

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Pengertian dari penelitian eksperimen adalah penelitian yang dimaksudkan untuk melihat ada atau tidaknya hubungan sebab akibat dari kelas eksperimen dengan kelas kontrol jika keduanya mendapatkan perlakuan yang berbeda dari peneliti. Penelitian eksperimen ini termasuk dalam penelitian kuasi eksperimen atau eksperimen semu yang mengambil subyek penelitian pada manusia (Dr. Endang Mulyatiningsih, 2013: 85). Fungsi dari penelitian eksperimen kuasi adalah untuk mengetahui pengaruh percobaan terhadap karakteristik subyek yang diinginkan oleh peneliti.

Penelitian kuasi dipilih apabila peneliti ingin menerapkan suatu tindakan yang berupa metode atau prosedur kerja untuk diuji cobakan. Penelitian eksperimen kuasi sample yang digunakan merupakan kelas yang memang sudah ada sebelumnya. Sedangkan rancangan penelitian eksperimen ini menggunakan jenis penelitian eksperimen *Pretest-Posttest*. Pada awal penelitian dimasing-masing kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol pada awalnya akan diberikan tes awal atau *Pretest* untuk mengukur kondisi awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan yang berbeda. Kemudian pada kelas eksperimen akan

diberi perlakuan, sedangkan pada kelas kontrol, peneliti tidak akan melakukan perlakuan.

Bentuk penelitian merupakan rencana dan struktur penelitian yang disusun sedemikian rupa, sehingga dapat memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang dipergunakan dalam penelitian ini merupakan *control group Pretest-Posttest* dengan format :

Kelompok	<i>Pre-tes</i>	Perlakuan	<i>Post-tes</i>
E	0 ₁	X	0 ₂
K	0 ₁	X	0 ₂

Keterangan:

KE : Kelompok Eksperimen

KK : Kelompok Kontrol

0₁ : Kemampuan Awal (*pre-tes*)

0₂ : Kemampuan Akhir (*post-tes*)
(Suharsimi Arikunto, 2013: 125)

Dalam desain penelitian ini observasi dilakukan dalam 2 tahap, yaitu sebelum eksperimen dan setelah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen 0₁, disebut sebagai *pre-tes*. Sedangkan observasi setelah eksperimen 0₂, disebut *post-tes*.

B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Ngemplak, Sleman yang terletak di Jalan Raya Gentan – Manisrenggo, Cokrogaten, Bimomartani, Ngemplak, Sleman, Yogyakarta. Alasan dipilihnya sekolah ini adalah melihat perkembangan pembelajaran yang digunakan oleh guru mata

pelajaran sejarah yang dirasa masih menggunakan metode ceramah dan monoton dalam penggunaan media pembelajaran power point yang belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti ingin menerapkan pembelajaran dengan media komik, sebagai salah satu media yang nantinya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan, dari bulan Juli sampai September 2016. Adapun rincian rencana kegiatan adalah sebagai berikut:

Proposal : Mei – Juli 2016

Perijinan : Juli 2016

Pengumpulan data : Juli – September 2016

Analisis data : Desember 2016

Penyusunan laporan : Januari – Mei 2017

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Definisi operasional

Menurut Suharsimi Arikunto (1998: 99) variabel adalah sebuah objek penelitian ataupun apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi variabelnya adalah sebagai berikut:

a. Komik

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan

cerita. Biasanya komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk seperti buku. Komik adalah urut-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatannya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang dibutuhkan sesuai dengan kebutuhan (M.S Gumelar, 2011: 11).

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i komik diartikan sebagai salah satu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca (Nana Sudjana, 2001: 64). McCloud menekankan bahwa komik adalah "Gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca", namun akan menjadi lebih rancu apabila ada buku yang di dalamnya menjelaskan urutan proses sesuatu cara kerja seperti buku pegangan atau sejenisnya yang bukan merupakan komik, tetapi lebih cenderung disebut sebagai *infographic* (M.S Gumelar, 2011: 6).

Menurut M.S Gumelar komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatannya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan (M.S Gumelar, 2011:7). Dalam pembagiannya komik dibedakan menjadi 2 yaitu komik strip (*comic strip*) dan buku komik (*comic book*). Komik strip

adalah suatu bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah, biasanya disambung ceritanya, sedangkan yang dimaksud buku komik adalah komik yang berbentuk buku.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan unsur terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu hasil belajar merupakan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar.

