

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* yang bertujuan untuk membuat atau menciptakan produk dan alat kegiatan pembelajaran maupun non-pembelajaran dan menciptakan model baru atau meningkatkan model yang mengatur perkembangannya. Hal ini sejalan dengan pengertian menurut Hartanto (2017) bahwa Desain dan Pengembangan (D&D) adalah desain model pembelajaran yang sistematis yang terdiri dari tahap desain dan pengembangan media pembelajaran. Adapun model D&D atau desain dan pengembangan menurut Richey dan Klein (2007) sebagai berikut:

*“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”.*

Berdasarkan pendapat dari Hartanto (2017) dan Richey dan Klein (2007) didapat kesimpulan bahwa model D&D merupakan studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan produk dan alat instruksional dan non-instruksional serta model baru atau yang disempurnakan.

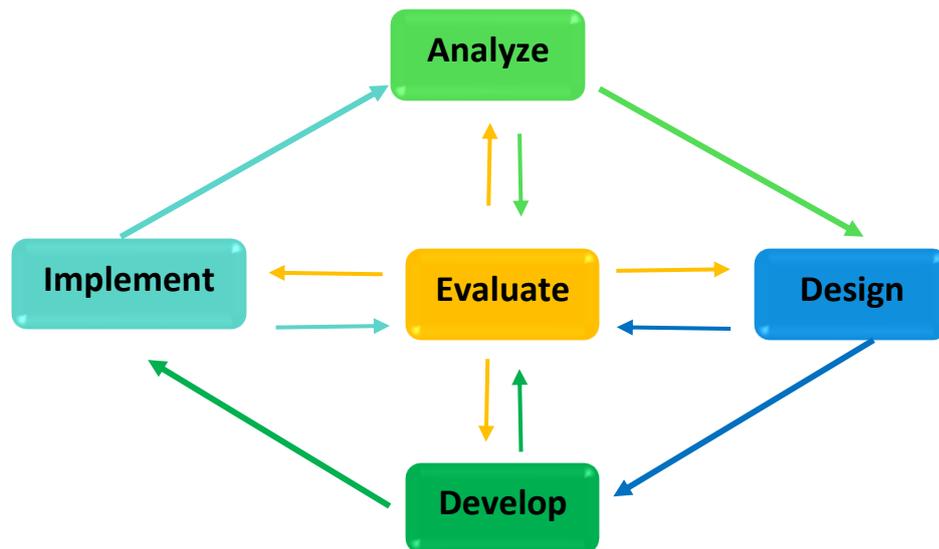
Berpijak pada desain penelitian tersebut maka peneliti ingin menggunakan desain penelitian D&D yang bertujuan untuk menghasilkan produk pendidikan yang nantinya digunakan dalam pembelajaran. Produk yang akan peneliti desain dan kembangkan ialah Komik Digital Siklus Air sebagai salah satu Media Pembelajaran dalam Mata Pelajaran IPA untuk kelas V SD dengan menggunakan metode Deskriptif untuk menyajikan hasil penelitian. Menurut Sanjaya (2013), penelitian dengan metode Deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual dan akurat terkait fenomena tertentu. Sehingga, dalam hal ini metode deskriptif digunakan untuk menjelaskan proses dari penelitian pengembangan serta hasil yang didapat dari penelitian ini.

#### **3.2 Prosedur Penelitian**

Penelitian pengembangan memiliki banyak model yang digunakan, salah satunya ialah model pengembangan ADDIE yang merupakan salah satu model

pembelajaran sistematis yang di dalamnya memperlihatkan tahapan – tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana, mudah dipelajari dan dapat memanfaatkan media teknologi. Tegeh (2014, hlm 41) mengatakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktek metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audio visual, dan materi pembelajaran berbasis komputer.

Model ADDIE sendiri memiliki 5 tahapan sesuai dengan singkatan dari kata ADDIE, yakni: (1) Analisis (*Analysis*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*) (Tegeh dan Kirna, 2014). Secara visual tahapan ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut:



**GAMBAR 3.1 TAHAPAN ADDIE**

(Sumber: Tegeh, 2014)

1) Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, seperti menganalisis cara atau metode yang digunakan dalam pembelajaran materi spesifik. Kemudian menganalisis kebutuhan variasi media pembelajaran, dan yang terakhir menganalisis cakupan materi ajar. Dari analisis yang dilakukan terhadap tiga komponen tersebut yang meliputi analisis cara pembelajaran materi siklus air, kebutuhan variasi media siklus air dan cakupan materi siklus air, peneliti

memperoleh data awal yang dijadikan sebagai dasar peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital siklus air.

## 2) Tahapan Perancangan (*Design*)

### a. Menentukan Sasaran Pengguna Media Komik Digital Siklus Air

Pada tahap ini yang dilakukan yaitu menentukan atau merumuskan untuk siapa pembelajaran dirancang, dalam hal ini pembelajaran dirancang untuk peserta didik kelas V SD.

### b. Merumuskan Tujuan Pembuatan Media Komik Digital Siklus Air

Pada tahap ini merumuskan tujuan pembuatan media komik digital siklus air. Tujuannya adalah untuk menambah variasi media pembelajaran IPA, membantu peserta didik memahami konsep proses siklus air dan menjelaskan pentingnya siklus air, karena air merupakan kebutuhan yang penting bagi seluruh makhluk hidup yang ada di Bumi.

### c. Menganalisis Silabus IPA tentang Konsep Siklus Air

Sebelum menentukan alur cerita, hal yang dilakukan adalah menganalisis Silabus IPA tentang konsep Siklus Air. KD yang digunakan sebagai acuan pembuatan cerita dalam komik siklus air yaitu 3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta keberlangsungan makhluk hidup. KD ini terdapat dalam buku guru kelas V Kurikulum 2013 Tema 8. Lingkungan Sahabat Kita.

### d. Menentukan alur cerita dan Tokoh Komik Digital Siklus Air

Alur cerita yang dipilih adalah alur cerita yang disesuaikan dengan materi pembelajaran siklus air dikelas V SD. Ada dua pilihan dari alur cerita yang akan dijadikan komik yaitu menceritakan tentang petualangan dari tokoh air untuk mengetahui bagaimana ia tercipta dan petualangan dua tokoh untuk mengetahui bagaimana air di bumi tidak pernah habis.

Dalam menentukan alur cerita ini peneliti mencari referensi dari internet dengan mesin pencarian otomatis Google, Website Freepick dan Channel Youtube. Penentuan tokoh dan cerita terinspirasi dan diadaptasi dari film kartun yang berjudul "*Raindrop Water is Adventure*" yang bisa diakses di youtube channel "*Raindrop, Water adventure toons*" dengan link : [https://www.youtube.com/channel/UCEnxx51ybBDj\\_fr1VXO7UA](https://www.youtube.com/channel/UCEnxx51ybBDj_fr1VXO7UA). Alasan

Andini Putri, 2020

**RANCANG BANGUN MEDIA KOMIK DIGITAL SIKLUS AIR PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR**

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

peneliti memilih “*Raindrop Water is Adventure*” sebagai sumber inspirasi dari komik ini adalah karena cerita dalam film kartun ini ditujukan untuk anak – anak dan terdapat cerita yang menjelaskan beberapa tahapan siklus air.

e. Menyusun Naskah Cerita

Peneliti menyusun naskah cerita yang sesuai dengan cakupan materi siklus air untuk dibuat dalam komik .

f. Menentukan Aplikasi yang digunakan untuk Mendesain Komik Digital

Aplikasi yang digunakan untuk membuat atau menciptakan media pembelajaran komik digital siklus air seperti ibisPaint X. Peneliti tidak hanya mencari aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat komik digital/webtoon tetapi juga mempelajari struktur dari komik webtoon itu sendiri. Mulai dari ukuran canvasnya cara memotong layer dari gambar yang telah dibuat, cara mengupload hasil rancangan komik dan bagian – bagian yang terdapat dalam webtoon. Sehingga nanti ketika sebelum dan sesudah merancang serta sudah tervalidasi maka hasil rancangan sesuai sudah dengan ketentuan penguploadan (pixel, ukuran canvas) di webtoon.

3) Tahap Pengembangan (*Develop*)

a. Membuat produk media Komik Digital Siklus Air

Pada tahap ini yang dilakukan yaitu membuat desain atau rancangan gambar komik digital secara manual di kertas HVS menggunakan pensil, kemudian rancangan gambar di foto/scan. Selanjutnya meng-*convert* atau menjiplak desain gambar manual yang sudah difoto menjadi bentuk digital melalui aplikasi ibisPaint X. Kemudian gambar disesuaikan dengan teknik pemilihan warna dan tampilan ilustrasi gambar yang sudah dirancang sebelumnya.

b. Publikasi

Proses publikasi dilakukan dengan meng-*upload* gambar komik yang telah didesain dan divalidasi ke Webtoon. Sebelum dilakukan *upload* ke webtoon, gambar yang telah didesain dipotong menjadi beberapa gambar dengan ukuran yang disesuaikan dengan standar webtoon. Pemotongan gambar ini menggunakan website pemotong <https://knicknic.github.io/croppy/>. Hasilnya barulah di *upload* ke Website Webtoon [www.webtoons.com](http://www.webtoons.com).

