

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Sebuah penelitian perlu dirancang terlebih dahulu agar mendapatkan petunjuk dalam mencari jawaban atas permasalahan yang diteliti. Dalam rangka memperoleh jawaban tersebut, peneliti harus membuat desain penelitian terlebih dahulu. Desain penelitian merupakan sebuah rancangan atau kerangka penelitian yang akan digunakan sebagai pedoman dalam melakukan proses penelitian (Ibnu Sina, 2022). Kerangka dalam desain penelitian mengintegrasikan secara menyeluruh mengenai komponen riset penelitian. Desain penelitian memiliki tujuan untuk memberikan pegangan yang jelas dan terstruktur, serta memudahkan peneliti dalam menganalisis temuan penelitiannya. Dengan adanya desain penelitian, peneliti mempunyai gambaran, strategi dan pedoman sebagai acuan dalam mencari jawaban atas permasalahan yang sedang diteliti.

Pada penelitian ini, desain penelitian yang digunakan ialah desain kelompok kontrol non-ekuivalen (*nonequivalent control group desain*). Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group desain*, perbedaannya hanya terletak pada pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yaitu tidak dipilih secara *random* (Sugiyono, 2017). Adapun formula dari penelitian dengan menggunakan desain kelompok kontrol non-ekuivalen adalah sebagai berikut.

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Gambar 3.1 Desain Penelitian Kelompok Kontrol Non-Ekuivalen
Sumber: Sugiyono (2017)

Keterangan:

O₁ = *Pretest* (tes awal) sebelum dilakukan perlakuan pada kelas eksperimen

O₂ = *Posttest* (tes akhir) setelah dilakukan perlakuan pada kelas eksperimen

O₃ = *Pretest* (tes awal) tanpa adanya perlakuan kelas kontrol

O₄ = *Posttest* (tes akhir) tanpa adanya perlakuan pada kelas kontrol

X = Perlakuan (*treatment*)

Berdasarkan formula tersebut, maka ada dua sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini. Sampel pertama yaitu peserta didik kelas VIII 3 sebagai kelas eksperimen dengan perlakuan (*treatment*) pembelajaran menggunakan media *Canva* untuk meningkatkan keterampilan partisipasi dalam pembelajaran PPKn. Sampel kedua yaitu kelas VIII 2 sebagai kelas kontrol dengan tidak adanya perlakuan (*treatment*) khusus, melainkan hanya menerapkan pembelajaran konvensional menggunakan media poster dalam meningkatkan keterampilan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Perbedaan perlakuan (*treatment*) yang diterapkan pada dua kelas tersebut dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan itu terhadap keberhasilan ketercapaian tujuan penelitian, yakni peningkatan keterampilan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

Dengan menggunakan desain penelitian kelompok kontrol non-ekuivalen, maka secara metodologis pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017), metode kuantitatif digunakan dalam penelitian yang meneliti populasi dan sampel tertentu untuk kemudian dianalisis secara kuantitatif atau menggunakan statistik. Artinya data yang dikumpulkan berupa angka-angka, dapat diukur, dihitung dan dibandingkan pada skala numerik, bersifat jelas, spesifik, dan terperinci.

Sedangkan metode penelitian yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen. Abraham & Supriyati (2022) menjelaskan bahwa penelitian dengan menggunakan metode eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau suatu gejala yang timbul sebagai akibat dari adanya perlakuan (*treatment*) tertentu dalam kondisi yang ditentukan. Penelitian dengan menggunakan metode kuasi eksperimen dinilai lebih efektif dan efisien karena dalam rancangan penelitiannya, kelompok yang akan dijadikan sebagai sampel tidak dipilih secara acak, melainkan sudah ditetapkan oleh peneliti berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Selain itu, metode kuasi eksperimen juga merupakan pengembangan dari metode *pre-experimental designs* (non desain) dan penyederhanaan dari metode *true experimental* (eksperimen yang sebenarnya).

3.2 Partisipan

Partisipan merupakan subjek yang ikut serta dalam suatu kegiatan. Partisipan dilibatkan sebagai peserta dalam memberikan respon terhadap suatu kegiatan yang sedang berlangsung. Partisipan dalam penelitian ini melibatkan peserta didik kelas VIII 2 dan kelas VIII 3 di SMP Negeri 15 Bandung. Kelas VIII 3 berperan sebagai kelas eksperimen dengan perlakuan (*treatment*) pembelajaran menggunakan media *Canva* untuk meningkatkan keterampilan partisipasi peserta didik. Sementara kelas VIII 2 berperan sebagai kelas kontrol dengan tidak diberlakukannya perlakuan (*treatment*) khusus, melainkan hanya menerapkan pembelajaran konvensional menggunakan media poster untuk meningkatkan keterampilan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

Adapun jumlah keseluruhan partisipan adalah 62 orang peserta didik dengan 32 orang dari kelas VIII 2 dan 30 orang dari kelas VIII 3. Berdasarkan pertimbangan tersebut, ditetapkan kelas VIII 2 sebagai kelas kontrol dan kelas VIII 3 sebagai kelas eksperimen. Dari penempatan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut, kemudian dilakukan perlakuan (*treatment*) yang berbeda sesuai dengan aturan pelaksanaan pada masing-masing kelompok. Kelas eksperimen dengan perlakuan pembelajaran menggunakan media *Canva* dan pada kelas kontrol melakukan perlakuan dengan pembelajaran konvensional menggunakan media poster. Perbedaan perlakuan (*treatment*) yang dilakukan pada kedua kelas tersebut dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan itu terhadap peningkatan keterampilan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

3.3 Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian

3.3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian tentang pengaruh media *Canva* terhadap peningkatan keterampilan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn ini dilakukan di SMP Negeri 15 Bandung yang beralamat di Jalan Dr. Setiabudi Nomor 89, kelurahan Gegerkalong, Kecamatan Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat. Peneliti memilih lokasi tersebut dengan pertimbangan sebagai berikut.

- a) SMP Negeri 15 Bandung memiliki mutu pendidikan yang baik dibuktikan dengan nilai akreditasi A untuk sekolah tersebut.

- b) Guru pengajar PPKn di kelas VIII SMP Negeri 15 Bandung belum pernah menggunakan *Canva* sebagai media pembelajaran.
- c) Adanya keterbukaan dari pihak sekolah untuk menerapkan penggunaan media *Canva* dalam pembelajaran PPKn.
- d) Letak sekolah yang strategis sehingga memudahkan akomodasi penelitian.

3.3.2 Populasi Penelitian

Secara umum populasi diartikan sebagai sesuatu yang akan menjadi subjek atau objek dalam penelitian. Populasi dianggap sebagai wilayah generalisasi yang memiliki kualitas untuk dipelajari oleh peneliti (Sugiyono, 2017). Oleh karena itu, suatu penelitian harus menyelidiki seluruh elemen populasi apabila bertujuan untuk mendapatkan keseluruhan gambaran dari apa yang diteliti untuk kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 15 Bandung yang terdiri dari 6 kelas, antara lain kelas VIII 1, VIII 2, VIII 3, VIII 4, VIII 5, dan VIII 6.

3.3.3 Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian yang diambil dari populasi. Sampel menjadi perwakilan terhadap seluruh populasi yang diambil dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2017), sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh kelompok yang dijadikan populasi dalam penelitian. Apabila populasi yang hendak diteliti memiliki jumlah yang besar, tidak memungkinkan jika peneliti harus mempelajari semuanya karena ada keterbatasan, misalnya keterbatasan dana, tenaga dan waktu.

Sampel dijadikan sebagai taksiran untuk mengambil kesimpulan yang berlaku bagi populasi. Oleh karena itu, sampel yang dipilih harus bersifat representatif atau mewakili populasi. Pada penelitian kuasi eksperimen, agar sampel dapat bersifat representatif, maka peneliti menggunakan minimal 2 kelompok untuk dijadikan sampel dari populasi tersebut. Kedua kelompok itu dimaksudkan untuk mengetahui perbandingan serta pengaruh perlakuan penelitian terhadap tujuan penelitian yang telah dirancang. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media *Canva* terhadap peningkatan keterampilan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Maka dari itu, sampel dalam penelitian ini terdiri dari kelas VIII 2 sebagai kelompok kontrol dengan jumlah peserta didik

sebanyak 32 orang dan kelas VIII 3 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel merupakan sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat memperoleh informasi. Menurut Sugiyono (2017) yang dimaksud dengan variabel adalah atribut dari objek yang akan diteliti, misalnya berat, ukuran, sikap, motivasi, kebijakan, dan lain-lain. Atribut-atribut tersebut dinamakan variabel karena memiliki variasi sehingga dapat dipelajari untuk ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan kedudukannya, variabel pada penelitian terbagi menjadi dua. Variabel dalam klasifikasi ini dibagi menjadi variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat). Variabel independen atau variabel bebas biasanya diberi simbol X sedangkan variabel atau variabel terikat biasanya diberi simbol Y. Kedua variabel ini saling memengaruhi sehingga hubungan keduanya dapat disimbolkan dengan XY. Untuk memahami variabel dalam penelitian ini, maka Sugiyono (2017, hal. 61) mendefinisikannya sebagai berikut.

- a. *Variabel Independen (X)*: variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *predictor*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).
- b. *Variabel Dependen (Y)*: sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Agar dapat melihat hubungan antara kedua variabel tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.2 Hubungan Variabel X dan Variabel Y

Sumber: Sugiyono (2017, hal. 63)

Keterangan:

X = Variabel independen atau variabel bebas

Y = Variabel dependen atau variabel terikat

r = Koefisien variabel X terhadap variabel Y

Entin Sutini, 2024

PENGARUH MEDIA CANVA TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKN

(Studi Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 15 Bandung Tahun Ajaran 2023/2024)

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

Berkenaan dengan penjelasan tersebut, variabel dalam penelitian ini terdiri dari media *Canva* sebagai variabel independen atau variabel bebas (X) dan keterampilan partisipasi sebagai variabel dependen atau variabel bebas (Y). Sementara koefisien variabel X terhadap variabel Y adalah pengaruh media *Canva* terhadap peningkatan keterampilan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

3.5 Definisi Operasional Variabel

3.5.1 Media *Canva*

Media *Canva* adalah salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet sebagai sumber pembelajaran. Media pembelajaran ini merupakan sarana penyampaian pesan yang dapat mempermudah serta memberikan efektivitas dalam kinerjanya. Penggunaan media dapat merangsang keterlibatan peserta didik untuk ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, media *Canva* juga dapat melatih kreativitas guru dalam membuat media ajar serta melatih keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui pemanfaatan media yang relevan dengan perkembangan teknologi dan komunikasi, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga peserta didik akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif di kelas.

Khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang seringkali dianggap membosankan oleh peserta didik, penggunaan media *Canva* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mengatasi permasalahan tersebut. Dengan media *Canva*, peserta didik diberikan kesempatan untuk berkolaborasi dan menuangkan kreativitasnya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, sehingga peserta didik akan memperoleh pengalaman yang nyata. Terlebih lagi, mata pelajaran PPKn tidak hanya menekankan pada penguasaan materi secara teoritis tetapi lebih kepada bagaimana pengetahuan yang diperoleh dapat menjadi sesuatu yang bermakna, yaitu sesuatu yang bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sehingga penting untuk membuat peserta didik untuk fokus kepada materi pembelajaran dan memiliki keterampilan berpartisipasi agar dapat memahami makna serta nilai-nilai yang disampaikan dalam pembelajaran PPKn.

3.5.2 Keterampilan Partisipasi

Keterampilan partisipasi adalah salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik sebagai calon warga negara yang cerdas dan baik. Keterampilan partisipasi merupakan kecakapan yang dibutuhkan agar peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran di kelas. Partisipasi yang dilakukan oleh peserta didik perlu dibarengi dengan keterampilannya dalam melaksanakan partisipasi tersebut. Keterampilan yang dimaksud berhubungan dengan bagaimana cara peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu bentuk keterampilan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn adalah dengan menunjukkan kemampuan dan keberaniannya dalam mengajukan pertanyaan saat berdiskusi, memiliki keterampilan dalam menanggapi pernyataan serta memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapat dan menyimpulkan materi pembelajaran. Dengan memiliki keterampilan partisipasi yang baik, pembelajaran akan menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Pada penelitian ini, keterampilan partisipasi peserta didik diintegrasikan dengan materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas VIII tentang merawat kebhinekaan melalui literasi digital.

