

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah komik multikultural mengenai kesadaran budaya yang ditujukan kepada peserta didik di SMA Sulthon Aulia *Boarding School* Bekasi sehingga peserta didik mampu membangun kesadaran budaya dengan baik.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA Sulthon Aulia *Boarding School* yang bertempat di daerah Bekasi.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan selama delapan bulan yaitu pada bulan November 2017 hingga Juli 2018. Detail penelitian terlampir pada halaman lampiran.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development*, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk

menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Model yang digunakan adalah model ADDIE.

Model ADDIE adalah gabungan dari kegiatan menganalisis (*Analysis*), merancang (*Design*), mengembangkan (*Development*), mengimplementasikan (*Implementation*), dan mengevaluasi (*Evaluation*) (Rozalena dan Dewi, 2016). ADDIE telah banyak diterapkan dalam pembuatan produk yang telah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat *student center*, inovatif, otentik dan inspiratif. Konsep pengembangannya sudah diterapkan sejak terbentuknya komunitas sosial. Pembuatan sebuah produk pembelajaran dengan menggunakan ADDIE merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan perangkat yang efektif (Branch, 2009). Menurut Brook et. al. (Mahardika, 2015) model ADDIE tersusun dari lima tahapan proses, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. ADDIE merupakan sebuah model yang dikembangkan dari model ID (*Instructional Design*) yang digunakan untuk tujuan pengembangan landasan teoritis desain pembelajaran

D. Prosedur Pengembangan

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi dengan cara melakukan studi pendahuluan untuk menganalisis kesenjangan. Studi pendahuluan dilakukan dengan cara mewawancarai guru BK, mewawancarai beberapa peserta didik, serta menyebar instrumen berupa angket dan instrumen *Cultural Awareness Self-Assessment Checklist* kepada peserta didik. Wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah tersebut, lalu instrumen disebarkan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik mengenai aspek media, fasilitas, sumber daya yang diperlukan, pembuatan desain, kebutuhan bantuan diri serta informasi lain yang dibutuhkan. Instrumen *Cultural Awareness Self-Assessment Checklist* diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kesadaran budaya peserta didik di SMA Sulthon Aulia *Boarding School* Bekasi. Dalam tahap ini pula, peneliti menganalisis bahwa kompetensi yang perlu dicapai oleh peserta didik SMA terkait perannya sebagai warga sosial adalah mampu berinteraksi dengan orang lain atas dasar kesamaan (*equality*), sedangkan pada kenyataannya didapatkan hasil yang rendah pada tingkat kesadaran budaya peserta didik di SMA Sulthon Aulia *Boarding School* Bekasi

dan juga masih banyak permasalahan yang ada terkait perbedaan budaya.

Selain itu, dalam tahap ini peneliti menganalisis tujuan, yaitu untuk mengembangkan media komik untuk membangun kesadaran budaya untuk peserta didik kelas X di SMA Sulthon Aulia *Boarding School* Bekasi yang berdasarkan studi pendahuluan diketahui memiliki kesadaran budaya yang rendah. Lalu peneliti juga mencari berbagai sumber materi dari berbagai buku dan jurnal mengenai media komik dan kesadaran budaya.

2. Desain (*Design*)

Rancangan yang akan dibuat dalam penelitian ini adalah sebuah komik kultural sebagai media untuk membangun kesadaran budaya. Dalam komik ini berisi cerita yang diangkat dari permasalahan-permasalahan yang rentan terjadi atas dasar perbedaan etnis diantara peserta didik dan membantu peserta didik mengenali konflik-konflik yang rentan timbul jika mereka tidak menerima adanya perbedaan yang ada. Hal-hal yang diperlukan dalam merancang produk yang akan dibuat, yaitu isu budaya etnis yang dapat digunakan untuk menjadi tema dalam membuat cerita dalam komik. Lalu mempersiapkan kasus-kasus serta masalah terbaru atau yang sedang terkenal di kalangan remaja mengenai

masalah budaya terkait isu etnis untuk nantinya diadaptasi menjadi jalan cerita komik.

