

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Metode pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Menurut Richey dan Klein (dalam Lestari, 2018) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang sistematis mengenai desain, pengembangan dan proses evaluasi yang berkaitan dengan produk atau perangkat pendidikan dan non pendidikan, serta produk tersebut baik baru maupun pengembangan atau mengembangkan yang sudah ada. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran komik yang didesain untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada materi sumber energi dan perubahannya.

Dalam penelitian DnD terdapat dua kategori yaitu (1) *Product and Tool Research*, dan (2) *Model Research*. Kategori yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Product and Tool Research* atau penelitian produk dan alat dengan tujuan mengembangkan sebuah produk berupa pengembangan media pembelajaran yang kemudian diuji cobakan. Sejalan dengan pendapat Rusdi (2018) bahwa penelitian DnD ditujukan untuk menciptakan atau mengembangkan sebuah model, alat, serta produk dan desain. Penelitian DnD ini biasanya menghasilkan produk seperti desain pembelajaran dan produk berupa bahan ajar. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa sebuah produk yang dikembangkan merupakan produk yang dibutuhkan oleh pengguna.

Penelitian pengembangan secara sederhana didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk menemukan, meningkatkan, mengembangkan, membuat, dan menguji produk. Dengan metode tersebut, diharapkan produk yang dihasilkan dapat memenuhi standarisasi seperti kelayakan dari produk yang dikembangkan. Adapun karakteristik dari penelitian DnD yaitu pada teknik pengumpulan data menggunakan dua pendekatan penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif (*mix methods*).

3.2. Partisipan Penelitian

Partisipan disebut juga subjek penelitian. Subjek penelitian adalah orang yang diminta untuk memberikan keterangan tentang suatu fakta atau pendapat. Istilah lain dari subjek penelitian lebih dikenal dengan responden, yaitu orang yang memberi respon atau informasi yang dibutuhkan oleh peneliti dalam proses pengumpulan data sebuah penelitian.