Adanya perubahan yang terjadi dalam diri siswa dapat dilihat dalam perbedaan sebelum dan sesudah siswa belajar. Perubahan yang terjadi diharapkan mampu membantu siswa memahami materi yang diberikan sehingga memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum dimiliki, timbul pengalaman siswa baru, memiliki keterampilan, perubahan dalam sikap dan lingkungan sekitar.

Dalam penelitian ini yang dimaksudkan hasil belajar adalah hasil tes akhir dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol setelah kedua kelas mendapatkan perlakuan eksperimen. Tes yang diberikan terhadap kedua kelas merupakan tes yang desainnya dibuat sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Sejarah untuk Sekolah Menengah Atas (SMA) pada kelas XII Program IPS Semester Ganjil.

2. Variable penelitian

Variable penelitian yang dipakai dalam metode penelitian ini meliputi Media Komik (X) sebagai variable bebas, sedangkan hasil belajar sebagai variable terikat (Y). Sebelum melakukan penelitian baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen dilakukan terlebih dahulu tes awal atau *pre-tes* untuk mengukur kondisi awal sebelum mendapatkan perlakuan. Setelah itu dalam kelas eksperimen diberlakukan X, sedangkan dalam kelas kontrol peneliti tidak melakukan perlakuan.

Setelah kedua kelas, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen dilakukan perlakuan, peneliti melakukan tes akhir atau *post-tes* untuk melihat ada atau tidak perbedaan dari pemberian perlakuan yang berbeda terhadap dua kelas tersebut. Secara umum rancangan dari penelitian ini dapat dilihat dalam tabel berikut.

Kelompok	<i>Pre-tes</i>	• Perlakuan	<i>Post-tes</i>
E	0 ₁	Menggunakan media komik	0 ₂
K	0 ₁	Tanpa menggunakan media komik	0 ₂

Keterangan:

KE : Kelompok Eksperimen

KK : Kelompok Kontrol

0₁ : Kemampuan Awal (*pre-tes*)

0₂ : Kemampuan Akhir (*post-tes*)

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa efektivitas perlakuan yang ditunjukkan dengan perbedaan antara (0_1-0_2) dalam kelas eksperimen dan (0_2-0_1) pada kelas pembanding atau kelas kontrol.

D. Populasi Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Apabila dalam hal ini peneliti ingin meneliti semua elemen yang ada maka penelitiannya disebut dengan penelitian populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII IPS SMA N 1 Ngemplak yang berjumlah 62 siswa dengan rincian sebagai berikut.

Kelas	Jumlah Siswa
XII IPS 1	31
XII IPS 2	31
Jumlah Total	62

2. Sample

Sample merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (V.Wiratna Sujarweni, 2012: 13). Menurut Sugiyono (2010: 9) sample merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki dari populasi tersebut. Untuk menentukan besarnya sampel apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya penelitian populasi. Jika subjeknya lebih besar dapat diambil antara 20-25 % (Prof. Dr. Arikunto, 2002: 134).

Rumus yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah :

$$n = 25\% \times N$$

Keterangan:

n = besar sampel

N = besar populasi

Jadi, sampel merupakan bagian dari populasi. Data yang diperoleh akan lengkap jika pengambilan sampel dilakukan dengan mengikuti kaidah-kaidah ilmiah. Biasanya sangat mungkin diperoleh hasil-hasil dari sampel cukup akurat untuk menggambarkan populasi yang diperlukan dalam kajian yang diperlukan. Sample dalam penelitian ini mengambil semua jumlah populasi. Karena jumlah populasi yang diambil kurang dari 100, maka setelah dilakukan perhitungan maka besarnya sample yang digunakan sebesar 15,75%.

