

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Karakteristik Sekolah

Studi ini dilakukan di SMK Negeri 1 Bandung, yang beralamat di Jalan Wastukencana No. 3 RT 03 RW 07, Kelurahan Babakanciamis, Kecamatan Sumurbandung, Kota Bandung. SMK Negeri 1 Bandung ialah salah satu sekolah kejuruan negeri yang terletak di kota Bandung, yang letaknya sangat strategis berlokasi di tengah pusat Kota Bandung, yang dimana letaknya di depan Kantor Wali Kota Bandung. Selain itu juga SMK Negeri 1 Bandung menjadi salah satu sekolah negeri kejuruan favorit di Kota Bandung, yang dapat dilihat dari beberapa prestasi yang dicapai baik secara akademik ataupun non akademik.

SMK Negeri 1 Bandung didirikan sejak tahun 1943 yang memiliki status terakreditasi A. Terdapat beberapa kompetensi keahlian di SMK Negeri 1 Bandung, yaitu Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP), Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), serta Usaha Layanan Pariwisata (ULP). Total kelas yang dimiliki SMK Negeri 1 Bandung sejumlah 41 kelas, dengan jumlah siswa sebanyak 1363 siswa. Secara umum karakteristik siswa SMK Negeri 1 Bandung memiliki karakter yang aktif dengan kecerdasan, keahlian, serta kemampuannya yang berbeda-beda.

Subjek pada studi ini yaitu kelas XI Usaha Layanan Pariwisata (ULP), yang berjumlah 72 siswa. Pada studi ini memakai dua kelas, yaitu XI ULP 1 sebagai kelas eksperimen, serta XI ULP 2 sebagai kelas Kontrol.

3.2 Desain Penelitian

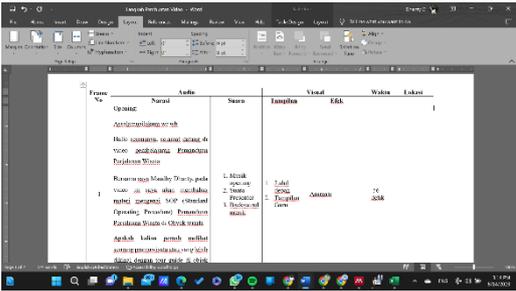
3.2.1 Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

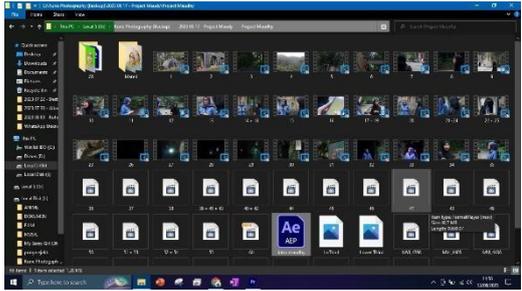
Dalam studi ini, desain yang dipergunakan ialah mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual dengan menjalankan uji coba mempergunakan metode eksperimen. Pengembangan media tersebut dilandasi atas dasar kebutuhan media pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Merujuk hal tersebut harus dilakukannya pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual yang mudah dioperasikan.

Pengembangan desain media dikembangkan secara sederhana, yang terdiri atas gambar dan suara yang benar-benar diperlukan. Pemilihan gambar serta suara tersebut didesain dengan memperhatikan untuk menyampaikan isi materi atau informasi mengenai SOP Pemanduan Perjalanan Wisata (Obyek Wisata).

Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual terdiri dari beberapa langkah, mulai dari pra-produksi, produksi, serta pasca produksi.

Tabel 3.1 Langkah-Langkah Pembuatan Media Audio Visual

| No | Tahapan | Gambar |
|----|---|--|
| 1 | Menentukan tema yang akan dibahas dan ditampilkan pada video pembelajaran. Isi konten dalam penelitian ini disesuaikan dengan materi yang sudah didiskusikan dengan guru mata pelajaran | - |
| 2 | Merencanakan dan menentukan konsep isi video, dengan mencari beberapa referensi video pembelajaran |  <p>video yang menjadi salah satu referensi dalam penelitian ini https://youtu.be/XTkRwuVAX-0</p> |
| 3 | Membuat rancangan atau panduan untuk pengambilan gambar dan editing video |  <p>Terdapat pada lampiran</p> |

| | | |
|---|--|--|
| 4 | Mengumpulkan semua hasil pengambilan gambar |  |
| 5 | Proses mengolah dan mengedit, dengan menyatukan footage atau clip-clip hasil dari gambar yang diambil yang disusun sesuai dengan konsep, isi, dan naskah atau skenario |  |

Materi yang disampaikan dalam video pembelajaran yang dikembangkan yaitu mengenai SOP Pemanduan Perjalanan Wisata (Obyek Wisata), yang terdiri dari:

1. Penjelasan dasar tentang tugas seorang tour guide
2. Kode etik seorang pramuwisata
3. Contoh pemanduan di objek wisata

Setelah semua tahapan dilakukan, media yang dibuat akan dilakukan uji coba dan dievaluasi kembali sebelum akhirnya media yang dibuat ditampilkan kepada siswa.