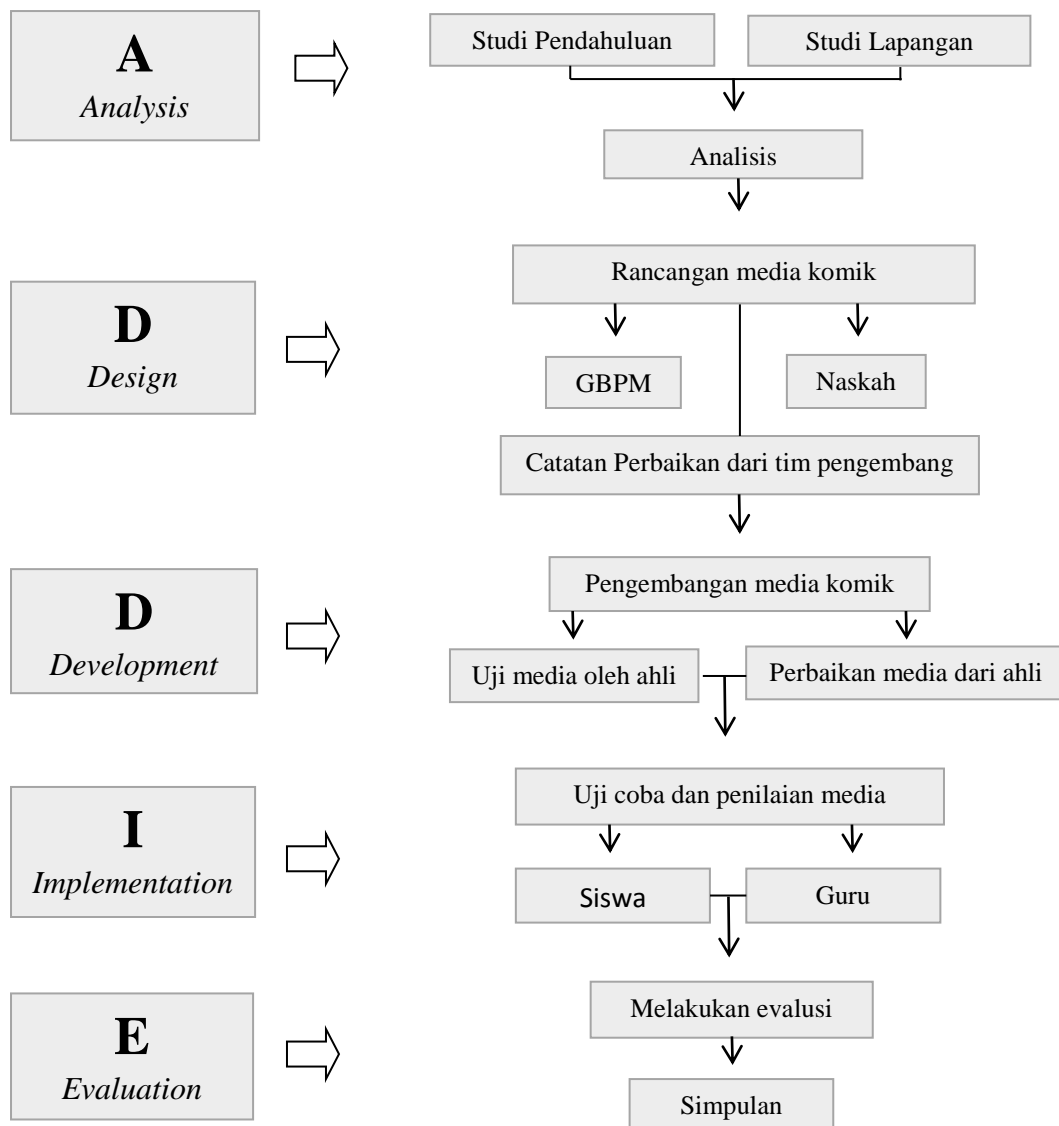
Partisipan dalam penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan pengguna yang meliputi guru dan siswa, berikut penjabarannya.

Tabel 3.1 Partisipan Penelitian

No.	Subjek Penelitian	Peran
1.	Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd.	Ahli materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam
2.	Nurul Hidayah, M. Pd.	Ahli media yang memiliki keahlian dalam bidang <i>design</i> media pembelajaran
3.	Fully Rakhmayanti, M.Pd	Ahli bahasa yang memiliki keahlian dalam bidang kebahasaan
4.	Bartimah, S.Pd	Guru kelas III di SD Negeri 2 Sukahurip
5.	Peserta didik kelas III	Seluruh siswa kelas III di SD Negeri 2 Sukahurip

3.3. Prosedur Penelitian

Pada penelitian *Design and Development* (DnD) terdapat berbagai variasi prosedur penelitian menurut beberapa pendapat ahli. Dalam prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Sudjana (2011) mengemukakan bahwa model pengembangan ADDIE sebagai model desain pembelajaran berbasis pendekatan sistematis yang efektif dan efisien serta prosesnya interaktif. Hasil dari setiap tahapan dapat membantu menuju pada perkembangan pembelajaran yang ada pada tahapan berikutnya. Hasil akhir dari tahap pengembangan ini adalah sebuah produk. Berikut tahap rancangan pengembangan media berdasarkan tahapan model ADDIE.



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

Berikut penjelasan lebih lengkap dari tahapan ADDIE yang akan dilaksanakan pada prosedur penelitian ini.

3.3.1. Analysis

Pada tahap analisis peneliti menganalisis beberapa aspek yang akan dilakukan yaitu:

Nur Rohimah, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATERI SUMBER ENERGI DAN PERUBAHANNYA DI SEKOLAH DASAR

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

1) Analisis Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Pada tahap ini, peneliti menganalisis karakteristik siswa sekolah dasar secara umum untuk mengetahui karakter serta kebutuhan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Kegunaan dari analisis ini yaitu untuk memenuhi kelengkapan data dalam proses perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2) Analisis Kebutuhan Media

Pada tahap ini, dilakukan analisis sebuah permasalahan yang timbul di sekolah berupa media pembelajaran, keadaan media, dan karakteristik media pembelajaran untuk anak sekolah dasar. Dari analisis tersebut dapat menemukan media pembelajaran yang layak dikembangkan guna membantu peserta didik.

3) Analisis Materi dan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini, dilakukan analisis materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sesuai media pembelajaran yang digunakan. Analisis ini dilakukan agar pengembangan media menghasilkan produk sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran.

3.3.2. Design

Pada tahap perancangan, peneliti melakukan perancangan awal media komik yang akan dikembangkan kedepannya. Rancangan awal yang ini meliputi pengkajian kompetensi inti, kompetensi dasar dan materi, membuat Garis Besar Program Media (GBPM), dan menyusun naskah media komik. Selain itu, media yang dikembangkan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dari tim pengembang.

3.3.3. Development

Pada tahap pengembangan, peneliti akan mengembangkan media berdasarkan tahap sebelumnya. Selain itu, pada tahap ini dilakukannya validasi oleh validator yang meliputi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. validasi dilakukan sesuai dengan instrumen yang telah ditetapkan. Saran yang diberikan oleh para ahli akan menjadi bahan evaluasi atau catatan perbaikan yang selanjutnya akan diimplementasikan kepada pengguna.

3.3.4. *Implementation*

Pada tahap implementasi merupakan tahap uji coba media kepada pengguna yaitu guru dan siswa sekolah dasar. Peneliti menggunakan instrumen angket respons terhadap media komik yang telah dikembangkan. Saran serta masukan menjadi catatan peneliti untuk menjadi bahan evaluasi.

3.3.5. *Evaluation*

Pada tahap evaluasi merupakan tahap melakukan evaluasi terhadap media yang sudah dikembangkan berdasarkan saran dan masukan yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Selain itu, saran serta masukan yang diberikan oleh guru dan siswa menjadi bahan evaluasi.

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sebuah pedoman penulisan berupa wawancara, kuesioner, pengamatan, daftar pertanyaan yang sudah dipersiapkan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Instrumen penelitian digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang valid mengenai kelayakan produk dari sebuah media pembelajaran komik yang peneliti rancang. Instrumen pada penelitian ini disusun menurut Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014) mengenai kriteria dalam penilaian media pembelajaran berdasarkan pada kualitas atau kelayakan. Dari instrumen yang telah ditetapkan oleh Walker dan Hess kemudian peneliti membuat instrumen yang dimodifikasi dan juga disesuaikan dengan kebutuhan dalam penelitian ini.

Instrumen penelitian yang dilakukan peneliti berdasarkan tahapan model ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Instrumen penelitian dapat dilihat pada tabel 3.2 di bawah ini.

Tabel 3.2 Instrumen Penelitian

No	Tahap	Instrumen	Jenis Data	Pengolahan Data	Hasil	
1	<i>Analysis</i>	Wawancara	Hasil wawancara dan analisis	Deskriptif kualitatif	Analisis berdasarkan studi pendahuluan dan wawancara	
2	<i>Design</i>	Rancangan dan catatan perbaikan	Rancangan dan cacatan perbaikan (tabel <i>before after</i>)	Deskriptif kualitatif	Rancangan yang divalidasi	awal akan
3	<i>Development</i>	Angket validasi ahli validator	Kelayakan media dan lembar perbaikan media	Kategorisasi kelayakan	Uji kelayakan media komik oleh ahli materi, ahli	oleh ahli

Nur Rohimah, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATERI SUMBER ENERGI DAN PERUBAHANNYA DI SEKOLAH DASAR

