didapati fakta-fakta yang dapat dijadikan dasar yang berfokus pada penelitian di lapangan. Instrumen yang digunakan berupa wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Berikut merupakan uraian instrumen-instrumen yang akan digunakan :

#### 1. Wawancara

Wawancara adalah situasi tatap muka antara pewawancara dan responden yang tujuannya untuk mengumpulkan informasi yang diharapkan dan tujuannya untuk memperoleh informasi sesedikit mungkin tentang responden dan seefisien mungkin (Singh, 2004). Stewart (1982) mendefinisikan wawancara sebagai proses komunikasi interpersonal dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya secara serius dan dirancang untuk menciptakan interaksi yang bermakna meliputi kegiatan tanya jawab. Dapat disimpulkan bahwa wawancara merupakan kegiatan penelitian yang menciptakan sebuah komunikasi berupa tanya jawab antara peneliti dengan informan yang dituju untuk memperoleh informasi-informasi yang cermat sesuai dengan objek yang dikaji.

*Instrumen Wawancara Kepada Siswa*

Nama	:	
Kompetensi Dasar	:	3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup 4.4 Menyajikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan
Indikator	:	3.4.1 Menganalisis informasi cara menjaga persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup 4.4.1 Mengidentifikasi sikap yang tidak menunjukkan bentuk persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup
Tujuan	:	Untuk memperoleh informasi mengenai pembelajaran PPKn Sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Komik Digital berbasis <i>Augmented Reality</i>
Hari / Tanggal	:	Jum'at, 21 Juni 2024
Pukul	:	11.15
Tempat	:	SDN Cibiru 09

**Tabel 3.3 Instrumen Wawancara Siswa**

No.	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1.	Apakah anak-anak sudah pernah menggunakan komik digital dalam penyampaian materi untuk menunjang pembelajaran?	
2.	Apakah menyenangkan belajar dengan menggunakan media komik digital?	
3.	Apakah terdapat kesulitan dalam menggunakan media komik digital?	
4.	Apakah teks pada media komik digital dapat dipahami?	

Kirana Citha Mutiara, 2025

**RANCANG BANGUN KOMIK DIGITAL BERBASIS AUGMENTED REALITY BERMUATAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENGATASI KASUS BULLYING PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

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

5.	Apakah ada yang tidak dimengerti dari materi pada media komik digital?	
6.	Apakah ada masukan atau kekurangan dari media komik digital?	
7.	Apakah tulisan pada media komik digital mudah terbaca?	
8.	Apakah warna pada media komik digital sudah nyaman untuk dilihat?	
9.	Apakah anak-anak pernah mengalami cerita yang sama pada komik digital tersebut?	
10.	Apakah anak-anak dapat mengambil pesan/amanat dari materi pada media komik digital tersebut?	

*Instrumen Wawancara Kepada Guru*

Nama	:	
Kompetensi Dasar	:	3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup 4.4 Menyajikan hasil penggalian tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan
Indikator	:	3.4.1 Menganalisis informasi cara menjaga persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup 4.4.1 Mengidentifikasi sikap yang tidak menunjukkan bentuk persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup
Tujuan	:	Untuk memperoleh informasi mengenai pembelajaran PPKn Sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Komik Digital berbasis <i>Augmented Reality</i>
Hari / Tanggal	:	Jum'at, 21 Juni 2024
Pukul	:	13.00
Tempat	:	SDN Cibiru 09

**Tabel 3.4 Tabel Instrumen Wawancara Guru**

No.	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
-----	----------------------	---------

Kirana Citha Mutiara, 2025

**RANCANG BANGUN KOMIK DIGITAL BERBASIS AUGMENTED REALITY BERMUATAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENGATASI KASUS BULLYING PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

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

1.	Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan komik digital dalam penyampaian materi untuk menunjang pembelajaran?	
2.	Apakah media komik digital ini dapat digunakan untuk siswa kelas V?	
3.	Apakah materi yang terdapat pada media sesuai dengan pembelajaran PPKn kelas V?	
4.	Apakah teks yang dihadirkan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?	
5.	Apakah siswa kelas V memahami materi yang terdapat pada media komik digital?	
6.	Apakah terdapat kesulitan dalam menggunakan media komik digital?	
7.	Apakah ada masukan atau kekurangan dari media komik digital?	
8.	Apakah tulisan pada media komik digital mudah terbaca?	
9.	Apakah warna pada media komik digital sudah nyaman untuk dilihat?	
10.	Apakah menurut Bapak/Ibu media komik digital ini dapat mengatasi kasus <i>bullying</i> di sekolah?	

