

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, langkah yang diterapkan oleh riset ialah pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2016:13) mendefinisikan Metode Kuantitatif sebagai pendekatan studi yang menerapkan informasi dalam bentuk *number* serta menerapkan analisa statistik.

Riset ini memanfaatkan langkah kuantitatif eksperimen. Syaodih (2010:194) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah pendekatan kuantitatif yang sangat komprehensif, dengan memenuhi semua syarat untuk menguji hubungan sebab-akibat. Sugiyono (2018) menambahkan bahwa langkah eksperimen, sebagai suatu pendekatan kuantitatif, dimanfaatkan terutama ketika peneliti berniat menjalankan eksperimen untuk mengamati dampak suatu variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam keadaan yang dikendalikan.

Desain penelitian eksperimen yang diterapkan adalah Pre-eksperimental Design. Meskipun belum dapat dianggap sebagai eksperimen yang sepenuhnya, desain ini tetap mengandung variabel luar yang mempengaruhi variabel dependen, hanya dipengaruhi oleh variabel independen. Rancangan pre-eksperimen yang dimanfaatkan ialah one group pretest–posttest design. Pendekatan ini diterapkan di 1 golongan tidak adanya kelompok pembanding, namun mengimplementasikan tes awal untuk mengetahui dampak atau pengaruh penggunaan media komik digital secara pasti. Desain penelitian ini terdokumentasi dalam tabel berikut :

Tabel 3.1
One Group Pretest-Posttest Design

<i>Pre test</i>	Perlakuan	<i>Post test</i>
O_1	X	O_2

Sumber: Sugiyono (2016)

Keterangan :

O_1 : Hasil *Pre test*

X : Pemberian *treatment* pada pelajaran IPS dengan menggunakan media komik digital

O_2 : Hasil *Pre test*

B. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Penelitian ini diterapkan di SDN Kalilanang 1 yang terletak di Kp. Pakuncen Desa Pakuncen Kecamatan Bojonegara Kabupaten Serang-Banten. Penelitian ini dijalankan pada semester pertama tahun pelajaran 2023/2024 selama sekitar satu bulan lebih.

C. Populasi dan Sampel

Populasi ialah seluruh subjek serta objek yang menjadi fokus riset, seperti yang dijelaskan oleh Riyanto & Hatmawan (2020:11). Sugiyono (2016:117) juga memberikan definisi populasi ialah domain generalisasi yang terdiri dari objek/subyek dengan kualitas dan ciri-ciri tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya. Dengan cara ini, populasi merujuk pada subjek atau objek yang akan menjadi fokus penelitian. Di riset ini, populasi subjek atau objek ialah murid kelas IV di SDN Kalilanang I.

Sugiyono (2018:118) menggambarkan sampel sebagian dari total dan karakteristik yang dimiliki oleh kelompok tersebut. Peneliti menerapkan metode pengambilan sampel nonprobabilitas, yang menurut Sugiyono (2018), adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang setara bagi setiap anggota kelompok untuk dipilih sebagai sampel. Dalam riset ini, bentuk nonprobabilitas sampling yang dimanfaatkan adalah pendekatan Sampling Jenuh. Sampling Jenuh adalah metode pengambilan sampel di mana seluruh anggota kelompok diambil sebagai sampel, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono. (2019). Oleh karena itu, sampel pada riset ini mencakup semua populasi murid kelas IV, yang berjumlah 32 siswa.

D. Sumber Data

a. Lokasi Sekolah

SDN kalilanang 1 beralamatkan di Kp. Pakuncen, Desa Pakuncen, Kecamatan Bojonegara, Kabupaten Serang, Banten.

b. Visi, Misi, dan Tujuan SDN Kalilanang 1

- **Visi**

“Berprestasi, berimtaq mengutamakan akhlak dan budi pekerti luhur serta cinta terhadap lingkungan”

- **Misi**

- 1) Terwujudnya pelaksanaan pembelajaran profil pelajar pancasila
- 2) Terwujudnya pengembangan tenaga pendidik yang profesional
- 3) Terwujudnya strategi pembelajaran dengan dukungan metode dan sumber bahan belajar yang selaras dan mutakhir,
- 4) Terwujudnya sekolah ramah anak (SRA) dan membudayakan sikap 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun) di sekolah,
- 5) Terwujudnya pengembangan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai,
- 6) Terwujudnya pencapaian standar ketuntasan dan kelulusan pembelajaran,
- 7) Terwujudnya anak didik yang peduli terhadap lingkungan dan berakhlak mulia.