#### c. Validasi Ahli Materi

Proses validasi dilakukan oleh ahli materi pada aspek kesesuaian media dengan materi pembelajaran konsep siklus air. Ahli materi adalah dosen yang memiliki latar belakang sebagai ahli pendidikan IPA. Hasil validasi dari ahli materi berupa saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media komik digital Siklus Air yang dikembangkan sebelum melakukan uji coba produk. Media dapat dinyatakan valid apabila hasil validasi dari instrumen angket yang diberikan kepada ahli materi yaitu >61%.

#### d. Validasi Ahli Media

Proses Validasi dilakukan oleh ahli media pada aspek desain, pemilihan warna, pemilihan font, tata letak serta kemenarikan komik. Ahli media adalah dosen yang memiliki keahlian dalam bidang pendidikan multimedia. Hasil validasi dari ahli media memuat pula saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media komik digital Siklus Air yang dikembangkan sebelum melakukan uji coba produk. Media dapat dinyatakan valid apabila hasil validasi dari instrumen angket yang diberikan kepada ahli media yaitu >61%.

#### e. Validasi Ahli Bahasa

Proses Validasi dilakukan oleh ahli Bahasa pada aspek kesesuaian bahasa dengan tahap perkembangan bahasa anak kelas V SD, kejelasan makna kata/kalimat dan konsistensi penggunaan simbol. Ahli Bahasa dosen yang memiliki latar belakang sebagai ahli pendidikan Bahasa Indonesia. Hasil validasi dari ahli bahasa juga meliputi saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media komik digital Siklus Air yang dikembangkan sebelum melakukan uji coba produk. Media dapat dinyatakan valid apabila hasil validasi dari instrumen angket yang diberikan kepada ahli bahasa yaitu >61%.

#### 4) Tahap Implementasi (*Implement*)

Pada tahap implementasi ini produk diujicobakan kepada peserta didik kelas V di dua SD yang berbeda. Setelah media komik digital Siklus Air divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dan dinyatakan valid, maka produk media

tersebut siap untuk diterapkan pada pembelajaran IPA kelas V. Media ini digunakan untuk pembelajaran IPA materi siklus air, yang mana pada penggunaannya diaplikasikan secara online dibantu dengan bimbingan orang tua. Setiap orang tua akan diberikan petunjuk atau buku saku panduan penggunaan media dalam mendampingi anaknya (peserta didik) belajar dengan menggunakan media komik digital siklus air.

Tahap pengimplementasian dilakukan secara online. Cara yang digunakan adalah dengan menghubungi orang tua atau saudara dari peserta didik kemudian meminta izin. Dalam pelaksanaan uji coba peserta didik dibantu oleh orang tua atau saudaranya yang telah diberikan arahan tentang penggunaan komik digital oleh peneliti. Peneliti akan memberikan link komik digital siklus air/webtoon kepada orang tua. Untuk menjangkau respon dari peserta didik instrumen angket diberikan dalam bentuk google form.

Pada tahap implementasi, pengumpulan data respon dari guru juga dilakukan dengan sistem online dengan menggunakan google form. Peneliti memberikan petunjuk penggunaan komik kemudian memberikan link. Angket respon juga didistribusikan menggunakan bantuan google form. Jika diperlukan, maka dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari peserta didik atau pengguna.

#### 5) Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi ini dilakukan secara formatif, di mana pada evaluasi ini dilakukan analisis berdasarkan data respon yang telah diperoleh untuk melakukan penyempurnaan media komik digital Siklus Air.

### **3.3 Partisipan**

Partisipan dalam penelitian ini ialah ahli dan pengguna meliputi guru dan peserta didik, secara lengkap partisipan penelitian dijabarkan sebagai berikut:

- a. Ahli materi merupakan dosen IPA yang memeriksa kesesuaian materi dengan KD, cakupan keluasan dan kedalaman materi yang termuat dalam media komik digital siklus air, serta ketepatan konsep-konsep sains didalamnya.
- b. Ahli media terdiri dari dosen Pendidikan Multimedia yang memiliki keahlian dalam bidang desain/gambar untuk memeriksa komik digital dari segi desain, pemilihan warna, pemilihan font, tata letak serta kemenarikan komik.