No	Tahap	Instrumen	Jenis Data	Pengolahan Data	Hasil
			(tabel <i>before after</i>)		media dan ahli bahasa. Perbaikan berdasarkan saran ahli sebelum di uji cobakan
4	<i>Implementation</i>	Angket respons guru dan siswa	Kelayakan media	Kategorisasi kelayakan	Uji coba kepada guru dan siswa untuk mengetahui respons terhadap media serta kelayakan media yang dikembangkan
5	<i>Evaluation</i>	Catatan perbaikan	Catatan perbaikan dari para ahli dan pengguna	Deskriptif	Setelah proses perbaikan media kemudian komik siap digunakan. Dari pengguna menjadi catatan perbaikan.

3.4.1. Analysis

Pada tahap analisis, peneliti menggunakan instrumen penelitian wawancara dan analisis berupa studi pendahuluan. Wawancara yang digunakan menggunakan pedoman wawancara tidak terstruktur. Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa wawancara tidak terstruktur ialah bagian penyebutan dari adanya wawancara secara bebas, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis. Proses wawancara yang dilakukan yaitu dengan pedoman wawancara yang hanya menggunakan garis besar permasalahan yang ditanyakan kepada narasumber. Berikut instrumen wawancara tidak terstruktur yang digunakan.

Tabel 3.3 Instrumen Wawancara Tidak Terstruktur

No	Pertanyaan Secara Garis Besar	Narasumber
1	Karakteristik siswa sekolah dasar	Guru
2	Kebutuhan media pembelajaran	Guru
3	Materi pembelajaran	Guru

3.4.2. Design

Pada tahap desain, peneliti menggunakan instrumen penelitian yaitu pertama, perancangan awal media komik dengan membuat GBPM (Garis Besar Program Media) bertujuan untuk memperjelas ruang lingkup materi sehingga penyajian

Nur Rohimah, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATERI SUMBER ENERGI DAN PERUBAHANNYA DI SEKOLAH DASAR

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

pada media tersusun dengan jelas. Perancangan selanjutnya yaitu membuat naskah cerita pada komik yang akan dikembangkan. Kedua, instrumen catatan perbaikan (tabel *before-after*) yang berisi perbaikan mengenai desain komik pada materi sumber energi dan perubahannya yang didapatkan berdasarkan arahan tim pengembang.

3.4.3. Development

Pada tahap pengembangan, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket dan lembar perbaikan berupa tabel *before-after*. Angket yang digunakan pada tahap ini ditujukan kepada validator ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Berikut kisi-kisi angket validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

a. Lembar Angket Validasi Media

Pada angket validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media komik, kemudian pada angket validasi media terdapat lembar masukan, saran, dan kritik terhadap media yang akan digunakan peneliti untuk memperbaiki produk sesuai arahan.

Tabel 3.4 Instrumen Angket Validasi Ahli Media
(Dimodifikasi dari Walker dan Hess dalam Arsyad, 2014)

Tahap	Aspek	Indikator	Jumlah Indikator
Desain Media	Desain pada media komik	Pemilihan jenis <i>font</i> , ukuran <i>font</i> , warna tulisan	1
		Pemilihan <i>background</i> pada setiap percakapan atau kejadian	1
		Pemilihan karakter dalam setiap kejadian	1
		Kesesuaian <i>cover</i> dengan isi materi	1
		Tata letak <i>bubble</i> pada setiap panel	1
		Tidak terlalu banyak menggunakan ragam <i>font</i>	1
		Bentuk dan warna pada objek sesuai dengan realita	1
		Ekspresi pada karakter sesuai dengan dialog dan keadaan	1
		Ekspresi sesuai dengan kenyataan tidak melebih-lebihkan	1
		Konsistensi skema warna yang digunakan pada setiap kejadian	1
		Proporsi penggunaan warna yang seimbang antara yang berlatar gelap dan terang	1
		Kesesuaian <i>background</i> , karakter, dan ekspresi dalam setiap panel	1
		Kegunaan	Kegunaan