- **Tujuan**

- 1) Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta perilaku berakhlak mulia bagi peserta didik, guru dan warga sekolah,
- 2) Meningkatkan inovasi dalam input dan proses pembelajaran setiap tahun pelajaran,
- 3) Meningkatkan pengetahuan, keterampilan serta wawasan siswa sesuai dengan minat dan kemampuan,
- 4) Meningkatkan penggalangan pasrtisipasi masyarakat, dunia usaha dan industri dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan,

- 5) Meningkatkan prestasi siswa di bidang MIPA, Olahraga, Intaq dan Seni Budaya,
- 6) Meningkatkan sarana, prasarana dan media pendidikan yang lengkap,
- 7) Meningkatkan nilai hasil ujian terutama untuk mata pelajaran yang di UAS kan,
- 8) Mewujudkan lingkungan sekolah yang bersih, indah, dan nyaman, serta sehat, harmoni, aman dan tertib.

c. Data Rombongan Belajar

SD Kalilanang 1 memiliki 6 rombongan belajar yakni setiap kelasnya hanya memiliki 1 kelas, dengan jumkah siswa sebanyak 263 siswa yang terdiri dari 127 siswa laki-laki, dan 136 siswa perempuan.

E. Variabel Penelitian

1. Variabel bebas (independent)

Menurut Purwanto (dalam Jakni, 2016:49) menyatakan variabel bebas adalah variabel bebas adalah variabel yang nilainya memengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “Media Komik Digital”

2. Variabel terikat (dependent)

Menurut Purwanto (dalam Jakni, 2016:49) menyatakan variabel terikat adalah variabel yang nilainya dipengaruhi variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “Berpikir Kesejarahan”

F. Instrumen Penilaian

Penelitian ini memerlukan instrumen sebagai alat agar menghimpun data yang kemudian akan lebih mudah diolah oleh peneliti, seperti yang dijelaskan oleh Arikunto (2013). Dalam konteks ini, alat yang digunakan adalah kumpulan soal uji. Sesuai dengan Arikunto (dalam Nurman 2023:34), uji merupakan rangkaian pertanyaan atau latihan yang dimanfaatkan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kinerja maksimum, serta kemampuan atau bakat individu atau kelompok. Model uji yang diimplementasikan dalam

pengumpulan data ini adalah pre-test dan post-test, dilakukan sebelum dan sesudah memberikan perlakuan. Sasaran utama dari kegiatan ini ialah untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran oleh peserta didik.

Proses penyusunan instrumen tes melibatkan beberapa langkah, antara lain:

1. Pembuatan kisi-kisi soal berdasarkan modul yang diberikan oleh guru kelas IV pada mata pelajaran IPS. Peneliti akan berkolaborasi dengan guru kelas IV selama proses pembuatan kisi-kisi.
2. Pembuatan soal tes sesuai dengan kisi-kisi, lengkap dengan kunci jawabannya.
3. Diskusi soal tes bersama dosen pembimbing dan wali kelas IV untuk mendapatkan masukan dan perbaikan.
4. Pelaksanaan uji instrumen di kelas IV SDN Kalilanang 1.
5. Analisis hasil uji instrumen yang mencakup validitas butir soal, kemudian dilakukan diskusi ulang dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan lebih lanjut.

G. Teknik Analisis Data

1. Teknik pengumpulan data : Instrumen tes
2. Pengolahan data diawali dengan analisis deskriptif dan dilanjutkan dengan analisis inferensial. Rangkaian pengolahan data pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi Microsoft Excel dan IBM SPSS Statistics 26.

H. Uji Perasyarat Hipotesis

1. Uji Validitas

Validitas mengacu pada kemampuan suatu alat ukur untuk mengukur dengan tepat apa yang dimaksud atau diinginkan. Dalam menilai validitas, perhatian tertuju pada isi dan kegunaan instrumen. Instrumen dianggap valid jika dapat mengukur dengan akurat apa yang dimaksud, mampu mengungkap data dengan tepat, dan memiliki tingkat validitas yang tinggi.

Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS 26. Teknik yang digunakan adalah Bivariate Correlation pada perangkat lunak IBM SPSS Statistics 26. Nilai r_{tabel} dibandingkan dengan $\alpha = 0.05 / 5\%$ dengan $n = 10$ untuk mendapatkan r_{tabel} . Jika nilai koefisien korelasi (rhitung) pada suatu butir soal lebih besar dari nilai r_{tabel} , maka butir soal tersebut dianggap valid. Pada penelitian ini, nilai r_{tabel} yang digunakan adalah 0,632, mengacu pada r_{tabel} dengan $n = 10$ dan taraf signifikansi 5%.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata reliability yang mempunyai asal kata rely yang artinya percaya dan reliabel yang artinya dapat dipercaya, Siyoto (dalam Meysanti 2022). Jadi, Uji Reliabilitas yang akan digunakan untuk mengukur ketetapan suatu alat ukur yang untuk mengukur yang perlu diukur nanti pada penelitian.

Tabel 3.2 Indeks Reliabilitas

No	Indeks Reliabilitas	Kriteria Reliabilitas
1	0,90-01	Reliabilitas Sempurna
2	0,80-0,89	Reliabilitas Sangat Kuat
3	0,70-0,79	Reliabilitas Kuat
4	0,60-0,69	Reliabilitas Sedang
5	0,50-0,59	Reliabilitas Kurang Kuat
6	>50	Reliabilitas Tidak Kuat

Pengukuran ini dilakukan dengan bantuan SPSS 26, yang menyediakan fasilitas pengukuran Cronbach Alpha (α). Jika nilai Cronbach Alpha yang dihasilkan lebih dari 0,60, maka alat ukur yang digunakan dianggap reliabel atau dapat diandalkan.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian terhadap data yang mempunyai tujuan untuk mengetahui distribusi data yang dipakai bersifat normal, Merliana (2023:4). Uji ini dilakukan menggunakan *Kalmogrov Smirnov* dengan bantuan SPSS 26. Pengambilan keputusan uji normalitas berdasarkan pada besaran probabilitas atau nilai signifikan. Menurut Purnomo (dalam Meysanti 2022) Kriteria pengujian penelitiannya yaitu dengan ketentuan sebagai berikut :

- Jika nilai sig > 0,05 maka terdistribusi normal
- Jika nilai sig < 0,05 maka terdistribusi tidak normal.

Dengan hipotesisnya :

H_0 : Data Terdistribusi Normal

H_a : Data tidak terdistribusi normal

4. Uji Hipotesis

Pada tahap ini bisa dilakukan uji hipotesis jika data dari kedua kelompok tersebut sudah terbukti terdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital setelah dan sesudah diberikan treatment penggunaan media komik digital. Selanjutnya akan dilakukan uji T-test jika data sudah terdistribusi normal dan homogen. Kriteria dalam pengambilan keputusan yaitu sebagai berikut :

- Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak
- Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima

Dengan hipotesisnya :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media komik digital dalam meningkatkan berpikir kesejarahan siswa kelas IV pada konsep sejarah kerajaan di Nusantara

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media komik digital dalam meningkatkan berpikir kesejarahan siswa kelas IV pada konsep sejarah kerajaan di Nusantara

Dalam pengujian hipotesis ini peneliti menggunakan bantuan SPSS 26 dengan teknik *paired sample T-test*. Menurut Ghozali (dalam Runtunawu (2021:53) pengambilan keputusan digunakan sebagai berikut :

- Jika signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima, disini dalam arti variabel independent tidak berpengaruh terhadap variabel dependent
- Jika signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak

5. Uji N-Gain Score

Uji N-gain score merupakan selisih anatar nilai posttest dan nilai pretest, dimana untuk menghitung N-gain score dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor Post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor ideal} - \text{skor pre test}}$$

Dalam menentukan atau mengetahui tingkat efektifitas dari suatu metode atau sistem tertentu yang dilakukan, terdapat tabael yang dapat dijadikan acuan yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.3
Penafisran Uji N-gain Score

Nilai N-gain	Kategori
$g > 0,7$	tinggi
$0,3 < g < 0,7$	sedang
$g < 0,3$	rendah

Sumber : Hake (dalam Meysanti 2022)

I. Prosedur Penelitian

1. Tahap Pra-Penelitian

Pada tahap Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu memberikan memberikan soal yang akan divalidasi kepada sebagian siswa kelas IV di luar dari responden. Peneliti kemudian mengambil kembali soal validasi yang telah dijawab oleh siswa. Setelah itu peneliti melakukan perhitungan validitas soal. Sampel sebanyak 32 siswa akan diberikan soal *pretest* di waktu yang sama untuk mengetahui kondisi awal untuk mengukur pemahaman siswa tentang kesejarahan. Soal *pretest* yang diberikan berbentuk pilihan ganda dengan materi ilmu pengetahuan sosial yang sama dan di waktu yang bersamaan. Hasil dari pengerjaan soal *pretest* akan dianalisis menggunakan uji T-test.

2. Tahap Penelitian

Setelah mengetahui kondisi awal kelompok melalui soal *pretest*, maka peneliti akan memberikan *treatment* kepada siswa kelas IV. Dalam memberikan *Treatment* peneliti memberikan *treatment* sebanyak tiga kali. Sebelum diberikan *treatment*, peneliti memberikan rangkuman materi konsep sejarah kerajaan di Nusantara guna membantu siswa memahami materi yang akan peneliti berikan. Setelah itu, peneliti memberikan *treatment* (perlakuan) berupa penggunaan media komik digital yang berisikan materi konsep sejarah kerajaan di Nusantara.

3. Tahap Pasca Penelitian

Pada tahap finalisasi dari *treatment* yang sudah diberikan kepada siswa tersebut adalah pemberian soal *posttest*, yang dimana peneliti akan memberikam soal *posttest* dan akan dikerjakan oleh semua siswa dengan waktu dan soal yang sama. Tujuan dari diberikannya *posttest* yaitu untuk mengetahui peningkatan berpikir kesejarahan siswa setelah diberikan *treatment*. Ada atau tidaknya peningkatan atau bahkan adanya penurunan dapat dilihat pada hasil nilai *posttest* siswa.