

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Pada bab ini diuraikan mengenai metode penelitian sebagai bagian penting dalam suatu penelitian karena bersifat prosedural sehingga dapat mengarahkan pembaca untuk memahami rancangan alur penelitian yang dilakukan. Adapun berbagai hal yang berkenaan dengan metode penelitian adalah sebagai berikut:

#### **3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian**

Sebagaimana tujuan atas pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan komik buku teks IPS berbasis *platform LINE Webtoon* (X) akan memberikan pengaruh pada minat belajar peserta didik (Y) dalam pembelajaran IPS. Oleh karenanya, diperlukan sebuah metode yang dapat menunjang jalannya proses penelitian hingga memperoleh hasil yang sesuai. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengukur teori tertentu dengan cara melakukan riset pada hubungan antarvariabel dengan menggunakan instrumen statistik (Creswell, 2016, hlm. 4). Penerapan pendekatan kuantitatif pada penelitian ini yakni dengan melakukan pengukuran terhadap minat belajar peserta didik pada saat praperlakuan dan pascaperlakuan (*treatment*) dengan menerapkan media komik digital berbasis *platform Line Webtoon* di kelas eksperimen, sementara kelas kontrol diberikan media pembanding yakni *PowerPoint* dalam pembelajaran IPS, di mana pengukuran keduanya dilakukan melalui teknik pengambilan dan pengolahan data secara statistik, sehingga pada akhirnya penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan data yang valid, disajikan secara sistematis, objektif, dan terukur.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental, di mana pada prosesnya peneliti melakukan uji coba suatu variabel dan menyelidiki pengaruhnya terhadap variabel yang lain melalui pemberian perlakuan (*treatment*) terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai pembanding. Senada dengan uraian tersebut, Gay (Ratmaningsih, 2010, hlm. 31) mengungkapkan bahwa riset eksperimental adalah suatu metode yang dimaksudkan untuk dapat mengukur dengan benar

hipotesis terkait dengan hubungan kausalitas (sebab-akibat). Metode eksperimental diklasifikasikan menjadi tiga macam, yakni (1) eksperimen acak (*randomized experiment*), (2) eksperimen-kuasi atau eksperimen semu (*quasi-experiment*), dan (3) eksperimen kasus tunggal/subjek tunggal (*single case/single subject experiment*) (Hastjarjo, 2019, hlm. 187). Rancangan metode eksperimen yang dipakai dalam penelitian ini adalah rancangan eksperimen kuasi atau eksperimen semu, di mana pada jenis metode ini, subjek penelitian ditempatkan pada dua kelompok yang berbeda, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebagaimana White & Sabarwal (2014, hlm. 1) memaparkan dalam ringkasan metodologinya, bahwa desain eksperimen semu mengidentifikasi adanya kelompok pembanding atau kelompok kontrol yang memiliki karakteristik serupa dengan kelompok perlakuan atau kelompok eksperimen, khususnya karakteristik awal atau pra-intervensi/perlakuan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menyatakan bahwa rancangan penelitian ini berusaha mengkaji dan menjelaskan pengaruh atas suatu variabel bebas terhadap variabel terikat melalui proses percobaan terhadap subjek penelitian yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Variabel perlakuan atau variabel *independent* yang menjadi objek eksperimen dalam penelitian ini adalah media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon*. Sedangkan variabel yang dipengaruhi atau variabel *dependent* adalah minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Sementara itu, subjek atau sampel penelitian yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diterapkan perlakuan berbeda, di mana peserta didik kelompok eksperimen diterapkan media komik digital berbasis *platform Line Webtoon* dalam pembelajaran IPS, sedangkan pada kelompok kontrol diberikan media pembanding berupa *PowerPoint* dalam pembelajaran IPS. Hal ini tidak lain dimaksudkan guna melihat sejauh mana efektivitas penggunaan media komik digital berbasis *platform Line Webtoon* terhadap minat peserta didik dalam pembelajaran IPS. Selain itu, hal ini juga bertujuan untuk mengungkap perbedaan, khususnya perbedaan minat belajar antarkedua kelompok penelitian, yakni kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* berupa media

Tasya Mutiara Budiyanto, 2021

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PLATFORM LINE WEBTOON TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG)**

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

komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment* tersebut.