- c. Ahli bahasa terdiri dari dosen yang memiliki latar belakang sebagai ahli Bahasa Indonesia, perannya untuk memeriksa komik dari segi kesesuaian bahasa dengan tahap perkembangan bahasa anak kelas V SD, kejelasan makna kata/kalimat dan konsistensi penggunaan simbol.
- d. Guru kelas V merupakan guru kelas yang terdiri dari tiga orang guru kelas V dari dua SD yang berbeda.
- e. Peserta didik kelas V yang merupakan subjek uji lapangan terdiri dari lima peserta didik yang berasal dari dua SD berbeda.

### 3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen pedoman wawancara dan pedoman angket. Instrumen penelitian digunakan peneliti untuk menghimpun dan memperoleh data yang valid mengenai kelayakan media komik digital ini. Sejalan dengan pendapat Widoyoko (2015) yang mengatakan bahwa instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013). Angket dalam penelitian ini digunakan untuk validasi kelayakan produk yang diberikan kepada para ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta angket respon dari pengguna komik digital siklus air sebagai subjek uji coba. Penggunaan angket dalam pengumpulan data penelitian pengembangan Komik Digital Siklus Air ini, dikelompokkan seperti dalam table:

Tabel 3. 1 *Data dan teknik yang digunakan pada pengumpulan data*

No	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1.	Validasi Media Komik Digital Siklus Air.	Angket Validasi	<i>Judgement/Expert Review</i>
2.	Respon pengguna terhadap Media Komik Digital Siklus Air.	Angket Respon	Wawancara

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berupa lembar angket validasi untuk dosen ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Angket respon guru dan angket respon peserta didik.

Andini Putri, 2020

**RANCANG BANGUN MEDIA KOMIK DIGITAL SIKLUS AIR PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR**

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

- a. Lembar Angket Validasi Media. Angket diisi oleh ahli media yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan skor 1-4: 1 Sangat Kurang, 2 Kurang, 3 Baik, 4 Sangat Baik. Angket validasi ini digunakan pada Tahap Pengembangan (*Develop*). Terdapat penilaian pada media yang meliputi :

**TABEL 3. 2 KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Kualitas Teknis	Kebergunaan ( <i>Usability</i> )	Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
		Mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran
		Mempermudah proses pembelajaran
		Media mudah digunakan kapan dan dimana saja
Kualitas Desain	Keterbacaan	Huruf dapat dibaca dengan jelas
		Ukuran huruf sesuai
		Komposisi warna huruf
	Desain Sampul Komik Digital	Tata letak
		Ketepatan dalam pemilihan warna
		Keseuaian gambar ilustrasi
		Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis huruf
		Proporsi warna sesuai
	Desain Ilustrasi Komik (isi)	Keseimbangan tata letak teks dan gambar
		Pilihan warna menarik
		Proporsi warna sesuai
		Kesesuaian gambar ilustrasi dengan peristiwa
Kesesuaian ukuran huruf		
Pemilihan jenis huruf		

		Konsistensi karakter
		Kesesuaian <i>background</i> dengan cerita
		Ilustrasi gambar menarik bagi peserta didik

- b. Lembar Angket Validasi Materi. Angket ini diisi oleh ahli materi yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dari segi materi dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan skor 1-4: 1 Sangat Kurang, 2 Kurang, 3 Baik, 4 Sangat Baik. Angket validasi ini digunakan pada Tahap Pengembangan (*Develop*).

**TABEL 3. 3 KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI**

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Aspek Isi/ Materi	Ketepatan	Ketepatan dengan silabus
		Kesesuaian dengan KD
		Kesesuaian isi komik digital dengan materi
		Kesesuaian komik digital dengan tujuan pembelajaran
		Ketepatan penggunaan istilah konsep siklus air
	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Ketepatan konsep proses Siklus Air
		Ketepatan penyebutan tahap-tahap Siklus Air
		Ketepatan latar sesuai dengan situasi di alam
	Kejelasan materi	Materi siklus air diceritakan sesuai tahapan siklus air
		Kejelasan penyajian cerita
		Kejelasan materi pembelajaran
		Membantu siswa memahami tahapan siklus air

- c. Lembar Validasi Ahli Bahasa. Angket ini digunakan oleh ahli bahasa untuk menilai kelayakan dari segi penggunaan Bahasa yang terdapat dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan skor 1-4: 1 Sangat Kurang, 2 Kurang, 3 Baik, 4 Sangat Baik. Angket validasi ini digunakan pada Tahap Pengembangan (*Develop*).

