

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu langkah atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi dalam penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana “Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan *Civic Knowledge* Siswa Kelas IX (Studi Eksperimen di SMPN 14 Bandung)”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Quasi eksperimen atau eksperimen semu menurut arikunto (2014, hlm. 9) penelitian eksperimen ialah “suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu”.

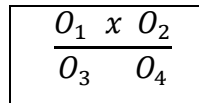
Sedangkan menurut Sugiyono menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen dilakukan dengan percobaan yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independent dan dependen dalam kondisi yang terkendali. Oleh karena itu agar kondisi dapat dikendalikan maka harus adanya kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sehingga tidak adanya variabel selain variabel independen (*treatment/pelakuan*) yang mempengaruhi variabel dependen (hasil)(Sugiyono, 2019, hlm. 111).

Maka, dapat dikatakan bahwa metode kuasi eksperimen merupakan metode yang melihat sejauh mana variabel independen mempengaruhi variabel dependen. Sehingga metode ini sangat cocok untuk digunakan dalam penelitian ini yang mana penulis ingin mengetahui sejauh mana dampak Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan *Civic Knowledge* Siswa Kelas IX (Studi Eksperimen di SMPN 14 Bandung)”.

3.1.2 Desain Penelitian

Berdasarkan penjelasan sebelumnya bahwa penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen yang mana terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen dalam pembelajarannya menggunakan media video animasi. Sedangkan, pada kelas kontrol proses pembelajaran menggunakan metode konvensional. Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Desain ini terdiri dari dua kelompok yang tidak dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2019, hlm. 120).

Adapun gambar dari desain *nonequivalent control group design*. Adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain *Nonequivalent Control Group Design*
Sumber Sugiyono (2019, hlm. 120)

Keterangan:

O_1 = *Pretest* pada kelas eksperimen

O_2 = *Posttest* pada kelas eksperimen

O_3 = *Pretest* pada kelas kontrol

O_4 = *Posttest* pada kelas kontrol

x = perlakuan terhadap media pembelajaran video animasi.

Berdasarkan gambaran diatas, maka ada dua sampel yang akan diteliti. Sampel pertama kelas IX E sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan dengan menggunakan media video animasi dalam pembelajaran. Sedangkan, sampel kedua kelas IX D yang hanya menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran. Perlakuan tersebut bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

3.2 Lokasi, Populasi dan Sampel

3.2.1 Lokasi

Penelitian mengenai Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan *Civic Knowledge* Siswa Kelas IX (Studi Eksperimen di SMPN 14 Bandung)”. Akan dilaksanakan pada siswa kelas IX di SMPN 14 Bandung. Alasan peneliti untuk mengambil lokasi penelitian di SMPN 14 Bandung adalah: 1) fasilitas sekolah sangat mendukung dalam menggunakan media yang berbasis teknologi informasi, 2) merupakan salah satu SMP favorite di kota Bandung sehingga cocok untuk dilakukan penelitian, 3) lokasi yang tidak terlalu jauh dari rumah peneliti sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian, 4) pembelajarn dengan menggunakan media video animasi sempat diterapkan di sekolah tersebut.

3.2.2 Populasi

Menurut Arifin (dalam Kusumastuti dkk., 2020, hlm. 33) menyatakan bahwa populasi merupakan keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai ataupun hal-hal yang terjadi. Sedangkan menurut Sugiyono (2019, hlm. 126) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Maka dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa populasi penelitian adalah keseluruhan objek yang menjadi sasaran penelitian, baik itu berupa orang, wilayah, kejadian, lembaga, dan sebagainya. Kemudian, diukur, dinilai dan ditarik kesimpulanya. Maka, populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 14 Bandung kelas IX yang berjumlah 9 kelas.

3.2.3 Sampel

Sampel ialah sebagai bagian atau sebaaian subjek dalam populasi yang akan diteliti, yang sudah tentu mampu untuk mewakili populasinya (B. Gainau, 2016). Dalam penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2019, hlm. 127) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karekteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Jadi, menurut beberapa pendapat di atas sampel merupagan bagian dari populasi yang secara representatif dapat mewakili dari populasi. Maka, dalam penelitian ini

peneliti memilih dua kelas dari seluruh jumlah populasi yang akan di jadikan sampel dalam penelitian ini. Sampel penelitian ini kelas IX E sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 31 siswa dan kelas IX D sebagai kelas kontrol yang berjumlah 34 siswa.

3.3 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono yang dimaksud dengan variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbetuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019, hlm. 68). Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel x sebagai variabel bebas (independen) dan variabel y sebagai variabel terikat (dependen).

Tabel 3.1 Indikator Variabel Penelitian

No	Variabel	Indikator	Responden
1	Video animasi sebagai media pembelajaran (variabel x)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran video animasi 2. Penggunaan media yang disukai oleh siswa 3. Menggunakan teknologi informasi dan internet 4. Sebagai inovasi dalam pembelajaan PPKn 5. Untuk memahami kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran 	Siswa kelas IX E SMPN 14 Bandung
2	Penigkatan <i>Civic Knowledge</i> siswa (variabel y)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami isi pesan pelajaran yang disampaikan dalam media video animasi. 2. Meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan (<i>civic knowledge</i>) menngeni materi yang disampaikan pada siswa. 	

Sumber: (Data Hasil Penelitian, 2023)

3.4 Prosedur Penelitian

3.4.1 Tahap Pra Penelitian

Tahap pra-penelitian ini merupakan tahapan untuk mempersiapkan segala kebutuhan yang diperlukan pada saat menjalankan penelitian. Pertama, mengetahui situasi penelitian. Kedua mengetahui kesesuaian rancangan penelitian dengan kondisi yang sebenarnya.

Dalam penelitian dengan pendekatan kuantitatif dan metode quasi eksperimen ini sangatlah diperlukan perencanaan yang sangat tersusun dan sangat sistematis, hal ini karena tujuan dari penelitian quasi eksperimen ini untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh dari variable X sebagai variabel bebas/independen terhadap variable Y sebagai variabel dependen/terikat. Maka, dalam penelitian ini sangat diperlukannya keteraturan, agar peneliti mendapatkan hasil yang objektif, valid, dan tepat. Maka prosedur penelitian yang akan dilaksanakan pada penelitian ini diantaranya:

1. Melakukan observasi lapangan ke sekolah yang akan dilakukannya penelitian, melakukan kajian dengan studi literatur mengenai materi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Materi Kelas IX yang sesuai dengan Kurikulum 2013, pengelompokkan bahan ajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dan kompetensi yang berkaitan dengan *civics knowledge*.
2. Melakukan kajian mengenai video animasi sebagai media pembelajaran dengan memperhatikan Kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas IX dan juga menyesuaikan dengan perkembangan belajar siswa.
3. Peneliti menyusun perangkat pelaksanaan pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disambungkan dengan video animasi sebagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan pembelajaran PPKn.
4. Menyusun instrument penelitian yang terdapat kisi-kisi instrument penelitian, dan rancangan soal tes sebagai pengukur perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

5. Melakukan uji coba instrument penelitian untuk menilai validitas, dan reabilitas soal sebelum diujikan kepada sampel penelitian.
6. Menganalisis hasil uji coba instrument untuk melihat kualitas instrument dalam mengetahui kelayakan instrument tersebut untuk dijadikan sebagai *pretest* dan *posttest* bagi sampel penelitian.

3.4.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada tahapan ini peneliti dapat berinteraksi secara langsung dengan objek penelitian. Prosedur yang digunakan dalam tahap penelitian ini adalah:

1. Melakukan *pretest* mengenai pengetahuan kewarganegaraan melalui sub materi lembaga-lembaga negara
2. Menggunakan konten muatan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan video animasi sebagai media dalam pembelajaran PPKn.
3. Menerapkan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran di kelas eksperimen.
4. Menerapkan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran PPKn pada dengan materi lembaga-lembaga negara.
5. Memberikan *posttest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.4.3 Tahap Akhir Penelitian

Di tahap ini peneliti melakukan pengolahan data dan informasi yang telah dikumpulkan selama pelaksanaan penelitian. Data yang telah dikumpulkan kemudian diolah, dihitung, dianalisis dan disusun. Setelah itu, peneliti membuat kesimpulan dan saran. Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memisahkan data-data dari responden, lalu memasukan skor ke dalam tabel yang disediakan.
2. Melakukan uji normalitas normalitas data gain ternormalisasi, melakukan uji homogenitas varians, dan melakukan analisis perbandingan rata-rata untuk mengetahui perbedaan mengenai peningkatan *civic knowledge* siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.5 Definisi Operasional Variabel

3.5.1 Video animasi sebagai Media Pembelajaran

Media video animasi merupakan media yang dapat dimanfaatkan untuk membangkitkan konsentrasi pikiran, minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Video animasi mampu menyampaikan informasi kepada siswa dalam jumlah banyak, sehingga persentase video animasi harus dapat dilakukan secara singkat namun jelas dan dapat dengan mudah di pahami oleh siswa.

Sebagai media pembelajaran, video animasi dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran baik itu didalam kelas maupun di luar kelas. Bentuk-bentuk yang unik dan menarik bisa menarik minat siswa dalam mendalami pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis video animasi dalam proses pembelajaran Di dalam kelas, Seorang guru bisa menggunakan video animasi untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang telah dibuat sehingga siswa dapat berinteraksi dengan materi yang ditampilkan melalui *user interface* yang telah di desain.

3.5.2 Peningkatan *Civics Knowledge* pada Pembelajaran PPKn

Pengetahuan kewarganegaraan (*Civics Knowledge*) yang berfokus kepada ranah kognitif ini sangat penting di tingkatkan oleh siswa karena akan membekali siswa pengetahuan tentang politik, hukum dan, moral sehingga siswa mengetahui akan hak dan kewajiban sebagai warganegara. Kemudian, siswa dapat mengimplementasikan serta berpartisipasi langsung dalam masyarakat, bangsa maupun negara dan menjadikan warga negara yang baik. Diharapkan dengan menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait *civics knowledge* dalam mata pelajaran penndidikan kewarganegaraan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Observasi

Observasi adalah suatu teknik atau cara untuk mengumpulkan suatu data yang sistematis terhadap suatu objek penelitian baik dilakukan secara langsung maupun tidak langsung (Hardani dkk., 2020, hlm. 125). Observasi ini dilakukan secara langsung untuk mengamati guru dan murid dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti dapat menentukan media apa yang cocok digunakan untuk penelitian.

3.6.2 Kuisisioner/Angket

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data dengan menggunakan kuisisioner yang diberikan kepada responden sebagai pernyataan tertulis. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 199) “kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Maka, dalam penelitian ini penulis menggunakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan kepada siswa sebagai responden untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Kuisisioner sendiri merupakan pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu pasti variabel yang akan diukur dan tau pasti yang akan diharapkan dari responden.

3.6.3 Tes

Instrument tes ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar siswa dan pencapaian atau prestasi. Tes merupakan Teknik pengumpulan data yang diperoleh dengan cara diberikannya soal kepada siswa untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap pelajaran PPKn yang diberikan (Arikunto, 2014, hlm. 266). Dalam penelitian ini tes dilakukan dengan dua tahap, yang pertama tes awal (*pretest*) dan kedua tes akhir (*posttest*). Tes ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan dan perkembangan pengetahuan siswa sebelum diberikan stimulus media pembelajaran video animasi dan setelah diberikannya stimulus media pembelajaran tersebut.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Analisis Kualitas Instrumen

Instrumen di uji cobakan kepada siswa kelas IX E yang berjumlah 31 siswa dengan materi pokok tentang lembaga – lembaga negara, dengan jumlah soal yang diujikan sebanyak 20 soal pilihan ganda dengan skor maksimal 100. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan program Microsoft Excel. Elemen yang akan diukur sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Validitas ialah standar ukuran yang menjabarkan tingkat-tingkat kesahihan/kevalidan instrument yang digunakan. Selanjutnya, pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas eksternal. Dengan menggunakan validitas eksternal instrumen penelitian diuji untuk mencari kesamaan dan mencari hubungan antara data dan fakta dengan membandingkan antara kriteria yang ada pada instrument penelitian dengan fakta yang terjadi dilapangan (Sugiyono, 2019, hlm. 182). Maka, penelitian ini menggunakan teknik statistik analisis korelasi. Untuk menguji korelasi dalam penelitian ini, peneliti menggunakan adalah korelasi *product moment* rumus sebagai berikut:

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

Gambar 3.2 Rumus *Product Moment*
Sumber (Arikunto, 2014, hlm. 317)

Keterangan:

r_{xy} = Koefesien Korelasi

N = Jumlah Sampel

Y = Skor Total *Item*

X = Skor Tiap *Item*

$\sum XY$ = Jumlah Produk X dan Y

Interpretasi nilai validitas yang diperoleh dari rumusan diatas, digunakan dengan kriteria validitas berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Validitas

Besar Nilai r	Interpretasi
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,60-0,8	Tinggi
0,4-0,6	Cukup
0,2-0,4	Rendah
0-0,2	Sangat Rendah (tidak valid)

Sumber (Arikunto, 2014, hlm. 319)

2. Uji Realibilitas

Tes yang dilakukan untuk menilai atau memahami sesuatu yang menjadi objek ukur. Sugiharto dan Sitinjak (2006) menyatakan bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dan mampu mengungkap informasi yang sebenarnya dilapangan. Untuk menguji reabilitas dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *Cronbach Alpha* berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_r^2} \right]$$

Gambar 3.3 Rumus *Cronbach Alpha*

Sumber (Arikunto, 2014, hlm. 239)

Keterangan :

r_{11} = Reabilitas Instrumen

K = Banyaknya butir pernyataan atau banyaknya soal

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

σ_r^2 = Varian Soal

Interpretasi reabilitas diperoleh dari rumus diatas, digunakan dengan kriteria reabilitas sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Reabilitas

Besar Nilai r_{11}	Kriteria
$0,90 < r_{11} < 1,00$	Sangat Tinggi
$0,70 < r_{11} < 0,90$	Tinggi
$0,40 < r_{11} < 0,70$	Sedang
$0,20 < r_{11} < 0,40$	Rendah
$r_{11} < 0,20$	Sangat Rendah

Sumber (Arikunto, 2014, hlm. 239)

3. Daya Pembeda

Daya pembeda pada prinsipnya untuk melihat kemampuan sebuah instrument atau soal untuk melihat perbedaan antara siswa yang sudah memahami materi dan siswa yang belum memahami sebuah materi atau melihat siswa yang memiliki perkemampuan tinggi dengan siswa yang berpengetahuan rendah .

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Gambar 3.4 Rumus Daya Pembeda
Sumber (Arikunto, 2015, hlm. 213)

Keterangan :

D = Jumlah Peserta Tes

J_A = Banyak peserta kelompok atas

J_B = Banyak peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah tas yang menjawab soal dengan benar.

Intrepretasi daya pembeda diperoleh dari rumus di atas, digunakan dengan kriteria daya pembeda sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kriteria
D: 0,00-0,20	Jelek
D: 0,20-0,40	Cukup
D: 0,40-0,70	Baik
D: 0,70-1,00	Baik Sekali
D: Negative	Semuanya tidak baik

Sumber (Arikunto, 2015, hlm. 232)

4. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran test adalah kemampuan test tersebut dalam menjaring banyaknya subjek peserta test yang dapat mengerjakan dengan benar. Jika banyak peserta test yang menjawab benar maka taraf

kesukaran test tinggi, sebaliknya jika hanya sedikit dari subjek yang menjawab benar maka taraf kesukaran rendah.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Gambar 3.5 Rumus Tingkat Kesukaran Soal
Sumber (Arikunto, 2010, hlm. 223)

Keterangan:

P= Indeks kesukaran

B= Jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar

JS= Jumlah siswa yang mengikuti tes

Adapun klasifikasi dari kesukaran soal di gambarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.5 Indeks Kesukaran Soal

Indeks Kesukaran	Interpretasi
P=0,00	Sangat Sukar
0,00<P≤0,30	Sukar
0,30<P≤0,70	Sedang
0,70<P≤1,00	Mudah
P=1,00	Sangat Mudah

Sumber (Arikunto, 2010, hlm. 225)

3.7.2 Analisis Data Kuantitatif

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji data *pretest* dan *protest* yang diperoleh dari dari sampel yang berdistribusi normal atau tidak. Sampel dalam penelitian ini berjumlah lebih dari 30 peserta didik dan kurang dari 50 siswa, sehingga pengujian normalitas data dari *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan uji Shapiro dengan taraf signifikansi 5%. Jika dari salah satu kelas hasil data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal, maka dilakukan uji NonParametrik *Mann Whitney*. Jika distribusi data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut normal, maka akan dilanjutkan dengan uji independet sampel dengan test t (uji t).

2. Uji Pembeda Dua Rata-Rata

Uji perbedaan dua rata-rata dilakukan dengan menggunakan uji apabila data yang diperoleh berdistribusi normal pada kedua kelas. Jika ada data yang tidak berdistribusi normal, maka uji ini dilakukan dengan menggunakan uji nonparametrik Mann-whitney

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data dilakukan untuk mengetahui apakah sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol seragam (*homogeny*) atau tidak. Hipotesis yang diajukan dalam uji ini adalah sebagai berikut:

- a. $H_0: \sigma_e = \sigma_k$ (data skor pretest dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang homogen).
- b. $H_0: \sigma_e \neq \sigma_k$ (data pretest dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang tidak homogen). Homogenitas ini diuji dengan menggunakan levene's test dengan signifikansi 5%. Kriteria pengujian adalah H_0 diterima apabila nilai $\text{Sig.} \geq \alpha = 0,05$ jika $\text{sig.} \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak

4. Gain Ternormalisasi

Hasil dari *pretest* dan *posttest* didapatkan, langkah selanjutnya untuk mengetahui peningkatan *civics knowledge* siswa adalah dengan menghitung gain ternormalisasi (*indeks gain*), yang dihitung melalui rumus sebagai berikut:

$$\text{Indeks Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{(\text{skor maksimal} - \text{pretest})}$$

Gambar 3.6 Rumus N-Gain

Hasil dari perhitungan indeks tersebut digambarkan dengan memperhatikan kriteria tingkat indeks gain sebagai berikut:

Tabel 3.6 Indeks Gain

Indeks gain	Interpretasi
$g < 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

5. Rancangan Data Hasil Angket

Skor angket yang diperoleh dalam penelitian ini mengenai penerapan media pembelajaran video animasi terhadap *peningkatan civics knowledge*. Dimana kategori jawaban untuk angket sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kategori Skala Sikap

Jenis Pertanyaan	Kriteria				
	SS	S	KS	TS	STS
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

Keterangan:

SS = Sangat setuju

S = Setuju

KS = Kurang setuju

TS = Tidak setuju

STS = Sangat tidak setuju

Kemudian kategori tersebut diolah dengan menggunakan perhidutungan rata-rata skor dengan menggunakan rumus:

$$X = \frac{WF}{\sum F}$$

Gambar 3.7 Rumus Skala Sikap

Keterangan:

X = Rata-rata

W = Nilai setiap kategori

F = Jumlah siswa yang memilih setiap kategori

Berikut adalah penafsiran hasil rata-rata skor angket:

1. Jika nilai $x > 3$ maka siswa memiliki respon yang positif terhadap Penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran PPKn.
2. Jika nilai $x = 3$ maka siswa memiliki respon yang netral terhadap video animasi sebagai media pembelajaran terhadap peningkatkan *civics knowledge*.

3. Jika nilai $x < 3$ maka siswa memiliki respon yang negative terhadap video animasi sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan *civics knowledge*

Setelah hasil angket diperoleh, maka di presentasikan persepsi siswa terhadap video animasi sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan *civics knowledge* menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase Jawaban} = \frac{\text{Frekuensi Jawaban}}{\text{Banyak Responden}} \times 100\%$$

Gambar 3.8 Rumus Presentase Hasil Angket
Selanjurnya, setelah memperoleh hasil dari rumus tersebut,

presentase hasil angket tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Tabel Presentase Hasil Angket

Besaran Presentse	Interpretasi
0	Tidak ada
1-25	Sebagian kecil
26-49	Hanya setengahnya
50	Setengahnya
51-57	Sebagian besar
76-99	Pada umumnya
100	Seluruhnya

3.8 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau kesimpulan sementara dari penelitian yang sifatnya praduga. Kebenaran dari hipotesis harus dibuktikan dan akan di uji melalui data yang terkumpul dalam penelitan (Sugiyono, 2019, hlm. 220). Hipotesis dalam penelitian ini mencari terlebih dahulu nilai simpangan baku dengan rumus sebagai berikut:

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Gambar 3.9 Rumus Simpangan Baku

Setelah nilai dari simpangan baku didapatkan, langkah selanjutnya mencari nilai t itung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2 - d_0}{s_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Gambar 3.10 Rumus Nilai t hitung

Keterangan :

\bar{x}_1 = Rata-rata tes akhir kelas eksperimen

\bar{x}_2 = Rata-rata tes akhir kelas kontrol

n_1 = Jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = Jumlah sampel kelas kontrol

S = Standar deviasi simpangan baku

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan dalam bab sebelumnya, hipotesis yang di uji didaam penelitian ini diantaranya:

1. Hipotesis Tes Awal (*Pretest*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
 - a. H_0 = tidak terdapatnya peningkatan *civic knowledge* yang signifikan dari siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol
 - b. H_1 = terdapatnya peningkatan *civic knowledge* yang signifikan dari siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol

Dengan kriteria uji hipotesis sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak
- b. Jika nilai Sig $\geq \alpha = 0,05$ maka H_0 diterima

2. Hipotesis Tes Akhir (*posttest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol
 - a. H_0 = tidak terdapat hubungan antara penerapan media video animasi sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan *civic knowledge* siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol
 - b. H_1 = terdapatnya hubungan antara penerapan media video animasi sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan *civic knowledge* siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol

Dengan kriteria uji hipotesis sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak
- b. Jika nilai Sig $\geq \alpha = 0,05$ maka H_0 diterima