

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

#### 1. Jenis Penelitian

Berdasarkan jenis penelitiannya, maka penelitian ini termasuk dalam lingkup penelitian terapan (*applied research*), karena dilakukan dengan tujuan menerapkan, menguji, dan mengevaluasi kemampuan suatu teori yang diterapkan dalam masalah-masalah praktis.<sup>1</sup> Penelitian ini bersifat *field research* (penelitian lapangan) yaitu menyelidik atau penelitian dimana peneliti langsung terjun kelokasi untuk mencari bahan-bahan yang mendekati realitas kondisi yang diteliti.

Dalam penelitian ini penulis melakukan studi langsung di MI Manbaul Ulum untuk memperoleh data yang konkret tentang pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MI kelas IV Manbaul Ulum Jepara.

#### 2. Pendekatan Penelitian

Penelitian yang peneliti lakukan ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu menekankan analisisnya pada data-data *numerical* (angka) yang diolah dengan metode *statistic*.<sup>2</sup> Dalam hal ini dengan menggunakan korelasi *variable independen* dan *variabel dependen*. Sedangkan untuk memudahkan mengelola data, peneliti menggunakan analisis SPSS untuk menguji hipotesis penelitian.

Data-data yang akan diteliti dengan kuantitatif adalah data tentang pengaruh media komik terhadap hasil belajar peserta didik kelas III di MI Manbaul Ulum Jepara.

---

<sup>1</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Jakarta: Alfabeta, 2015), 4.

<sup>2</sup> Sugiyono. *Pendekatan Kuantitatif*. Ibid. h. 7.

## B. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

### 1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian.<sup>3</sup> Sedangkan menurut Sugiono populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.<sup>4</sup> Jadi populasi bukan hanya orang, tapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Berdasarkan definisi diatas, maka yang menjadi populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III MI Manbaul Ulum jepara yang berjumlah 30 siswa.

### 2. Sample

Sample adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>5</sup> Sampel terdiri atas subyek penelitian (responden) yang menjadi sumber data yang terpilih dari hasil pekerjaan teknik penyampelan (teknik sampling). Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan cara *Sampling Jenuh*, yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampling ini merupakan sampel yang mewakili jumlah populasi dimana biasanya dilakukan jika populasi dianggap kecil. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sample dari kelas III yang berjumlah 30 siswa.

### 3. Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sample. Untuk dapat menentukan sample terdapat berbagai teknik sampling yang dapat digunakan oleh peneliti. Karena hanya ada satu rombel dikelas III MI Manbaul Ulum maka penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh sebagai

---

<sup>3</sup> Suharsimi Arikuntoro. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka cipta, 2010), H 130.

<sup>4</sup> Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfa beta, 2003), 61.

<sup>5</sup> Sandu Siyoto, M. Ali Sodik, "*Dasar Metodologi Penelitian*", (Ypgyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 64.

teknik untuk menentukan sample pada penelitian ini. Adapun teknik sampling jenuh merupakan teknik yang menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sample.<sup>6</sup> Bila jumlah populasi relative kecil kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sample jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sample. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas III di MI Manbaul Ulum Jepara yang berjumlah 30 siswa, maka penelitian ini disebut dengan penelitian populasi atau sampling jenuh.

### C. Identifikasi Variabel

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>7</sup> Adapun variabel dan sub variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Variabel Independen atau Variabel Bebas (X)

Adapun variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable dependen (terikat). Adapun dalam penelitian ini adalah media pembelajaran komik di MI Manbaul Ulum Jepara.

#### 2. Variable Dependen atau Variable Terikat (Y)

Adapun variable terikat merupakan variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas. Adapun variable terikat yang akan digunakan dalam penelitian adalah hasil belajar peserta didik di MI Manbaul Ulum Jepara.

### D. Definisi Operasional

Definisi operasional variable merupakan suatu definisi mengenai variable yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variable yang dapat diamati.<sup>8</sup> Sesuai dengan tata

<sup>6</sup> Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 124-125.

<sup>7</sup> Sugiyono, *Variabel merupakan sifat yang dipelajari kemudian ditarik kesimpulan*, (Bandung: Alfa beta, 2003), 38.

<sup>8</sup> Masrukin, *Statistik Deskriptif Berbasis Komputer*, (Kudus: Media Ilmu Press, 2007), 5.

variable penelitian, maka diperoleh definisi operasional sebagai berikut:

1. Variable Independen, yaitu media komik

Komik merupakan cergam atau cerita bergambar yang disajikan dengan alur cerita yang dipersingkat dan memiliki warna yang beragam. Dengan tampilan komik yang memiliki bergam warna dan bentuk dapat dimanfaatkan sebagai langkah awal untuk membangkitkan minat peserta didik dalam belajar khususnya pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. salah satu sumber yang dapat membantu siswa dalam belajar dan posisi guru dapat digantikan dalam kegiatan pembelajaran. Media komik dapat di manfaatkan dalam proses pembelajaran dua arah yaitu sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa sendiri dan sebagai alat bantu untuk guru dalam proses mengajar.<sup>9</sup>

Aspek yang digunakan untuk variable media komik adalah sebagai berikut:

- a. Narasi: bagaimana cerita disampaikan melalui gambar dan dialog dalam panel-panel komik.
- b. Karakter
- c. Visualisasi: bagaimana penggambaran visual dalam komik, termasuk desain, karakter, pengaturan panel
- d. Desain grafis: bagaimana elemen desain seperti teks, warna, dan layout dipakai dalam komik.
- e. Keterlibatan emosional: bagaimana komik membangkitkan emosional dalam membaca seperti humor, rasa takut, atau simpati.
- f. Pengaruh: bagaimana pengaruh komik terhadap hasil belajar siswa.

2. Variable Dependen, yaitu hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada dkiri siswa, baik menyangkut aspek kognitif, afektif, psikomotorik sebagai hasil dari proses pembelajaran. Indikator hasil belajar pada penelitian ini lebih menekankan pada aspek kognitif siswa. Kemampuan kognitif merupakan kemapua yang mencakup kegiatan mental (otak).

---

<sup>9</sup> Anip Dwi Saputro, "Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Muaddib* Vol. 05 No. 01, (2015): 1.

Kemampuan kognitif berhubungan erat dengan kemampuan berfikir, termasuk kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasikan.

**Tabel 3.1**  
**Definisi Operasional**

<b>Vari able</b>	<b>Definisi Operasi onal</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Ukuran</b>
Media a komi k	Media komik merupak an sebuah media visual yang terdiri dari beberapa panel gambar yang disusun secara beruruta n yang digunaka n untuk menyam paikan maksud dari isi pembelaj aran	1. narasi (cerita yang disampaikan melalui gambar ) 2. karakter 3. visualisasi (pen ggambaran visual media komik) 4. desain grafis (bagaimana elemen desain yang di pakai dalam media komik 5. pengaruh (bagaimana pengaruh media dengan pembelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jumlah panel dyang dipakai dalam media komik</li> <li>• Penokohan yang digunakan dalam media komik</li> <li>• Warna yang dipakai dalam media komik</li> <li>• Gaya gambar yang dipakai dalam media komik</li> <li>• Teks yang digunakan</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. pemakaian yang digunakan dalam media komik sangat sesuai dengan karakter siswa</li> <li>2. penggunaan media komik sesuai dengan siswa</li> <li>3. kurangnya daya tarik siswa terhadap media komik</li> <li>4. kurang menarik</li> </ol>

			<p>dalam media komik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesinambungan antara pembelajaran dengan media komik</li> </ul>	<p>nya pembelajaran yang disampaikan iakana dalam bentuk media komik</p>
--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------

**E. Teknik Pengumpulan Data**

Di dalam teknik pengumpulan data penelitian ini, peneliti akan menggunakan:

1. Metode Observasi

Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>10</sup> Peneliti melakukan kegiatan observasi yang bertujuan untuk melakukan pengamatan dilapangan yang berhubungan langsung dengan obyek yang diteliti.

Metode ini penulis gunakan untuk memeperoleh data melalui pengamatan langsung terhadap pelaksanaan penerapan media komik pada mata pelajaran SKI, mengamati situasi kelas saat pembelajaran SKI yang berhubungan dengan materi sifat-sifat Nabi Muhammad SAW, mengamati respon tentang kognitif peserta didik serta fasilitas yang ada di madrasah MI Manbaul Ulum Jepara.

2. Metode Tes

Metode tes merupakan rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok.<sup>11</sup> Tes ini diberikan kepada

<sup>10</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Rosda, 2014), 231.

<sup>11</sup> Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 185.



responden yaitu peserta didik kelas III MI Manbaul Ulum Jepara untuk mengetahui kemampuan kognitif peserta didik pada mata pelajaran SKI.

### 3. Metode Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya.<sup>12</sup> Dalam penelitian angket diberikan kepada peserta didik mengenai media komik yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran SKI.

### 4. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditunjukkan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen. Dokumen merupakan catatan tertulis yang isinya berupa pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa dan berguna bagi sumber data, bukti, informasi kealiamahan yang sukar diperoleh dan membuka kesempatan untuk lebih memperluas pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki.<sup>13</sup> Metode ini akan peneliti gunakan untuk memperoleh data Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas III, hasil belajar SKI siswa kelas 3 MI Manbaul Ulum Jepara.

## F. Instrument Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti merumuskan kisi-kisi instrument dalam menentukan instrument yang akan digunakan. Kisi-kisi instrument tersebut adalah sebagai berikut:

---

<sup>12</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 142.

<sup>13</sup> Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 183.

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi Instrumen Penelitian Angket**

No	ASPEK YANG DIEVALUASI	JUMLAH ITEM
1	Bentuk fisik	1
2	Penokohan	3
3	Kegrafisan	3
4	Warna	2
5	Pembelajaran	3

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Instrumen Penelitian Tes Hasil Belajar**

KI 3	KD 3	INDIKATOR
Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, membaca, melihat) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai dirumah, disekolah dan ditempat bermain.	3.1 Memahami kisah masa dewasa Nabi Muhammad SAW 3.2 Memahami hikmah dari kisah masa dewasa Nabi Muhammad SAW	a. Mengamati tentang perilaku sabar, tekun dan jujur dalam bekerja b. Mencontohkan tentang perilaku tekun dan jujur dalam bekerja

Keterangan soal pilihan ganda:

Kriteria nilai untuk jawaban betul diberi skor 1

Sedangkan jawaban salah diberi skor 0

## **G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

### **1. Uji Validitas**

Uji validitas adalah pengujian untuk membuktikan bahwa alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data atau mengukur data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas digunakan untuk mengukur



sah atau tidaknya suatu kuosioner. Kuesioner dikatakan valid, jika pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur. Dapat disimpulkan, uji validitas merupakan suatu alat ukur dalam menentukan valid atau tidaknya suatu instrumen penelitian.<sup>14</sup>

Adapun kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

- a. Jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total dinyatakan valid.
- b. Jika  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel, maka instrumen atau item-item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total dinyatakan tidak valid.<sup>15</sup>

Untuk mengetahui validitas butir soal digunakan rumus korelasi product moment sebagai berikut.<sup>16</sup>

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

Keterangan:

- $r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara X dan Y
- N = Banyaknya subjek
- $\sum X$  = Jumlah skor tiap butir soal
- $\sum Y$  = Jumlah skor total
- $\sum X^2$  = Jumlah kuadrat skor butir soal
- $\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat skor total.

Hasil perhitungan  $r_{xy}$  dikonsultasikan pada tabel kritis  $r$  product moment, dengan taraf nyata  $\alpha = 5\%$ . Jika  $r_{xy} > r_{tabel}$  maka item tersebut valid. Adapun hasil perhitungan dari uji validitas menggunakan hasil pengolahan dengan program SPSS 21.0. untuk hasil validitas setiap butir instrument soal yang berupa pilihan ganda dan angket dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

<sup>14</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 122.

<sup>15</sup> Duwi Priyatno, *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*, 91.

<sup>16</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Ribeka Cipta, 2014), 213.

a. Hasil Uji Validitas soal Angket

**Tabel 3.1**  
**Hasil Uji Validitas Media Komik(X)**

No. Item	Koefisien Korelasi R hitung	R Tabel N = 30	Keterangan
X1	0,490	0,374	Valid
X2	0,618	0,374	Valid
X3	0,572	0,374	Valid
X4	0,564	0,374	Valid
X5	0,616	0,374	Valid
X6	0,394	0,374	Valid
X7	0,536	0,374	Valid
X8	0,559	0,374	Valid
X9	0,653	0,374	Valid
X10	0,458	0,374	Valid
X11	0,579	0,374	Valid
X12	0,776	0,374	Valid

Sumber data : *Output SPSS yang diolah*

b. Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda

**Tabel 3.2**  
**Hasil Uji Validitas Hasil Belajar (Y)**

No. Item	Koefisien Korelasi	r Tabel N = 30	Keterangan
Y1	0,418	0,374	Valid
Y2	0,398	0,374	Valid
Y3	0,400	0,374	Valid
Y4	0,499	0,374	Valid
Y5	0,577	0,374	Valid
Y6	0,404	0,374	Valid
Y7	0,400	0,374	Valid
Y8	0,404	0,374	Valid
Y9	0,442	0,374	Valid
Y10	0,430	0,374	Valid
Y11	0,408	0,374	Valid
Y12	0,534	0,374	Valid
Y13	0,465	0,374	Valid

No. Item	Koefisien Korelasi	r Tabel N = 30	Keterangan
Y14	0,507	0,374	Valid
Y15	0,391	0,374	Valid
Y16	0,507	0,374	Valid
Y17	0,391	0,374	Valid
Y18	0,454	0,374	Valid
Y19	0,507	0,374	Valid
Y20	0,427	0,374	Valid

Sumber data: *Output SPSS yang diolah, 2023*

Berdasarkan analisis validitas, perhitungan validitas instrument soal angket dan soal pilihan ganda diatas diketahui bahwa intrumen valid karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah drajat konsisten instrument yang bersangkutan. Reliabilitas berkenan dengan pertanyaan, apakah suatu instrument dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Suatu instrument dapat dikatakan mempunyai nilai nilai reliabilitas yang tinggi apabila yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Pengujian reliabilitas instrument dapat dilakukan dengan *One Shot* (pengukuran sekali saja) yaitu pengukuran dilakukan sekali saja dan kemudian hasilnya di bandingkan pertanyaan lain, atau mengukur korelasi antar jawaban pertanyaan.

Rumus yang digunakan untuk uji reabilitas adalah sebagai berikut:<sup>17</sup>

<sup>17</sup> Sugiyono, Statistika untuk penelitian, (Bandung: Alfabeta, 2013), 359.

$$r_1 = \frac{k}{(k-1)} \left( \frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right)$$

**Keterangan:**

$r_1$  = reliabilitas instrument

$k$  = banyaknya butir soal

$s_t^2$  = varians soal

$p_i$  = proporsi subjek yang menjawab betul pada suatu butir  
(proporsi subjek yang mendapat skor 1

$p_i = \frac{\text{banyaknya subjek yang skornya 1}}{N}$

$q_i = 1 - p_i$

Dan untuk melakukan uji reliabilitas dapat digunakan program SPSS dengan menggunakan uji statistic *Cronbach Alpha*. Adapun kriterianya adalah instrument dikatakan reliable apabila nilai yang didapat dalam proses pengujian dengan uji statistic *Cronbach Alpha* > 0,60. Dan sebaliknya, jika *Cronbach Alpha* diketemukan angka koefisien lebih kecil (< 0,60) maka dikatakan tidak reliable.<sup>18</sup>

Untuk rincian reliabilitas butir instrument soal dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Uji Reliabilitas Media Komik (X)**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.799	12

**Tabel 4.6**  
**Hasil Uji Reliabilitas Hasil Belajar (Y)**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.787	20

<sup>18</sup> Masrukin, *Statistik Inferensial*, (Kudus: Mitra Press, 2004) 15.

Berdasarkan hasil perhitungan didapat bahwa nilai *Cronbach Alpha* variabel media komik dengan hasil (0,799) dan variabel hasil belajar SKI dengan hasil (0,787). Hal ini menunjukkan bahwa semua variabel dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach Alpha* lebih dari (0,60).

## H. Uji Asumsi Klasik

Pengalisan data penelitian dengan menggunakan statistic inferensial memerlukan pengujian terlebih dahulu terkait uji normalitas data. Adapun uji asumsi tersebut dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model distribusi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal.

Teknik yang digunakan adalah analisis statistic berdasarkan test of normality (Shapiro-Wilk dan Kolmogrov Smirnov test). Kriteria pengujian:

- a. Jika angka signifikansi (SIG)  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal
- b. Jika angka signifikansi (SIG)  $< 0,05$  maka data berdistribusi tidak normal

### 2. Uji Linieritas Data

Linieritas adalah keadaan dimana hubungan antara variabel dependen dan variabel independen bersifat linier (garis lurus) dalam range variabel independen tertentu. Uji linieritas bisa diuji dengan menggunakan *Scatter Plot* (diagram pencar) seperti yang digunakan untuk deteksi data outlier, dengan memberi tambahan garis regresi. Oleh karena itu scatter plot hanya menampilkan hubungan dua variable saja, jika lebih dari dua data, maka pengujian data dilakukan dengan berpasangan tiap dua data.

Kriterianya adalah:

- a. Jika pada grafik mengarah kekanan atas, maka data termasuk dalam kategori linier, atau
- b. Jika pada grafik tidak mengarah kekanan atas, maka data termasuk dalam kategori tidak linier.

## I. Analisa Data

Setelah data terkumpul maka langkah berikutnya adalah analisa data. Analisa dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

### 1. Analisa Pendahuluan

Analisa pendahuluan merupakan langkah awal yang dicantumkan dalam penelitian dengan cara memasukkan hasil pengelolahan dua angket responden kedalam data tabel distribusi frekuensi.

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini digunakan teknik analisis statistic yang menghitung nilai kualitas dan kuantitas dengan cara memberikan penilaian berdasarkan atas jawaban angket yang telah disebarkan kepada responden, dimana masing-masing item diberikan alternative jawaban. Adapun kriteria nilainya sebagai berikut:

Skor Alternatif Jawaban Angket :

1. = kurang sesuai
2. = cukup sesuai
3. = sesuai
4. = sangat sesuai

Sedangkan pada setiap item tes pilihan ganda akan diberikan penskoran dengan standar sebagai berikut:

- a. Jika jawaban benar mendapat skor 1
- b. Jika jawaban salah mendapat skor 0

### 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesisi adalah tahap pembuktian kebenaran hipotesis yang penulis ajukan. Dalam analisis ini penulis mengadakan perhitungan lebih lanjut pada tabel distribusi frekuensi dengan mangkaji hipotesis.dalam analisis pengujian hipotesis ini menggunakan analisis uji hipotesis asosiatif. Dimana analisis uji hipotesis asosiatif dalam penelitian ini menggunakan rumus regresi linier sederhana. Adapun langkah-langkah membuat persamaan regresi sederhana adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat tabel penolong untuk menghitung persamaan regresi dan korelasi sederhana



- 2) Menghitung harga a dan b dengan rumus sebagai berikut:<sup>19</sup>

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum x^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n\sum x^2 - (\sum x)^2}$$

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

- 3) Setelah harga a dan b ditemukan, maka persamaan regresi linier sederhana disusun dengan menggunakan rumus:<sup>20</sup>

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y : subyek dalam variable yang diprediksi

A : harga Y dan = 0 (harga konstan)

b : angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variable dependen yang didasarkan pada variable independen

X Subyek pada variable independen yang mempunyai nilai tertentu

- 4) Mencari nilai korelasi antara variable dependen dan variable independen menggunakan rumus regresi linier sederhana:

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

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi

X = variable independen

<sup>19</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 262.

<sup>20</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung, Alfabeta, 2015), 261.

Y = variable dependen

N = jumlah subyek yang diteliti

- 5) Mencari koefisien determinasi

$$R^2 = (r)^2 \times 100\%$$

- 6) Uji F

Uji F (uji koefisien regresi secara simultan) digunakan untuk mengetahui apakah media komik berpengaruh signifikan atau tidak terhadap hasil belajar siswa. Adapun rumus uji F sebagai berikut:

$$F = \frac{R^2/(n - 1)}{(1 - R^2)/(n - k)}$$

Keterangan:

$R^2$  = Koefisien Determinasi

N = jumlah data

K = jumlah variabel independen