## 2. Observasi

Observasi adalah tindakan mengamati secara langsung suatu objek penelitian dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang apa yang terjadi di lapangan sehingga data yang dilihat dari proses observasi dapat menunjukkan fakta yang sebenarnya terjadi. Observasi yang dilakukan di SDN Cibiru 09 ini meliputi observasi pada proses pembelajaran yang terlaksana.

Tabel 3.5 Lembar Observasi

Guru	:	
Kelas	:	
Materi Pembelajaran	:	
Waktu Pembelajaran	:	

  

Aspek	Catatan Observasi

### 3. Angket

Pada penelitian ini, angket digunakan untuk mengetahui penilaian kelayakan rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis *augmented reality* untuk mata pelajaran PPKn materi kerukunan hidup kelas V SD. Angket yang dibuat diperuntukkan untuk ahli media, ahli materi dan ahli bahasa mengenai uji kelayakan media kemudian diperuntukkan juga bagi guru dan siswa mengenai respon terhadap media komik digital yang telah dibuat dan digunakan. Maka terdapat beberapa angket yang akan digunakan, antara lain :

#### 1.) Lembar Angket Validasi Media

Ahli media akan diminta untuk mengisi lembar angket validasi media sehingga diperoleh penilaian mengenai media pembelajaran layak. Beberapa aspek yang termasuk pada penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.6 Instrumen Angket Validasi oleh Ahli Media

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian warna huruf pada media					
2.	Kesesuaian animasi pada media					
3.	Kesesuaian tata letak teks pada media					
4.	Kesesuaian aset desain pada media					

Kirana Citha Mutiara, 2025

RANCANG BANGUN KOMIK DIGITAL BERBASIS AUGMENTED REALITY BERMUATAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENGATASI KASUS BULLYING PADA SISWA SEKOLAH DASAR  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5.	Kesesuaian ukuran huruf pada media					
6.	Interaktifitas siswa dengan media					
7.	Peningkatan motivasi belajar					
8.	Kemudahan media pembelajaran untuk dipahami					
9.	Kejelasan petunjuk belajar					
10	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi					

**Komentar atau Saran :**

.....

.....

.....

**Keterangan :**

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

2.) Lembar Angket Validasi Materi

Ahli materi akan diminta untuk mengisi lembar angket validasi materi sehingga dapat diperoleh penilaian mengenai kelayakan materi pada media pembelajaran yang telah dibuat. Maka beberapa aspek yang termasuk ke dalam penilaian sebagai berikut :

**Tabel 3.7 Instrumen Angket Validasi oleh Ahli Materi**

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2.	Kesesuaian materi dengan indikator					
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					

Kirana Citha Mutiara, 2025

*RANCANG BANGUN KOMIK DIGITAL BERBASIS AUGMENTED REALITY BERMUATAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENGATASI KASUS BULLYING PADA SISWA SEKOLAH DASAR*

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

4.	Interaktifitas siswa dengan media					
5.	Peningkatan motivasi belajar					
6.	Aktualitas materi yang disajikan					
7.	Kemudahan media pembelajaran untuk dipahami					
8.	Kejelasan petunjuk belajar					
9.	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi					
10	Penumbuhan sikap kerukunan sebagai bentuk pendidikan karakter					

**Komentar atau Saran :**

.....

.....

.....

**Keterangan :**

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

**3.) Lembar Angket Validasi Bahasa**

Ahli bahasa akan diminta untuk mengisi lembar angket validasi bahasa sehingga dapat diperoleh penilaian mengenai kelayakan bahasa pada media pembelajaran yang telah dibuat. Maka beberapa aspek yang termasuk ke dalam penilaian sebagai berikut :

**Tabel 3.8 Instrumen Angket Validasi oleh Ahli Bahasa**

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Kemudahan bahasa pada media untuk dipahami					

Kirana Citha Mutiara, 2025

*RANCANG BANGUN KOMIK DIGITAL BERBASIS AUGMENTED REALITY BERMUATAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENGATASI KASUS BULLYING PADA SISWA SEKOLAH DASAR*

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

2.	Keefektifan kalimat pada media pembelajaran					
3.	Kesesuaian ukuran huruf pada media untuk dibaca					
4.	Kesesuaian diksi (pemilihan kata) pada media					
5.	Ketepatan kosa kata sesuai konsep					
6.	Interaktifitas siswa dengan media					
7.	Peningkatan motivasi belajar					
8.	Kemudahan media pembelajaran untuk dipahami					
9.	Kejelasan petunjuk belajar					
10	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi					

**Komentar dan Saran :**

.....

.....

.....

**Keterangan :**

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

**4.) Lembar Angket Respon Guru**

Guru diminta untuk mengisi lembar angket respon guru sehingga diperoleh respon, tanggapan serta penilaian dari media pembelajaran yang telah dibuat. Maka beberapa aspek yang termasuk ke dalam penilaian sebagai berikut :

**Tabel 3.9 Instrumen Angket Respon oleh Guru**

No	Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1

Kirana Citha Mutiara, 2025

**RANCANG BANGUN KOMIK DIGITAL BERBASIS AUGMENTED REALITY BERMUATAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENGATASI KASUS BULLYING PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

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

1.	Apakah media pembelajaran komik digital menarik?					
2.	Apakah warna dan gambar pada media pembelajaran komik digital sudah sesuai?					
3.	Apakah materi pada media pembelajaran komik digital sesuai dengan Kompetensi Dasar Kelas V?					
4.	Apakah materi pada media pembelajaran komik digital sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran?					
5.	Apakah penggunaan bahasa pada media pembelajaran komik digital mudah dipahami?					
6.	Apakah ukuran huruf tulisan pada media pembelajaran komik digital dapat terbaca dengan jelas?					
7.	Apakah petunjuk penggunaan media pembelajaran komik digital sudah jelas?					
8.	Apakah media pembelajaran komik digital mudah untuk digunakan?					
9.	Apakah media pembelajaran komik digital memberikan kemudahan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran?					
10.	Apakah penggunaan media pembelajaran komik digital memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi pembelajaran?					

**Kritik dan Saran :**

.....

.....

.....

Keterangan :

5 = Sangat Baik (SB)

- 4 = Baik (B)  
 3 = Cukup (C)  
 2 = Kurang (K)  
 1 = Sangat Kurang (SK)

5.) Lembar Angket Respon Siswa

Siswa diminta untuk mengisi lembar angket respon siswa sehingga diperoleh respon, tanggapan serta penilaian dari media pembelajaran yang telah dibuat. Maka beberapa aspek yang termasuk ke dalam penilaian sebagai berikut :

**Tabel 3.10 Instrumen Angket Respon oleh Siswa**

No	Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Apakah media pembelajaran komik digital menarik?					
2.	Apakah warna dan gambar pada media pembelajaran komik digital sudah sesuai?					
3.	Apakah ukuran huruf tulisan pada media pembelajaran komik digital dapat terbaca dengan jelas?					
4.	Apakah materi teks fiksi pada media pembelajaran komik digital mudah dipahami?					
5.	Apakah penggunaan bahasa pada media pembelajaran komik digital mudah dipahami?					
6.	Apakah petunjuk penggunaan media pembelajaran komik digital sudah jelas?					
7.	Apakah media pembelajaran komik digital mudah untuk digunakan?					
8.	Apakah media pembelajaran komik digital menambah semangat untuk belajar?					

**Kritik dan Saran :**

.....