### 3.2 Desain Penelitian

Rancangan penelitian eksperimen kuasi atau eksperimen semu memiliki tiga jenis desain, di antaranya (1) *Nonequivalent Control Group Design*, (2) *Time-Series Design*, dan (3) *Counterbalanced Design* (Ratmaningsih, 2010, hlm. 32). Skema yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* dengan format sebagai berikut.

**Tabel 3.1**  
**Desain Penelitian**

<b>Kelompok</b>	<b>Pengukuran Awal</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Pengukuran Akhir</b>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Pengukuran awal minat belajar peserta didik yang diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran dan pemberian *treatment*

O<sub>2</sub> : Pengukuran akhir minat belajar peserta didik yang diberikan setelah pelaksanaan pembelajaran dan pemberian *treatment*

X<sub>1</sub> : Pembelajaran IPS dengan menggunakan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon*

X<sub>2</sub> : Pembelajaran IPS dengan menggunakan media *PowerPoint*

Pada desain ini sampel penelitian ditempatkan pada dua kelompok yang berbeda, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan diberikan perlakuan (*treatment*) berlainan. Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok tersebut terlebih dulu diberikan angket sebagai pengukuran awal untuk mengetahui kondisi awal pada masing-masing kelompok, kemudian keduanya diberikan perlakuan (*treatment*), di mana pada kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran IPS dengan *treatment* khusus berupa komik digital berbasis *platform LINE Webtoon*, sementara kelas kontrol diberikan *treatment* seperti biasanya, yakni pembelajaran IPS dengan menggunakan media *PowerPoint*.

Setelah penerapan perlakuan, baik kelompok eksperimen maupun kontrol kembali diberi pengukuran akhir menggunakan angket minat belajar yang bertujuan guna mengungkap sejauh mana pengaruh atas perlakuan (*treatment*) yang telah diberikan dan melihat perbedaan dari kedua kelompok yang diberikan perlakuan berbeda. Namun di samping itu, guna mengetahui sejauh mana penerimaan peserta didik terhadap penggunaan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* sebagai media dalam pembelajaran IPS, peneliti membagikan angket respon siswa yang ditujukan pada kelas eksperimen sebagai kelas yang diberi perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon*.

### **3.3 Lokasi dan Partisipan Penelitian**

#### **3.3.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Kartika XIX-2 Bandung yang berlokasi di Jl. Pak Gatot Raya No.73, Gegerkalong, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat.

#### **3.3.2 Partisipan Penelitian**

Partisipan yang dimaksud yaitu pihak-pihak yang terkait demi tercapainya tujuan penelitian yang telah dirumuskan. Adapun pihak yang bersangkutan adalah sebagai berikut:

- a) Pihak SMP Kartika XIX-2 Bandung yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di lingkungan sekolahnya.
- b) Guru IPS sebagai guru pamong peneliti.
- c) Peserta didik Kelas VII di SMP Kartika XIX-2 Bandung yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### **3.4 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling**

#### **3.4.1 Populasi**

Populasi termasuk bagian penting yang selalu ada dalam setiap penelitian, karena pada dasarnya populasi adalah sasaran yang membantu peneliti untuk memperoleh data terkait penelitiannya. Sugiyono (2014) mengartikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek dengan kategori tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk

dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini ialah seluruh peserta didik kelas VII di SMP XIX-2 Bandung pada semester genap tahun ajaran 2020/2021.

### 3.4.2 Sampel

Sampel ialah representasi atas anggota populasi yang mana harus mewakili keseluruhan populasi tersebut (Kandyantie,2018, hal. 44). Penetapan sampel penelitian dilakukan dengan menerapkan teknik *purposive sampling* yang menurut Sugiyono (dalam Habibullah, 2013, hlm. 35) merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII A dan VII B yang ditetapkan berlandaskan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan merujuk pada pertimbangan yang diberikan oleh guru IPS kelas VII SMP Kartika XIX-2 Bandung. Berikut merupakan gambaran dari kelompok penelitian.

