

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian adalah serangkaian aktivitas yang terencana dan sistematis untuk memecahkan suatu masalah. Proses ini mencakup langkah-langkah penting seperti pemilihan pendekatan, metode, teknik pengumpulan data, hingga analisis data. Alur kerja yang terstruktur ini memastikan penelitian tetap fokus dan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen kuasi untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran komik digital terhadap karakter antikorupsi siswa. Dalam kerangka studi ini, media komik digital berfungsi sebagai variabel bebas (X) atau perlakuan yang diberikan, sedangkan karakter antikorupsi siswa merupakan variabel terikat (Y) yang diukur perubahannya. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 38), variabel bebas adalah perlakuan yang diberikan, sementara variabel terikat adalah faktor yang dipengaruhi oleh perlakuan tersebut. Tujuan utama pemilihan metode ini adalah untuk melihat secara spesifik apakah penerapan media komik digital tersebut benar-benar berpengaruh pada karakter antikorupsi siswa dalam konteks pembelajaran IPS. Sugiyono (2016, hlm. 77) mengemukakan bahwa kuasi eksperimen mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Oleh karena itu, diperkuat oleh Creswell (2015, hlm. 32) dapat dikatakan bahwa Pada dasarnya, kuasi eksperimen adalah jenis penelitian eksperimental yang memiliki keterbatasan utama, yaitu ketidakmungkinan untuk memilih dan menugaskan subjek penelitian secara acak (random). Karena peneliti tidak dapat membuat kelompok eksperimen secara artifisial, metode ini memiliki risiko ancaman yang lebih besar terhadap validitas internal jika dibandingkan dengan eksperimen murni.

Tabel 3.1 Desain Eksperimen Kuasi

Kelas	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Kontrol	Q ₁	-	Q ₂
Eksperimen	Q ₁	X	Q ₂

Keterangan:

Q₁ = *Pre-test* (test awal) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Q₂ = *Post-test* (tes akhir) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

X = Pembelajaran IPS menggunakan media komik digital

Kuasi eksperimen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design* atau kelompok kontrol *non-ekuivalen (pre-test and post-test)*. Creswell (2015, hlm. 34) mengemukakan bahwa dalam penerapan *pre-test* dan *post-test* pada kuasi eksperimen, peneliti harus menentukan kelas eksperimen (kelompok A) dan kelas kontrol (kelompok B). *Pre-test* dan *post-test* dilakukan terhadap kedua kelompok, namun hanya kelompok eksperimen yang akan menerima perlakuan.

Tabel 3.2 Desain Eksperimen Kuasi *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁ →	X ₁ →	O ₂
Kontrol	O ₁ →	X ₁ →	O ₂

Keterangan:

EO₁ = *Pre-test* pada kelas eksperimen

EO₂ = *Post-test* pada kelas eksperimen

KO₁ = *Pre-test* pada kelas kontrol

KO₂ = *Post-test* pada kelas kontrol

X₁ = Perlakuan pada kelas eksperimen dengan media komik digital

X₂ = Perlakuan pada kelas kontrol dengan media infografis

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum perlakuan diberikan, dilakukan uji homogenitas berdasarkan nilai *pretest* untuk memastikan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang setara. Selanjutnya, kelas

eksperimen menerima perlakuan pembelajaran berbasis media komik digital, sedangkan kelas kontrol menggunakan infografis. Pada akhir periode penelitian, kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengukur perbedaan hasil belajar.

Langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu :

1. Memberikan *pretest* berupa angket untuk mengukur karakter siswa dan mengetahui kesetaraan awal, yang nantinya akan digunakan untuk menjadi tolak ukur peningkatan *mean* kelas.
2. Memberikan perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan media komik digital, dan kelas kontrol menggunakan media infografis.
3. Memberikan *posttest* untuk karakter siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.1.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut khususnya dalam penelitian ini adalah media demonstrasi, dan hasil angket siswa, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu satu variabel bebas, dan satu variabel terikat.

3.1.2 Variabel Bebas

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media komik digital.

3.1.3 Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah karakter antikorupsi.

3.2 Lokasi dan Partisipan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat di mana penelitian dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 8 Cimahi yang berlokasi di jalan Kihapit Barat No. 320, Leuwigajah (Cimahi Selatan), Cimahi, Jawa Barat 40532, Indonesia

3.2.2 Partisipan Penelitian

Partisipan penelitian adalah individu-individu yang dilibatkan secara langsung dalam studi. Mereka berfungsi sebagai sumber primer untuk memperoleh data, informasi, atau pandangan yang relevan dan dibutuhkan oleh peneliti untuk mencapai tujuan penelitiannya. Berdasarkan pengertian tersebut, maka yang dijadikan sebagai subjek penelitian adalah:

a. Kepala Sekolah

Kepala sekolah merupakan pemimpin dalam instansi sekolah, dengan melibatkan kepala sekolah dalam penelitian ini maka akan mendapatkan informasi mengenai profil sekolah dan peneliti akan mendapatkan rekomendasi guru yang akan diteliti.

b. Guru Mata Pelajaran IPS

Penelitian ini melibatkan guru mata pelajaran IPS yang diajak untuk bekerja sama dalam membantu memperlancar jalannya penelitian dan guru mata pelajaran IPS juga berperan sebagai mitra penelitian.

c. Siswa

Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu kelas VII-B yang diberikan perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran komik digital. Sedangkan kelas kontrol yaitu kelas VII-D yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran infografis.

3.3 Prosedur dan Alur Penelitian

Penelitian terbagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap pra riset, tahap riset, dan tahap pasca riset dengan langkah-langkah sebagai berikut:

3.3.1 Tahap Pra Riset

Prosedur/Tahapan Sebelum Pelaksanaan Penelitian yang perlu dipersiapkan ialah sebagai berikut:

1. Melakukan pengajuan permohonan surat izin untuk pra-riset melalui sistem daring.
2. Menyerahkan surat izin kepada pihak sekolah dan menunggu konfirmasi tertulis mengenai persetujuan untuk melaksanakan penelitian.
3. Setelah izin diperoleh, melaksanakan observasi awal di sekolah untuk mengidentifikasi gambaran permasalahan terkait karakter antikorupsi siswa dalam pembelajaran IPS.
4. Berkonsultasi dengan guru mata pelajaran mengenai berbagai kendala yang dihadapi selama proses kegiatan belajar mengajar.
5. Menganalisis hasil observasi untuk menetapkan kelas yang akan menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
6. Mengembangkan silabus serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.
7. Membuat kerangka atau kisi-kisi sebagai panduan penyusunan instrumen penelitian yang akan dibuat dalam bentuk angket.
8. Meminta penilaian ahli (*expert judgment*) dari pembimbing mengenai kelayakan instrumen penelitian.
9. Melaksanakan uji coba instrumen kepada subjek di luar sampel utama guna mengukur tingkat validitas dan reliabilitasnya.
10. Melakukan perbaikan pada butir-butir instrumen yang terbukti tidak valid berdasarkan hasil analisis uji coba.

3.3.2 Tahap Riset

Prosedur/Tahapan Saat Pelaksanaan Penelitian yang perlu dilakukan ialah:

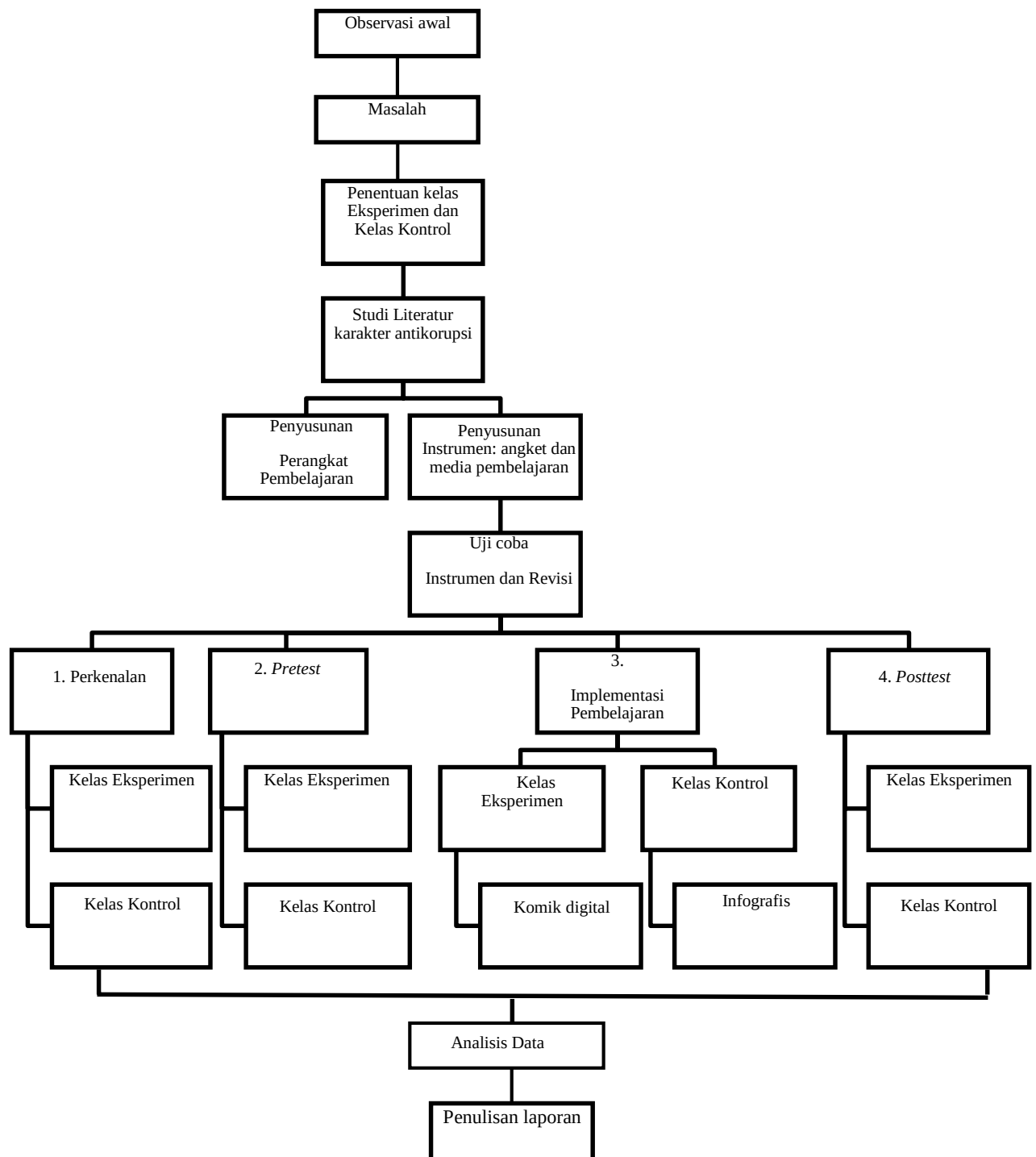
1. Melakukan *Pretest* di kelas eksperimen dan di kelas kontrol selama 45 menit;
2. Melakukan penelitian eksperimen sebanyak 5 pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 40 menit pada materi aktivitas masyarakat Hindu-Budha di Nusantara. Dalam penulisan Tesis ini menggunakan temuan dari kelima pertemuan. Kelas kontrol menggunakan media pembelajaran infografis dan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran komik digital.
3. Mengadakan *Posttest* terhadap kedua kelompok (kelas eksperimen dan kelas kontrol).
4. Membagikan soal *Posttest* untuk melihat perkembangan apa yang dirasakan oleh siswa setelah diterapkannya komik digital (khusus kelas Eksperimen) dan untuk mengukur atau menghitung penerapan karakter antikorupsi siswa melalui penyebaran angket.

3.3.3 Tahapan Pasca Penelitian

Prosedur/tahapan setelah pelaksanaan penelitian yang perlu diselesaikan ialah:

1. Mengolah data hasil angket *pretest*, dan *posttest* dengan pengujian statistik untuk menguji hipotesis
2. Menarik kesimpulan hasil penelitian
3. Menyusun laporan penelitian yang telah dilakukan

Tahapan-tahapan tersebut jika dibuat dalam bentuk gambar, maka akan terlihat seperti berikut:



Bagan 3.1 Tahapan Pelaksanaan Penelitian

Data yang diperoleh dari hasil tes, baik *pretest* maupun *posttest* siswa dianalisis secara statistik sedangkan hasil pengamatan aktivitas pembelajaran siswa dan aktivitas guru dianalisis secara deskriptif.

3.4 Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan serumpunan objek yang akan menjadi target dalam sebuah penelitian (Siregar, 2017, hlm. 30). Populasi dalam konteks penelitian merupakan sumber data dalam penelitian tertentu yang memiliki jumlah banyak dan luas (Darmawan, 2014, hlm. 48). Populasi pada sebuah penelitian merupakan kelompok besar yang menjadi ruang lingkup penelitian, sehingga tidak hanya mencakup jumlah subjek dan objek penelitian, tetapi meliputi keseluruhan karakteristik yang dimiliki oleh subjek dan objek itu sendiri.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMPN 8 Cimahi. Berdasarkan data yang didapatkan dari tata usaha SMPN 8 Cimahi, diperoleh data sejumlah 375 siswa. Data tersebut digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Populasi Siswa

No	Kelas	Populasi
1	7A	38
2	7B	37
3	7C	38
4	7D	37
5	7E	37
6	7F	38
7	7G	38
8	7H	37
9	7I	37
10	7J	38
Total		375

(Sumber: Tata Usaha SMPN 8 Cimahi, 2025)

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti (Margono, 2014, hlm. 36). Pengambilan sampel ditentukan oleh peneliti berdasarkan pertimbangan masalah, tujuan, hipotesis, metode, dan instrumen penelitian, di samping pertimbangan waktu, tenaga, dan pembiayaan. Adapun salah satu syarat dalam penarikan sampel adalah bahwa sampel itu harus bersifat representatif (mewakili), artinya harus mewakili populasi, sebab sampel adalah cerminan populasi. Data yang diperoleh dan dianalisis dari sampel kemudian diberlakukan untuk populasi atau secara keseluruhan (Sugiyono, 2016, hlm. 42). Pengambilan sampel dalam penelitian ini akan dilakukan dengan teknik *purposive random sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu, karena anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2016, hlm. 47). Adapun yang akan menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-B sebanyak 37 siswa sebagai kelas eksperimen yang akan diberi *treatment* menggunakan media komik digital, dan kelas VII-D sebanyak 37 siswa sebagai kelas kontrol yang akan diberi *treatment* menggunakan media infografis. Pemilihan kedua kelas ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan bahwa kedua kelas memiliki karakteristik yang relatif homogen. Asumsi homogenitas ini didasarkan pada data jumlah siswa yang sama, kurikulum yang sama, dan tidak adanya kebijakan kelas unggulan di sekolah. Untuk membuktikan kesetaraan kemampuan awal antara kedua kelas, peneliti melakukan uji homogenitas menggunakan data angket pretest dan posttest sikap anti korupsi pada masing-masing kelas. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal kedua kelas, sehingga keduanya layak digunakan sebagai sampel penelitian komparatif.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Komik Digital