Nur Rohimah, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATERI SUMBER ENERGI DAN PERUBAHANNYA DI SEKOLAH DASAR

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

Tahap	Aspek	Indikator	Jumlah Indikator
	media	yang didesain	
		Keterbacaan terlihat jelas pada setiap halaman	1
		Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan	1
		Jumlah	15

b. Lembar Angket Validasi Materi

Pada angket validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media komik yang dinilai berdasarkan segi materinya, kemudian pada angket validasi terdapat lembar masukan, saran, dan kritik terhadap media komik yang akan digunakan peneliti untuk memperbaiki produk sesuai arahan.

Tabel 3.5 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi
(Dimodifikasi dari Walker dan Hess dalam Arsyad, 2014)

	Aspek	Indikator	Jumlah Indikator
Materi	Kesesuaian materi dengan KD, tujuan, indikator dan siswa	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1
		Ketepatan penentuan tujuan pembelajaran	1
		Kesesuaian penentuan indikator pencapaian kompetensi dengan materi	1
		Materi dalam media disajikan memperhatikan kebutuhan siswa sekolah dasar	1
		Cakupan dan penyampaian materi pada media	1
		Kesesuaian soal dan LKPD dengan materi pada media	1
		Kesesuaian soal dan LKPD dengan kompetensi dasar	1
	Tingkat pemahaman	Materi disajikan akan mudah dipahami siswa	1
		Materi disajikan dengan rapih dan disampaikan dengan runtun	1
		Penjelasan atau percakapan pada komik sesuai dengan materi pembelajaran IPA	1
		Penjelasan materi pada media sesuai dengan kehidupan sehari-hari	1
		Membantu siswa memahami materi melalui media komik	1
		Penyampaian materi singkat, padat dan jelas	1
	Jumlah	13	

c. Lembar Angket Validasi Bahasa

Pada angket validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media komik yang dinilai berdasarkan segi kebahasaannya, kemudian

Nur Rohimah, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATERI SUMBER ENERGI DAN PERUBAHANNYA DI SEKOLAH DASAR

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

pada angket validasi terdapat lembar masukan, saran, dan kritik terhadap media komik yang akan digunakan peneliti untuk memperbaiki produk sesuai arahan.

Tabel 3.6 Instrumen Angket Validasi Ahli Bahasa
(Dimodifikasi dari Walker dan Hess dalam Arsyad, 2014)

Aspek	Indikator	Jumlah Indikator	
Bahasa	Penggunaan bahasa pada komik	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat kemampuan siswa kelas III	1
		Kesesuaian ekspresi dengan bahasa atau dialog yang diucapkan	1
		Kesesuaian gerak tubuh dengan bahasa yang diucapkan	1
		Ketepatan penggunaan bahasa pada setiap <i>bubble</i>	1
		Tingkat kemudahan terhadap pemahaman cerita	1
		Tingkat pemahaman pada makna kata/kalimat	1
		Kesesuaian bahasa dan ekspresi dengan realita	1
		Kesesuaian ejaan dan tanda baca pada tiap dialog	1
		Ilustrasi pada media sesuai dengan cerita	1
		Dialog disampaikan dengan singkat, padat, dan jelas	1
	Jumlah	10	

Pada tahap pengembangan, selain menggunakan angket peneliti menggunakan instrumen perbaikan melalui tabel *before-after*. Perbaikan ini berisi mengenai desain pengembangan media komik yang sebelum mendapatkan perbaikan dan setelah mendapat perbaikan sesuai arahan para ahli validator. Berikut contoh tabel perbaikan media.

Tabel 3.7 Lembar Perbaikan (*before-after*)

Before	After

Perubahan teks cerita dan mengganti ilustrasi komik, terdapat ilustrasi di kantin yang kemudian sudah di kelas lagi sehingga kurang menghubungkan suatu kejadian dengan cerita.