**Tabel 3.2**  
**Sampel Penelitian**

Kelompok	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
Eksperimen	VII-B	18	12	30
Kontrol	VII-A	18	12	30

(diperoleh dari Data Absen Siswa Kelas VII SMP Kartika XIX-2 Bandung Tahun Ajaran 2020/2021)

### 3.4.3 Teknik Sampling

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yakni pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini, sampel diambil berdasarkan pertimbangan khusus oleh guru IPS di SMP Kartika XIX-2 Bandung. Pertimbangan ini didasarkan pada jumlah peserta didik yang hampir sama di kedua kelas yang menjadi sampel penelitian, diampu oleh guru IPS yang sama, serta aktivitas pembelajaran dan karakteristik peserta didik yang memiliki kesamaan.

### **3.5 Definisi Operasional**

Definisi operasional dimaksudkan untuk meminimalisir kekeliruan pengertian yang berhubungan dengan istilah atau variabel yang terdapat pada judul penelitian. Sebagaimana judul penelitian yaitu “Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital Berbasis *Platform LINE Webtoon* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS”, maka peneliti membatasi variabel yang akan digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

#### **3.5.1 Komik Digital Berbasis *Platform LINE Webtoon***

Pada dasarnya, komik digital merupakan penggabungan atas dua variabel yakni media komik dan media digital, sehingga dapat diartikan bahwa komik digital merupakan media berisi gambar dan kata-kata yang memanfaatkan penggunaan media digital baik dalam proses pembuatan sampai tahap publikasinya. Sebagaimana menurut Ferdiansyah (2018); Jang & Song (2017); Susilawati (2017); Winarti, Masrupi, & Juniardi (2018), bahwa komik digital merupakan bentuk komik elektronik yang disaring dan didistribusikan secara digital (Muyassaroh, dkk., 2019, hal. 45). Komik digital yang dimaksud pada penelitian ini ialah komik digital dengan memanfaatkan *platform LINE Webtoon*. *LINE Webtoon* merupakan sebuah platform sekaligus fitur dalam media sosial LINE yang berisi komik digital dengan berbagai genre yang dapat diakses baik melalui *website* maupun aplikasi. Putri & Lubis (2018, hlm. 4) menjelaskan bahwa *Webtoon* merupakan kependekan dari kata “*website cartoon*”, yakni sebuah gambar atau komik yang diterbitkan dengan menggunakan jaringan internet.

#### **3.5.2 Minat Belajar**

Minat menjadi suatu elemen esensial dalam pembelajaran, hal ini karena minat dapat bermakna sebagai ketertarikan atau kecenderungan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga tingkat minat belajar dapat turut menentukan mutu pembelajaran peserta didik. Sebagaimana Kustiani & Brihandhono (2017, hlm. 22) mengutarakan bahwa minat memegang pengaruh besar atas berbagai aktivitas pembelajaran, karena seumpama materi yang disajikan tidak sesuai dengan minat siswa, maka hal ini dapat memungkinkan

timbulnya sikap abai dan enggan mempelajari bidang tersebut lebih lanjut. Chen & Shen (2004) menegaskan bahwa preferensi dan minat belajar telah diidentifikasi sebagai dua konstruksi penting yang mempengaruhi keterlibatan dan pencapaian siswa dalam pembelajaran (Arikpo & Domike, 2015, hlm. 34). Senada dengan tiga uraian definisi di atas, Klasen & Klasen (2014) mendeskripsikan minat belajar sebagai kemauan dan keikutsertaan yang disengaja dalam kegiatan kognitif yang memiliki kedudukan berarti dalam proses pembelajaran, memutuskan bagian apa yang dipilih untuk belajar, serta seberapa baik siswa mengkaji informasi yang diberikan (Ricardo & Meilani, 2017, hlm. 190).