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Item
Komik sebagai Media Pembelajaran	Penyajian materi yang sederhana	Bahasa yang jelas	1
		Konsep yang digunakan terstruktur	5
		Fokus pada inti	6
	Bahasa yang digunakan baik	Tepat	4
		Efektif	2
		Tidak ambigu	3
		Sesuai dengan audiens	7
	Alur cerita yang disajikan menarik	Logis	8
		Koheren	9
		Meningkatkan minat	10, 11
		Mudah diikuti	12
	Komik digital menggunakan tampilan yang menarik	Warna cerah dan menarik	13
		Desain karakter yang unik	14
		Ilustrasi detail	15
		Tata letak rapi	16, 17
		Efek visual menarik	18
	Teks mudah dibaca	Ukuran font yang sesuai	19
		Jenis font yang jelas	20
		Warna teks yang kontras	21
		Jarak antar baris yang sesuai	22
		Teks tidak terlalu panjang	23
	Ilustrasi komik dalam digital menarik	Warna yang cerah dan menarik	24
		Detail yang baik	25
		Komposisi yang seimbang	26
		Ekspresi yang tepat	27

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Angket Karakter Antikorupsi

<i>Variabel</i>	<i>Sub variabel</i>	<i>Indikator</i>	<i>Nomor item</i>
Antikorupsi	Jujur	Konsisten dalam perkataan dan tindakan	1, 2
		Transparansi	3
		Mengakui kesalahan	4
		Menjaga janji	5
		Tidak menyembunyikan informasi	6
		Menerima kritik	7
	Disiplin	Tepat waktu	8, 9
		Perencanaan yang baik	10
		Menghormati aturan dan peraturan	11, 12
		Meningkatkan kemampuan diri	13, 14
	Tanggung jawab	Menerima tanggung jawab	15, 16
		Mengambil inisiatif	17, 18
	Adil	Menghormati privasi dan kerahasiaan	19, 20
		Menghormati perbedaan pendapat	21
		Mengakui dan menghargai kontribusi orang lain	22, 23
		Menggunakan standar yang sama untuk semua orang	24
		Menghormati hak-hak oranglain	25
	Berani	Menghadapi tantangan dengan percaya diri	26
		Mengambil risiko yang rasional	27

Variabel	Sub variabel	Indikator	Nomor item
		Menghadapi kesulitan dengan positif	28
		Mengambil tindakan yang tegas dan tepat	29, 30
	Peduli	Membantu orang lain tanpa diminta	31
		Mengerti dan memahami perasaan orang lain	32
		Mengambil inisiatif untuk membantu	32
		Mengambil tindakan untuk memecahkan masalah	34, 35
	Kerja keras	Menghabiskan waktu yang lama untuk mengerjakan tugas	36
		Mengambil inisiatif untuk melakukan tugas tambahan	37
		Menggunakan waktu dengan efektif	38
	Mandiri	Mengambil keputusan sendiri	39
		Mengurus diri sendiri	40
		Menghadapi tantangan sendiri	41
	Sederhana	Tidak suka menonjolkan diri	42
		Menggunakan Bahasa yang sederhana	43
		Tidak suka memamerkan harta	44, 45

(Sumber: Dirancang oleh Peneliti, 2025)

Untuk penskoran jawaban skala motivasi belajar, peneliti menjabarkan kedalam lima alternatif jawaban yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Skor Jawaban Instrumen Angket Karakter Antikorupsi

No.	Jawaban	Skor jawaban	
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
1	Sangat tinggi/sangat setuju	5	1
2	Tinggi/setuju	4	2
3	Netral/ragu-ragu	3	3
4	Rendah/tidak setuju	2	4
5	Sangat rendah/sangat tidak setuju	1	5

(Sumber: Sugiyono, 2017)

3.4.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data. Menurut (Riduwan, 2013 hlm. 51) instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Sesuai dengan jenis penelitian dan data-data yang dibutuhkan untuk penelitian ini, maka digunakan instrumen pengumpulan data di antaranya :

1. Observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini ditujukan sebagai informasi tambahan dalam mengenai kondisi pembelajaran IPS dengan menggunakan media komik digital untuk melihat pengaruhnya terhadap karakter antikorupsi siswa. Kegiatan observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas oleh guru dilaksanakan selama proses pembelajaran pada saat menggunakan media pembelajaran yang telah ditetapkan yang berlangsung di dalam kelas. Kegiatan observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti yang bertujuan untuk melihat penerapan media pembelajaran yang telah ditetapkan dan dilakukan oleh guru serta melihat secara langsung respons siswa saat proses pembelajaran.

2. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan sekolah dan mempunyai relevansi dengan tujuan penelitian.
3. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2016, hlm. 199). Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini berbentuk skala likert yang terdiri dari lima kategori respon, digunakan untuk mengukur karakter antikorupsi siswa. Skala likert adalah model instrumen pengumpulan data yang berbentuk daftar cocok tetapi alternatif yang disediakan merupakan sesuatu yang berjenjang (Arikunto, 2013, hlm. 83). Adapun pilihan jawaban skala likert dalam penelitian ini antara lain: Selalu (5), Sering (4), Kadang-kadang (3), Jarang (2), dan Tidak Pernah (1). Sebelum instrumen penelitian digunakan maka terlebih dahulu dilakukan uji coba dan analisis instrumen, hal ini dimaksudkan untuk melihat kualitas instrumen dari segi validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran (Kadir, 2015, hlm. 63). Penelitian ini akan menggunakan angket sebagai instrumen pengambilan data penelitian.

3.5 Alat Tes Penelitian

3.5.1 Angket

Angket digunakan untuk mengukur karakter antikorupsi siswa. Dengan menggunakan *skala Likert* (Sugiono, 2017, hlm 93) terdapat lima skala yaitu kategori sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Pedoman penskorannya antara lain : a. Jika pernyataan positif, maka skor yang diperoleh sangat setuju (SS) diberi skor 5, setuju (S) diberi skor 4, netral (N) diberi skor 3, tidak setuju (TS) diberi skor 2, dan sangat tidak setuju (STS) diberi skor 1. b. Jika pernyataan negatif, maka skor yang diperoleh sangat setuju (SS) diberi skor 1, setuju (S) diberi skor 2, netral (N) diberi skor 3 tidak setuju (TS) diberi skor 4, dan sangat tidak setuju (STS) diberi skor 5.

3.6 Analisis Uji Alat Tes Penelitian

3.6.1 Uji Validitas

Data yang valid dapat diperoleh dari instrumen yang valid pula. Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur. Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini akan menggunakan rumus korelasi *product moment* yang diperkenalkan oleh Pearson (Arikunto, 2013, hlm. 94) Rumus korelasi *Product Moment*:

$$r_{iY} = \frac{n \sum X_i Y - \sum X_i \sum Y}{\sqrt{[n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

R_{xy} = Koefisien korelasi variabel X dan Y

Y = Total Skor

X = Skor item yang dicari validitasnya

N = Jumlah responden

Tabel 3.7 Interpretasi Koefisien Korelasi Validitas

Koefisien korelasi	Interpretasi
$0,80 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 \leq r_{xy} < 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r_{xy} < 0,60$	Cukup
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{xy} < 0,20$	Kurang

(Sumber: Arifin 2011)

Dari hasil perhitungan koefisien korelasi, item soal dapat dinyatakan valid jika $r_{xy} > r_{tabel}$ pada taraf $\alpha = 0,05$ sebaliknya jika $r_{xy} < r_{tabel}$ maka dapat dinyatakan bahwa butir soal tersebut tidak valid dan akan dikeluarkan dari analisis.

Uji validitas dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- 1) Menentukan hipotesis hasil uji coba
 - H_0 = Skor butir indikator korelasi positif dengan skor faktor
 - H_1 = Skor butir indikator
- 2) Menentukan r tabel
 - Menentukan r tabel dengan tingkat signifikan 5% atau 1%
- 3) Mencari r hitung
- 4) Membandingkan r hitung dengan r tabel
 - a. Jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, maka skor butir indikator berkorelasi positif dengan skor faktor
 - b. Jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka skor butir indikator tidak berkorelasi positif dengan skor fakta
- 5) Mengambil keputusan
 - Jika $r \text{ hitung positif dan } > r \text{ tabel}$ maka butir soal valid
 - Jika $r \text{ hitung negatif dan atau } < r \text{ tabel}$ maka butir soal tidak valid

3.6.1.1 Uji Validitas Angket Media Komik Digital

Validitas berkenaan dengan alat ukur terhadap konsep yang diukur, sehingga betul-betul mengukur apa yang seharusnya diukur (Sudjana, Nana, Ibrahim, 2012, hlm. 117). Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan uji coba instrumen pemahaman konsep pada siswa kelas VII-B untuk memperoleh item-item yang valid yang dapat digunakan untuk penelitian.

Tabel 3.8 Hasil uji validitas Angket Media Komik Digital

Variabel	Pertanyaan	r-Hitung	r-Tabel	P (Sig.)	Keterangan
	X1	0.267	0.1950	0.000	VALID
	X2	0.343	0.1950	0.000	VALID
	X3	0.443	0.1950	0.000	VALID
	X4	0.440	0.1950	0.000	VALID
	X5	0.436	0.1950	0.000	VALID
	X6	0.452	0.1950	0.000	VALID
	X7	0.486	0.1950	0.000	VALID
	X8	0.457	0.1950	0.000	VALID

Variabel	Pertanyaan	r-Hitung	r-Tabel	P (Sig.)	Keterangan
	X9	0.288	0.1950	0.000	VALID
	X10	0.516	0.1950	0.000	VALID
	X11	0.486	0.1950	0.000	VALID
	X12	0.537	0.1950	0.000	VALID
	X13	0.500	0.1950	0.000	VALID
	X14	0.327	0.1950	0.000	VALID
	X15	0.463	0.1950	0.000	VALID
	X16	0.086	0.1950	0.000	TIDAK VALID
	X17	0.520	0.1950	0.000	VALID
	X18	0.450	0.1950	0.000	VALID
	X19	0.554	0.1950	0.000	VALID
	X20	0.519	0.1950	0.000	VALID
	X21	0.510	0.1950	0.000	VALID
	X22	0.327	0.1950	0.000	VALID
	X23	0.506	0.1950	0.000	VALID
	X24	0.438	0.1950	0.000	VALID
	X25	0.594	0.1950	0.000	VALID
	X26	0.192	0.1950	0.000	TIDAK VALID
	X27	0.369	0.1950	0.000	VALID

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui hasil perhitungan validitas yang memenuhi kriteria yaitu $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ tentang penggunaan media media komik digital, maka dapat diketahui dari 27 pertanyaan ternyata terdapat 2 pertanyaan yang tidak valid sehingga hanya 25 pertanyaan saja yang dapat digunakan dalam angket penelitian.

3.6.1.2 Uji Validitas Angket Media Infografis

Validitas berkenaan dengan alat ukur terhadap konsep yang diukur, sehingga betul-betul mengukur apa yang seharusnya diukur (Sudjana, Nana, Ibrahim, 2012, hlm. 117). Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan uji coba instrumen pemahaman konsep pada siswa kelas VII-D untuk memperoleh item-item yang valid yang dapat digunakan untuk penelitian.

Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Angket Media Infografis

Variabel	Pertanyaan	r-Hitung	r-Tabel	P (Sig.)	Keterangan
	X1	0.046	0.2540	0.000	TIDAK VALID
	X2	0.375	0.2540	0.000	VALID
	X3	0.379	0.2540	0.000	VALID
	X4	0.300	0.2540	0.000	VALID
	X5	0.515	0.2540	0.000	VALID
	X6	0.560	0.2540	0.000	VALID
	X7	0.435	0.2540	0.000	VALID
	X8	0.466	0.2540	0.000	VALID
	X9	0.449	0.2540	0.000	VALID
	X10	0.590	0.2540	0.000	VALID
	X11	0.619	0.2540	0.000	VALID
	X12	0.503	0.2540	0.000	VALID
	X13	0.467	0.2540	0.000	VALID
	X14	0.408	0.2540	0.000	VALID
	X15	0.513	0.2540	0.000	VALID
	X16	0.597	0.2540	0.000	VALID
	X17	0.502	0.2540	0.000	VALID
	X18	0.457	0.2540	0.000	VALID
	X19	0.647	0.2540	0.000	VALID
	X20	0.446	0.2540	0.000	VALID
	X21	0.540	0.2540	0.000	VALID

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui hasil perhitungan validitas yang memenuhi kriteria yaitu $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ tentang penggunaan media infografis, maka dapat diketahui dari 21 pertanyaan ternyata terdapat 1 pertanyaan yang tidak valid sehingga hanya 20 pertanyaan saja yang dapat digunakan dalam angket penelitian.

3.6.1.3 Uji Validitas Angket Sikap Anti Korupsi

Validitas berkenaan dengan alat ukur terhadap konsep yang diukur, sehingga betul-betul mengukur apa yang seharusnya diukur (Sudjana, Nana, Ibrahim, 2012, hlm. 117). Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan uji

coba instrumen pemahaman konsep pada siswa kelas VII-B untuk memperoleh item-item yang valid yang dapat digunakan untuk penelitian.

Tabel 3.10 Hasil uji validitas

Varibel	Pertanyaan	r-Hitung	r-Tabel	Keterangan
Y	Y1	0.669	0.1427	Valid
	Y2	0.476	0.1427	Valid
	Y3	0.561	0.1427	Valid
	Y4	0.616	0.1427	Valid
	Y5	0.632	0.1427	Valid
	Y6	0.594	0.1427	Valid
	Y7	0.549	0.1427	Valid
	Y8	0.529	0.1427	Valid
	Y9	0.640	0.1427	Valid
	Y10	0.569	0.1427	Valid
	Y11	0.529	0.1427	Valid
	Y12	0.660	0.1427	Valid
	Y13	0,606	0.1427	Valid
	Y14	0.481	0.1427	Valid
	Y15	0.682	0.1427	Valid
	Y16	0.559	0.1427	Valid
	Y17	0.732	0.1427	Valid
	Y18	0.611	0.1427	Valid
	Y19	0.416	0.1427	Valid
	Y20	0.461	0.1427	Valid
	Y21	0.598	0.1427	Valid
	Y22	0.666	0.1427	Valid
	Y23	0.507	0.1427	Valid
	Y24	0.640	0.1427	Valid
	Y25	0.619	0.1427	Valid
	Y26	0.683	0.1427	Valid
	Y27	0.661	0.1427	Valid
	Y28	0.586	0.1427	Valid
	Y29	0.678	0.1427	Valid
	Y30	0.643	0.1427	Valid
	Y31	0.625	0.1427	Valid
	Y32	0.634	0.1427	Valid
	Y33	0.639	0.1427	Valid

Varibel	Pertanyaan	r-Hitung	r-Tabel	Keterangan
	Y34	0.673	0.1427	Valid
	Y35	0.602	0.1427	Valid
	Y36	0.605	0.1427	Valid
	Y37	0.663	0.1427	Valid
	Y38	0.724	0.1427	Valid
	Y39	0.580	0.1427	Valid
	Y40	0.587	0.1427	Valid
	Y41	0.593	0.1427	Valid
	Y42	0.576	0.1427	Valid
	Y43	0.622	0.1427	Valid
	Y44	0.611	0.1427	Valid
	Y45	0.576	0.1427	Valid

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui hasil perhitungan validitas yang memenuhi kriteria yaitu $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ tentang sikap antikorupsi siswa, maka dapat diketahui dari 45 pertanyaan keseluruhannya memenuhi persyaratan dan dinyatakan valid sehingga dapat digunakan dalam angket penelitian.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas alat penelitian adalah ketepatan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Hal ini berarti bahwa reliabilitas berkaitan dengan kemampuan alat ukur untuk melakukan pengukuran secara tepat. Untuk mengetahui reliabilitas instrumen, penelitian akan menggunakan rumus Alpha:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan

σ_t^2 = variabel total

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir

Keputusan uji reliabilitas dengan cara:

- 1) Jika koefisien internal seluruh item dengan tingkat signifikansi 5% maka item pertanyaan dikatakan reliabel
- 2) Jika koefisien internal seluruh item dengan tingkat signifikansi 5% maka item pertanyaan dikatakan tidak reliabel.

Reliabilitas alat ukur adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Artinya, kapanpun alat ukur tersebut digunakan akan memberikan hasil ukur yang sama (Sudjana, Nana: Ibrahim, 2012, hlm. 120). Koefisien reliabilitas yang dihasilkan, selanjutnya diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria Guilfords.

Tabel 3.11 Interpretasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat tinggi

Tabel 3.12 Interpretasi Koefisien Reliabilitas Media Komik Digital

Pertanyaan	Cronbach's Alpha	keterangan
	0,837	Sangat Tinggi

Dari table 3.11 media komik digital memiliki Cronbach's Alpha sebesar 0,837, yang tergolong dalam kategori sangat tinggi. Ini menunjukkan bahwa media komik digital sebagai alat ukur memiliki konsistensi yang sangat baik.

Tabel 3.13 Interpretasi Koefisien Reliabilitas Media Infografis

Pertanyaan	Cronbach's Alpha	keterangan
	0,825	Sangat Tinggi

Berdasarkan table 3.12 media infografis memiliki Cronbach's Alpha sebesar 0,825, juga termasuk dalam kategori sangat tinggi, yang berarti media ini sangat baik dalam

mengukur konsep yang dimaksud.

Tabel 3.14 Interpretasi Koefisien Reliabilitas Angket Sikap Anti Korupsi

Pertanyaan	Cronbach's Alpha	keterangan
(Y)	0,960	Sangat Tinggi

Berdasarkan table 3.13 angket sikap antikorupsi memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,960 yang menunjukkan sangat tinggi dan menandakan bahwa angket ini memiliki realibilitas yang sangat kuat dan hamper sempurna.

3.7 Teknis Analisis Data

3.7.1 Perhitungan Indeks Gain

Nilai gain digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan pemahaman siswa antara hasil pengukuran akhir (*post-test*) dengan pengukuran awal (*pre-test*). Gain yang akan digunakan untuk mengetahui peningkatan karakter antikorupsi adalah gain yang telah dinormalisasi. Adapun rumus gain ternormalisasi yaitu sebagai berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan:

N Gain = gain ternormalisasi rata-rata

Gain ternormalisasi (*N gain*) ini diinterpretasikan untuk menyatakan peningkatan karakter antikorupsi siswa, dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 3.15 Kategori tingkat N Gain

Rentang	Kategori
$Ngain \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 < Ngain \leq 0,3$	Sedang
$Ngain < 0,3$	Rendah

3.7.2 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mempelajari apakah distribusi sampel yang terpilih berasal dari sebuah distribusi populasi normal atau tidak normal (Kadir, 2015, hlm. 95). Data yang terdistribusi secara normal menjadi syarat untuk dapat melakukan pengujian hipotesis secara statistik parametrik. Data yang terdistribusi secara normal dianggap dapat mewakili populasi. Uji normalitas data yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov. Adapun kriteria pengujian sebagai berikut:

- a. Jika signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal
- b. Jika signifikansi $\leq 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal

3.7.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui homogenitas varian sampel, yang diambil dari populasi yang sama. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varian data pada sampel memiliki kesamaan atau tidak. Homogenitas dalam penelitian ini bermakna bahwa kelompok yang berbentuk terpilih secara random sehingga kelompok-kelompok tersebut ekuivalen (sebanding) dalam segala hal kecuali perlakuan berbeda yang akan diberikan (Kadir, 2015, hlm. 96). Uji homogenitas yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji Levene's (Priyatno, 2012, hlm. 42) dengan bantuan program SPSS. Adapun kriteria pengujian adalah:

- a. Jika signifikansi $> 0,05$ maka data memiliki varian yang sama (homogen)
- b. Jika signifikansi $< 0,05$ maka data memiliki varian yang berbeda (tidak homogen).

3.7.4 Uji Perbedaan Rerata

Jika data hasil penelitian telah diketahui kenormalannya dan homogenitasnya, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji perbedaan rerata. Uji perbedaan rerata digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian. Uji perbedaan rerata dilakukan melalui uji-t sampel tak bebas (*paired sample t-test*) dan uji-t sampel bebas (*independent sample t-test*).

1. Uji *paired samples t test* (uji t sampel tak bebas)

Uji *paired samples t test* digunakan untuk menganalisis perbedaan rata-rata antara sampel yang berpasangan, yang dimaksud dengan sampel berpasangan adalah sebuah kelompok sampel dengan subjek yang sama namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda (Priyatno, 2012, hlm. 61). Dalam penelitian ini akan digunakan untuk menguji rata-rata data awal dan akhir kelompok kontrol, menguji rata-rata awal dan akhir kelompok eksperimen. Adapun hipotesisnya sebagai berikut:

- H_0 = rerata sebelum dan sesudah perlakuan sama
- H_1 = rerata sebelum dan sesudah perlakuan berbeda

Pengambilan keputusan:

- Jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima yang berarti reratanya sama
- Jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak yang berarti reratanya berbeda

2. Uji *independent samples t test* (uji t sampel bebas)

Uji *independent samples t test* diartikan sebagai dua sampel yang saling tidak berkorelasi atau independen, dalam hal ini digunakan untuk menganalisis perbedaan rata-rata kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol

- H_0 = rerata kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sama
- H_1 = rerata kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol berbeda

Pengambilan keputusan:

- Jika signifikansi $\geq 0,05$ maka H_0 diterima yang berarti reratanya sama
- Jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak yang berarti reratanya berbeda

3.7.4 Uji Regresi Linier

Analisis regresi linear sederhana merupakan hubungan secara linear antara satu variabel independent (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini mengetahui arah hubungan antara variabel independent dengan variabel dependen apabila variabel variabel independent mengalami kenaikan atau penurunan.

Adapun rumus yang digunakan:

$$Y = a + b_x$$

Keterangan:

Y = variabel terikat (dependen) / variabel respon atau akibat

X = variabel bebas (independent) / variabel predictor atau faktor penyebab

a = konstanta

b = koefisien regresi; besaran dari respons yang dihasilkan dari predictor

Nilai a dan b bisa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

Dengan rumus atau cara menghitung tersebut, alat ukur statistik ini bisa digunakan untuk mengetahui seberapa kuat hubungan antar variabel.

3.7.5 Uji Data Observasi

Uji data observasi dilakukan untuk melakukan analisis hasil data observasi keterlaksanaan pembelajaran atau observasi tindakan oleh guru di kelas pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Hasil analisis akan dinyatakan dalam bentuk persentase untuk dilakukan analisis deskriptif. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$\% \text{ Keterlaksanaan Aktivitas} = \frac{\sum \text{ skor hasil observasi}}{\sum \text{ skor total}} \times 100\%$$

Berikut ini merupakan tabel persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran oleh guru:

Tabel 3.16 persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran oleh guru

No	Persentase %	Keterangan
1.	80 – 100	Sangat Baik
2.	66 – 79	Baik
3.	56 – 65	Cukup
4.	40 – 55	Kurang
5.	30 – 39	Gagal

(Arikunto, 2013, hlm. 47)