3. Pengembangan (*Development*)

Setelah rancangan telah ditetapkan, tahap selanjutnya adalah membuat komik. Pembuatan disesuaikan dengan perencanaan sebelumnya. Komik dibuat dengan bantuan seorang komikus yang akan menggambar cerita yang telah ditulis sebelumnya oleh peneliti. Jenis komik yang akan dibuat adalah komik buku yang terdiri dari 3 isu komik yaitu stereotip, mikroagresi, dan diskriminasi yang masing-masing memiliki 3 cerita dan pembelajaran yang berbeda.

Setelah komik kultural selesai dibuat, peneliti akan melakukan validasi desain. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional lebih efektif atau tidak (Sugiyono, 2013). Validasi yang dilakukan adalah dengan menggunakan jenis evaluasi formatif dan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Peserta didik pun dilibatkan sebagai bagian dari proses uji coba *pilot*. Dalam uji coba *pilot*, peneliti memberikan angket berupa angket minat terhadap media komik serta memberikan lembar kerja untuk mengukur capaian kinerja peserta didik setelah melakukan bimbingan kelompok menggunakan media komik yang dikembangkan.

Setelah melakukan validasi, hal ini akan memungkinkan peneliti untuk memperbaiki desain produk yang sudah jadi. Perbaikan seperti kelemahan akan diminimalisir sekecil mungkin oleh peneliti.

Penelitian yang dilakukan hanya akan dijalankan sampai dengan tahap pengembangan. Hal ini dilakukan karena memiliki keterbatasan waktu. Pemangkasan tahap penelitian ini dapat dilakukan sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Tegeh dan Kirna (2009) mengenai “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model” dimana peneliti memangkas penelitian yang dilakukannya hingga tahap pengembangan dan hanya dilakukan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi dilakukan untuk menguji media oleh pengguna. Proses pengimplementasian dilakukan sesuai dengan fungsi dari media tersebut. Menurut Mardika (Lubis, 2013) tahap ini dikategorikan ke dalam tahap uji coba produk yang bertujuan untuk mengetahui daya tarik media yang dikembangkan bagi peserta didik untuk memperoleh data yang diinginkan dari peserta didik.

Dalam penelitian ini langkah implementasi tidak sepenuhnya dilaksanakan karena penelitian ini hanya sampai pada evaluasi formatif, yang berkenaan dengan penyempurnaan-penyempurnaan produk pengembangan. Implementasi yang dilaksanakan dalam penelitian ini bersifat tidak menyeluruh karena hanya satu bab yang diujicobakan dalam uji lapangan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Menurut Lubis (2013) pada tahap ini hal yang dilakukan adalah melihat mengenai produk yang dihasilkan, kelayakan media yang telah dihasilkan, tanggapan peserta didik terhadap media serta kekurangan, kelebihan, kendala dan rekomendasi peserta didik.

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (*evaluation*) yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas.

Dalam penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan. Evaluasi formatif ini dilakukan terhadap peserta didik berupa tes yang diberikan setelah implementasi (*post-test*), yaitu

dengan cara mengisi kuesioner mengenai komik budaya yang dipakai. Hasilnya diolah dan dijadikan data untuk melakukan perbaikan pada produk yang dikembangkan.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan populasi (Sugiono, 2009).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X di SMA Sulthon Aulia *Boarding School* Bekasi. Peneliti memilih peserta didik di jenjang kelas X sebagai populasi karena berdasarkan wawancara dengan guru BK, didapatkan informasi bahwa jenjang kelas X rawan memiliki kasus penghinaan karena kurangnya kesadaran budaya. Jumlah kelas X pada sekolah tersebut berjumlah 4 kelas. Adapun jumlah siswa per kelas di SMA tersebut antara lain:

- Kelas X MIA A : 22 Peserta didik Perempuan
- Kelas X MIA B : 29 Peserta didik Laki-laki
- Kelas X IIS A : 25 Peserta didik Perempuan
- Kelas X IIS B : 24 Peserta didik Laki-laki

Total : 100 Peserta didik

2. Sampel

Sampel adalah sebagian unsur populasi yang dijadikan objek penelitian atau sering disebut juga wakil dari populasi yang ciri-cirinya akan diungkapkan dan akan digunakan untuk menaksir ciri-ciri populasi (Noelaka, 2014).

Peneliti akan menggunakan *simple random sampling*. Menurut Margono (2004), *simple random sampling* adalah teknik untuk mendapatkan sampel yang langsung dilakukan pada unit *sampling*. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen. Teknik ini dapat dipergunakan bilamana jumlah unit *sampling* di dalam suatu populasi tidak terlalu besar. Peneliti mengundi nama siswa dari empat kelas yang akan diambil setiap siswanya untuk dijadikan sampel.

Jumlah sampel undian yang digunakan peneliti yaitu menggunakan rumus Slovin seperti dibawah ini :

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan:

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

d = Determinant (batas toleransi error = 0,05)

Jumlah peserta didik untuk sampel

$$n = \frac{N}{N.d^2 + 1} = \frac{100}{100.(0,05)^2 + 1} = 80$$

Jumlah peserta didik yang menjadi sampel berjumlah 80 peserta didik.

Maka dari itu, setelah peneliti melakukan penghitungan menggunakan rumus slovin, maka didapatkan hasil yang akan menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 80 peserta didik kelas X di SMA Sulthon Aulia *Boarding School* Bekasi.

F. Komik Kesadaran Budaya

1. Definisi Konseptual

a. Komik

Komik merupakan suatu media yang unik. Komik merupakan paduan antara tulisan dan gambar dengan kelebihanannya, yaitu mudah dipahami oleh penikmatnya. Gambar merupakan aspek yang lebih ditekankan dibandingkan tulisan dalam sebuah komik. Tujuannya adalah agar pembacanya bisa lebih mudah

memahami isi komik, walaupun tidak membaca tulisannya. Komik memiliki berbagai manfaat bagi pembacanya, baik bagi anak-anak maupun orang dewasa.

b. Kesadaran Budaya

Menurut Sue & Sue (2006), kesadaran merupakan salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki dari ketiga kompetensi antar budaya. Hal ini diperkuat oleh Connerley dan Pedersen (2005) yang menyatakan bahwa jika tahap kesadaran diabaikan, maka pengetahuan dan keterampilan dapat didasarkan pada asumsi yang salah.

Penting untuk peserta didik membangun kesadaran budaya di dalam kehidupan agar dapat memandang kehidupan dari berbagai perspektif budaya yang berbeda dengan budaya yang mereka miliki, dan bersikap positif terhadap perbedaan budaya, ras, etnis, dan hal lainnya. Dengan begitu, peserta didik akan menerima perbedaan yang dimiliki dari setiap individu sehingga dapat hidup dengan lingkungannya secara baik.

2. Definisi Operasional Komik Budaya

Komik budaya yang dikembangkan ini adalah sebuah buku bergambar yang akan berisikan mengenai cerita-cerita yang tiap episodenya mengandung isu budaya etnis, hal ini dikarenakan peserta didik SMA Sulthon Aulia *Boarding School* Bekasi cenderung

dari beragam latar belakang etnis. Komik yang akan dibuat oleh peneliti adalah komik berjenis manga.

Komik Jepang, atau disebut juga manga dibangun dari puing kehancuran enam puluh kota di Jepang karena pemboman pesawat-pesawat Amerika Serikat dalam perang dunia II. Pemandangan kehancuran itu, dengan korban jiwa sampai dua juta korban manusia yang tubuhnya tercabik-cabik dan bergeletakan dimana-mana, mempengaruhi pandangan para seniman manga atas dunia. Dalam komik Jepang, pembingkai, pergerakan, dan penggambaran tubuh manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang hancur itu, yang kemudian melahirkan naratif manga. Pelopor manga, Osamu Tezuka, memanfaatkan teknik bercerita film untuk manga pertamanya, *New Treasure Island* (1947), yang akhirnya memang diterima oleh pembacanya (Shiraishi, 1997). Cerita manga biasanya dicetak hitam-putih, meskipun beberapa komik manga penuh warna. Komik ini akan terdiri dari satu buku yang memiliki 3 cerita dari setiap 3 tema/isu yang berbeda, terdiri dari:

- a. Tema satu : akan membahas mengenai kesadaran akan adanya sikap stereotip dalam diri yang dapat mempengaruhi dalam interaksi dengan budaya lain.

- b. Tema dua : akan membahas kesadaran mengenai akan adanya mikroagresi dalam diri yang dapat mempengaruhi dalam interaksi dengan budaya lain.
- c. Tema tiga : akan membahas mengenai kesadaran akan adanya sikap diskriminasi dalam diri yang dapat mengganggu dalam interaksi dengan budaya lain.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menyebarkan instrumen tes berupa angket yang diberikan kepada siswa. Hal ini ditujukan untuk mengetahui dan menganalisis masalah yang dihadapi siswa untuk menentukan desain produk yang akan dibuat.

1. Analisis Data Angket

Penelitian ini menggunakan dua jenis angket, yaitu angket analisis kebutuhan dan angket *Cultural Awareness Self-Assessment Checklist*. Pengukuran data angket analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus (Hartati, 2010):

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

f = Frekuensi jawaban

n = banyaknya responden

Setelah proses analisis dan perhitungan hasil analisis, maka dilakukan interpretasi menggunakan kategori yang dikemukakan oleh Hendro (Hartati, 2010) sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kategori Angket Analisis Kebutuhan

Presentase Jawaban	Kriteria
$P = 0$	Tak seorang pun
$0 < P < 25$	Sebagian kecil
$25 \leq P < 50$	Hampir setengahnya
$P = 50$	Setengahnya
$50 < P < 75$	Sebagian besar
$75 \leq P < 100$	Hampir seluruhnya
$P = 100$	Seluruhnya

Lalu, untuk mengolah data angket *Cultural Awareness Self-Assessment Checklist* menggunakan rumus kategorisasi dari penelitian yang dilakukan oleh Widhiarso (2010).

Pertama tama, untuk menentukan skor maksimal dan skor minimal:

$$X_{\max} = \text{Jumlah Skor} \times \text{Skor Tertinggi}$$

$$X_{\min} = \text{Jumlah Skor} \times \text{Skor Terendah}$$

Keterangan:

X_{max} = Skor Maksimal

X_{min} = Skor Minimal

Lalu untuk menemukan Median:

$$Me = \frac{X_{max}}{2}$$

Keterangan:

Me = Median

X_{max} = Skor Maksimal

Selanjutnya untuk mencari Standar Deviasi:

$$SD = \frac{X_{max} - X_{min}}{6}$$

Keterangan:

SD = Standar Deviasi

X_{max} = Skor Maksimal

X_{min} = Skor Minimal

Setelah proses perhitungan hasil analisis selesai, maka dilakukan interpretasi menggunakan kategori sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kategorisasi Angket *Cultural Awareness Self-Assessment Checklist*

Kategori	Rumus
Sangat Tinggi	$Me + (1.5).SD < X$
Tinggi	$Me + (0.5).SD < X \leq Me + (1.5).SD$
Sedang	$Me - (0.5).SD < X \leq Me + (0.5).SD$
Rendah	$Me - (1.5).SD < X \leq Me - (0.5).SD$
Sangat Rendah	$X \leq Me - (1.5).SD$

2. Analisis Data Media

Menurut Sugiyono (2009), validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang. Sugiyono (2009) menjelaskan bahwa perhitungan *rating scale* ditentukan dengan rumus seperti berikut:

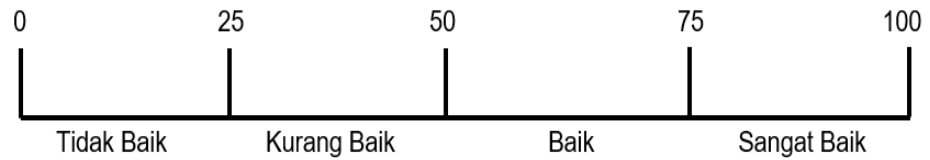
$$P = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase

Skor ideal = skor tertinggi tiap butir x jumlah responden x jumlah butir

Menurut Gonia (2009), setelah dihasilkan persentase analisis data dari ahli, maka selanjutnya tingkat validasi media digolongkan dalam empat kategori:



Selanjutnya Gonia (2009) menjelaskan kategori tersebut bias dilihat berdasarkan tabel interpretasi sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kategori Media Komik

Skor Persentase (%)	Interpretasi
0 – 25	Tidak Baik
25 – 50	Kurang Baik
50 – 75	Baik
75 - 100	Sangat Baik