E. Instrumenasi dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumenasi

Menurut Suharsimi dalam Sudaryono (2012: 30) pengertian instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan diper mudah olehnya. Tes yang akan dilakukan oleh peneliti untuk mengambil hasil belajar siswa sebelumnya sudah terlebih dahulu dikonsultasikan pada dosen evaluasi pembelajaran Dr. Aman, M.Pd sebagai validator instrumen. Setelah dilakukan konsultasi, diberikan saran untuk pembenahan dalam hal kesesuaian kisi-kisi dengan instrumen. Setelah

dilakukan pemberian izin untuk melakukan penelitian dengan menggunakan instrumen yang sudah divalidasi. Selain itu sebelum digunakan untuk penelitian terlebih dahulu dikonsultasikan kepada guru mata pelajaran sejarah di SMA N 1 Ngemplak. Setelah data diperoleh maka selanjutnya digunakan untuk menguji hipotesis. Data yang dikumpulkan haruslah data yang paling benar.

Adapun kisi-kisi soal *pre-tes dan post-tes* untuk mengukur hasil belajar siswa dalam materi peristiwa sebelum proklamasi adalah sebagai berikut:

Standar Kompetensi									
Kompetensi Dasar									
Indikator	Ranah Kognitif						No Item	Jumlah Soal	
	C1	C2	C3	C4	C5	C6			
Mendeskripsikan upaya mempersiapkan kemerdekaan Indonesia dari pembentukan BPUPKI hingga PPKI	3	2					3,4,8,1,2	5	

Mendeskripsikan peristiwa seputar proklamasi dari Rengasdengklok hingga Proklamasi Kemerdekaan Indonesia	1	4	3	2	3	2	17,5,6,7,9,13, ,14,19,10,18, 11,15,20,12, 16	15
--	---	---	---	---	---	---	---	----

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau metode dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut

a. Tes

Tes merupakan prosedur sistematik dimana setiap individu yang diberikan tes yang mana hasil dari tes tersebut nantinya mampu ditunjukkan dalam bentuk angka. Menurut Sudijino dalam Sudaryono (2012: 40), tes adalah alat ukur atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan hasil penilaian. Metode ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa, baik dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Tes merupakan evaluasi akhir yang akan diadakan secara terpisah terhadap masing-masing kelas dalam bentuk tes yang sama. Bentuk tes yang diberikan merupakan tes pilihan obyektif. Tes yang diberikan sebagai upaya untuk mengetahui validitas, realibilitas, daya pembeda dan tingkat kesulitan masing-masing butir soal yang akan diteskan.

Penelitian ini nantinya akan melakukan dua kali tes yang diberikan kepada siswa, yaitu.

1. *Pretest*

Pretest merupakan tes awal sebelum diadakannya eksperimen. Sehingga peneliti nantinya mampu memberikan perlakuan yang berbeda terhadap masing-masing sample. *Pretest* merupakan langkah pertama yang dilakukan sebagai upaya penyamaan kondisi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

2. *Posttest*

Posttest merupakan tes pada akhir eksperimen dimana tes yang dilakukan ketika eksperimen telah berakhir. *Posttest* dilakukan sebagai upaya untuk mendapatkan nilai dari sample antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang sudah mendapatkan perlakuan yang berbeda. Untuk kelas kontrol pembelajaran yang dilakukan adalah tidak dengan penggunaan media komik dan untuk kelas eksperimen dengan penggunaan media komik.

b. Dokumentasi

Dokumentasi ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, yang meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto, film dokumenter dan data yang relevan. Hasil dari penelitian yang dilakukan nantinya juga akan lebih kredibel

apalagi dengan adanya foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang sudah ada (Suharsimi Arikunto, 2013: 274)

F. Validitas Data

Setelah perangkat tes tersusun, maka dilakukan uji coba untuk mengetahui instrumen yang akan dipakai valid atau tidak. Sehingga ketika instrumen yang digunakan valid dan reliabel maka nantinya diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliable. Jadi instrumen yang valid dan reliabel adalah syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel (Sugiyono, 2010: 137)

1. Uji validitas

Dalam penelitian ini yang digunakan untuk mengukur validitas adalah validitas internal yaitu dengan analisis fakta. Hasil yang diperoleh dapat diketahui valid atau tidak dengan mengukur validitas dengan menggunakan uji validitas instrumen yang digunakan untuk mengukur kesahihan setiap item soal yang digunakan dalam penelitian dengan rumus

$$r_{1-itd} = \frac{r_{ix}(s_x) - S_i}{\sqrt{[(S_x)^2 + (S_1)^2 - 2(r_{ix})(S_i)(S_x)]}}$$