.....  
 .....  
 Keterangan :

5 = Sangat Baik (SB)

4 = Baik (B)

3 = Cukup (C)

2 = Kurang (K)

1 = Sangat Kurang (SK)

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan alat penelitian berupa angket yang dibagikan kepada partisipan. Angket yang diberikan sebelumnya akan diberikan skor dengan menggunakan Skala Likert sebagai panduan.

**Tabel 3.11 Skoring berdasarkan Skala Likert**

Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
5	4	3	2	1

#### 4. Dokumentasi

Data dapat dikumpulkan melalui metode dokumen seperti foto dan video yang berkaitan dengan pengumpulan data terkait penelitian. Metode dokumentasi dapat berupa foto peneliti bersama pengguna di Kelas V SDN Cibiru 09.

### 3.5 Teknis Analisis Data

Analisis data menurut Sugiyono adalah proses mengambil dan menyatukan informasi secara sistematis dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan mengorganisasikan informasi ke dalam kategori-kategori, mendeskripsikannya ke dalam unit-unit, mensintesiskannya, menggabungkannya ke dalam pola, dan memilih mana yang penting dan mana yang akan menjadi hal yang akan dipelajari dan kemudian menarik kesimpulan sehingga diri sendiri dan orang

Kirana Citha Mutiara, 2025

*RANCANG BANGUN KOMIK DIGITAL BERBASIS AUGMENTED REALITY BERMUATAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENGATASI KASUS BULLYING PADA SISWA SEKOLAH DASAR*

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

lain dapat dengan mudah memahaminya (Sugiyono, 2017). Sedangkan menurut (Moleong, 2017), analisis data adalah proses pengorganisasian dan pemilahan data ke dalam pola, kategori, dan unit deskriptif dasar untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis kerja yang disarankan oleh data tersebut.

Susan Stainback (dalam Sugiyono, 2020) juga menambahkan bahwa analisis data merupakan hal yang kritis, terutama dalam proses penelitian kualitatif. Analisis berfungsi untuk memahami koneksi dan konsep pengetahuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi hipotesis. Dalam studi kelayakan ini, beberapa ahli ikut serta dalam studi kelayakan, antara lain ahli materi dan media. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti berencana menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Uji kelayakan menggunakan skala Likert yang menggunakan alat penelitian yaitu kuesioner. Hasil survei dianalisis dan diolah dengan menghitung persentase dari setiap bagian survei. Skor pernyataan ditambahkan dan kemudian dirata-ratakan dan diubah menjadi persentase menggunakan rumus berikut :

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

Ps : Persentase

S : Jumlah Skor yang diperoleh

N : Jumlah Skor yang Ideal

Perhitungan akan memperoleh skor yang kemudian ditransformasikan menjadi bentuk kualitatif. Menurut Arikunto (2009) bentuk kualitatif dapat berupa kategori kelayakan yang berlandaskan kriteria interpretasi skor seperti tabel berikut ini :

**Tabel 3.12 Kriteria Validasi Ahli dan Respon Pengguna**

<b>Skor Rata-Rata (%)</b>	<b>Kategori</b>
0-20	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak
41-60	Cukup Layak

Kirana Citha Mutiara, 2025

*RANCANG BANGUN KOMIK DIGITAL BERBASIS AUGMENTED REALITY BERMUATAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENGATASI KASUS BULLYING PADA SISWA SEKOLAH DASAR*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

### 3.6 Teknik Penyajian Data

Data yang diperoleh dalam penelitian terlebih dahulu akan direduksi. Reduksi data merupakan langkah mengumpulkan kembali data dengan cara memilih dan memfokuskan pada hal-hal yang penting sehingga mulai dapat dipertanggungjawabkan dengan jelas (Pratiwi, 2017). Reduksi data dimaksudkan untuk memfokuskan data yang disajikan pada penelitian yang sedang berlangsung. Data yang disajikan dalam bentuk gambar, tabel, deskripsi, dan lain-lain. Data tersebut akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif, kemudian direduksi dan disajikan untuk menarik kesimpulan. Pembahasan dan kesimpulan didasarkan pada rumusan masalah.