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data adalah tahapan penting pada sebuah penelitian di mana pada tahap ini peneliti memperoleh data atau hasil temuan sebagai jawaban atas rancangan rumusan masalah. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini antara lain:

#### **3.6.1 Angket**

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian, terlebih penelitian kuantitatif yang datanya lebih mudah diukur dengan menggunakan pengukuran statistik. Angket termasuk data primer yang di dalamnya berisi daftar pernyataan terkait masalah penelitian yang telah dibuat oleh peneliti untuk kemudian disebarkan kepada responden sebagai sampel penelitian, yang dalam hal ini ialah peserta didik kelas VII-A dan VII-B SMP Kartika XIX-2 Bandung baik yang termasuk ke dalam kelas eksperimen ataupun kelas kontrol. Adapun desain pengukuran jawaban atas setiap instrumen dalam angket ini dilakukan dengan menerapkan skala *likert*, yaitu pengukuran dengan susunan jawaban dari sangat positif hingga sangat negatif dengan 4 kategori, di antaranya sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Penetapan 4 kategori ini dimaksudkan agar menghindari adanya jawaban keragu-raguan dari responden. Berikut merupakan rincian bobot skor dari 4 kategori di atas:

**Tabel 3.3**

### Skala Likert

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

#### 3.6.2 Studi Pustaka

Selain data primer yang didapat langsung dari subjek penelitian melalui pengisian kuesioner/angket, peneliti juga melakukan penelaahan terhadap berbagai referensi yang berasal dari bahan bacaan baik buku maupun jurnal yang berkenaan dengan masalah penelitian.

#### 3.6.3 Dokumentasi

Arikunto (2010, hal. 274) menjelaskan bahwa dokumentasi merupakan teknik pencarian data yang berhubungan dengan berbagai hal atau variabel seperti catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, dan sebagainya. Teknik ini digunakan oleh peneliti untuk memperoleh dokumentasi atau arsip penunjang data-data penelitian, seperti RPP, foto-foto, atau administrasi lainnya.

### 3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan perangkat atau alat guna membantu peneliti mendapatkan data terkait dengan objek yang tengah diteliti.

#### 3.7.1 Angket

Adapun dalam penelitian ini, perolehan data didapat melalui jenis instrumen non tes berupa angket dengan skala *likert* yang mempunyai empat (4) tingkatan jawaban dari sangat positif hingga sangat negatif. Penggunaan instrumen angket dimaksudkan untuk mengukur minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS pada saat praperlakuan dan pascaperlakuan (*treatment*), serta untuk mengungkap bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* yang tidak lain merupakan variabel X dalam penelitian ini. Oleh karenanya, terdapat dua (2) jenis angket yang termuat pada penelitian ini, yakni 1) angket minat belajar;

Tasya Mutiara Budiyanto, 2021

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PLATFORM LINE WEBTOON TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG)**

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

dan 2) angket respon siswa terhadap penggunaan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon*. Instrumen angket minat belajar yang dipakai pada penelitian ini diadaptasi dari skala yang sudah digunakan oleh peneliti terdahulu yaitu Arifulloh Abdul Amin (2019) dan Husnul Khotimah (2018). Namun di samping itu, peneliti tetap melakukan modifikasi terhadap butir-butir pernyataan tertentu untuk kemudian digunakan sebagai item pernyataan pada angket penelitian ini. Sementara pada angket respon siswa terhadap penggunaan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon*, peneliti hanya membagikannya kepada siswa kelas VII-B yang terdiri dari 30 anak dan termasuk sebagai kelas eksperimen yang telah diperkenalkan dengan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* sebagai media pembelajaran IPS.

Guna memperoleh data yang sesuai dengan variabel penelitian, peneliti merumuskan kisi-kisi instrumen penelitian yang bertujuan untuk menunjukkan keterhubungan antara variabel yang diteliti dengan sumber data dan teori yang digunakan (Nizamuddin, 2020, hlm. 36).

