

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Metode penelitian yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau biasa disingkat dengan *R&D*. Penelitian pengembangan (*R&D*) merupakan suatu penelitian yang memuat langkah-langkah atau proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk tersebut bisa berbentuk *hardware* maupun *software* (Zakariah et al., 2020). Senada dengan pendapat tersebut, Sugiyono menyatakan bahwa penelitian pengembangan (*Research and Development*) sering diartikan sebagai suatu proses untuk menyempurnakan produk yang telah ada atau mengembangkan suatu produk baru untuk menghasilkan produk tertentu kemudian produk tersebut diuji keefektifannya (Sugiyono, 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan atau *Research and Development* (*R&D*) merupakan suatu metode penelitian yang berisi suatu proses pembuatan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada serta produk tersebut harus diuji keefektifannya sebelum digunakan. Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media komik digital terhadap minat baca peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD IT Unggulan Aisyiyah Pariaman. Diharapkan media pembelajaran ini dapat

digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk memotivasi minat baca peserta didik.

B. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah model *ADDIE* yang dikembangkan oleh salah satu profesor bidang pembelajaran, desain dan teknologi yaitu Robert Maribe Branch dalam bukunya *Instructional Design: The ADDIE Approach*, tahapan dari penelitian pengembangan model *ADDIE* ini terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (penilaian) (Branch, 2009) dalam (Weldami & Yogica, 2023).

Senada dengan itu menurut Cahyadi (2019) pada model *ADDIE* terdapat 5 tahapan yang harus dilalui yaitu: *Analysis* (menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dalam tujuan pembelajaran), *Design* (Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan media pembelajaran), *Development* (berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah media pembelajaran), *Implementation* (tahapan untuk mengimplementasikan rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas), dan *Evaluation* (tahap perbaikan produk sesuai dengan saran) (Cahyadi, 2019).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ada lima tahap dalam penggunaan model *ADDIE* yaitu: (1). Analisis (2). Desain (3). Pengembangan (4). Implementasi (5). Evaluasi. Adapun prosedur

pengembangan yang akan dilakukan pada penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis mencakup pengumpulan data di lapangan untuk menemukan masalah dalam penelitian dan menetapkan kebutuhan dasar dalam mengembangkan media pembelajaran. Pada tahap ini, analisis yang akan dilakukan ialah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran yang meliputi analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis kurikulum dan analisis materi.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengungkapkan dan menetapkan masalah yang timbul di lapangan. Proses analisis kebutuhan dimulai dengan mengidentifikasi media yang telah digunakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan mengidentifikasi ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah. Dalam analisis kebutuhan ini, instrumen pengumpulan data yang peneliti gunakan ada dua yaitu wawancara dan observasi di SD IT Unggulan Aisyiyah Kota Pariaman. Wawancara peneliti lakukan dengan guru kelas IV di SD IT Unggulan Aisyiyah Pariaman dengan menggunakan lembar wawancara yang berpedoman pada kisi-kisi wawancara pendidik (dapat dilihat pada Lampiran 11). dan data observasi pada penelitian ini didapat melalui analisis sekolah di SD IT Unggulan Aisyiyah Pariaman, dengan menggunakan lembar observasi yang

berpedoman pada kisi-kisi lembar observasi (dapat dilihat pada Lampiran 10).

b. Analisis Peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui pendapat peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dan gaya belajar peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Tujuannya adalah agar pengembangan media pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada penelitian ini analisis peserta didik dilakukan dengan wawancara dan observasi terhadap peserta didik kelas IV di SD IT Unggulan Aisyiyah Pariaman. Wawancara peserta didik dilakukan untuk mengevaluasi sikap dan minat baca peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan lembar wawancara dengan berpedoman pada kisi-kisi lembar wawancara peserta didik (dapat dilihat pada Lampiran 12).

