

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Metode ini merupakan salah satu jenis desain penelitian dalam penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan dengan membagi kelompok menjadi dua. Kelompok pertama yakni kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan dengan menerapkan media komik digital dalam proses pembelajaran. Kemudian, kelompok kedua yakni kelompok kontrol yang mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media komik cetak dalam proses pembelajaran membaca pemahaman di kelas IV SD.

Desain dari penelitian eksperimen ini yaitu *pretest-posttest control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih dan kemudian diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa prosedur penempatan acak. Hasil *pre-test* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Sampel dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen belajar menggunakan media komik digital dalam proses pelaksanaannya dan kelas kontrol belajar menggunakan media komik cetak. Berikut ini struktur desain penelitian *quasi experiment*.

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Quasi Experiment*

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Sugiyono (2019)

Keterangan:

- O₁ = *Pre-test* kelas eksperimen
- O₂ = *Post-test* kelas eksperimen
- O₃ = *Pre-test* kelas kontrol
- O₄ = *Post-test* kelas kontrol

- X_1 = Perlakuan dengan menggunakan media komik digital
 X_2 = Perlakuan dengan menggunakan media komik cetak
 ----- = Pengambilan sampel tidak secara acak

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019), populasi merupakan wilayah generalisasi (suatu kelompok) yang terdiri dari subjek atau pun objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi yang diambil pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD yang berada di satu gugus wilayah kecamatan Cileunyi yakni SDN Percobaan dan SDN 09 Cibiru. Adapun sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2019). Pengambilan sampel tidak mungkin dilakukan terhadap semua siswa yang berada pada populasi, melainkan hanya akan diambil sampel penelitian yang kesimpulannya dapat diberlakukan untuk populasi.

Sampel yang dipilih yakni siswa kelas IV dari dua kelas dan dua sekolah yang berbeda, namun memiliki karakteristik yang sama. Siswa kelas IV di SDN Percobaan akan dijadikan sebagai kelas eksperimen yang akan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media komik digital, dan siswa kelas IV di SDN 09 Cibiru akan dijadikan sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media komik cetak. Jumlah sampel di kelas eksperimen yakni 35 siswa, sedangkan sampel di kelas kontrol berjumlah 30 siswa.

Pertimbangan pemilihan sampel dalam penelitian ini karena adanya kesamaan antara kedua kelas penelitian. Jika dilihat dari segi karakteristik sekolahnya, SDN Percobaan dan SDN 09 Cibiru memiliki beberapa kesamaan diantaranya kesamaan akreditasi, wilayah, dan karakteristik dari siswa tersebut. Berdasarkan pertimbangan tersebut, ditetapkan bahwa kelas IV di SDN Percobaan dan SDN 09 Cibiru sebagai sampel dalam penelitian ini.

3.3 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, digunakan instrumen pengumpulan data berupa soal tes untuk mengetahui pengaruh media komik digital terhadap keterampilan membaca pemahaman cerita siswa di kelas IV SD. Soal tes yang digunakan yaitu soal yang

dapat mengukur kemampuan siswa dalam memahami suatu bacaan. Pemberian soal tes dilaksanakan sebelum pembelajaran (*pre-test*) sebagai upaya untuk mengetahui pemahaman awal siswa terhadap materi pembelajaran, sedangkan tes yang dilaksanakan setelah pembelajaran (*post-test*) sebagai upaya untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah diberi perlakuan. Soal diberikan dalam bentuk yang sama agar mampu menentukan skor awal dan akhir yang diperoleh. Perolehan dari kedua data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui perbedaan pengaruh kemampuan sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

Proses pembuatan soal diawali dengan penentuan materi serta kompetensi dasar di kelas IV. Kemudian dilanjutkan dengan menyusun instrumen tes sesuai indikator, serta pedoman penskoran yang akan digunakan. Semua komponen tersebut divalidasi oleh ahli mengenai kesesuaian bahasa dan isi yang terdapat pada indikator keterampilan membaca pemahaman. Setelah divalidasi oleh ahli, kemudian soal tes diuji cobakan terhadap kelas yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Kompetensi dasar yang dirujuk dalam penelitian ini yakni KD 3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya). Berikut ini penjelasan mengenai skoring rubrik penilaian keterampilan membaca pemahaman cerita yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan kurikulum 2013.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Soal Membaca Pemahaman Cerita

Indikator	Sub-indikator	Kisi-kisi soal
Keterampilan Membaca Pemahaman	Tokoh dan sifatnya	Menuliskan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita beserta sifatnya.
	Membandingkan tokoh	Menuliskan perbandingan tokoh dalam cerita.
	Cerita secara utuh	Menuliskan kembali keseluruhan cerita secara singkat menggunakan bahasa sendiri.
	Nilai moral	Menuliskan pesan atau nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita.

(Kemdikbud, 2017)

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Keterampilan Membaca Pemahaman Cerita

No.	Kode Siswa	Skor (4-1)				Catatan
		Tokoh dan sifatnya	Membandingkan tokoh	Cerita secara utuh	Nilai moral	
1.						
2.						
3.						
Dst.						