3.2.2 Desain Eksperimen Untuk Uji Coba Media Audio Visual

Media pembelajaran yang telah dibuat kemudian diuji coba dengan menggunakan eksperimen. Eksperimen merupakan suatu perubahan situasi yang dilaksanakan secara sengaja serta terkontrol untuk menentukan peristiwa ataupun suatu kejadian (ASRIN, 2022). Metode eksperimen ialah metode penelitian yang dipakai guna mengetahui pengaruh variabel independent (*treatment* ataupun perilaku) terhadap dependen (hasil) dalam situasi yang terkontrol (Sugiyono, 2021). Metode eksperimen ialah satu dari sejumlah metode yang paling tepat guna menganalisis hubungan sebab akibat (Sutrisno Hadi, 2016).

Metode eksperimen ada sejumlah bentuk desain eksperimen, yakni *pre-experimental*, *true experimental*, *factorial experimental*, serta *quasi experimental*. Metode eksperimen yang dipergunakan pada studi ini adalah quasi eksperimen. Bentuk *quasi experimental design* tidak ada kelompok yang diambil secara random. Pada bentuk desain ini memiliki kelompok kontrol (Sugiyono, 2021). Adapun langkah-langkah dalam melakukan *quasi experimental* pada studi ini, yaitu:

1. Menetapkan sekolah yang hendak dijadikan sebagai lokasi dalam melaksanakan eksperimen
2. Menentukan kelompok eksperimen serta kelompok kontrol
3. Mengembangkan instrument pengukuran untuk mengukur motivasi belajar siswa
4. Membuat tahapan untuk melaksanakan quasi eksperimen serta pengumpulan data
5. Melakukan quasi eksperimen
6. Menyusun data serta menganalisis data dengan mempergunakan metode statistic yang sesuai

3.3 Metode Penelitian

Studi ini mempergunakan pendekatan kuantitatif yang merupakan didalamnya memakai angka-angka dengan mempergunakan pengolahan statistik (Donatus, 2016). Metode penelitian yang dipakai pada studi ini ialah metode eksperimen. Ciri utama dari metode eksperimen adanya variabel pengontrol serta pemberian perilaku terhadap kelas eksperimen, yang digunakan untuk menguji hubungan sebab akibat terhadap beberapa variabel.

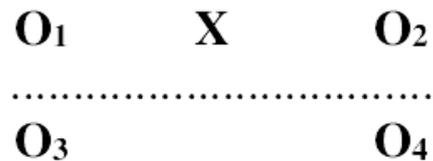
Metode eksperimen memiliki beberapa bentuk desain, namun jenis yang dipergunakan pada studi ini ialah *quasi experimental design*. Bentuk *quasi experimental design* ialah pengembangan dari *true eksperimen design* (eksperimen sejati).

3.4 Pola Penelitian

Adapun pola penelitian yang dipergunakan pada studi ini ialah menggunakan desain atau pola penelitian eksperimen kelompok kontrol yang tak setara (*Nonequivalent Control Group Design*). Prose pelaksanaan eksperimen dengan memilih subjek dari

kelompok yang sudah ada. Kelompok tersebut akan dibedakan menjadi dua, yakni kelompok eksperimen serta kelompok kontrol.

Studi ini dilaksanakan guna mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pemanduan perjalanan wisata, yang dilihat dari perbedaan antara dua kelompok. Pola ini dapat digambarkan seperti dibawah ini (Sugiyono, 2021).



Gambar 3.1. Nonequivalent Control Group Design

Keterangan :

O₁ : Pre-test kelompok eksperimen

O₂ : Post-test kelompok eksperimen

O₃ : Pre-test kelompok kontrol

O₄ : Post-test kelompok kontrol

X : Perlakuan menggunakan media audio visual

Berdasarkan gambar diatas, bahwa O₁ dan O₃ merupakan motivasi belajar siswa Pemanduan Perjalanan Wisata sebelum diberi perlakuan menerapkan media audio visual. Pada O₂ merupakan motivasi belajar siswa Pemanduan Perjalanan Wisata setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan media audio visual, sementara O₄ yang tidak diberikan perlakuan menerapkan media audio visual.

3.5 Populasi dan Sampel

Populasi ialah kumpulan individu ataupun objek yang ada pada satu wilayah dengan memiliki karakteristik tertentu yang menjadi perhatian dalam sebuah studi (Ul'fah Hernaeny, 2021). Sampel ialah komponen dari jumlah serta ciri yang dipunyai oleh populasi (Sugiyono, 2021).

Populasi dalam studi ini yaitu siswa di SMKN 1 Bandung. Penentuan kelompok eksperimen ditentukan dari sekolah yang sama dengan kelompok kontrol, maka dari itu hanya satu sekolah yang menjadi lokasi penelitian. Dalam menentukan sekolah dilakukan beberapa pertimbangan terlebih dahulu yaitu: pertama, pimpinan sekolah

mengijinkan untuk dijadikan lokasi penelitian; kedua, sekolah tempat penelitian terdapat keahlian dan mata pelajaran yang diinginkan; dan ketiga, sarana prasarana yang mendukung dan memadai. Jikalau semua persyaratan tersebut telah terpenuhi, kemudian menentukan sampel kelas yang hendak dijadikan sebagai kelompok eksperimen serta kontrol.

Pengambilan sampel kelompok eksperimen dan kontrol ditentukan pada dua kelas pada tingkat yang sama yakni kelas XI Usaha Layanan Pariwisata. Sampel yang diambil pada kelas XI Usaha Layanan Pariwisata, karena mata pelajaran yang diambil dimulai pada kelas XI dan siswa sudah menerima pembelajaran selama satu tahun lebih, sehingga bisa membandingkan pengalaman belajar sebelumnya. Maka dari itu, kelas XII Usaha Layanan Pariwisata tidak dijadikan sebagai sampel dikarenakan akan difokuskan untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi Ujian.

Tabel 3.2 Nilai UTS Mata Pelajaran Pemanduan Perjalanan Wisata 2022/2023

| Kelas | Jumlah Siswa | Nilai | | | |
|----------|--------------|-----------|-----------|----------|-----|
| | | Rata-Rata | Tertinggi | Terendah | KKM |
| XI ULP 1 | 36 | 84 | 92 | 77 | 75 |
| XI ULP 2 | 36 | 86 | 93 | 79 | 75 |

Sumber : Guru Pemanduan Perjalanan Wisata SMKN 1 Bandung

Kelompok eksperimen yang dipilih yaitu kelas XI ULP 1 serta kelompok kontrol yang dipilih yaitu kelas XI ULP 2. Total kelas Usaha Layanan Pariwisata di SMKN 1 Bandung sebanyak 2 kelas, sejumlah siswa 36 siswa di kelas XI ULP 1 dan 36 siswa di kelas XI ULP 2. Maka dari itu, kelas yang akan diberikan pembelajaran menerapkan media audio visual di kelas XI ULP 1 serta pembelajaran tidak menerapkan media audio visual di kelas XI ULP 2.

3.6 Variabel Penelitian

Semua objek yang menjadi suatu pengamatan dapat disebut gejala. Gejala-gejala yang menunjukkan variasi, termasuk jenis ataupun tingkatan dapat disebut variabel (Sutrisno Hadi, 2016). Variabel penelitian merupakan suatu karakteristi atau aspek dari individu, objek, organisasi ataupun fenomena yang mempunyai variasi nilainya. Variasi ditentukan oleh peneliti guna dipelajari dan dianalisis untuk mencapai simpulan (Sugiyono, 2021).

Studi ini ada dua jenis variabel utama yakni variabel bebas (X) serta variabel terikat (Y). Variabel terikat pada studi ini yakni motivasi belajar siswa, serta variabel bebas yakni media audio visual. Dimana variabel bebas untuk menunjukkan adanya suatu gejala ataupun pengaruh sehingga dipahami pengaruhnya terhadap variabel terikat. Maka dari itu pada studi ini guna mengetahui bagaimana pengaruh media audio visual terhadap motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa diukur dari nilai yang diperoleh dari peserta didik dengan instrument skala likert. Perbandingan nilai siswa dalam menjawab pernyataan sebelum serta setelah pembelajaran pemanduan perjalanan wisata pada kelompok control serta kelompok eksperimen akan menentukan efektivitas media audio visual dalam pembelajaran.



Gambar 3.2. Skema Hubungan Antar Variabel Penelitian

Indikator motivasi belajar siswa dirumuskan menjadi 3 indikator, diantaranya yaitu:

Tabel 3.3 Indikator Motivasi belajar

| Variabel | Indikator |
|----------------------------|---|
| Motivasi Belajar Siswa (Y) | Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil (Uno, 2007) |
| | Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar (Uno, 2007) |
| | Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar (Uno, 2007) |

3.7 Hipotesis Statistik

Hipotesis ialah dugaan ataupun jawaban sementara atas perumusan masalah studi yang masih perlu tetap diujikan kebenarannya (Zaki & Saiman, 2021). Rumusan masalah merupakan bagian terpenting dalam penelitian. Sebuah penelitian dimulai dengan sebuah pertanyaan yang hendak dijawab ataupun permasalahan yang hendak dipecahkan, yang dimana akan dijawab sementara oleh hipotesis (Swarjana, 2012).

Hipotesis statistik dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ho : $t_{hitung} < t_{tabel}$ = maka Ho ditolak, HI diterima

Hi : $t_{hitung} > t_{tabel}$ = maka HI ditolak, Ho diterima

Dengan demikian, peneliti dapat menguji kebenaran hipotesis melalui analisis statistik dengan memakai nilai uji (t_{hitung}) dengan membandingkan nilai kritis

(t_{tabel}) guna mendapatkan kesimpulan mengenai penerimaan atau penolakan objek. Pada penjelasan tersebut, maka hipotesis yang diusulkan pada studi ini diantaranya:

1. Hipotesis rumusan masalah pertama

Ha : Terdapat perbedaan penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen di SMKN 1 Bandung

Ho : Tidak terdapat perbedaan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen di SMKN 1 Bandung

2. Hipotesis rumusan masalah kedua

Ha : Terdapat perbedaan tanpa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas kontrol di SMKN 1 Bandung

Ho : Tidak terdapat perbedaan tanpa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas kontrol di SMKN 1 Bandung

3. Hipotesis rumusan masalah ketiga

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual pada kelas eksperimen dan tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual pada kelas kontrol terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pemanduan perjalanan wisata di SMKN 1 Bandung

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual pada kelas eksperimen dan tidak menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual pada kelas kontrol terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pemanduan perjalanan wisata di SMKN 1 Bandung

3.8 Definisi Operasional

1. Motivasi Belajar

Motivasi belajar ialah dorongan ataupun keseluruhan daya penggerak yang mendorong individu untuk terlibat dalam suatu aktivitas pembelajaran. Penilaian motivasi belajar melibatkan berbagai indikator. Motivasi belajar siswa terkait dengan adanya motivasi serta kebutuhan dalam proses pembelajaran, tekad dalam menghadapi tantangan belajar, serta kegiatan pembelajaran yang menarik.

Cara mengukur motivasi dengan cara memberikan *pretest* sebelum proses kegiatan pembelajaran guna mengetahui gambaran tingkat motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen serta kelas kontrol. Selanjutnya memberikan *posttest* guna mengetahui gambaran motivasi belajar siswa setelah proses pembelajaran pada kelas eksperimen serta kelas kontrol. *Pretest* dan *Posttest* berupa angket dengan mempergunakan skala likert, dengan mempergunakan indikator motivasi belajar menurut Uno (2007).

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah suatu sarana yang bisa dipakai oleh pendidik dalam mengomunikasikan informasi dengan tujuan menarik perhatian, minat, pikiran, serta perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan tujuan pencapaian pembelajaran yang dikehendaki. Dalam studi ini, alat bantu pembelajaran berbentuk video yang disiapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Media Audio Visual

Media audio visual ialah media yang bisa dipergunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran yang memiliki 2 karakter yaitu audio yang berisikan suara dan visual yang berisikan gambar. Media audio visual ialah penggabungan antara dua media yakni audio serta visual, dimana dimanfaatkan sebagai bahan ajar pada proses pembelajaran melalui penglihatan serta pendengaran yang secara langsung tidak tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol.

3.9 Bahan dan Materi

Bahan ataupun materi yang dikembangkan mempergunakan media audio visual merujuk kepada kurikulum merdeka. Hal tersebut dilaksanakan sesuai dengan implementasi kurikulum merdeka yang terdapat di sekolah tempat studi dijalankan. Materi yang dipilih dalam studi ini yakni materi pada kelas XI Usaha Layanan

Pariwisata tentang Memahami SOP Pemanduan Perjalanan Wisata (Obyek Wisata),

Maudhy Dhanty Choessawati, 2023

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMANDUAN PERJALANAN WISATA XI ULP DI SMKN 1 BANDUNG

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

dengan berbagai pertimbangan. Adapun pertimbangan dalam memilih materi untuk dikembangkan mempergunakan media audio visual, sebagai berikut:

1. Menyajikan materi dalam bentuk video untuk memberikan contoh permasalahan yang harus dipecahkan sesuai dengan materi yang disampaikan
2. Objek yang dikaji sesuai dengan yang terjadi dilapang agar siswa mampu mengkaji secara langsung
3. Materi yang diajarkan di kelas XI Usaha Layanan Pariwisata karena media berbasis audio visual perlu diuji coba dalam pembelajaran

Kurikulum merdeka ialah kurikulum yang pembelajaran intrakurikuler yang bergam di mana konten akan lebih optimal supaya siswa mempunyai waktu yang guna mendalami konsep serta memperkuat kompetensi. Perbedaan antara kurikulum merdeka dengan kurikulum 2013 dapat dilihat dari kompetensi yang dituju, pada kurikulum merdeka kompetensi yang dituju berupa capaian pembelajaran (CP) yang disusun perfase, sedangkan pada kurikulum 2013 berbentuk kompetensi dasar (KD) yang digolongkan ke dalam empat kompetensi inti (KI). Selain itu juga, pembelajaran pada kurikulum merdeka menggunakan perpaduan antara pembelajaran intrakurikuler (berkisar 70-80% dari jam pelajaran) serta kokurikuler yang melalui proyek penguatan profil pelajar Pancasila (berkisar 20-30% jam pelajaran), sedangkan pada pembelajaran pada kurikulum 2013 terfokus hanya kepada intrakurikuler.

Capaian pembelajaran (CP) merupakan kompetensi dari sebuah mata pelajaran yang perlu diraih oleh siswa pada setiap fase perkembangan. Capaian pembelajaran (CP) meliputi 6 fase (A-F) ataupun tahap yang mencakup semua jenjang pendidikan. Penyusunan capaian pembelajaran (CP) disusun dengan memperhatikan fase perkembangan anak yang disesuaikan dengan karakteristik, potensi, serta kebutuhan. Maka dari itu, pada model pembelajaran, cara dan materi pembelajaran divariasikan sesuai dengan tingkat pemahaman serta kesiapan siswa.

Penggunaan media audio visual dirancang agar sesuai dengan perkembangan kurikulum terbaru. Rancangan pembelajaran dapat mempermudah guru menyediakan materi dengan bantuan media audio visual, selain itu juga dapat membantu siswa merasakan langsung aktivitas pembelajaran. Demikian ini, dipilih topik pembelajaran yang memungkinkan mempergunakan media audio visual untuk membantu aktivitas pembelajaran. Materi yang dipilih mengenai Memahami SOP Pemanduan Perjalanan

Wisata (Obyek Wisata). Adapun capaian pembelajaran (CP) yang sesuai dengan materi tersebut yang berada di fase F.

Capaian Pembelajaran

Di akhir fase F, siswa mampu berkomunikasi secara verbal dalam bahasa Inggris pada tingkat dasar operasional, menerapkan langkah-langkah dasar dalam memberikan pertolongan pertama, mengimplementasikan prosedur kesehatan, keselamatan kerja, serta lingkungan hidup.

Peserta didik memiliki kapabilitas dalam menjalankan peran sebagai pemandu wisata dan mendukung model wisata berkelanjutan, memberikan layanan dalam penjemputan (transfer-in) serta pengantaran (transfer-out) para wisatawan. Kemampuan peserta didik termasuk mengembangkan serta menjaga pengetahuan umum yang relevan bagi seorang pemandu wisata, memimpin dan mengarahkan rombongan wisata, mengatur peserta selama tur, serta merencanakan dan menyampaikan informasi wisata yang sesuai.

3.10 Instrumen

Instrument ialah sebuah alat yang dipakai guna mengukur variabel yang diamati. Pada studi ini berupaya guna menentukan pengaruh penerapan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, instrument yang dipergunakan pada studi ini ialah instrument non tes. Instrument non tes dipakai guna mengukur motivasi belajar siswa dari penerapan media audio visual. Skala yang dipakai guna mengukur motivasi belajar siswa ialah skala likert.

Skala likert meliputi empat ataupun lebih butir jawaban pada setiap instrument yang dapat diberi nilai atau nilai untuk mengukur pengetahuan, sikap, dan perilaku mulai dari sangat negatif sampai sangat positif. Butir jawaban pada setiap instrument yang digunakan adalah empat yakni Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Empat skala butiran jawaban dipilih sebab mempunyai variabilitas yang lebih baik dari skala tiga, serta menutup peluang responden untuk bersikap netral (Budiaji, 2013).

3.11 Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data

3.11.1 Tahap Persiapan

Pada tahapan ini ada sejumlah hal yang perlu dipersiapkan sebelum pelaksanaan pengambilan dan pengolahan data. Adapun tahapan-tahapan tersebut sebagai berikut.

1. Meminta izin serta koordinasi dengan kepala sekolah, guru mata pelajaran pemanduan perjalanan wisata, serta kepala jurusan perihal penelitian yang akan dilaksanakan
2. Menyusun Instrumen Penelitian
 - a. Instrument pembelajaran

Proses pembelajaran dipandu oleh modul pembelajaran. Modul pembelajaran dibuat sesudah menentukan pokok bahasan yang hendak disajikan yang mengacu kepada kurikulum merdeka.

- b. Instrumen pengumpulan data penelitian

Instrumen pengumpulan data penelitian yaitu instrument non tes berupa angket guna mengukur serta memperoleh informasi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pemanduan perjalanan wisata sebelum (*Pre-test*) serta setelah (*Post-test*) proses pembelajaran.

Angket atau skala motivasi belajar yang dipergunakan pada studi yang merujuk kepada aspek-aspek menurut Uno (2007). Jumlah Item pada angket sebanyak 40 item, yang meliputi 20 item *favorable* serta 20 item *unfavorable*.

Skala pengukuran ialah suatu acuan dalam menentukan panjang pendeknya interval yang terdapat pada alat ukur (Asmita & Fitriani, 2022). Skala pengukuran motivasi belajar siswa yang dipergunakan pada studi ini yaitu skala likert. Menggunakan skala likert dimana variabel yang hendak diukur akan diuraikan menjadi indikator variabel. Skala nilai 1–4 dipergunakan pada studi ini guna menjawab pertanyaan, yang dimana nilai yang dipergunakan pada studi ini mencakup:

Tabel 3.4 Skala Nilai

| Pilihan Jawaban | Nilai |
|---------------------|-------|
| Sangat Setuju | 4 |
| Setuju | 3 |
| Tidak Setuju | 2 |
| Sangat Tidak Setuju | 1 |

Untuk mempermudah dalam memperoleh data yang dibutuhkan pada studi ini, maka diperlukan penggunaan instrument dibawah ini:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Skala Motivasi Belajar

| Variabel | Indikator | No Soal | Total |
|------------------------|---|---|-------|
| Motivasi Belajar Siswa | Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil | 1, 9, 17, 18, 27, 37, 39, 4, 14, 23, 26, 29, 31, 36 | 14 |
| | Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar | 2, 6, 7, 10, 30, 33, 40, 8, 11, 16, 24, 28, 32, 34 | 14 |
| | Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar | 3, 12, 13, 21, 22, 38, 5, 15, 19, 20, 25, 35 | 12 |
| Jumlah | | | 40 |

3. Uji Coba Instrumen

Angket di uji cobakan di sekolah yang berbeda dengan tempat studi dilakukan. Uji coba dilaksanakan di SMKN 3 Bandung di kelas XI ULP 1. Kegiatan uji coba dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2023 Setelah dilakukan uji coba akan dilakukannya uji validitas serta reliabilitas pada instrument yang dipergunakan. Hasil uji validitas menghasilkan 32 item yang valid serta reliabel dengan 8 item yang tidak dipergunakan pada skala motivasi.

Tabel 3.6

Sebaran Item Skala Motivasi Belajar dalam Mata Pelajaran Pemanduan Perjalanan Wisata Sebelum Uji Coba

| Variabel | Indikator | No Item | | Jumlah |
|------------------------|---|--------------------------|---------------------------|--------|
| | | Favorable | Unfavorabel | |
| Motivasi Belajar Siswa | Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil | 1, 9, 17, 18, 27, 37, 39 | 4, 14, 23, 26, 29, 31, 36 | 14 |
| | Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar | 2, 6, 7, 10, 30, 33, 40 | 8, 11, 16, 24, 28, 32, 34 | 14 |
| | Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar | 3, 12, 13, 21, 22, 38 | 5, 15, 19, 20, 25, 35 | 12 |
| Jumlah | | | | 40 |

Tabel 3.7
Sebaran Item Skala Motivasi Belajar dalam Mata Pelajaran Pemanduan Perjalanan Wisata
Setelah Uji Coba

| Variabel | Indikator | No Item | | Jumlah |
|------------------------|---|---------------------|---------------------------|--------|
| | | Favorable | Unfavorabel | |
| Motivasi Belajar Siswa | Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil | 1, 9, 17, 37, 39 | 4, 14, 23, 26, 29, 31, 36 | 12 |
| | Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar | 2, 6, 7, 10, 33, 40 | 8, 11, 28, 32, 34 | 11 |
| | Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar | 3, 12, 21, 22 | 5, 15, 19, 20, 25 | 9 |
| Jumlah | | | | 32 |

4. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Validitas

Instrument yang sudah disusun tidak dapat secara langsung dapat dipergunakan. Instrument tersebut perlu diujikan validitas serta reliabilitas. Instrument yang valid merupakan alat ukur yang dipakai guna memperoleh data untuk mengukur ke akuratan sebuah instrumen (Sugiyono, 2021).

Tabel 3.8 Interpretasi Koefisien

| Interval Koefisien | Tingkat Hubungan |
|--------------------|------------------|
| 0,00 – 0,199 | Sangat Rendah |
| 0,20 – 0,399 | Rendah |
| 0,40 – 0,599 | Sedang |
| 0,60 – 0,799 | Kuat |
| 0,80 – 1,000 | Sangat Kuat |

Sumber : Sugiyono (2021:292)

b. Reliabilitas

Jika uji validitas untuk menguji kevalidan dalam instrument penelitian, maka uji reliabilitas dipakai guna mengukur suatu hasil yang sama dalam instrument. Suatu tes dapat dikatakan reliabilitas apabila hasil dalam pengukurannya menghasilkan data yang sama. Dimana bila instrument bisa dipandang reliabel jikalau nilai koefisien alpha 0,70 (Yusup, 2018). Sehingga bisa diartikan, bahwa suatu instrument bisa dipandang reliabel jika nilai alpha koefisien alpha setidaknya 0,70 atau r

$\geq 0,70$. Dalam studi ini dipergunakan rumus *Alpha Cronbach*. Nilai *Alpha Cronbach* diukur dengan bantuan SPSS 24.

3.11.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ada sejumlah kegiatan yang dilaksanakan, yang dapat digambarkan segala tahapan tersebut dibawah ini:

1. Tes awal (*pre-test*)

Tes awal diselenggarakan dengan penyebaran skala motivasi belajar siswa, guna mengetahui gambaran awal kondisi motivasi belajar siswa. Pelaksanaan kegiatan pre-tets dilaksanakan pada kelompok eksperimen serta kelompok kontrol.

2. Pelaksanaan perlakuan

Kegiatan pembelajaran pada kelompok eksperimen serta kelompok kontrol dilaksanakan pada tanggal 23 Mei – 25 Mei 2023. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru mempersiapkan media pembelajaran yang dipergunakan yakni media pembelajaran berbasis audio visual yang ditayangkan dengan bantuan in-focus serta laptop. Selanjutnya guru menyampaikan materi pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan serta kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

3. Tes akhir (*post-test*)

Pelaksanaan kegiatan posttest diselenggarakan dengan penyebaran angket atau skala motivasi kepada siswa di kelas eksperimen yang diberikan perlakuan maupun kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

3.12 Teknik Analisis Data

3.12.1 Analisis Pengembangan Media Audio Visual

Guna menganalisis pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual, langkah pertama yang dilakukan adalah dengan menentukan konsep dan isi dari media tersebut yang disusun secara sederhana sejalan dengan kebutuhan guru serta siswa. Beberapa pertimbangan dalam memilih serta menerapkan media pembelajaran berbasis audio visual. Salah satu pertimbangan penting yaitu media

pembelajaran audio visual yang dipergunakan merupakan video pembelajaran yang mudah untuk diakses oleh guru dan siswa.

Media pembelajaran berbasis audio visual ialah suatu alat yang dipakai guna menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk video yang di dalamnya membahas tentang topik sebagai berikut:

1. Tujuan pembelajaran
2. Tugas dasar seorang pramuwisata atau tour guide
3. Kode etik pramuwisata
4. Standard operating procedure pemanduan wisata di objek wisata
5. Contoh salah satu pemanduan di objek wisata

Langkah awal dalam membangun media pembelajaran berbasis audio visual yaitu dengan mengidentifikasi kebutuhan akan fungsi dari media. Kebutuhan tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Memudahkan guru dalam menyampaikan ataupun menyajikan materi pembelajaran
2. Menarik perhatian siswa dalam pembelajaran
3. Memudahkan siswa dalam pemahaman materi yang disajikan

3.12.2 Analisis Pra Eksperimen

Sebelum tes diberikan kepada sampel pada saat pretest serta posttest maka harus uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Pengolahan data tersebut menggunakan SPSS 24, dengan rumus berikut:

1. Validitas

Suatu item instrumen dipandang baik apabila datanya dapat dinyatakan valid. Cara mengukur validitas yang dipergunakan pada studi ini mempergunakan rumus *Product Moment* (Roflin & Zulvia, 2021).

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

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi *Product moment*

N : Jumlah Responden

$\sum X$: Nilai Item X

$\sum Y$: Nilai Item Y

Item pernyataan dapat dikatakan signifikan bila $r_{xy} > r$ tabel, namun apabila item pernyataan dikatakan tidak signifikan bila $r_{xy} < r$ tabel (Yusup, 2018).

2. Reliabilitas

Pengujian reliabilitas pada studi ini mempergunakan uji internal consistency, yaitu yang dilaksanakan dengan cara mencoba instrumen sekali saja. Hasil dari pengujian tersebut kemudian akan dianalisis dengan teknik yang sesuai dengan jenis instrumen. Teknik pengujian yang digunakan yaitu menggunakan *Alpha Cronbach*. Pengujian dengan menggunakan *Alpha Cronbach* digunakan apabila instrumen memiliki jawaban benar lebih dari satu, seperti esai, angket, ataupun kuesioner (Yusup, 2018). Adapun rumus yang dipergunakan sebagai berikut:

$$r_i \frac{k}{(k - 1)} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan :

r_i : Koefisien korelasi reliabilitas Alpha Cronbach

k : Jumlah item pernyataan

$\sum S_i^2$: Jumlah varians skor tiap item

S_t^2 : Varians total

3.12.3 Analisis Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen dijalankan guna mengukur serta mengetahui kualitas dari instrumen tersebut. Instrumen dalam studi ini yaitu berwujud angket sebaran item motivasi belajar siswa, dengan jumlah pernyataan sebanyak 40 pernyataan. Uji coba instrumen dilakukan sebanyak satu kali di SMKN 3 Bandung pada siswa kelas XI ULW 1 dengan jumlah siswa 34 siswa sebagai responden.

1. Validitas

Hasil analisis pertama yaitu uji validitas pada setiap item pernyataan yang menggunakan SPSS 24 dengan rumus *product moment*. Terdapat beberapa pernyataan yang tidak valid, maka dari itu penulis tidak menggunakan pernyataan tersebut. Berikut dibawah ini ialah hasil dari uji validitas pada setiap item pernyataan:

Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar Siswa

| No Item | Koefisien Korelasi | r tabel N 34 | Status Validitas |
|---------|--------------------|--------------|------------------|
| 1 | 0.451 | 0.339 | Valid |
| 2 | 0.443 | 0.339 | Valid |
| 3 | 0.355 | 0.339 | Valid |
| 4 | 0.525 | 0.339 | Valid |
| 5 | 0.362 | 0.339 | Valid |
| 6 | 0.361 | 0.339 | Valid |
| 7 | 0.577 | 0.339 | Valid |
| 8 | 0.513 | 0.339 | Valid |
| 9 | 0.386 | 0.339 | Valid |
| 10 | 0.382 | 0.339 | Valid |
| 11 | 0.469 | 0.339 | Valid |
| 12 | 0.362 | 0.339 | Valid |
| 13 | 0.286 | 0.339 | Tidak Valid |
| 14 | 0.364 | 0.339 | Valid |
| 15 | 0.405 | 0.339 | Valid |
| 16 | -0.488 | 0.339 | Tidak Valid |
| 17 | 0.349 | 0.339 | Valid |
| 18 | 0.287 | 0.339 | Tidak Valid |
| 19 | 0.393 | 0.339 | Valid |
| 20 | 0.483 | 0.339 | Valid |
| 21 | 0.396 | 0.339 | Valid |
| 22 | 0.426 | 0.339 | Valid |
| 23 | 0.451 | 0.339 | Valid |
| 24 | -0.076 | 0.339 | Tidak Valid |
| 25 | 0.428 | 0.339 | Valid |
| 26 | 0.353 | 0.339 | Valid |
| 27 | 0.145 | 0.339 | Tidak Valid |
| 28 | 0.347 | 0.339 | Valid |
| 29 | 0.350 | 0.339 | Valid |
| 30 | 0.277 | 0.339 | Tidak Valid |
| 31 | 0.362 | 0.339 | Valid |
| 32 | 0.405 | 0.339 | Valid |

| | | | |
|----|-------|-------|-------------|
| 33 | 0.386 | 0.339 | Valid |
| 34 | 0.351 | 0.339 | Valid |
| 35 | 0.281 | 0.339 | Tidak Valid |
| 36 | 0.497 | 0.339 | Valid |
| 37 | 0.494 | 0.339 | Valid |
| 38 | 0.067 | 0.339 | Tidak Valid |
| 39 | 0.378 | 0.339 | Valid |
| 40 | 0.341 | 0.339 | Valid |

Dilihat dari hasil uji validitas menunjukkan bahwa instrument skala motivasi belajar siswa ada 8 pernyataan yang tidak valid. Pernyataan yang tidak valid dikarenakan nilai $r_{xy} < r$ tabel.

Tabel 3.10 Sebaran Kategori Validitas

| Interval Koefisien | Tingkat Hubungan | No Item |
|--------------------|------------------|--|
| 0,00 – 0,199 | Sangat Rendah | 16, 24, 27, 38 |
| 0,20 – 0,399 | Rendah | 3, 5, 6, 9, 10, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 21, 26, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 39, 40 |
| 0,40 – 0,599 | Sedang | 1, 2, 4, 7, 8, 11, 15, 20, 22, 23, 25, 32, 36, 37 |
| 0,60 – 0,799 | Kuat | - |
| 0,80 – 1,000 | Sangat Kuat | - |

2. Reliabilitas

Berikut dibawah ini ialah hasil uji reliabilitas yang melalui perhitungan SPSS 24, hasilnya sebagai berikut:

Tabel 3.11 Hasil Reliabilitas Motivasi Belajar Keseluruhan

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| 0.809 | 40 |

Berdasarkan dari hasil uji reliabilitas tersebut, bisa dipahami tingkat reliabilitas pada instrument motivasi belajar siswa sebesar 0.809. Bisa diartikan bahwa instrument yang disusun dapat digunakan karena nilai koefisien alpha di atas 0.70, dengan kata lain setiap instrument dikatakan reliabel.

3.12.4 Analisis Hasil Eksperimen

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan syarat dari kelayakan sebuah data. Tujuan dari pengujian normalitas guna mengetahui normal atau tidaknya sebuah data yang dianalisis. Guna menentukan normal atau tidaknya sebuah data pada studi ini mempergunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan menggunakan SPSS 24. Data bisa dipandang berdistribusi normal jikalau nilai Signifikansi (Sig) > 0,05. Begitupun sebaliknya, jikalau nilai Signifikansi (Sig) < 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dipakai guna mengetahui apakah data yang diperoleh mempunyai varians yang serupa ataupun homogen. Untuk menentukan homogen atau tidaknya sebuah data pada studi ini mempergunakan uji *Levene test* dengan SPSS 24. Data bisa dipandang homogen apabila nilai Signifikansi (Sig) > 0,05. Begitupun sebaliknya, apabila nilai Signifikansi (Sig) < 0,05 maka data tersebut tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan guna mengetahui hipotesis mana yang dapat diterima sebagai jawaban dari perumusan masalah. Pada studi ini uji hipotesis mempergunakan uji t dengan menggunakan SPSS 24. Analisis varians dilakukan dengan membandingkan hasil antara pretest serta posttest pada kelas eksperimen serta kontrol. Jikalau nilai Signifikansi (Sig) < 0,05 maka H_a diterima serta H_0 ditolak, tetapi jikalau nilai Signifikansi (Sig) > 0,05 maka H_a ditolak serta H_0 diterima.

4. N-Gain Skor

Gain merupakan salah satu analisis statistic untuk mengkategorikan pengaruh atau perbedaan dari hasil perolehan Skor *pretest* serta *posttest* pada setiap kelas. Hasilnya berwujud rata-rata N-Gain Skor yang kemudian diklasifikasikan. Untuk mengukur serta mengkategorikan bisa diamati dari rumus berikut dibawah ini:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Score Posttest} - \text{Score Pretest}}{\text{Score Ideal} - \text{Score Pretest}}$$

Tabel 3.12 Kategori N-Gain Skor

| Rata-Rata N-Gain Skor | Kategori |
|------------------------------|-----------------|
| $g > 0,7$ | Tinggi |
| $0,3 \leq g \leq 0,7$ | Sedang |
| $g < 0,3$ | Rendah |

5. Analisis Hasil

Dalam studi ini, menghasilkan media pembelajaran berbasis audio visual dalam bentuk video pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran pemanduan perjalanan wisata di SMK. Media pembelajaran yang dibuat sudah disesuaikan dengan materi yang ada pada kurikulum merdeka yang digunakan di sekolah.

Media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan diuji efektivitasnya dengan mempergunakan metode eksperimen di sekolah. Hasil dari eksperimen kemudian dianalisis pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa.