

## **BAB III**

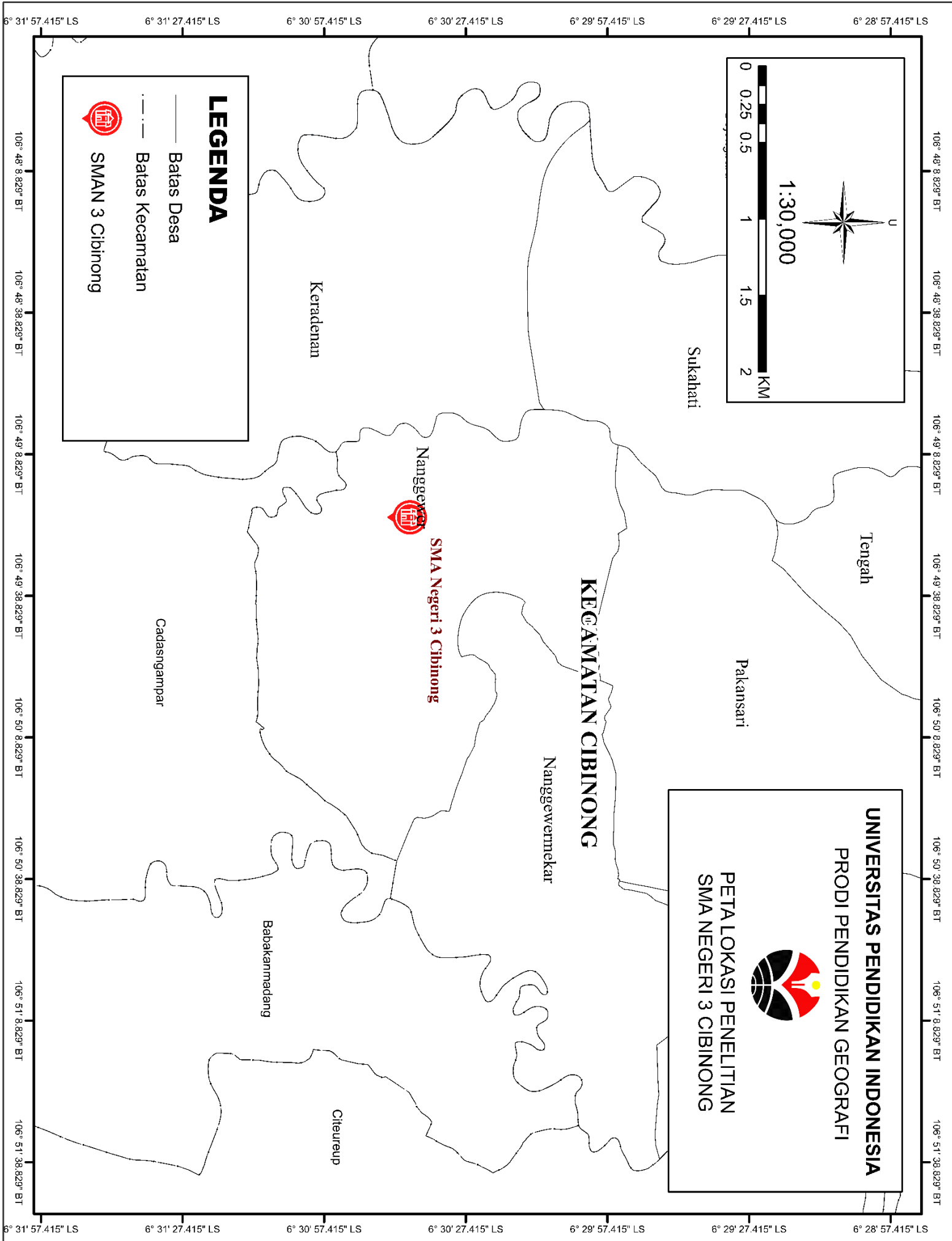
### **METODE PENELITIAN**

#### **3. 1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Cibinong, Kecamatan Cibinong, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Secara Geografis terletak diantara  $106^{\circ} 49' 22,3''$  BT (Bujur Timur) dan  $07^{\circ} 29' 20,2''$  Lintang Selatan (LS). SMA Negeri 3 Cibinong memiliki luas tanah sebesar  $8.165 \text{ m}^2$ .

Presentase jumlah murid sebanyak 1.242 siswa dengan 35 rombongan belajar. Jumlah guru di SMA Negeri 3 Cibinong berjumlah 62 guru yang terdiri dari guru PNS, PPPK, dan juga guru honorer. Alasan memilih SMA Negeri 3 Cibinong sebagai lokasi penelitian adalah karena telah menggunakan kurikulum merdeka dan juga lokasinya cukup strategis dengan jumlah peserta didik yang banyak dan bervariasi. Karena di SMA Negeri 3 Cibinong memiliki kelas atlit khusus 1 kelas pada setiap jenjang sehingga dalam satu sekolah terdapat 3 kelas khusus untuk atlit. Sehingga, ketika melakukan penelitian di SMA Negeri 3 Cibinong datanya menjadi lebih bervariasi. Selain itu, SMA Negeri 3 Cibinong dipilih karena mudah untuk dijangkau.

Siswa di SMA Negeri 3 Cibinong juga cenderung berprestasi baik dalam bidang akademik maupun non akademik. Sehingga hal tersebut juga membuat sekolah ini menarik untuk di teliti lebih lanjut terkait kreativitas belajar peserta didiknya.



Gambar 3. 1 Peta Lokasi Penelitian

### **3. 2 Tahapan Penelitian**

Secara umum, studi ini terdiri dari tiga fase, yaitu fase persiapan penelitian, fase pelaksanaan penelitian, dan fase pasca penelitian. Gambaran mengenai tiap tahap secara lebih rinci ialah sebagai berikut:

#### **3. 2. 1.Pra Penelitian**

Dalam tahap awal penelitian, peneliti akan mempersiapkan proyeknya dengan menentukan objek penelitian berdasarkan permasalahan yang terjadi di sekolah dan akan menjadi fokus penelitiannya. Peneliti selanjutnya menyusun rencana studi dan memberikan saran terkait dengan latar belakang permasalahan, perumusan masalah, dan tujuan penelitian. Perencanaan tersebut tentu didukung oleh data dan dokumentasi yang mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Peneliti berikutnya akan menyiapkan semua persiapan yang diperlukan sebelum melaksanakan studi.

#### **3.3.2. Penelitian (Pelaksanaan)**

Pada awalnya, penelitian dimulai dengan proses pengumpulan data. Data yang terdiri dari data yang diperoleh langsung dari sumbernya dan data yang diperoleh dari sumber lain. Informasi utama dikumpulkan melalui pengamatan langsung dan pengiriman kuesioner kepada peserta studi, sementara sumber data sekunder didapat dari penelusuran literatur terkait dalam penelitian yang bersangkutan. Tahapan berikutnya melibatkan analisis data yang dimulai dengan pembuatan, penyajian, dan pemanfaatan materi audio visual menggunakan Canva untuk siswa dalam kelompok kelas eksperimen. Kami juga akan mengumpulkan data mengenai motivasi belajar siswa dan membandingkan data dari sesi ke sesi. Membandingkan kreativitas

belajar antara menggunakan media berbasis Canva dan pembelajaran tanpa menggunakan media berbasis Canva.

### 3.3.3. Pasca Penelitian

Tahap setelah penelitian adalah tahap akhir dimana dilakukan penyusunan laporan hasil penelitian, revisi, dan perbaikan laporan. Hasil riset ini akan menjadi pedoman dan rekomendasi bagi para pengajar Geografi di SMAN 3 Cibinong ketika mereka mengajar di sekolah.

## 3. 3 Bahan dan Alat Penelitian

### 3. 3. 1. Bahan Penelitian

Bahan yang diperlukan dalam penelitian terkait “Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Kreativitas Belajar Kelas XI SMAN 3 Cibinong” yakni sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Bahan Penelitian

No.	Bahan	Kegunaan
1.	RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	Pedoman bagi peneliti dalam melaksanakan KBM adalah agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efisiensi dan hasil yang optimal.
2.	Bahan Ajar	Sebagai komponen utama yang digunakan oleh para peneliti untuk memperoleh informasi yang terkait dengan materi pembelajaran.
3.	Data SHP Kabupaten Bogor	Berfungsi untuk menciptakan visualisasi dari lokasi penelitian.
4.	Instrument Penelitian	Alat ini dirancang untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan dan menganalisis data dengan lebih mudah. Alat penelitian yang dirancang dalam penelitian ini adalah dalam bentuk kuesioner yang digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas belajar para siswa.

(Sumber : Data Penelitian, 2023)

### 3.3.2. Alat Penelitian

Berikut alat yang dipakai selama penelitian :

Tabel 3. 2 Alat Penelitian

No.	Alat	Kegunaan
1.	Seperangkat Laptop	Berfungsi sebagai wadah untuk menyimpan, mengatur, dan menganalisis informasi yang diperoleh dari studi.
2.	Aplikasi ArcGIS 10.3	Dipergunakan untuk memproses informasi SHP Kabupaten Bogor guna menciptakan informasi lokasi penelitian dalam bentuk peta.
3.	Microsoft Office dan Excel	Berfungsi untuk memproses informasi yang diperoleh dari eksperimen ilmiah.
4.	Kamera	Digunakan untuk merekam dan mengabadikan video dari proses penelitian yang sedang berlangsung.
5.	Alat Tulis	Berfungsi untuk mencatat hasil dari suatu riset.
6.	Aplikasi Canva	Digunakan untuk menciptakan konten multimedia berbasis suara dan gambar.
7.	Aplikasi SPSS	Dipakai untuk menangani data motivasi belajar murid.

(Sumber: Data Hasil Penelitian, 2022)

## 3.4 Langkah Penelitian

### 3.4.1. Metode Penelitian

Berdasarkan inti dari permasalahan yang akan diselidiki, penelitian ini akan menggunakan metode kuantitatif dengan cara membandingkan tingkat kreativitas belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Metode penelitian berbasis kuantitatif adalah suatu metode yang digunakan untuk menyelesaikan pertanyaan penelitian yang melibatkan data numerik dan analisis statistik. Menurut Creswell (2014) dalam (Wahidmurni, 2017) penelitian kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk menguji teori secara obyektif dengan menguji

hubungan antara berbagai variabel. Oleh karena itu, metode ini sesuai untuk melakukan pengujian penelitian ini.

Metode eksperimen berjenis *Intact-Group Comparison* digunakan dalam penelitian ini. Metode eksperimen adalah teknik yang digunakan untuk melakukan percobaan guna memahami efek dari variabel yang tidak tergantung (perlakuan) terhadap variabel yang bergantung (hasil) dalam situasi yang dikendalikan.

Tabel 3. 3 Skema Desain Penelitian Pre Eksperimental  
Jenis *Intact-Group Comparison*

<b>X</b>	<b>O<sub>1</sub></b>
	<b>O<sub>2</sub></b>

*Sumber: Sugiyono (2011:206)*

Keterangan :

O<sub>1</sub> = Hasil pengukuran setengah kelompok yang diberi perlakuan

O<sub>2</sub> = Hasil pengukuran setengah kelompok yang tidak diberi perlakuan

X = Pengaruh perlakuan atas O<sub>1</sub> dan O<sub>2</sub>

### 3. 4. 2. Variabel Penelitian

Sugiyono menyatakan bahwa variabel penelitian adalah segala hal yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang mendukung penelitian. Dalam studi ini, ada 2 faktor yang diperhatikan yaitu faktor independen (variabel bebas atau X) dan faktor dependen (variabel terikat atau Y). Variabel independen adalah variabel yang menyebabkan adanya perubahan dalam variabel dependen.

Dalam studi ini, faktor yang bebas adalah penggunaan media pembelajaran audio visual yang akan diuji di dalam kelas eksperimen. Adapun variabel terikat dideterminasi oleh keberadaan variabel bebas dan dipengaruhi olehnya. Fokus utama dari penelitian ini adalah kreativitas dalam proses belajar.

## Variabel 1 (Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva)

Tabel 3. 4 Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel Bebas	Indikator
Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva (X)	<p><b>Clarity of Massage (Kejelasan Pesan)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pembelajaran jadi bermakna</li> <li>• Pembelajaran mudah diingat siswa</li> <li>• Pembelajaran mudah dipahami</li> <li>• Pembelajaran secara utuh dipahami</li> </ul> <p><b>Stand Alone (Berdiri Sendiri)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dipergunakan dengan mandiri</li> <li>• Tidak memiliki ketergantungan pada bahan ajar lain</li> </ul> <p><b>User Friendly (Bersahabat/Akrab dengan Pemakaiannya)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mudah dimengerti</li> <li>• Dapat dioperasikan</li> <li>• Representasi Isi</li> <li>• Dapat menjelaskan materi pembelajaran</li> </ul> <p><b>Visualisasi dengan media</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengandung animasi, teks, dan suara</li> </ul> <p><b>Menggunakan resolusi gambar yang tinggi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi</li> <li>• Bisa digunakan pada setiap komputer</li> </ul> <p><b>Dapat digunakan secara klasikal atau individual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dipakai dalam pembelajaran individu</li> <li>• Dipakai dalam pembelajaran kelompok</li> </ul>

(Sumber : (Purnamasari, 2021))

## Variabel 2 (Kreativitas Belajar)

Tabel 3. 5 Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel Terikat	Indikator
Kreativitas Belajar (Y)	<p><b>Flexibility</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat ide, jawaban, atau pertanyaan yang beragam.</li> <li>• Kemampuan untuk mempertimbangkan masalah dari berbagai sudut pandang merupakan hal yang penting.</li> <li>• Menggali banyak opsi atau arah yang beragam.</li> </ul> <p><b>Originality</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menciptakan frasa yang segar dan original.</li> <li>• Sedang mempertimbangkan cara yang tidak biasa untuk mengekspresikan diri.</li> <li>• Sangat tekun dalam menyelesaikan pekerjaan.</li> </ul> <p><b>Elaboration</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merupakan tanggapan yang bersemangat dan aktif terhadap pertanyaan-pertanyaan, serta dengan antusias menjalankan tugas-tugas.</li> <li>• Menerima dengan keberanian dan menjalankan kewajiban yang menantang.</li> <li>• Senang menemukan cara atau metode yang mudah dalam belajar.</li> <li>• Mengevaluasi dengan seksama hasil pekerjaan.</li> <li>• Melakukan pertanyaan dengan penuh agresivitas.</li> </ul> <p><b>Fluency</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memicu berbagai ide, respons, solusi masalah, atau pertanyaan.</li> <li>• Belajar secara independen.</li> </ul>

(Sumber : (Selvia, 2021))

Variabel Kreativitas Belajar akan diukur menggunakan instrumen skala likert yang disebarkan kepada peserta didik SMA Negeri 3 Cibinong. Sedangkan, untuk indikator dari media pembelajaran audio visual akan dijadikan acuan dalam pemilihan dan pembuatan media pembelajaran.



### 3.4.3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut (Mochamad, 2018) merupakan orang yang sedang melakukan penelitian, dan penelitian merupakan sesuatu yang sedang diteliti. Subjek dalam hal ini merupakan informan atau responden yang akan dimintai informasi atau datanya, sedangkan objek yaitu berkaitan pada masalah atau tema yang sedang diteliti. Subjek penelitian juga dikatakan sebagai orang yang diamati dalam sasaran penelitian.

Dalam penelitian ini, subjek penelitian yaitu peserta didik kelas XI di SMA Negeri 3 Cibinong. Informan dalam subjek penelitian kali ini merupakan peserta didik yang belajar geografi dengan jumlah nilai kreativitas yang paling rendah di SMA Negeri 3 Cibinong sebanyak yaitu pada kelas XI S2-2.

Tabel 3. 6 Kreativitas Belajar Peserta Didik Kelas XI di SMAN 3 Cibinong

No.	Kelas	Jumlah Total	Jumlah Peserta Didik	Mean (Rata-Rata)
1.	A2	584	36	16.2
2.	A4	692	35	19.7
3.	S2-1	599	34	17.6
4.	S2-2	550	34	16.1
5.	S2-3	586	33	17.7

(Sumber : Data Penelitian, 2023)

Berdasarkan data tersebut kelas yang dipilih yaitu kelas XI S2-2 yang berjumlah 34 di SMAN 3 Cibinong. Maka, 17 siswa akan menjadi kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran berupa infografis, dan 17 siswa lainnya menjadi kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis Canva.

### 3. 4. 4. Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Penelitian Kepustakaan

Dilakukan dengan cara penulis yang mencari informasi dengan cara melakukan pengumpulan data yang didapatkan dari buku, catatan, dan literatur yang berhubungan dengan topik yang sedang dibahas.

#### 2. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan pengawasan langsung di lokasi penelitian. Menurut Supardi (2013: 88), menjelaskan bahwa observasi merupakan metode untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati dan mencatat semua fenomena yang sedang diteliti. Pengamatan dilakukan dengan memeriksa keadaan siswa di ruang kelas selama pelajaran geografi berlangsung. Observasi yang dilakukan adalah observasi partisipan dengan mengamati dan mencatat langsung objek penelitian yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa.

#### 3. Angket

Angket adalah metode untuk mengumpulkan informasi dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada orang yang diwawancara (Sutopo, 2006: 87). Kuesioner dikirimkan kepada responden yang merupakan subjek penelitian survei untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Survey telah dirancang untuk menilai media pembelajaran audio visual berbasis Canva siswa SMAN 3 Cibinong di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan memanfaatkan skala likert. Menurut Riduwan (2009: 87), menyatakan bahwa skala likert dapat digunakan untuk menunjukkan variabel-variabel yang perlu diukur menjadi indikator-indikator yang dapat diukur.

Tabel 3. 7 Perhitungan Skala Likert

No	Keterangan	Simbol	Skor Item Positif	Skor Item Negatif
1	Sangat Setuju	SS	5	1
2	Setuju	S	4	2
3	Netral	N	3	3
4	Tidak Setuju	TS	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	STS	1	5

(Sumber: Riduwan 2009 hlm 87)

### 3. 4. 5. Teknik Analisis Data

#### 1. Uji Prasyarat Analisis

##### a) Uji Validitas Instrumen

Merupakan sebuah pengukuran yang dilakukan untuk mengetahui ketepatan dan kesahihan suatu instrumen. Proses pengujiannya dilakukan terhadap angket yang berkaitan tentang media audio visual dan soal pretest serta posttest yang berkaitan dengan kreativitas belajar. Untuk pengukuran kreativitas belajar terdapat 4 indikator yaitu (1) *flexibility*, (2) *elaboration*, (3) *originality*, dan (3) *fluency* dengan masing-masing memiliki 1 item pertanyaan sehingga terdapat 4 item pertanyaan.

Valid tidaknya butir pertanyaan dilakukan dengan melakukan perbandingan menggunakan hasil  $R_{hitung}$  dengan  $R_{tabel}$ . Pada penelitian ini,  $R_{tabel}$  yang digunakan yaitu 5% dengan nilai 0,444. Jika  $R_{hitung} > R_{tabel}$  maka dapat dikatakan butir tersebut valid dan begitu sebaliknya jika  $R_{hitung} < R_{tabel}$  maka butir dikatakan tidak valid.

Berdasarkan hasil pengujian validasi instrumen kreativitas belajar di dapatkan bahwa  $R_{hitung} > R_{tabel}$  sehingga dapat dikatakan

“valid”. Hasil analisis dan butir pertanyaan dapat dilihat pada lampiran.

b) Uji Reabilitas Instrumen

Uji reliabilitas adalah proses pengujian alat untuk memastikan bahwa hasilnya dapat dipercaya dan tetap konsisten ketika diulang. Instrumen dapat dikategorikan realibel jika nilai *Cronbach Alfa* > 0.6 dengan aplikasi SPSS untuk mengetahui data realibel atau tidak.

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan pada aplikasi SPSS, didapatkan hasil bahwa nilai *Cronbach Alfa* yaitu 0,710. Karena jumlahnya lebih dari 0,6 maka dapat dikatakan instrumen kreativitas belajar dapat dikatakan “realibel”. Hasil perhitungan uji reabilitas dapat dilihat pada lampiran.

2. Uji Asumsi Klasik

a) Uji Normalitas

Pemeriksaan normalitas dilakukan untuk menentukan apakah distribusi data adalah normal atau tidak. Pemeriksaan normalitas diperlukan jika belum ada teori yang menyatakan bahwa variabel yang sedang diamati bersifat normal.

Normalitas dapat diuji dengan bantuan aplikasi SPSS, proses ini berguna untuk menentukan formula yang akan digunakan dalam pengujian hipotesis dan untuk menilai apakah data tersebut memiliki distribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Apabila nilai signifikan lebih dari 0,05, maka data dianggap normal atau nol hipotesis diterima sedangkan hipotesis alternatif ditolak. Apabila nilai signifikan kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak mengikuti distribusi normal dan hipotesis nol ditolak sementara hipotesis alternatif diterima.

### 3. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji Regresi Linear Sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu variabel terhadap variabel lainnya. Analisis regresi linear sederhana dapat digunakan untuk mengetahui arah dari hubungan antara variabel bebas dan terikat. Digunakan perlakuan menggunakan dengan bantuan aplikasi SPSS.

#### 3. 4. 6. Bagan Alur Penelitian

Bagan alur penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 1. Identifikasi masalah

Mengidentifikasi masalah yang terkait dengan topik penelitian, yaitu mengenai pemanfaatan Media Audio Visual Berbasis Canva dalam upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas XI di SMAN 3 Cibinong.

##### 2. Mengumpulkan Informasi dan Data

Pengambilan data dilaksanakan secara akurat dan terkini, dan dipakai sebagai materi perencanaan produk (Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva) dengan tujuan memberikan solusi untuk masalah yang ada.

##### 3. Studi literatur

Menghimpun dan menelaah bahan pustaka yang terkait dengan studi dari buku, artikel, atau jurnal ilmiah, serta karya tulis akademis seperti skripsi/tesis/disertasi dari pengkaji lain.

##### 4. Hipotesis

Membuat pernyataan sementara terhadap hasil dari penelitian yang didasari oleh studi literatur yang dilakukan

##### 5. Menentukan variabel penelitian dan sumber data

Pada saat ini, dilakukan identifikasi variabel dan sumber data untuk penelitian. Variabel yang digunakan dalam studi ini adalah

penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva serta tingkat kreativitas dalam proses belajar siswa.

6. Uji Coba Media Pembelajaran

Uji coba produk dilakukan dengan memberikan produk berupa media pembelajaran audio visual berbasis Canva kepada kelas eksperimen.

7. Analisis Data

Informasi yang telah dikumpulkan dari percobaan produk akan dikelola dan diselidiki untuk mendapatkan solusi dari pertanyaan yang diajukan dalam studi tersebut. Penelitian ini akan mengumpulkan data tentang tingkat kreativitas belajar siswa di kelompok kontrol (menggunakan media konvensional saja) dan kelompok eksperimen (menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis Canva).

8. Menarik kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data.

Apabila di gambarkan pada sebuah bagan alur, maka menjadi sebagai berikut