(Kemdikbud, 2017)

Keterangan:

Skor diisi dengan kriteria

4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Perlu pendampingan

Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Keterampilan Membaca Pemahaman Cerita

Indikator	Sub-indikator	Skor	Deskripsi
Keterampilan Membaca Pemahaman Cerita	a. Menilai dan mendeskripsikan tokoh	4	Siswa mampu mendeskripsikan seluruh tokoh dalam cerita dengan tepat sesuai fakta yang ada.
		3	Siswa mampu mendeskripsikan sebagian/salah satu tokoh dalam cerita dengan tepat sesuai fakta yang ada.
		2	Siswa mampu mendeskripsikan sebagian/salah satu tokoh dalam cerita namun kurang

			sesuai dengan fakta yang ada.
		1	Siswa belum mampu mendeskripsikan seluruh/sebagian tokoh dalam cerita dengan tepat sesuai fakta yang ada.
	b. Membandingkan sifat tokoh	4	Siswa mampu membandingkan tokoh dalam cerita sesuai dengan sifatnya berdasarkan fakta yang ada.
		3	Siswa mampu membandingkan tokoh dalam cerita namun sifat salah satu tokoh kurang sesuai dengan fakta yang ada.
		2	Siswa mampu membandingkan tokoh namun seluruh sifat tokoh kurang sesuai dengan fakta yang ada.
		1	Siswa belum mampu membandingkan tokoh dalam cerita sesuai dengan sifatnya berdasarkan fakta yang ada.
	c. Menilai cerita secara utuh	4	Siswa mampu menceritakan kembali secara singkat teks cerita yang dibacanya

			dengan lengkap, runtut, dan sesuai fakta yang ada.
		3	Siswa mampu menceritakan kembali secara singkat teks cerita yang dibacanya dengan runtut dan sesuai fakta yang ada, namun kurang lengkap.
		2	Siswa mampu menceritakan kembali secara singkat teks cerita yang dibacanya secara runtut namun kurang lengkap dan kurang sesuai dengan fakta yang ada.
		1	Siswa belum mampu menceritakan kembali secara singkat teks cerita yang dibacanya.
	d. Menilai pesan moral suatu cerita	4	Siswa mampu menilai pesan moral suatu cerita sesuai fakta yang ada dengan tepat.
		3	Siswa mampu menilai pesan moral suatu cerita sesuai fakta yang ada namun kurang tepat.
		2	Siswa mampu menilai pesan moral suatu cerita namun kurang sesuai dengan fakta yang ada.

		1	Siswa belum mampu menilai pesan moral suatu cerita sesuai fakta yang ada.
Total		16	

(Kemendikbud, 2017)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui instrumen-instrumen penelitian berupa tes (*pre-test* dan *post-test*). Kemudian dianalisis apakah media komik digital tersebut berpengaruh terhadap keterampilan membaca pemahaman cerita bagi siswa kelas IV SD dan apakah terdapat perbedaan pemahaman antara siswa yang belajar menggunakan media komik digital dengan yang menggunakan media komik cetak. Kemudian data hasil belajar siswa pada ranah kognitif dikumpulkan melalui instrumen tes berupa uraian.

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian atau langkah-langkah dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahapan. Tahapan yang pertama yakni diawali dengan mengidentifikasi masalah terhadap masalah yang akan diteliti, melaksanakan konsultasi dengan dosen pembimbing terkait masalah yang akan diteliti, melakukan kajian mengenai teori yang relevan dengan masalah yang akan diteliti, melakukan observasi ke sekolah, menyusun instrumen penelitian, dan membuat surat izin penelitian. Instrumen penelitian yang akan digunakan diuji terlebih dahulu validitasnya agar instrumen layak digunakan. Setelah dilakukan pengujian instrumen penelitian, tahap selanjutnya merencanakan waktu penelitian yang dilanjutkan dengan pemberian *pre-test* pada kedua kelas yang akan diobservasi guna mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Kemudian, *treatment* diberikan pada kedua kelas dengan perlakuan yang berbeda dan diakhiri dengan pemberian soal *post-test* untuk mengetahui pengaruhnya setelah diberikan *treatment*. Tahapan selanjutnya yaitu mengolah data hasil *pre-test* dan *post-test* dengan dilakukannya

uji normalitas, uji homogenitas, dan uji perbedaan rerata serta membuat kesimpulan.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan setelah seluruh data terkumpul. Teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu teknik analisis data kuantitatif. Hasil data yang diperoleh baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol kemudian diolah melalui *software* IBM SPSS *Statistics* 24. Dilakukan teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji perbedaan rerata.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan *Saphiro-Wilk* yaitu dengan membandingkan distribusi data dengan distribusi normal baku. Digunakan uji *Saphiro Wilk* karena tingkat keakuratannya lebih baik jika jumlah data kurang dari 50 (Lestari & Yudhanegara, 2017). Distribusi normal baku adalah data yang telah ditransformasikan kedalam bentuk Z-score dan diasumsikan normal. Jika data tidak berdistribusi normal, akan dilakukan uji non parametrik dengan menggunakan uji *Wilcoxon*.