Keterangan.

r_{ix} = Koefisien korelasi item total

S_i = Simpangan baku skor setiap item pertanyaan

S_x = Simpangan baku skor total

2. Uji reliabilitas

Reliabilitas adalah keajegan atau ketetapan. Suatu tes dikatakan mempunyai taraf kepercayaan tinggi apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Reliabilitasi tes merupakan ketetapan atau tingkat kepercayaan terhadap tes. Suatu tes mempunyai tingkat kemampuan reliabilitas yang baik apabila tes yang digunakan pada subyek berlainan tetapi menunjukkan hasil yang relatif sama. Uji reliabilitas soal objektif dengan menggunakan *Alpha Cronbach*.

Rumus.

$$r_i = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_b^2} \right]$$

Keterangan.

r_i = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan atau banyak soal

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

σ_b^2 = Varian total

Kriteria reliabilitas

Pada penelitian ini, nilai r_i yang diperoleh dikonsultasikan pada tabel interpretasi nilai r sebagai patokan untuk mengetahui tingkat reliabilitas dalam instrumen dengan berpedoman pada pendapat Sugiyono (2005: 216) adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Interpretasi nilai r

Rentang Nilai	Intepretasi
0.000 – 0.199	Sangat Rendah
0.200 – 0.399	Rendah
0.400 – 0.599	Agak Rendah
0.600 – 0.799	Tinggi
0.800 – 1.000	Sangat Tinggi

3. Data Validitas Produk

Data validasi yang digunakan dalam skripsi ini menggunakan data hasil validasi dari penelitian skripsi RnD Adityo Tri Pratsoko, S.Pd. Data validasi produk komik menurut ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan produk media dari sisi materi dan media, sebelum dilakukan uji lapangan. Dari segi isi materi dilakukan oleh ahli materi sedangkan ahli media menilai dari aspek tampilannya. Dalam hal ini evaluasi materi dan media dilaksanakan oleh dosen Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Yogyakarta.

1. Data Validasi Ahli Materi

Pengembangan media pembelajaran komik sejarah pada materi terjadinya peristiwa Rengasdengklok hingga proklamasi kemerdekaan Indonesia divalidasi oleh ahli materi Bapak M.Nur Rokhman, M.Pd. masukan yang diberikan mengenai materi yang akan digunakan

merupakan dasar untuk melakukan revisi produk. Hal yang dinilai oleh ahli materi mengenai hal ini adalah kesesuaian dengan kurikulum, isi dan cara penyajiannya.

Tabel 1. Hasil dari penilaian ahli materi tahap 1

No	Butir Penilaian	Skor
1	Materi yang disampaikan dalam komik sejarah sesuai dengan standar kompetensi	4
2	Materi yang disajikan dalam bentuk komik sejarah sesuai dengan kompetensi dasar	4
3	Kesesuaian isi komik sejarah dengan indikator pembelajaran	3
4	Kesesuaian alur cerita komik sejarah	3
5	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan cerita komik sejarah	2
6	Ketetapan isi materi dalam komik sejarah	1
7	Penyajian materi dalam komik sejarah runtut	2
8	Membantu peserta didik untuk memahami peristiwa sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia	2
9	Cerita dalam komik sejarah mempermudah peserta didik untuk memahami materi terjadinya peristiwa Rengasdengklok hingga proklamasi kemerdekaan Indonesia	2
10	Media komik dapat membantu peserta didik dalam mengenal tokoh-tokoh yang berperan dalam proklamasi kemerdekaan	2

	Indonesia	
11	Bahasa dalam komik sejarah mudah untuk dipahami peserta didik	3
Jumlah		28
Rerata Penilaian		2,54

Presentase kelayakan materi media pembelajaran komik sejarah pada tahap I yakni :

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\% \\
 &= \frac{28}{55} \times 100\% \\
 &= 50,90\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil data tersebut dapat diperoleh jumlah skor penilaian yakni 28 dengan nilai rerata 2,54 setelah dikonversikan pada presentase didapat hasil 50,90% dengan kategori cukup.

Tabel 2. Hasil penilaian ahli materi tahap II

No	Butir Penilaian	Skor
1	Materi yang disampaikan dalam komik sejarah sesuai dengan standar kompetensi	4
2	Materi yang disajikan dalam bentuk komik sejarah sesuai dengan kompetensi dasar	4

3	Kesesuaian isi komik sejarah dengan indikator pembelajaran	3
4	Kesesuaian alur cerita komik sejarah	3
5	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan cerita komik sejarah	3
6	Ketetapan isi materi dalam komik sejarah	4
7	Penyajian materi dalam komik sejarah runtut	3
8 2	Membantu peserta didik untuk memahami peristiwa sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia	4
9	Cerita dalam komik sejarah mempermudah peserta didik untuk memahami materi terjadinya peristiwa Rengasdengklok hingga Proklamasi kemerdekaan Indonesia	4
10 e s	Media komik dapat membantu peserta didik dalam mengenal tokoh-tokoh yang berperan dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia	4
11	Bahasa dalam komik sejarah mudah untuk dipahami peserta didik	3
Jumlah		39
Rerata Penilaian		3,54

a se kelayakan materi media pembelajaran komik sejarah pada tahap II yakni :

$$= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} 100\%$$

$$= \frac{39}{55} 100\%$$

= 70,90%

Dari hasil data tersebut dapat diperoleh jumlah skor penilaian yakni 39 dengan nilai rerata 3,54 setelah dikonversikan pada presentase didapat hasil 70,90% dengan kategori baik.

Tabel 3. Penilaian ahli media tahap 3

No	Butir Penilaian	Skor
1	Materi yang disampaikan dalam komik sejarah sesuai dengan standar kompetensi	4
2	Materi yang disajikan dalam bentuk komik sejarah sesuai dengan kompetensi dasar	4
3	Kesesuaian isi komik sejarah dengan indikator pembelajaran	4
4	Kesesuaian alur cerita komik sejarah	4
5	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan cerita komik sejarah	4
6	Ketetapan isi materi dalam komik sejarah	3
7	Penyajian materi dalam komik sejarah runtut	3
8	Membantu peserta didik untuk memahami peristiwa sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia	4
9	Cerita dalam komik sejarah mempermudah peserta didik untuk memahami materi terjadinya peristiwa Rengasdengklok hingga proklamasi kemerdekaan Indonesia	5
10	Media komik dapat membantu peserta didik dalam mengenal	5

	tokoh-tokoh yang berperan dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia	
11	Bahasa dalam komik sejarah mudah untuk dipahami peserta didik	4
Jumlah		44
Rerata Penilaian		4

Presentase kelayakan materi media pembelajaran komik sejarah pada tahap III yakni :

$$= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$= \frac{44}{55} \times 100\%$$

$$= 80\%$$

Dari hasil data tersebut dapat diperoleh jumlah skor penilaian yakni 44 dengan nilai rerata 4 setelah dikonversikan pada presentase didapat hasil 80% dengan kategori cukup.

2. Data validasi ahli media

Validasi media pembelajaran komik sejarah pada materi terjadinya peristiwa rengasdengklok hingga proklamasi kemerdekaan Indonesia yang dilakukan oleh ahli media Dr. Dyah Kumalasari M.Pd. masukan yang didapat dari ahli media dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk pengembangan komik sejarah. Indikator yang menjadi bahan penilaian ahli media adalah dilihat dari kondisi fisik dan

ilustrasi cerita. Penilaian dari ahli media dilakukan melalui beberapa tahap.

Tabel 4. Penilaian ahli media tahap 1

No	Butir Penilaian	Skor
1	Komik sejarah dapat menarik peserta didik untuk belajar	4
2	Kepraktisan media komik sejarah untuk pembelajaran	4
3	Gambar pada karakter tokoh komik menarik	0
4	Kejelasan cerita komik sejarah yang mengarah pada pemahaman isi materi dalam komik sejarah	0
5	Isi komik sejarah mudah untuk dipahami	4
6	Cerita komik sejarah dapat memotivasi peserta didik	4
7	Tokoh dalam komik sejarah dapat menginspirasi pembaca	4
8	Isi dalam cerita komik dapat mengajarkan pola pikir yang baik	4
9	Isi komik tidak mengajarkan tahuyl	5
10	Isi komik sejarah mempermudah peserta didik dalam mengingat materi	4
11	Cerita dalam komik mengajarkan pola pikir yang baik terutama berorientasikan dengan masa depan	4
12	Isi komik mempunyai tujuan untuk menyampaikan cerita perjuangan kemerdekaan Indonesia	4
Jumlah		41

Rerata Penilaian	3,41
------------------	------

Presentase kelayakan media pembelajaran komik sejarah pada tahap ke 1 yakni

$$= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$= \frac{41}{60} \times 100\%$$

$$= 68,333\%$$

Dari data tersebut diperoleh jumlah skor penilaian yakni 41 dengan nilai rerata 3,41 setelah dikonversikan pada presentase didapat hasil 68,333% dengan kategori baik.

Tabel 5. Penilaian ahli media tahap 2

No	Butir Penilaian	Skor
1	Komik sejarah dapat menarik peserta didik untuk belajar	4
2	Kepraktisan media komik sejarah untuk pembelajaran	4
3	Gambar pada karakter tokoh komik menarik	4
4	Kejelasan cerita komik sejarah yang mengarah pada pemahaman isi materi dalam komik sejarah	0
5	Isi komik sejarah mudah untuk dipahami	4
6	Cerita komik sejarah dapat memotivasi peserta didik	4
7	Tokoh dalam komik sejarah dapat menginspirasi pembaca	4

8	Isi dalam cerita komik dapat mengajarkan pola pikir yang baik	4
9	Isi komik tidak mengajarkan tayahul	4
10	Isi komik sejarah mempermudah peserta didik dalam mengingat materi	4
11	Cerita dalam komik mengajarkan pola pikir yang baik terutama berorientasikan dengan masa depan	4
12	Isi komik mempunyai tujuan untuk menyampaikan cerita perjuangan kemerdekaan Indonesia	4
Jumlah		44
Rerata Penilaian		3,666

Presentase kelayakan media pembelajaran komik sejarah pada tahap ke II yakni

$$= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$= \frac{44}{60} \times 100\%$$

$$= 73\%$$

Dari data tersebut diperoleh jumlah skor penilaian yakni 44 dengan nilai rerata 3,66 setelah dikonversikan pada presentase didapat hasil 73% dengan kategori baik.

Tabel 6. Penilaian ahli media tahap 3

No	Butir Penilaian	Skor
1	Komik sejarah dapat menarik peserta didik untuk belajar	4
2	Kepraktisan media komik sejarah untuk pembelajaran	4
3	Gambar pada karakter tokoh komik menarik	4
4	Kejelasan cerita komik sejarah yang mengarah pada pemahaman isi materi dalam komik sejarah	4
5	Isi komik sejarah mudah untuk dipahami	4
6	Cerita komik sejarah dapat memotivasi peserta didik	4
7	Tokoh dalam komik sejarah dapat menginspirasi pembaca	4
8	Isi dalam cerita komik dapat mengajarkan pola pikir yang baik	4
9	Isi komik tidak mengajarkan tayahul	5
10	Isi komik sejarah mempermudah peserta didik dalam mengingat materi	4
11	Cerita dalam komik mengajarkan pola pikir yang baik terutama berorientasikan dengan masa depan	4
12	Isi komik mempunyai tujuan untuk menyampaikan cerita perjuangan kemerdekaan Indonesia	4
Jumlah		49
Rerata Penilaian		4,1

Presentase kelayakan media pembelajaran komik sejarah pada tahap ke III yakni :

$$= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$= \frac{49}{60} \times 100\%$$

$$= 81,666\%$$

Dari data tersebut diperoleh jumlah skor penilaian yakni 49 dengan nilai rerata 4,1 setelah dikonversikan pada presentase didapat hasil 81,666% dengan kategori sangat baik.

3. Data evaluasi guru pengampu

Penilian yang diberikan guru pengampu dalam mata pelajaran sejarah SMA Colombo yakni Evi Suryanti S.Pd. pengambilan data ini dilakukan setelah ahli media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Pertanyaan ini dibagi menjadi 2 aspek yakni aspek materi dan aspek media dengan jumlah 23 butir.

Tabel 7. Penilaian guru tahap 1:

No	Aspek Yang dinilai	Skor
1	Materi yang disajikan dalam komik sejarah sesuai dengan standar kompetensi	4
2	Materi yang disajikan dalam komik sejarah sesuai dengan kompetensi dasar	4

3	Kesesuaian isi komik sejarah dengan indikator pembelajaran	4
4	Kesesuaian alur cerita komik sejarah	3
5	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan cerita komik sejarah	3
6	Ketepatan isi materi dalam komik sejarah	4
7	Penyajian materi dalam komik runtut	4
8	Membantu siswa untuk memahami peristiwa sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia	4
9	Cerita dalam komik sejarah mempermudah siswa untuk memahami materi terjadinya peristiwa Rengasdengklok hingga Proklamasi kemerdekaan Indonesia	5
10	Media komik dapat membantu siswa dalam mengenal tokoh-tokoh yang berperan dalam Proklamasi Kemerdekaan	4
11	Bahasa dalam komik sejarah dapat dipahami siswa	4
12	Komik sejarah dapat menarik siswa untuk belajar	4
13	Kepraktisan medi komik sejarah untuk pembelajaran	4
14	Gambar pada karakter tokoh komik menarik	4
15	Kejelasan cerita komik sejarah yang mengarah pada pemahaman isi materi dalam komik sejarah	4
16	Kesesuaian gambar dalam tokoh komik	4
17	Isi komik sejarah mudah untuk dipahami	4
18	Cerita komik sejarah dapat memotivasi siswa	4

19	Tokoh dalam komik dapat mengispirasi pembaca	4
20	Isi dalam cerita komik dapat mengajarkan pola pikir yang baik	4
21	Isi komik tidak mengajarkan tayahul	4
22	Isi komik mempermudah siswa dalam mengingat materi	4
23	Cerita dalam komik mengajarkan pola pikir yang baik, terutama berorientasi ke masa depan	4
Jumlah		91
Rerata Penilaian		3,956

Presentase kelayakan media pembelajaran komik sejarah pada

tahap 1 oleh guru pengampu yakni

$$= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$= \frac{91}{115} \times 100\%$$

$$= 79,130\%$$

Tabel 8. Penilaian guru tahap 2:

No	Aspek Yang dinilai	Skor
1	Materi yang disajikan dalam komik sejarah sesuai dengan standar kompetensi	4
2	Materi yang disajikan dalam komik sejarah sesuai dengan kompetensi dasar	4

3	Kesesuaian isi komik sejarah dengan indikator pembelajaran	4
4	Kesesuaian alur cerita komik sejarah	4
5	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan cerita komik sejarah	4
6	Ketepatan isi materi dalam komik sejarah	4
7	Penyajian materi dalam komik runtut	4
8	Membantu siswa untuk memahami peristiwa sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia	4
9	Cerita dalam komik sejarah mempermudah siswa untuk memahami materi terjadinya peristiwa Rengasdengklok hingga Proklamasi kemerdekaan Indonesia	4
10	Media komik dapat membantu siswa dalam mengenal tokoh-tokoh yang berperan dalam Proklamasi Kemerdekaan	5
11	Bahasa dalam komik sejarah dapat dipahami siswa	4
12	Komik sejarah dapat menarik siswa untuk belajar	4
13	Kepraktisan medi komik sejarah untuk pembelajaran	4
14	Gambar pada karakter tokoh komik menarik	4
15	Kejelasan cerita komik sejarah yang mengarah pada pemahaman isi materi dalam komik sejarah	4
16	Kesesuaian gambar dalam tokoh komik	4
17	Isi komik sejarah mudah untuk dipahami	4
18	Cerita komik sejarah dapat memotivasi siswa	4

19	Tokoh dalam komik dapat menginspirasi pembaca	4
20	Isi dalam cerita komik dapat mengajarkan pola pikir yang baik	4
21	Isi komik tidak mengajarkan tahuyl	4
22	Isi komik mempermudah siswa dalam mengingat materi	4
23	Cerita dalam komik mengajarkan pola pikir yang baik, terutama berorientasi ke masa depan	4
Jumlah		93
Rerata Penilaian		4,043

Presentase kelayakan media pembelajaran komik sejarah pada tahap 2 oleh guru pengampu yakni

$$= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$= \frac{93}{115} \times 100\%$$

$$= 80,869\%$$

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data tes kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal atau tidak. Agar dapat diketahui normal atau tidak, dapat diketahui dengan mempergunakan beberapa cara diantaranya adalah *Liliefors, Kolmogorov Smirnov, Jarque*

Bera dan Shapiro Wilks. Dalam penelitian ini, uji normalitas yang digunakan adalah uji Kolmogorov Smirnov.