Setelah revisi menambahkan ilustrasi Mela dan Ayu sedang di kantin untuk menghubungkan pembicaraan yang membawa mereka ke kelas untuk bertanya kepada Bu Guru.

Nur Rohimah, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATERI SUMBER ENERGI DAN PERUBAHANNYA DI SEKOLAH DASAR

3.4.4. Implementation

Pada tahap impelentasi, peneliti menggunakan instrumen angket yang ditujukan kepada guru dan siswa. Angket ini bertujuan untuk mengetahui respons dari guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan yang berupa penilaian dan tanggapan terhadap kelayakan atau kualitas media yang dikembangkan. Berikut angket respons guru dan siswa yang digunakan.

Tabel 3.8 Instrumen Angket Respons Guru

Aspek	Indikator	Jumlah Indikator
Penilaian Kelengkapan	Materi disajikan sesuai RPP yang ditetapkan	1
	Desain media komik	1
	Memperhatikan tujuan pembelajaran	1
	Memperhatikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	1
	Kelengkapan seluruh desain dengan materi	1
	Penyajian bahasa sesuai tingkat kepehaman siswa	1
Penilaian Kualitas	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi	1
	Desain media menarik perhatian siswa dan minat	1
	Siswa mudah memahami	1
	Materi tersampaikan dengan runtun dan tuntas	1
Jumlah		10

Tabel 3.9 Instrumen Angket Respons Siswa

Aspek	Indikator	Jumlah Indikator
Media Komik	Media komik menarik dan menyenangkan	1
	Desain dan ilustrasi pada komik sesuai realita	1
	Bahasa yang digunakan pada komik mudah dimengerti	1
	Ukuran dan jenis teks jelas serta mudah dipahami	1
	Kegunaan media mudah untuk dimengerti	1
	Materi	Dengan menggunakan media materi sumber energi dan perubahannya menjadi mudah dipahami
Jumlah		6

3.4.5. Evaluation

Pada tahap evaluasi, peneliti menggunakan catatan perbaikan yang terdiri dari saran serta masukan yang diberikan oleh para ahli ketika pengembangan media komik sebelum diuji cobakan. Setelah selesai melakukan perbaikan media siap digunakan kepada pengguna. Pada respons guru dan siswa terdapat saran serta masukan yang menjadi catatan perbaikan bagi peneliti.

Nur Rohimah, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATERI SUMBER ENERGI DAN PERUBAHANNYA DI SEKOLAH DASAR

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

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik penelitian merupakan alat pengumpulan data untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian. Pada penelitian ini teknik yang digunakan antara lain sebagai berikut:

a. Wawancara

Melalui wawancara peneliti menggali informasi dan data kepada responden yaitu guru yang dibutuhkan dalam penelitian. Wawancara yang digunakan menggunakan pedoman wawancara tidak terstruktur. Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa wawancara tidak terstruktur ialah bagian penyebutan dari adanya wawancara secara bebas, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis. Proses wawancara yang dilakukan yaitu dengan pedoman wawancara yang hanya menggunakan garis besar permasalahan yang ditanyakan kepada narasumber mengenai karakteristik siswa sekolah dasar, kebutuhan media pembelajaran, dan materi pembelajaran.

b. Angket

Angket atau kuesioner merupakan sebuah daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk mengetahui data yang diperlukan oleh peneliti. Teknik pengumpulan data ini dilakukan dinilai oleh validator ahli dan pengguna untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data untuk penilaian kualitas validator ahli yaitu menggunakan skala likert hasil dari modifikasi oleh Hadi (dalam Hertanto, 2017) yaitu modifikasi skala likert empat skala yang berupa nilai dengan kategori SB (Sangat Baik), B (baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang). Dan penilaian dalam bentuk skor yaitu SB = 4, B = 3, K = 2, dan SK = 1.