Hipotesis statistika dalam uji kenormalan data sebagai berikut.

H_0 = sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_a = sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut.

- 1) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak
- 2) Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka H_0 diterima

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui data yang diteliti memiliki karakteristik yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas dilakukan karena beberapa uji statistika memerlukan persyaratan bahwa semua variansinya harus homogen selain harus berasal dari populasi yang terdistribusi normal. Jika nilai signifikansi lebih besar atau sama dengan taraf signifikansinya, variansi kedua sampel tersebut sama atau homogen. Uji

homogenitas dapat dilakukan dengan menggunakan *software* IBM SPSS *Statistics* 24 dengan taraf signifikansi 0,05. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah data berasal dari variansi yang sama atau tidak.

Hipotesis dalam pengujian homogenitas sebagai berikut.

$H_0 = \sigma_1^2 = \sigma_2^2$: Kedua data memiliki variansi yang sama

$H_a = \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$: Kedua data memiliki variansi yang berbeda

Keterangan:

σ_1^2 : Variansi nilai n-gain keterampilan membaca pemahaman siswa dengan menggunakan media komik digital

σ_2^2 : Variansi nilai n-gain keterampilan membaca pemahaman siswa dengan menggunakan media komik cetak

Jika data homogen, dilanjutkan dengan pengujian perbedaan rerata dengan menggunakan uji-t, dan jika tidak homogen, dilakukan dengan menggunakan uji-t'.

3) Uji Perbedaan Rerata

Uji perbedaan rerata dilakukan untuk mengetahui perbedaan tingkat keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD dengan menggunakan media komik digital dengan yang menggunakan media komik cetak sebelum diberikan perlakuan kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pengujian rerata ini dilakukan dengan bantuan *software* IBM SPSS *Statistics* 24. Jika data diketahui berdistribusi normal dan homogen, digunakan uji statistik uji-t. Namun, jika kedua data berdistribusi normal tetapi tidak homogen maka digunakan uji t'. Akan tetapi, jika data tidak berdistribusi normal dan homogen, digunakan uji *Mann Whitney* (Mufarrikoh, 2019).

Pengujian rerata disesuaikan dengan rumusan masalah yang telah dipilih. Adapun hipotesis untuk mengetahui perbedaan rerata hasil *post-test* dari kedua sampel sebagai berikut.

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: rerata kedua sampel sama

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$: rerata kedua sampel berbeda

Keterangan:

μ_1 : rerata kelas eksperimen

μ_2 : rerata kelas kontrol

3.6.1 Pengujian Rumusan Masalah Penelitian yang Pertama

Pengujian rumusan masalah pertama menggunakan uji t untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh keterampilan membaca pemahaman cerita siswa kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan media komik digital. Uji t yang digunakan yakni uji t *paired sample t-test*. Data yang digunakan berupa data hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen. Jika data tidak berdistribusi normal, yang digunakan yaitu uji *Wilcoxon*. Adapun hipotesis pada rumusan masalah penelitian yang pertama:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media komik digital terhadap keterampilan membaca pemahaman cerita siswa kelas IV SD.

H_a : Terdapat pengaruh media komik digital terhadap keterampilan membaca pemahaman cerita siswa kelas IV SD.

Adapun hipotesis statistiknya sebagai berikut.

$H_0 : \mu_1 \geq \mu_2$

$H_a : \mu_1 > \mu_2$

Keterangan:

H_0 : Hipotesis nol

H_a : Hipotesis kerja

μ_1 : Rata-rata nilai keterampilan membaca pemahaman cerita siswa sebelum menggunakan media komik digital

μ_2 : Rata-rata nilai keterampilan membaca pemahaman cerita siswa sesudah menggunakan media komik digital

Kriteria pengujian:

H_0 diterima apabila nilai signifikansi $\geq (0,05)$, apabila tidak dalam kondisi demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima.

3.6.2 Pengujian Rumusan Masalah Penelitian yang Kedua

Pengujian rumusan masalah kedua menggunakan uji t *independent sample t-test* yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh keterampilan membaca pemahaman cerita siswa kelas IV SD antara yang menggunakan media komik

digital dengan yang menggunakan media komik cetak. Adapun hipotesis dalam pengujian rumusan masalah kedua yaitu:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan pengaruh keterampilan membaca pemahaman cerita siswa kelas IV SD antara yang menggunakan media komik digital dengan yang menggunakan media komik cetak.

H_a : Terdapat perbedaan pengaruh keterampilan membaca pemahaman cerita siswa kelas IV SD antara yang menggunakan media komik digital dengan yang menggunakan media komik cetak.

Adapun hipotesis dalam bentuk statistik sebagai berikut.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

H_0 : Hipotesis nol

H_a : Hipotesis kerja

μ_1 : Rata-rata nilai keterampilan membaca pemahaman cerita siswa yang menggunakan media komik digital

μ_2 : Rata-rata nilai keterampilan membaca pemahaman cerita siswa yang menggunakan media komik cetak

Kriteria pengujian:

H_0 diterima apabila nilai signifikansi $\geq \alpha$ (0,05), apabila tidak dalam kondisi demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima.