

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Menurut Arifin (2014, hlm. 29) pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menjawab permasalahan melalui teknik pengukuran yang cermat terhadap variabel-variabel tertentu, sehingga menghasilkan simpulan-simpulan yang dapat digeneralisasikan, lepas dari konteks waktu dan situasi serta jenis data yang dikumpulkan terutama data kuantitatif. Penelitian ini untuk menguji teori dan pengaruh antar variabel dengan pengukuran angka disertai analisis data secara statistik.

3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen kuasi. Menurut Arifin (2014, hlm. 74) metode eksperimen kuasi atau eksperimen semu bertujuan untuk memprediksi keadaan yang dapat dicapai melalui eksperimen yang sebenarnya, tetapi tidak ada pengontrolan atau manipulasi terhadap seluruh variabel yang relevan. Metode penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui suatu pengaruh penerapan suatu perlakuan terhadap variabel. Metode eksperimen kuasi dipilih karena sampel yang dipilih tidak secara acak, dalam dunia pendidikan pelaksanaan penelitian tidak selalu memungkinkan untuk melakukan seleksi subjek secara acak, karena subjek secara alami telah terbentuk dalam satu kelompok utuh (*naturally formed intact group*), seperti kelompok peserta didik dalam satu kelas (Arifin, 2014, hlm. 85-86). Penelitian ini dilakukan dengan sampel kelompok belajar untuk diberi perlakuan, bukan mengambil sampel secara acak.

3.3 Desain Penelitian

Desain eksperimen dalam penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. *Nonequivalent Control Group Design* merupakan salah satu bentuk model penelitian eksperimen kuasi versi John W. Best (Arifin, 2014, hlm. 88). Desain ini membagi dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak, kemudian masing-masing kelompok dilakukan *pretest* saat sebelum diberi perlakuan dan

posttest setelah diberi perlakuan (Sugiyono, 2022, hlm 79). Pelaksanaan desain ini setiap kelas atau kelompok diberi perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen menggunakan media video pembelajaran *explainer* animasi pada *platform Youtube* dan kelas kontrol menggunakan media video pembelajaran *explainer live action*. Berikut adalah struktur desain jenis penelitian *Nonequivalent Control Group Design*:

Tabel 3.1
Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	t_1	O_1	t_2
Kontrol	t_3	O_2	t_4

Keterangan

t_1 : Minat belajar siswa di kelas eksperimen sebelum perlakuan.

t_2 : Minat belajar siswa di kelas eksperimen sesudah perlakuan.

O_1 : Perlakuan menggunakan media pembelajaran *explainer* animasi pada *platform Youtube*.

t_3 : Minat belajar siswa di kelas kontrol sebelum perlakuan.

t_4 : Minat belajar siswa di kelas kontrol sesudah perlakuan.

O_2 : Perlakuan menggunakan media video pembelajaran *live action*.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu konsep yang mempunyai variasi atau keragaman, konsep itu sendiri adalah penggambaran atau abstraksi dari suatu fenomena atau gejala tertentu (Winarsunu, 2006, hlm. 3-4). Penelitian ini terdapat dua variabel, antara lain:

- a. Variabel bebas menurut Yusuf (2014, hlm. 109) adalah variabel yang mempengaruhi, menjelaskan menerangkan variabel lain. Variabel bebas (variabel X) dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran *explainer* animasi.
- b. Variabel terikat menurut Yusuf (2014, hlm. 109) adalah variabel yang dipengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain, tetapi tidak dapat memengaruhi variabel lainnya. Variabel terikat (variabel Y) dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa.

Muhamad Reza Setya Dermawan, 2023

PENGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN EXPLAINER ANIMASI PADA PLATFORM YOUTUBE TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMAN 1 SUMEDANG

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

Tabel 3.2
Hubungan Antar Variabel

		Media video pembelajaran <i>explainer</i> animasi pada <i>platform Youtube</i> (X_1)	Media video pembelajaran <i>live action</i> (X_2)
Variabel Bebas (X)			
Variabel Terikat (Y)			
Minat Siswa	Aspek perhatian (Y_1)	X_1Y_1	X_2Y_1
	Aspek ketertarikan (Y_2)	X_1Y_2	X_2Y_2
	Aspek keterlibatan siswa (Y_3)	X_1Y_3	X_2Y_3

Keterangan:

X_1Y_1 : Penggunaan media video pembelajaran *explainer* animasi pada *platform Youtube* dengan peningkatan minat siswa aspek perhatian.

X_1Y_2 : Penggunaan media video pembelajaran *explainer* animasi pada *platform Youtube* dengan peningkatan minat siswa aspek ketertarikan.

X_1Y_3 : Penggunaan media video pembelajaran *explainer* animasi pada *platform Youtube* dengan peningkatan minat siswa aspek keterlibatan siswa.

X_2Y_1 : Penggunaan media video pembelajaran *live action* dengan peningkatan minat siswa aspek perhatian.

X_2Y_2 : Penggunaan media video pembelajaran *live action* dengan peningkatan minat siswa aspek ketertarikan.

X_2Y_3 : Penggunaan media video pembelajaran *live action* dengan peningkatan minat siswa aspek keterlibatan siswa.

3.5 Definisi Operasional

Guna menghindari salah penafsiran istilah dan konsep pada variabel penelitian ini, peneliti menggunakan definisi operasional untuk menjelaskan setiap variabel, yaitu sebagai berikut:

1. Media Video Pembelajaran *Explainer* Animasi pada *Platform Youtube*

Video pembelajaran *explainer* animasi merupakan video singkat dalam bentuk animasi yang berfokus pada penyampaian isi materi dengan cara yang simpel, mudah dipahami dan menarik. Dalam penelitian ini video pembelajaran *explainer* animasi berdurasi sekitar 5-7 menit yang disajikan pada *platform Youtube*, adapun materi dalam video pembelajaran ini adalah “Kehidupan Bangsa Indonesia pada masa Demokrasi Liberal”. Video pembelajaran *explainer* animasi pada *platform Youtube* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2. Minat Belajar Siswa

Pada Penelitian ini minat belajar merupakan rasa suka ataupun ketertarikan siswa kelas 12 terhadap pembelajaran Sejarah Indonesia menggunakan media video pembelajaran *explainer* animasi. Adapun minat belajar tersebut meliputi:

1. Aspek perhatian, yang mencakup mendengarkan, melihat, mencatat dan melihat atau memperhatikan.
2. Aspek ketertarikan, yang mencakup rasa ingin tahu, respon terhadap tugas dan rasa semangat.
3. Aspek keterlibatan, yang mencakup berdiskusi, belajar di rumah dan membantu teman.

Dari ketiga aspek tersebut apa saja yang dirasakan siswa ketika pembelajaran menggunakan media video pembelajaran *explainer* animasi.

3.6 Populasi dan Sampel Penelitian

3.6.1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi (Arifin, 2014, hlm. 215). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh kelas 12 IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sumedang yang berjumlah empat kelas, beranggotakan 144 siswa. Pemilihan populasi tersebut menyesuaikan dengan materi ancaman kehidupan

bangsa Indonesia pada masa demokrasi liberal yang dipelajari pada mata pelajaran Sejarah Indonesia.

3.6.2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi, menurut Arifin (2014, hlm. 215) sampel adalah sebagian populasi yang akan diselidiki atau dapat juga dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (*miniatur population*). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling* yaitu cara pengambilan sampel berdasarkan kelompok individu dan tidak diambil secara individu atau perseorangan (Arifin, 2014, hlm. 222). Pemilihan sampel penelitian ini didasari karena populasi sudah dianggap homogen karena menggunakan kelompok kelas yang sudah ditetapkan oleh sekolah dan rekomendasi dari guru, sehingga peneliti mengacak kelompok kelas yang akan digunakan sebagai sampel. Berikut daftar kelas yang menjadi sampel penelitian:

Tabel 3.3

Sampel Penelitian		
No	Nama Kelas	Jumlah Siswa
1	12 IPS 2	36
2	12 IPS 4	36
Jumlah		72

Tabel 3.4

Populasi Penelitian		
NO	Nama Kelas	Jumlah Siswa
1	12 IPS 1	36 orang
2	12 IPS 2	36 orang
3	12 IPS 3	36 orang
4	12 IPS 4	36 orang
Jumlah		144 orang

3.7 Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner atau angket. Angket adalah instrumen penelitian yang berisi serangkaian pernyataan untuk menjaring data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya (Arifin, 2014, hlm. 229). Bentuk angket dalam

penelitian ini adalah angket berstruktur dengan jawaban tertutup, yaitu angket yang setiap pernyataannya sudah tersedia berbagai alternatif jawaban (Arifin, 2014, hlm. 228). Setiap pernyataan angket sudah tersedia jawabannya dalam bentuk *checklist* sehingga responden memilih jawaban yang dikehendaki. Instrumen angket sendiri digunakan untuk mengukur minat siswa.

Skala pengukuran yang digunakan pada angket ini adalah skala Likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2022, hlm. 93). Responden memilih pernyataan positif maupun negatif dengan pernyataan sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Adapun skor pernyataan positif diberi nilai 4, 3, 2, dan 1 dan pernyataan negatif diberi nilai 1, 2, 3, dan 4. Berikut merupakan tabel untuk skala Likert:

Tabel 3.5

Pernyataan	Skala Likert			
	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

3.7.1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu derajat ketepatan instrumen, maksudnya apakah instrumen yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang akan diukur (Arifin, 2014, hlm. 245). Instrumen yang digunakan adalah instrumen yang umumnya digunakan untuk menilai sikap, tingkah laku, sifat, dan sikap sosial. Instrumen nontes yang digunakan untuk mengukur nilai sikap cukup memenuhi validitas konstruksi (Sugiyono, 2016, hlm. 172). Menurut Arifin (2014, hlm. 247) validitas konstruk berkenaan dengan pertanyaan bagaimana suatu tes betul-betul dapat mengobservasi dan mengukur fungsi psikologis yang merupakan deskripsi perilaku peserta didik yang akan diukur oleh tes tersebut. Validitas konstruk banyak dikenal dan digunakan dalam tes-tes psikologi untuk mengukur gejala perilaku yang abstrak, seperti kesetiakawanan, kematangan emosi, sikap, motivasi, minat, dan sebagainya (Arifin, 2014, hlm. 247). Validitas konstruk dilakukan dengan

meminta pendapat para ahli (*expert judgement*) apakah instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan atau rombak total (Sugiyono, 2016).

Setelahnya peneliti melakukan uji coba instrumen untuk mengukur kelayakan instrumen yang akan diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen diuji cobakan kepada kelompok kelas diluar sampel, hasil uji coba tersebut digunakan untuk uji validitas menggunakan rumus validitas dengan menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment* dengan bantuan program *Statiscal Product and Solution Services* (SPSS) versi 26.

3.7.2. Hasil Expert Judgement

Instrumen penelitian maupun media yang akan digunakan dalam penelitian harus diuji terlebih dahulu apakah instrumen dan media tersebut dapat digunakan, ada perbaikan atau rombak total, dengan begitu peneliti melakukan meminta pendapat ahli (*expert judgement*) mengenai instrumen penelitian dan media yang telah dibuat. *Expert judgement* instrument dilakukan kepada Ibu Dr. Ipah Saripah, M. Pd. selaku dosen Bimbingan dan Konseling, dan *expert judgement* media dilakukan kepada dosen ahli Teknologi Pendidikan UPI yaitu Dr. Rusman, M. Pd. selaku dosen penelaah media, serta guru Sejarah SMAN 1 Sumedang Ibu Dr. Hj. Nunung Julaeha, M. Si. selaku penelaah konten materi sejarah. Berikut jabaran hasil dari *expert judgement* yang telah diujikan, sebagai berikut:

1. Dr. Ipah Saripah, M. Pd. menyatakan bahwa instrumen yang digunakan perlu diperbaiki redaksi kalimat pada beberapa item pernyataan sehingga relevan dengan karakteristik responden dan instrumen dapat diujicobakan setelah direvisi sesuai masukan.
2. Dr. Rusman, M. Pd. menyatakan media video pembelajaran yang dikembangkan secara umum sudah baik dan layak diujicobakan/digunakan.
3. Dr. Hj Nunung Julaeha, M. Si. menyatakan bahwa konten naskan yang dikembangkan sudah sangat baik dan materi yang disajikan sudah relevan, namun masih terdapat kesalahan dalam pengetikan.

3.7.3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bermaksud untuk menguji konsistensi dari sebuah instrumen untuk menunjukkan kelakyakan insrumen untuk digunakan. Menurut Arifin (2014, hlm. 248) reliabilitas adalah derajat konsistensi instrumen yang bersangkutan. Uji

reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode *internal consistency* dengan rumus *Cronbach's Alpha* atau koefisien alpha dengan bantuan program *Statiscal Product and Solution Services* (SPSS) versi 26. Menurut Sugiyono (2022, hlm. 131) Pengujian *internal consistency* dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Instrumen yang dimaksud adalah angket dengan pengukuran skala likert. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung koefisien alpha adalah dengan tahapan berikut:

Menentukan nilai varian setiap butir pernyataan

$$a_b^2 = \frac{\sum x_b^2 - \frac{(\sum x_1)^2}{n}}{n}$$

Menentukan nilai varians total

$$a_t^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n}$$

Menentukan reliabilitas instrument

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum a_b^2}{a_t^2} \right]$$

Keterangan:

a_b^2 = nilai varian setiap butir pernyataan

a_t^2 = nilai varians total

n = Jumlah sampel

$\sum x$ = Nilai skor yang dipilih

$\sum a_b^2$ = Jumlah varians butir

k = Jumlah butir pertanyaan

r_{11} = Koefisien reliabilitas intrumen

Tabel 3.6

Tingkat Keandalan Cronbach's Alpha

Nilai	Tingkat keandalan
0,81-1,00	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,40-0,60	Cukup

0,21-0,40	Rendah
0,00-0,21	Sangat Rendah

3.8 Analisis data

Data yang sudah terkumpul selanjutnya dianalisis untuk menghitung hasil skor *pretest* dan *posttest*, untuk mengetahui nilai rata-rata skor tersebut menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{mean} : X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Rata-rata nilai

$\sum X$ = Jumlah skor

N = Jumlah peserta didik

Selisih (*Gain*) dari skor minat belajar siswa dari hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dapat diketahui dengan rumus sebagai berikut:

$$G = \text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}$$

Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan dapat diketahui dengan mencari nilai *N-gain*, Hake (dalam Malzer, 2002) menyatakan untuk mengetahui besarnya peningkatan dapat diketahui oleh perhitungan *gain* ternormalisasi. Berikut rumus yang digunakan untuk mengukur nilai *N-gain*:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Prettest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Prettest}}$$

Hasil perhitungan *N-gain* dapat dikategorikan dengan kriteria skor *N-gain*, tabel kriteria skor *N-gain* menurut Matzer (2008) sebagai berikut:

Tabel 3.7

Kriteria skor <i>N-gain</i>	
Nilai <i>N-gain</i>	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
$G \leq 0,3$	Rendah

3.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah salah satu cara untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Hasil dari uji normalitas merupakan prasyarat untuk menentukan uji statistik hipotesis.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas *One Sampel Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan program *Statistical Product and Solution Services* (SPSS) versi 26, dengan kriteria pengambilan keputusannya adalah jika nilai signifikansi (Sig.) bernilai <0.05 , maka distribusinya tidak normal, dan jika nilai signifikansi (Sig.) bernilai >0.05 maka distribusinya normal.

3.8.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji apakah diterima atau ditolak hipotesis penelitian yang diajukan dengan menghitung dua rata-rata kedua kelompok dengan uji-t.

Hipotesis yang diajukan adalah:

1. H_0 = terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa antara penggunaan media video pembelajaran *explainer* animasi pada *platform youtube* dengan penggunaan video pembelajaran *live action* dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 Sumedang.
2. H_a = tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa antara penggunaan media video pembelajaran *explainer* animasi pada *platform youtube* dengan penggunaan video pembelajaran *live action* dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 Sumedang. Rumus dari hipotesis yang diajukan tersebut diasumsikan sebagai berikut:

Pasangan hipotesis: $H_0: \mu_1 = \mu_2$

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan:

μ_1 = parameter rata-rata kelompok eksperimen

μ_2 = parameter rata-rata kelompok kontrol

Rumus yang digunakan untuk uji statistik sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$s = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

t = nilai t-test

\bar{X}_1 = Rata-rata skor hasil tes pada kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = Rata-rata skor hasil tes pada kelompok kontrol

s = nilai simpangan baku

S_1^2 = Simpangan baku kelas eksperimen yang dikuadratkan

S_2^2 = Simpangan baku kelas kontrol yang dikuadratkan

n_1 = Jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = Jumlah sampel kelas kontrol

Perhitungan uji hipotesis *Independent Sample t-test* dilakukan dengan bantuan program *Statiscal Product and Service Solution (SPSS)* versi 26.

3.9 Prosedur penelitian

3.9.1 Tahapan Perencanaan

1. Menentukan masalah penelitian, pada tahap ini peneliti menentukan masalah yang akan diteliti;
2. Merumuskan masalah dengan identifikasi masalah, melakukan perumusan judul penelitian;
3. Penyusunan proposal penelitian, pada tahap ini penyusunan proposal penelitian dan melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing akademik;
4. Merumuskan hipotesis penelitian, dan memilih metodologi penelitian;
5. Merumuskan sumber data, yaitu populasi dan sampel dalam penelitian ini;
6. Penyusunan instrumen penelitian, diikuti dengan judgement dan uji coba instrumen serta dilanjut dengan revisi instrumen apabila terdapat instrumen yang belum valid;
7. Melakukan perizinan kepada pihak-pihak terkait.

3.9.2 Tahapan Pelaksanaan

1. Menentukan kelas uji coba, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai sampel

Muhamad Reza Setya Dermawan, 2023

PENGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN EXPLAINER ANIMASI PADA PLATFORM YOUTUBE TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMAN 1 SUMEDANG

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

2. Menguji coba instrumen
3. Melaksanakan pretest dan mengolah data hasil pretest
4. Memberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol
5. Melaksanakan posttest dan mengolah data hasil posttest

3.9.3 Tahapan Akhir Penelitian

1. Menganalisis temuan hasil penelitian;
2. Menarik kesimpulan dan saran berdasarkan hasil pengolahan data;
3. Menyusun laporan penelitian untuk dalam bentuk skripsi dengan berkonsultasi kepada dosen pembimbing skripsi;
4. Melaksanakan sidang skripsi.