**Tabel 3.4**

**Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar Peserta Didik**

Variabel	Indikator	No Item		Jumlah
		+	-	
Minat Belajar	Perasaan senang	1, 2, 4, 6, 10	3, 5, 8, 9	9
	Ketertarikan	17, 24	16, 25	4
	Perhatian	13, 15, 26, 29	14, 27, 28	7
	Partisipasi atau keterlibatan	7, 11, 12, 19, 20, 23, 30	18, 21, 22	10
Total				30

**Tabel 3.5**

**Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Komik Digital Berbasis *Platform LINE Webtoon***

Variabel	Dimensi	Indikator	No Item	Jumlah
Media Komik Digital Berbasis Platform LINE Webtoon	<i>User Friendly</i> (Mudah Digunakan)	Kemudahan Penggunaan	4, 5, 6, 12, 13,	5
	Representasi Isi	1. Menjelaskan materi pembelajaran	1, 2, 3	3
		2. Ilustrasi gambar	8, 9, 14, 16	4
		3. Penggunaan bahasa	7, 15	2
		4. Alur cerita	10, 11	2
Total				16

(diadaptasi dari Zulhaj, 2019; dan Kurniasih, 2013)

Tahap yang dilakukan setelah proses pengisian angket adalah tahap pemberian skor pada seluruh butir pertanyaan/ Pernyataan untuk selanjutnya diolah dan dianalisis dengan bebantuan *IBM SPSS Statistics versi 26*. Berikut adalah ketentuan skoring atas jawaban angket pada penelitian ini:

**Tabel 3.6**  
**Aturan Skoring Instrumen Angket**

Bentuk Pernyataan/Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Positif (+)	4	3	2	1
Negatif (-)	1	2	3	4

### 3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebagaimana diuraikan di atas bahwa alat atau perangkat pengumpulan data yang digunakan berupa angket atau kuesioner. Oleh karenanya, sebelum angket dibagikan kepada sampel penelitian, angket tersebut terlebih dahulu

diujicobakan kepada peserta didik di luar sampel penelitian melalui uji validitas dan uji reliabilitas guna melihat bagaimana taraf kesahihan dan keterpercayaan, sehingga angket dapat dikatakan layak sebagai alat pengumpulan data penelitian.

### 3.8.1 Uji Validitas

Validitas merupakan pengukuran guna memperlihatkan taraf-taraf keabsahan atau kebenaran atas alat pengumpul data (Arikunto, 2010, hlm. 168). Pengujian validitas pada penelitian ini dimaksudkan untuk menilai tingkat kevalidan item pernyataan angket atau kuesioner mengenai minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Sugiyono (2014) menjelaskan bahwa pengujian validitas tiap butir instrumen pada program SPSS dapat dilaksanakan melalui teknik Korelasi *Product Moment* Pearson/Pearson *Correlation* dengan formula sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- $r_{xy}$  = Korelasi *Product Moment*
- $N$  = Jumlah sampel yang diteliti
- $\sum X$  = Jumlah skor butir (x)
- $\sum Y$  = jumlah skor variabel (y)
- $\sum X^2$  = Jumlah skor butir kuadrat (y)
- $\sum Y^2$  = Jumlah skor variabel kuadrat
- $\sum XY$  = Jumlah perkalian butir (x) dan skor varibel (y)

Penarikan keputusan dari uji validitas ini berdasar pada perbandingan antara  $r$  hitung dengan  $r$  tabel, di mana butir pernyataan angket yang dinyatakan valid apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, sementara apabila  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel maka pernyataan angket dinyatakan tidak valid dan peneliti dapat memangkas atau memperbaiki butir pernyataan angket tersebut. Sementara itu, pada butir pernyataan yang telah dinyatakan valid, peneliti dapat menginterpretasikan tingkat validitas butir tersebut dengan mengacu kepada penafsiran indeks korelasi menurut Arikunto (2010, hlm. 75) seperti tabel di bawah ini.

**Tabel 3.7**  
**Interpretasi Validitas**

Koefisien Korelasi	Kriteria Validitas
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

**Tabel 3.8**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Minat Belajar Peserta Didik**

No. Butir Angket	r hitung	r Tabel	Keterangan	Interpretasi
1	0.657	0.396	Valid	Tinggi
2	0.285	0.396	Tidak Valid	-
3	0.685	0.396	Valid	Tinggi
4	0.735	0.396	Valid	Tinggi
5	0.423	0.396	Valid	Sedang
6	0.729	0.396	Valid	Tinggi
7	0.669	0.396	Valid	Tinggi
8	0.686	0.396	Valid	Tinggi
9	0.828	0.396	Valid	Sangat Tinggi
10	0.615	0.396	Valid	Tinggi
11	0.408	0.396	Valid	Sedang
12	0.771	0.396	Valid	Tinggi
13	0.688	0.396	Valid	Tinggi
14	0.761	0.396	Valid	Tinggi
15	0.610	0.396	Valid	Tinggi
16	0.431	0.396	Valid	Sedang
17	0.610	0.396	Valid	Tinggi

18	0.637	0.396	Valid	Tinggi
19	0.436	0.396	Valid	Sedang
20	0.499	0.396	Valid	Sedang
21	0.559	0.396	Valid	Sedang
22	0.760	0.396	Valid	Tinggi
23	0.543	0.396	Valid	Sedang
24	0.444	0.396	Valid	Sedang
25	0.409	0.396	Valid	Sedang
26	0.664	0.396	Valid	Tinggi
27	0.282	0.396	Tidak Valid	-
28	0.683	0.396	Valid	Tinggi
29	0.584	0.396	Valid	Sedang
30	0.289	0.396	Tidak Valid	-

(diolah menggunakan *IBM SPSS Statistics 26*)

Pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa berdasarkan uji validitas terdapat tiga butir pernyataan angket minat belajar peserta didik yang dinyatakan tidak valid, di antaranya butir 2, 27, dan 30. Sementara itu, 27 butir pernyataan lainnya dinyatakan valid. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil langkah berikutnya, yakni memangkas butir yang tidak valid dari daftar angket karena pada indikator yang tidak valid sudah terwakili oleh butir pernyataan yang lain.

**Tabel 3.9**

**Hasil Uji Validitas Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media  
Komik Digital Berbasis Platform LINE Webtoon**

No. Butir Angket	r hitung	r Tabel	Keterangan	Interpretasi
1	0.502	0.396	Valid	Sedang
2	0.241	0.396	Tidak Valid	-
3	0.566	0.396	Valid	Sedang
4	0.563	0.396	Valid	Sedang
5	0.615	0.396	Valid	Tinggi

6	-.006	0.396	Tidak Valid	-
7	0.545	0.396	Valid	Sedang
8	0.653	0.396	Valid	Tinggi
9	0.521	0.396	Valid	Sedang
10	0.414	0.396	Valid	Sedang
11	0.294	0.396	Tidak Valid	-
12	0.541	0.396	Valid	Sedang
13	0.562	0.396	Valid	Sedang
14	0.524	0.396	Valid	Sedang
15	0.483	0.396	Valid	Sedang
16	0.641	0.396	Valid	Tinggi

(diolah menggunakan *IBM SPSS Statistics 26*)

Berdasarkan hasil uji validitas yang tertera pada tabel di atas, didapati 3 (tiga) butir pernyataan angket respon siswa terhadap penggunaan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* yang dinyatakan tidak valid, di antaranya pada butir 2, 6, dan 11. Sementara itu, 13 butir pernyataan lainnya dinyatakan valid. Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah dengan memangkas butir pernyataan yang tidak valid dari daftar angket.

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas tes dimaksudkan guna melihat taraf keterpercayaan sebuah instrumen penelitian. Noor (2017, hlm. 130-131) menjelaskan bahwa uji reliabilitas dimaksudkan untuk mengukur sejauh mana instrumen penelitian dapat dipercaya dan memperlihatkan stabilitas hasil pengukuran. Lebih lanjut Ia menuturkan bahwa uji reliabilitas hanya diterapkan pada item angket yang dikategorikan valid dalam pengujian validitas. Pengukuran reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan menerapkan rumus *Alpha Cronbach*, dengan formula sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \frac{(1 - \sum \sigma b^2)}{\sigma^2_1}$$

(Riduwan, 2013 dalam Sa'diyah, 2020, hal. 69-70)

Keterangan :

$r_{11}$  = Realibilitas instrumen

Tasya Mutiara Budiyanto, 2021

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PLATFORM LINE WEBTOON TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG)**

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

$k$  = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma b^2$  = Jumlah varian butir

$\sigma^2t$  = Varian total

Pedoman pengambilan keputusan dari uji reliabilitas ini adalah, apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka instrumen dinyatakan *reliable*, sementara apabila  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel maka instrumen dinyatakan tidak *reliable*. Di samping itu, peneliti juga dapat menginterpretasikan tingkat reliabilitas instrumen berdasarkan kriteria hasil uji reliabilitas sebagai berikut.

**Tabel 3.10**

**Kriteria Reliabilitas Tes**

Interval Koefisien	Keterangan Reliabilitas
0,80 – 1,000	Sangat Tinggi
0,60 – 0,799	Tinggi
0,40 – 0,599	Cukup
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

(sumber: Riduwan, 2013 dalam Sa'diyah, 2020)

Setelah data diolah dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 26*, diperoleh hasil uji reliabilitas mengenai angket minat belajar sebelum *treatment* yang akan digunakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, di antaranya sebagai berikut:

**Tabel 3.11**

**Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar Peserta Didik**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,933	27

Berdasarkan *output* tersebut dapat terlihat bahwa nilai Alpha yang diperoleh adalah 0.933, sementara taraf  $r$ -tabel adalah 0.396. Hal ini berarti menunjukkan nilai Alpha lebih besar dari pada nilai  $r$ -tabel, sehingga dapat dikatakan bahwa item pada angket minat belajar peserta didik yang digunakan

dalam penelitian ini termasuk ke dalam kategori reliabel dan sangat tinggi karena berada pada tingkat reliabilitas tes lebih besar dari 0.80.

**Tabel 3.12**

**Hasil Uji Reliabilitas Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Komik Digital Berbasis Platform LINE Webtoon**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,818	13

Berdasarkan *ouput* di atas dapat terlihat bahwa nilai Alpha yang diperoleh adalah 0.818, sementara taraf r-tabel adalah 0.396. Hal ini berarti menunjukkan nilai Alpha lebih besar dari pada nilai r-tabel, sehingga dapat dikatakan bahwa butir angket respon siswa terhadap penggunaan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* termasuk reliabel dengan kategori sangat tinggi karena berada pada tingkat reliabilitas tes lebih besar dari 0.80.

### 3.9 Teknik Analisis Data

#### 3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah analisis prasyarat yang dilakukan guna mengungkap apakah data yang dihasilkan berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas pada penelitian ini menerapkan teknik *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05, sehingga tolak ukur penentuan keputusan dalam uji normalitas data ialah apabila taraf signifikansi (Sig) > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal, sementara apabila taraf signifikansi (Sig) < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

#### 3.9.2 Uji Homogenitas

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, maka langkah berikutnya adalah melakukan pengujian homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai sampel penelitian memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak. Teknik pengujian homogenitas yang digunakan adalah teknik *One Way ANOVA* dengan tolak ukur: (a) jika taraf signifikansi (Sig) > 0,05 maka data dinyatakan memiliki

variansi homogen; (b) jika taraf signifikansi (Sig) < 0,05 maka data dinyatakan memiliki variansi tidak homogen.

### 3.9.3 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan terhadap hasil data angket minat belajar peserta didik baik praperlakuan maupun pascaperlakuan (*treatment*) berupa penerapan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* dalam pembelajaran IPS pada kelompok kelas eksperimen, serta pada kelompok kelas kontrol yang menerapkan media *PowerPoint* dalam pembelajaran IPS. Uji hipotesis ditujukan guna menjawab hipotesis atau jawaban sementara dalam penelitian. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t (*t-test*) yaitu *paired sample t-test* (uji t sampel berpasangan) guna mengetahui perbedaan minat belajar peserta didik berdasarkan hasil pengukuran awal dan pengukuran akhir baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol, serta *independent sampe t-test* (uji t sampel bebas) untuk mengkomparasikan atau membandingkan hasil data angket pengukuran akhir mengenai minat belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dasar hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a. Jika nilai signifikansi atau probabilitas > 0,05 maka  $H_0$  diterima
- b. Jika nilai signifikansi atau probabilitas < 0,05 maka  $H_0$  ditolak.

### 3.9.4 Analisis Angket Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Komik Digital Berbasis *Platform LINE Webtoon*

Setelah peserta didik kelas eksperimen mendapat perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon*, maka kemudian peneliti membagikan angket yang berisi beberapa butir pernyataan mengenai aspek kemudahan penggunaan dan representasi isi atas komik digital berbasis *platform LINE Webtoon*, di mana angket ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa baik respon atau tanggapan peserta didik terhadap penggunaan komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* sebagai media pembelajaran IPS.

Sama halnya dengan angket minat belajar, angket respon peserta didik terhadap penggunaan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon*

juga memiliki gradasi jawaban dari sangat setuju (SS) dengan bobot 4, setuju (S) dengan bobot 3, tidak setuju (TS) dengan bobot 2, dan sangat tidak setuju (STS) dengan bobot 1. Dari jawaban tersebut, angket respon siswa kemudian diolah dan dianalisis dengan menggunakan formula sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

(Lestari, 2017, hlm. 66)

Keterangan:

$P$  = persentase penilaian (100%)

$n$  = jumlah skor yang diperoleh

$N$  = jumlah skor maksimum

Setelah data diolah dengan menggunakan formula di atas, selanjutnya peneliti melakukan interpretasi terhadap data tersebut guna mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon*. Interpretasi data hasil angket dilakukan dengan mengacu pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.13**

**Interpretasi Persentase Angket Respon Siswa Terhadap Media Komik Digital Berbasis Platform LINE Webtoon**

Persentase (%)	Kriteria
81,25 - 100	Sangat Baik
62,5 - 81,25	Baik
43,75 - 62,5	Kurang Baik

(Akbar, 2013 dalam Ariyawati, 2017, hlm. 12)

### 3.10 Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tiga tahap, di antaranya:

#### 3.10.1 Tahap Persiapan

Secara teknis, tahap persiapan terbagi menjadi tiga fokus kegiatan yakni (1) kegiatan perizinan melaksanakan penelitian serta studi pendahuluan di lokasi penelitian yang telah ditetapkan, yaitu SMP Kartika XIX-2 Bandung, dan (2) penyusunan instrumen penelitian. Adapun tahap persiapan secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

Tasya Mutiara Budiyanto, 2021

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PLATFORM LINE WEBTOON TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG)**

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

- a. Peneliti memberikan surat permohonan perizinan kepada pihak SMP Kartika XIX-2 Bandung untuk dapat melaksanakan kegiatan penelitian di lingkungan sekolahnya
- b. Peneliti melakukan studi pendahuluan berupa wawancara terhadap guru mata pelajaran IPS guna mengetahui kondisi peserta didik dalam proses pembelajaran IPS, khususnya mengenai minat belajar
- c. Peneliti berdiskusi dengan guru IPS sebagai mitra untuk memutuskan kelas apa saja yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol
- d. Peneliti menyusun dan berdiskusi dengan guru IPS mengenai perangkat pembelajaran yakni rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan diterapkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
- e. Peneliti menyusun alat pengumpulan data yakni angket minat belajar peserta didik dan angket respon siswa terhadap penggunaan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon*
- f. Peneliti menjalankan proses percobaan angket di luar sampel penelitian
- g. Peneliti melakukan analisis instrumen melalui uji validitas dan uji reliabilitas dengan berbantuan IBM SPSS *Statistics* versi 26

### **3.10.2 Tahap Pelaksanaan**

- a. Melakukan pengukuran awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kondisi awal minat belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan (*treatment*)
- b. Pemberian perlakuan (*treatment*), di mana pada kelompok kelas eksperimen diterapkan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon*, sedangkan pada kelas kontrol diterapkan media *PowerPoint*
- c. Melakukan pengukuran akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui minat belajar peserta didik pascaperlakuan (*treatment*) dengan menerapkan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* pada kelas eksperimen dan media *PowerPoint* pada kelas kontrol
- d. Pengisian angket respon siswa setelah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut selesai. Pengisian angket ini secara khusus dilakukan oleh siswa kelas eksperimen yang diterapkan *treatment* berupa

pembelajaran dengan memanfaatkan media komik digital berbasis platform *LINE Webtoon*

### **3.10.3 Tahap Penyelesaian**

- a. Melakukan pengolahan dan analisis hasil data penelitian
- b. Menarik simpulan dari hasil penelitian
- c. Memberikan saran atau rekomendasi