Rumus:

$$D_n = \inf_{-\infty < x < +\infty} \sqrt{n} |F_n(x) - F(x)|$$

Dalam pengujian ini nilai yang menjadi parameter utama adalah nilai *sig.(2-tailed)* dari data yang diperoleh. Data berdistribusi normal apabila *p-value* > $\alpha = 0.05$.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varian skor pada tabel sample yang diukur memiliki varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan uji *Levene statistic*.

Rumus :

$$W = \frac{(N-K) \sum_{i=1}^k N_i (Z_i - Z_{..})^2}{(k-1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{N_i} N_{ij} (Z_{ij} - Z_i)^2}$$

Pedoman pengambilan keputusan uji homogenitas varian uji homogenitas yaitu apabila nilai signifikan (Sig), atau nilai probabilitas mean (rata-rata) < 0.05 maka, varian homogen. Begitu pula sebaliknya, apabila nilai signifikansi (Sig), atau nilai probabilitas mean (rata-rata) < 0.05 maka, varian tidak homogen. Ini berarti hipotesis diterima atau tidak

ada perbedaan antara varian sample yang diambil dalam penelitian sehingga dari data yang diperoleh dapat dikatakan homogen.

2. Pengujian Hipotesis

Tahap akhir dari penelitian ini adalah menguji hipotesis peneliti. Hipotesis merupakan penjelasan yang bersifat sementara untuk tingkah laku, kejadian, dan peristiwa yang sudah terjadi (Prof. Dr. Hamid Darmadi M.Pd, 2011: 43).

a. Uji beda dengan uji t

Uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa dari data yang diperoleh dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Data yang akan diproses dengan *uji t* adalah nilai rata-rata dari hasil *post-test* terhadap kedua kelas tersebut. Analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah sebagai berikut:

H_0 = Pembelajaran sejarah dengan menggunakan media tanpa *komik* tidak lebih efektif jika dibandingkan dengan yang menggunakan media *komik*

H_a = Pembelajaran sejarah dengan menggunakan media tanpa *komik* lebih efektif, jika dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran *komik*.

Untuk *uji t* menggunakan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{\overline{X_e} - \overline{X_k}}{s \sqrt{\frac{1}{n_e} + \frac{1}{n_k}}}$$

dengan $dk = (n_1+n_2)-2$

keterangan :

uji t digunakan dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan dari data yang diperoleh dari hasil tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Artinya, pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran *komik* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran sejarah tanpa menggunakan model pembelajaran *komik*. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Artinya, pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran *komik* tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran sejarah yang tidak menggunakan model pembelajaran *komik*.

b. Uji pengaruh dengan *Effect Size*

Uji *effect size* merupakan pengujian untuk melihat seberapa besar pengaruh perlakuan yang dilakukan dengan melihat hasil atau output-nya. Pada penelitian ini, penggunaan uji *effect size* digunakan untuk melihat ada tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Komik* dalam pembelajaran sejarah.

$$Effect\ size = \frac{\text{rerata kelas eksperimen} - \text{rerata kelas kontrol}}{\text{standar deviasi}}$$

Data memberikan pengaruh yang sangat berarti jika data-data tersebut memenuhi interpretasi pengaruh ukuran. Interpretasi pengaruh ukuran dapat diuraikan seperti table dibawah ini.

<i>Effect Size</i>	Presentase	Katagori
0.0	50%	Rendah
0.1	54%	Rendah
0.2	58%	Rendah
0.3	62%	Rendah
0.4	66%	Rendah
0.5	69%	Rendah
0.6	73%	Cukup Tinggi
0.7	76%	Cukup Tinggi
0.8	79%	Cukup Tinggi
0.9	82%	Tinggi
1.0	84%	Tinggi
1.2	88%	Tinggi
1.4	92%	Tinggi
1.6	95%	Tinggi
1.8	96%	Tinggi
2.0	98%	Tinggi
2.5	99%	Tinggi
3.0	99.9%	Tinggi