Data observasi pada penelitian ini bertujuan untuk menganalisis gaya belajar peserta didik kelas IV di SD IT Unggulan Aisyiyah Kota Pariaman, Kisi-kisi gaya belajar peserta didik disusun berdasarkan keberagaman peserta didik yang ditinjau dari gaya belajarnya. Keberagaman gaya belajar ini menunjukkan keberagaman kebutuhan belajar dari peserta didik yang harus diakomodasi oleh guru sehingga terbentuknya pembelajaran yang berdiferensiasi.

Pembelajaran terdiferensiasi merupakan salah satu strategi pada program pelaksanaan kurikulum merdeka, ditinjau dari perspektif

pendidikan, pembentukan strategi ini dilakukan supaya peserta didik dapat secara bebas berekspresi dan bereksplorasi mengenai materi-materi yang ditawarkan oleh guru. Artinya, teknis pembelajaran yang sebelumnya telah dipusatkan pada peserta didik kini dibuat lebih variatif dan merdeka disesuaikan dengan minat dan bakat masing-masing peserta didik (Jasiah et al., 2023). Ada 3 jenis gaya belajar berdasarkan pembelajaran berdiferensiasi yaitu gaya belajar visual, auditor dan kinestetik (Mashitoh et al., 2023). Analisis gaya belajar peserta didik dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang berpedoman pada kisi-kisi observasi gaya belajar peserta didik (dapat dilihat pada Lampiran 13).

c. Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, perhatian diberikan terhadap karakteristik kurikulum yang sedang digunakan di sekolah. Tujuan dari analisis ini adalah agar pengembangan media komik yang dilakukan sesuai dengan persyaratan dan karakteristik kurikulum yang berlaku. Selanjutnya, peneliti mempelajari capaian pelajaran (CP) untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran.

Pada jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) saat ini di SD IT Unggulan Aisyiyah Pariaman masih berlaku kurikulum merdeka, Kurikulum Merdeka dibagi menjadi tiga fase, yaitu Fase A untuk kelas I dan II, Fase B untuk kelas III dan IV, serta Fase C untuk kelas V dan VI, berdasarkan pembagian fase ini peserta didik kelas IV

termasuk pada Fase B. Selain itu, menurut Wiguna & Tristaningrat dalam (Anwar & Jannah, 2023) kurikulum merdeka juga memiliki karakteristik khusus terutama di tingkat SD/MI, yaitu:

- 1) Pembelajaran yang berbasis proyek, guna mengembangkan kompetensi serta *softskill* yang dimiliki oleh siswa SD/MI serta keberadaan profil pelajar pancasila didalamnya.
- 2) Fokus inti pada materi-materi yang lebih esensial, dengan adanya waktu yang cukup luang bagi siswa SD/MI maka pembelajaran mampu mencapai pada kehidupan siswa tersebut yang lebih kontekstual. Selain hal tersebut juga mampu membuka ruang-ruang untuk berdialog antara tenaga pendidik dan siswa serta diharapkan mampu mengasah ketajaman berpikir dan kreatifitas peserta didiknya.
- 3) Fleksibilitas guru yang besar untuk mampu melakukan pembelajaran yang terdiferensiasi sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh siswa SD/MI dan melakukan penyesuaian dengan hal-hal yang bermuatan lokal.

d. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk mengetahui buku ajar yang digunakan di sekolah terkait untuk menyesuaikan isi materi dari media komik digital dengan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Pada tahap ini peneliti menganalisis buku ajar yang digunakan peserta didik kelas IV di SD IT Unggulan Aisyiyah Kota Pariaman, buku yang

di analisis adalah buku ajar yang di tulis oleh Eva Yulia Nukman Cicilia dan Erni Setyowati dengan judul Bahasa Indonesia Lihat Sekitar Edisi revisi tahun 2023 untuk peserta didik SD/MI kelas IV (Eva Yulia dan Cicilia, 2023). Tahap ini peneliti menganalisis setiap bab, sub bab, materi-materi serta teks-teks dalam buku untuk mengembangkan media komik digital yang sesuai dengan materi dari buku ajar kurikulum merdeka.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Setelah melalui tahap analisis, selanjutnya penulis akan melanjutkan pada tahap *design* atau perancangan yaitu merancang pengembangan media komik digital yang bertujuan memotivasi minat baca peserta didik pada pelajaran bahasa Indonesia. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar (Muhadi et al., 2025). Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap desain atau perancangan ini yaitu :

a. Perencanaan Desain Produk.

Peneliti akan memulai perancangan media komik digital menggunakan *Canva AI* menetapkan gambar, animasi dan balon percakapan yang selaras dengan konsep materi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Perancangan media pembelajaran harus sesuai dan tepat untuk digunakan oleh peserta didik kelas IV SD. Produk yang

dikembangkan nanti dapat dijalankan menggunakan sarana dan prasarana seperti komputer, laptop maupun *smartphone*. Adapun tahapan-tahapan perencanaan desain produk yang peneliti lakukan, sebagai berikut:

- 1). Menyusun naskah komik menggunakan word, pada tahap ini ditentukan materi media pembelajaran sesuai dengan hasil analisis, kemudian menentukan tema dan judul komik, alur cerita komik, serta tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita komik.
- 2). Pemilihan format media komik, pada bagian ini pemilihan format dalam pengembangan media pembelajaran komik digital dimaksud untuk mendesain atau merancang media pembelajaran komik sebagai media belajar. Ketepatan dalam pemilihan format akan menentukan tampilan komik digital yang menarik dan membantu dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- 3). Pemilihan aplikasi pembuatan media komik digital, pada tahap ini peneliti akan menggunakan *Canva AI* untuk memulai mengumpulkan elemen-elemen komik yang akan digunakan dalam media pembelajaran untuk merancang media komik dengan mudah, efektif dan efisien.
- 4). Rancangan media pembelajaran merupakan tahap peneliti memulai menyusun media pembelajaran komik digital. Media komik ini dikembangkan bertujuan memotivasi minat baca peserta didik, yang dikemas semenarik mungkin dengan tampilan penuh warna dan gambar. Adapun isi dari media komik ini terdiri dari beberapa halaman

yaitu; halaman judul, halaman identitas komik, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman pengenalan tokoh, halaman materi dan halaman penutup.

b. Pengembangan Instrumen Penilaian

Pada tahap perancangan ini penulis akan membuat instrumen penilaian produk. Pada penelitian ini instrumen penilaian yang digunakan berupa lembar validasi yang ditujukan untuk validator, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dan angket uji praktikalitas pendidik dan peserta didik kelas IV SD serta tes berupa butir-butir soal untuk uji efektivitas media.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini mulai direalisasikannya produk dan instrumen yang sudah didesain, yaitu dikembangkannya media komik digital sebagai rancangan awal. Setelah rancangan awal komik digital selesai dibuat, komik digital divalidasi oleh ahli bahasa, ahli media dan ahli materi yaitu dua orang dosen UIN Imam Bonjol yang kompeten dibidangnya dan satu orang pendidik. Jika belum dinyatakan valid maka media ini harus dilakukan perevisian terlebih dahulu. Jika telah dinyatakan valid, maka media komik digital ini siap untuk diujicobakan dalam proses pembelajaran. Rincian Validator dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Validator Media Komik Digital

No	Nama Validator	Keahlian
1.	Dr. Abdul Basit, M.Pd	Bahasa
2.	Dr. Zulvia Trinova, S.Ag., M.Pd	Media

3.	Ir. Nova Asri Banowati	Materi
----	------------------------	--------

4. Tahap *Implementation* (Penerapan)

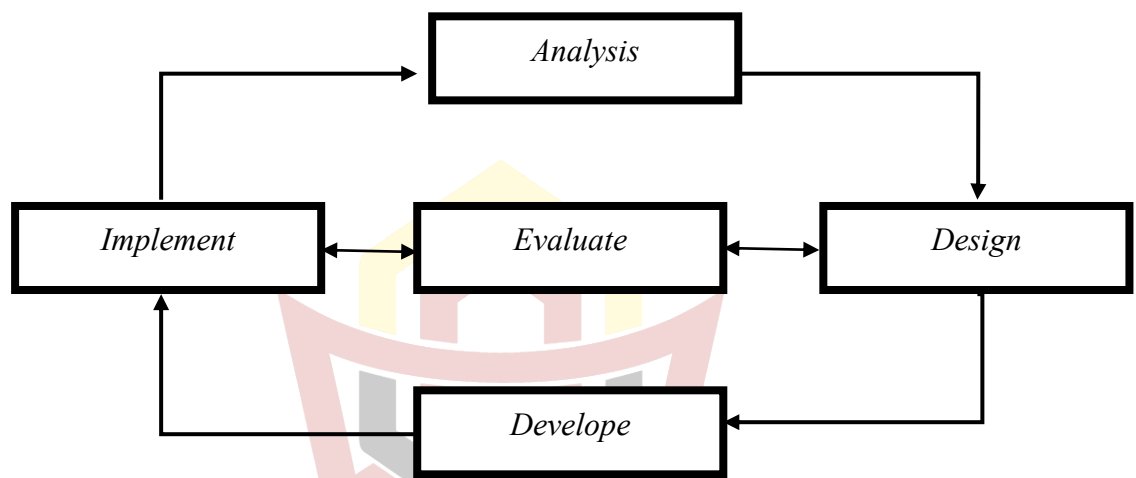
Tahap ini peneliti akan mengujicobakan media yang sebelumnya sudah dinyatakan valid oleh para ahli. Media tersebut diujicobakan dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan uji coba tersebut dilakukan dengan menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan serta mengkondisikan lingkungan kelas. Setelah persiapan selesai, peneliti akan menerapkan media berupa komik digital dalam proses pembelajaran agar memotivasi minat baca peserta didik. Oleh karena keterbatasan biaya dan waktu maka pada tahap *implementation* (penerapan) dilakukan pada skala terbatas, yaitu hanya pada peserta didik di kelas IV SD IT Unggulan Aisyiyah Kota Pariaman saja.

Selama tahap uji coba, peneliti akan mencatat kekurangan dan hambatan yang muncul saat produk tersebut diimplementasikan, serta memberikan angket kepada peserta didik mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media komik digital dan peserta didik juga diberi tes untuk mengukur sejauh mana media tersebut efektif terhadap minat baca peserta didik.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir pada model *ADDIE* Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap media komik digital yang dikembangkan. Dari angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik, dapat dilihat tingkat keberhasilan media yang dikembangkan tersebut.

Serta terlihat juga apakah penerapan media komik digital ini sesuai dengan harapan awal atau tidak. Ditahap ini peneliti juga melakukan perbaikan media pembelajaran sebagai produk akhir sesuai dengan masukan yang didapat dari instrumen angket. Dengan tujuan agar menghasilkan komik digital yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat digunakan di sekolah.



Sumber: Modifikasi dari Cahyadi, 2019

Bagan 3. 1 Tahap Pengembangan Model ADDIE

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD IT Unggulan Aisyiyah Kota Pariaman yang beralamat di Jalan Sidi M. Ilyas Padang Cakur Pariaman Selatan.

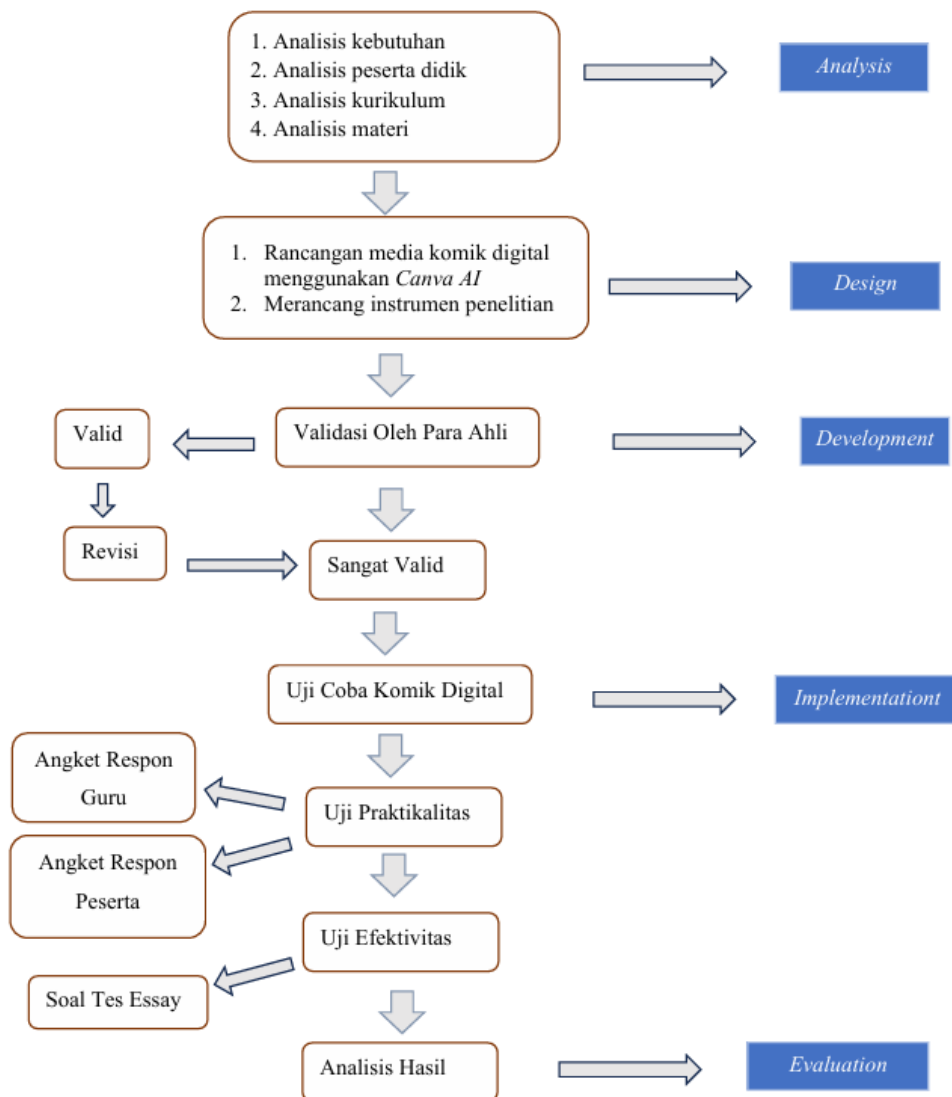
2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026.

D. Uji Coba Produk

1. Desain uji coba

Desain pengembangan pada penelitian ini disesuaikan dengan tahapan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Gambar desain pengembangan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Sumber: Modifikasi dari Robert Maribe Branch (dalam Weldami & Yogica, 2023).

Bagan 3. 2 Desain Uji Coba Produk

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini terbagi menjadi subjek uji coba ahli dan subjek uji coba produk. Subjek uji coba ahli atau validasi produk adalah dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan guru kelas. Sementara itu, untuk subjek uji coba produk adalah peserta didik kelas IV SD IT Unggulan Aisyiyah Pariaman sebanyak 14 orang. Pada subjek uji coba produk penulis akan menggunakan angket dan tes berupa soal essay untuk mengumpulkan data.

E. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang diambil secara langsung di lapangan. Data tersebut ada tiga, yaitu data pertama dari hasil validasi yang dilakukan oleh para validator. Validator dipilih dua orang dosen yang ahli pada bidangnya dan satu orang guru kelas. Data kedua adalah hasil angket respon guru dan peserta didik terhadap praktikalitas produk media komik digital yang dikembangkan di SD IT Unggulan Aisyiyah Kota Pariaman. Data ketiga yaitu data hasil uji coba efektivitas didapatkan melalui soal tes essay pengembangan media komik digital di SD IT Unggulan Aisyiyah Kota Pariaman.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam melakukan penelitian diperlukan untuk mengumpulkan data. Data yang diperoleh membantu untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah dalam penelitian.

1. Instrumen Validitas Komik Digital

Instrumen validasi adalah lembar validasi yang digunakan untuk mengumpulkan data valid atau tidaknya media komik digital terhadap minat baca peserta didik. Instrumen validasi yang digunakan adalah instrumen validasi ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi.

- a. Lembar validasi bahasa digunakan untuk memvalidasi serta untuk mengumpulkan data terkait kelayakan dan kesesuaian penggunaan bahasa dari media komik digital yang dibuat.
- b. Lembar validasi media digunakan untuk memvalidasi serta mengetahui kelayakan media komik digital yang dibuat untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang meliputi kesesuaian tata letak, gambar, warna dan sebagainya dalam media komik digital tersebut.
- c. Lembar validasi materi digunakan untuk memvalidasi dan mengetahui kesesuaian materi dan relevansinya terhadap kompetensi yang diharapkan. Serta mengumpulkan data terkait materi yang akan digunakan dalam media komik digital yang akan dibuat.

2. Instrumen Praktikalitas Komik Digital

Instrumen praktikalitas komik digital ini bertujuan untuk mengukur seberapa praktis komik digital yang dikembangkan melalui data yang dikumpulkan. Instrumen yang digunakan ialah sebagai berikut:

- a. Angket respon pendidik terhadap praktikalitas komik digital yang dikembangkan. Angket respon pendidik digunakan untuk mendapatkan respon guru terhadap praktikalitas komik digital yang dikembangkan.

Instrumen ini diisi oleh guru setelah melaksanakan proses pembelajaran.

- b. Angket respon peserta didik terhadap praktikalitas komik digital yang dikembangkan. Angket peserta didik digunakan untuk mendapatkan respon dari peserta didik terhadap praktikalitas komik digital yang dikembangkan. Instrumen ini diisi oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

3. Instrumen Efektivitas Komik Digital

Instrumen efektivitas komik digital adalah berupa tes. Tes bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan atau tidak dan untuk mengetahui apakah media komik digital yang digunakan efektif terhadap minat baca peserta didik. Soal tes diberikan untuk memperoleh data penguasaan materi pembelajaran peserta didik. Hal ini untuk memperoleh data yang akurat atas kemampuan peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran.

G. Teknik Analisis Data

Dalam mengolah data yang sudah terkumpul peneliti menggunakan dua macam teknik analisis data yaitu: dengan menggunakan teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

1. Analisis Kualitatif

Teknik ini dipergunakan untuk menganalisis data berupa catatan, saran ataupun komentar hasil wawancara dan observasi berdasarkan

tanggapan subjek uji coba. Analisis data ini juga dapat dijadikan sebagai pedoman atau dasar untuk merevisi produk agar menjadi lebih baik lagi.

2. Analisis Kuantitatif

Teknik analisis ini digunakan untuk menganalisis data hasil angket dan tes. Hal ini diperlukan untuk menentukan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk yang dihasilkan. Teknik ini digunakan untuk menggambarkan data hasil dari analisis persentase yang telah dibuat.

- a. Analisis angket validitas komik digital dilakukan untuk mengetahui kriteria kevalidan media pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan angket yang telah diisi oleh para ahli dengan menggunakan model skala likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur pendapat, sikap dan persepsi seseorang terhadap suatu fenomena sosial yang biasa digunakan pada penelitian (Sugiyono, 2019). Pada instrumen lembar validasi terdapat lima skala penilaian yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. 2 Daftar Penskoran Validasi Komik Digital

Skor	Kategori	Persentase Ketercapaian Indikator
1	Sangat kurang	0 - 20
2	Kurang baik	21 - 40
3	Cukup baik	41 - 60
4	Baik	61 - 80
5	Sangat baik	81 - 100

Modifikasi dari Riduwan dan Sunarto (dalam Maulita & Erita 2021).

Untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas dari setiap validator menggunakan rumus, Purwanto (dalam Maulita & Erita 2021), yaitu :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan :

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal

Selanjutnya untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus modifikasi dari Riduwan dan Sunarto (dalam Maulita & Erita 2021), yaitu sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum \bar{x}i}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$: Rerata

$\sum \bar{x}i$: Jumlah nilai dari tiap validator

n : Jumlah validator

Kemudian, dari persentase validasi komik digital tersebut dapat dikelompokkan dalam kategori sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan komik digital, kategori kevalidan komik digital yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kategori Kevalidan Komik Digital

Interval	Kategori
0 – 20%	Sangat Tidak Valid
21 – 40%	Kurang Valid
41 – 60%	Cukup Valid
61 – 80%	Valid
81 – 100%	Sangat Valid

Sumber : Modifikasi dari Purwanto (dalam Maulita & Erita 2021).

- b. Teknik analisis data praktikalitas komik digital dilakukan untuk mengetahui kriteria kepraktisan media komik digital yang dikembangkan berdasarkan angket respon guru dan respon peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan komik digital yang dirancang. Skala penilaian angket guru dan peserta didik adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 4 Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik

Skor	Kategori
1	Sangat kurang
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Sumber: Modifikasi Arikunto (dalam Maulita & Erita 2021).

Nilai akhir perhitungan dan angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari rumus Riduwan dan Sunarto (dalam Maulita & Erita 2021), yaitu :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan :

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal

Selanjutnya untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil Praktikalitas menggunakan rumus modifikasi dari Riduwan dan Sunarto (dalam Maulita & Erita 2021), yaitu sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum \bar{x}i}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$: Rerata

$\sum \bar{x}_i$: Jumlah nilai dari tiap praktikalitas

n : Jumlah praktikalitas

Kategori praktikalitas komik digital berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 5 Kategori Kepraktisan Komik Digital

Interval	Kategori
86 – 100%	Sangat Praktis
76 – 85%	Praktis
60 – 75%	Cukup Praktis
55 – 59%	Kurang Praktis
0 – 55%	Tidak Praktis

Sumber: Modifikasi Purwanto (dalam Maulita & Erita 2021).

- c. Analisis data efektivitas komik digital dilakukan untuk melihat keefektifan media komik digital melalui instrument tes pada peserta didik yaitu berupa soal essay. Soal berjumlah 5 butir tentang materi Bab 7 Asal-Usul. Setiap satu butir soal yang dijawab benar dan lengkap akan mendapatkan skor 20, jika menjawab benar dan kurang lengkap akan mendapat skor 15, jika menjawab benar tetapi terlalu singkat akan mendapat skor 10 dan jika jawaban salah akan mendapat skor 5 sedangkan yang tidak menjawab mendapatkan skor 0, jika semua soal dijawab dengan benar, maka akan mendapat skor 100. Perhitungan nilai akhir hasil tes efektivitas dianalisis dalam skala (0-100) dengan menggunakan rumus Purwanto (dalam Sari & Aprilia, 2021).

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

Keterangan:

S : Nilai yang diharapkan

R : Jumlah skor

N : Skor maksimum

Tabel 3. 6 Kategori Presentase untuk Efektivitas Komik Digital

No	Nilai	Kriteria
1	81 – 100 %	Sangat Efektif
2	61 – 80 %	Efektif
3	41 – 60 %	Cukup Efektif
4	21 – 40 %	Kurang Efektif
5	0 – 20 %	Tidak Efektif

Sumber: Modifikasi dari Purwanto (dalam Sari & Aprilia, 2021).

Selanjutnya untuk mengukur perhitungan rata-rata nilai akhir hasil tes efektivitas menggunakan rumus modifikasi dari Purwanto (dalam Sari & Aprilia, 2021), yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\bar{x}}{X_{max}} \times 100$$

Keterangan:

P : Persentase efektivitas produk

$\bar{x}$: Rata-rata skor total yang diperoleh seluruh siswa dalam uji coba lapangan.

X_{max} : Skor ideal maksimum.

Tabel 3. 7 Kategori Efektivitas Komik Digital

No	Nilai	Kriteria
1	81 – 100 %	Sangat Efektif
2	61 – 80 %	Efektif
3	41 – 60 %	Cukup Efektif
4	<40 %	Kurang Efektif

Sumber: Modifikasi dari Purwanto (dalam Sari & Aprilia, 2021).

Standar media komik digital dikatakan efektif apabila hasil tes peserta didik berada pada rentang 61% - 80% peserta didik mendapat nilai dirata-rata yang diperoleh dari tes soal efektivitas komik digital terhadap minat baca peserta didik.