**TABEL 3. 4 KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI BAHASA INDONESIA**

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Kebahas an	Penggunaan Bahasa dalam Komik Digital	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat kemampuan berpikir peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
		Konsistensi penggunaan istilah dan lambang ekspresi
		Ketepatan dialog/cerita dengan materi
		Tingkat kemudahan terhadap pemahaman cerita
		Kejelasan makna kata/kalimat

- d. Lembar Validasi Pengguna, pengguna yang dimaksud adalah guru dan peserta didik. Angket yang diisi oleh guru yang digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari guru bersangkutan terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Angket yang diisi peserta didik digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari segi peserta didik terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan skor 1-4: 1 Sangat Tidak Setuju, 2 Tidak Setuju, 3 Setuju, 4 Sangat Setuju. Angket validasi ini digunakan pada Tahap Implementasi (*Implemen*).

**TABEL 3. 5 KISI-KISI PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH GURU**

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Isi/ Materi	Ketepatan	Ketepatan materi dengan silabus
		Kesesuaian dengan KD
		Urutan penyajian materi sesuai
		Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik

Andini Putri, 2020

RANCANG BANGUN MEDIA KOMIK DIGITAL SIKLUS AIR PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

	Kelengkapan	Terdapat objek gambar dan materinya
Kualitas Media	Minat/perhatian	Menarik minat dan perhatian peserta didik
	Kebergunaan	Media pembelajaran mudah digunakan
		Fleksibilitas penggunaan
		Memudahkan pembelajaran
Kualitas tampilan	Media menarik untuk digunakan	

**TABEL 3. 6 KISI-KISI PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH PESERTA DIDIK**

Aspek	Item Pertanyaan
Isi/ Materi	Kejelasan penyampaian materi.
	Kemenarikan penyampaian materi.
	Kemudahan memahami materi.
	Kebermanfaatan materi.
	Kemenarikan cerita
	Kemudahan memahami isi cerita
	Kejelasan alur cerita
Media	Kemenarikan gambar dalam komik digital
	Kemenarikan warna dalam komik digital
	Keterbacaan tulisan dalam komik digital
	Kemudahan memahami makna kata/kalimat dalam komik digital.
	Kemudahan penggunaan media komik.
	Media komik dapat memotivasi peserta didik

Andini Putri, 2020

**RANCANG BANGUN MEDIA KOMIK DIGITAL SIKLUS AIR PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR**

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

	Kebermanfaatan media komik digital
--	------------------------------------

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan beberapa cara yaitu wawancara dan angket. Angket terdiri dari angket tertutup yang ditujukan untuk ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Kemudian angket terbuka yang ditujukan kepada responden dan dapat diakses secara online.

#### 1. Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab atau dialog secara lisan antara pewawancara dengan responden dengan tujuan memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh peneliti (Widyoko, 2015). Dalam penelitian ini lembar wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan dan respon dari pengguna terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Wawancara juga digunakan dalam tahap analisis untuk mengetahui cara atau metode yang digunakan dalam pembelajaran materi siklus air. Kemudian menganalisis kebutuhan variasi media siklus air, dan yang terakhir menganalisis cakupan materi siklus air di kelas V SD.

#### 2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2015). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup dengan menerapkan Skala Likert. Lembar angket ini peneliti mengadopsi dari dua peneliti sejenis sebelumnya seperti dari Hakim (2017) dan Inra (2019) dan disesuaikan dengan kebutuhan.

### 3.6 Analisis Data

Data hasil uji kelayakan yang diperoleh dari angket ahli, guru dan peserta didik kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata dari setiap bagian angket. Skor yang didapat dari pertanyaan setiap angket dijumlahkan lalu diubah ke dalam bentuk persentase dengan membagi kepada skor ideal dari setiap masing-masing angket dengan menggunakan rumus berikut:

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

Ps = Persentase

Andini Putri, 2020

*RANCANG BANGUN MEDIA KOMIK DIGITAL SIKLUS AIR PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR*

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

S = Jumlah Skor yang didapat

N = Jumlah Skor Ideal

Kemudian hasil angka yang didapat dari perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif dengan mengacu kepada kriteria Interpretasi Skor menurut Arikunto & Safruddin, (2009) yang termuat ke dalam tabel berikut:

**TABEL 3. 7 INTERPRETASI KELAYAKAN**

<b>Skor Rata-rata (%)</b>	<b>Kategori</b>
0-20	Tidak Layak
21-40	Kurang Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Analisis Deskriptif Kualitatif dengan menggunakan Predikat ‘Tidak Layak’, ‘Kurang Layak’, ‘Cukup Layak’, ‘Layak’, dan ‘Sangat Layak’.

### **3.7 Penarikan Kesimpulan**

Dalam penarikan kesimpulan memungkinkan untuk dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sebelumnya. Hasil akhir dari analisis data penelitian ini adalah mengenai kelayakan Media Komik Digital Siklus Air di Sekolah Dasar.