Tabel 3.10 Kategori dan Skor Skala Likert
(Modifikasi Skala Likert 4 Skala oleh Hadi dalam Hertanto, 2017)

Kategori	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
K	Kurang	2
SK	Sangat Kurang	1

Nur Rohimah, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATERI SUMBER ENERGI DAN PERUBAHANNYA DI SEKOLAH DASAR

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

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan lembar angket diberikan juga kepada pengguna yaitu guru dan siswa, bertujuan untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yang akan digunakan oleh pengguna.

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data yang dianalisis merupakan data hasil dari validasi oleh validator yaitu validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli media. Selain itu, data diambil dari hasil pengguna media pembelajaran yaitu respon guru dan siswa. Pengumpulan data juga dilakukan dengan lembar angket menggunakan yang dimodifikasi oleh Hadi (dalam Hertanto, 2017) yaitu model modifikasi skala likert empat skala yang memiliki skor bertingkat mulai dari 1 sampai 4, dari yang terendah sampai tertinggi atau dari yang tertinggi sampai terendah.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan cara menghitung dari hasil setiap item dalam pernyataan angket ke dalam bentuk presentase dengan membandingkan total skor hasil validator (f) dengan jumlah skor maksimal (N), kemudian dikalikan dengan 100%. Data disajikan dalam bentuk presentase angka dengan rumus berikut.

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

Keterangan:

- Ps : Skor presentase yang dicari
 f : Perolehan skor yang didapat
 N : Skor maksimal/skor ideal

Hasil presentase yang di dapat selanjutnya diubah ke dalam bentuk data kualitatif dengan mengacu pada kriteria interpretasi skor kelayakan menurut Mursiti (dalam Zunaidah, 2016) dan Akbar (2017). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data deskriptif kualitatif dengan menggunakan sebuah predikat tingkat validitas atau kategorisasi kelayakan yaitu “Sangat Tidak Valid”, “Tidak Valid”, “Kurang Valid”, “Valid”, dan “Sangat Valid”. Berikut tabel presentase dan predikat tingkat kelayakan media.

Nur Rohimah, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATERI SUMBER ENERGI DAN PERUBAHANNYA DI SEKOLAH DASAR

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

Tabel 3.11 Kategorisasi Kelayakan

Skor	Kategori	Tingkat Validitas
81% - 100%	Sangat Baik	Sangat Valid
61% - 80%	Baik	Valid
41% - 60%	Cukup	Kurang Valid
21% - 40%	Kurang	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Kurang	Sangat Tidak Valid

3.7. Reduksi Data

Peneliti memperoleh data dari lapangan tentu cukup banyak, perlu mencatat data dengan teliti dan rinci. Reduksi data dilakukan berdasarkan data yang diperoleh melalui instrumen angket yang ditujukan kepada validator yang meliputi ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan pengguna yang meliputi guru dan siswa sekolah dasar. Kemudian, teknis analisis datanya ialah dengan mendeskripsikan seluruh tanggapan yang telah didapatkan dari masing-masing responden.

3.8. Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif, data akan terorganisasi dan tersusun secara berhubungan sehingga akan mudah dalam memahami. Penyajian datanya diperoleh melalui hasil wawancara dan angket dari validator serta pengguna, kemudian diolah sedemikian rupa hingga mendapatkan data kualitatif dengan beberapa kategori. Kriteria dalam data kualitatif ini yaitu “Sangat Tidak Valid”, “Tidak Valid”, “Kurang Valid”, “Valid”, “Sangat Valid”.

3.9. Menarik Kesimpulan

Menarik kesimpulan merupakan tahap akhir dalam analisis data, kesimpulan dalam penelitian pengembangan ini diharapkan menemukan temuan baru serta wawasan baru yang sebelumnya belum ada atau sebelumnya kurang jelas. Penyajian kesimpulan dibuat dalam menjawab rumusan masalah yang sudah ditentukan.