3.6 Instrumen Penelitian

3.6.1 Tes

Tes merupakan alat untuk mengukur dan menilai ketercapaian proses belajar peserta didik. Kurniawan dkk. (2022) tes digunakan sebagai alat untuk mengukur keberhasilan peserta didik yang didalamnya terdapat serangkaian pertanyaan dan tugas-tugas yang harus dikerjakan dan dilaksanakan oleh peserta didik. Karena itu tes terdapat berbagai macam jenis tes yang dapat dilaksanakan oleh guru untuk menilai dan mengukur keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran yang telah dilaluinya.

Pada penelitian ini, tes yang dilakukan adalah tes essay dengan sistem *pretest* dan *posttest*. Tes dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat keterampilan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan media *Canva* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional dengan menggunakan media poster pada kelas kontrol. Adapun kisi-kisi instrumen tes dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest Keterampilan Partisipasi Peserta Didik dalam Pembelajaran Ppkn

NO	INDIKATOR	TUJUAN	PENYATAAN	SOAL	LEVEL
1	Mampu memberikan pertanyaan	Melalui kegiatan diskusi, peserta didik mampu membuat pertanyaan yang relevan dengan materi merawat kebhine-kaan bangsa melalui literasi digital.	Dalam pembelajaran PPKn kita diajarkan untuk melakukan “ <i>think before posting</i> ” pada saat akan memposting sesuatu di media sosial. <i>Think before posting</i> merupakan salah satu keterampilan yang harus kita miliki saat ini karena dapat menjadi cara untuk merawat kebhinekaan Indonesia.	Berdasarkan wacana tersebut, buatlah beberapa pertanyaan yang relevan! 1) 2) 3) 4)	(P3) Membuat
2	Mampu menjawab pertanyaan	Melalui penayangan gambar/foto dan contoh, peserta didik mampu memberikan tanggapan terhadap materi merawat kebhinekaan bangsa melalui literasi digital dengan tepat.	Perlu kalian ketahui, penggunaan internet hadir dengan berbagai macam latar belakang agama, suku, dan budaya. Penggunaannya bukan hanya lintas provinsi, bahkan lintas negara. Karenanya kalian perlu memperhatikan keragaman pengguna internet tersebut.	a) Bagaimana tanggapan kamu jika kita sebagai pengguna internet tidak memperhatikan keragaman pengguna internet tersebut?	P2 (Menanggapi)
				b) Mengenai permasalahan tersebut, apa yang akan kamu lakukan untuk merawat kebhinekaan melalui media digital (misalnya media sosial)?	P2 (Melakukan)
3	Mampu berdiskusi dengan sopan	Melalui penugasan secara kelompok, peserta didik mampu menerapkan kegiatan diskusi dengan sopan.	Dalam pembelajaran PPKn, anda diperintahkan untuk melakukan diskusi secara berkelompok untuk mencari tahu tentang berita hoax dan berita valid.	a) Jika kamu diberikan tugas untuk membuat karya yang membutuhkan kerja sama maka sebaiknya keputusan apa yang akan kamu buat ?	P3 (Membuat)
				b) Jika dalam diskusi kelompok tersebut terdapat banyak perbedaan pendapat, sebagai ketua kelompok tindakan apa yang akan kamu lakukan ?	P2 (Melakukan)
4	Mampu memberikan tanggapan	Melalui penguatan materi, peserta didik mampu memberikan tanggapan/ argumen dengan baik.	Saat ini, jumlah pengguna internet diberbagai negara terus bertambah, tidak terkecuali di Indonesia. Berdasarkan riset <i>platform</i> manajemen media sosial <i>HootSuite</i> dan agensi marketing sosial <i>We Are Social</i> berjudul “ <i>Global Digital Reports 2020</i> ”, menyebutkan bahwa jumlah	Berikanlah tanggapan kamu terkait dengan kasus tersebut!	P2 (Menanggapi)

			pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 175,4 juta orang atau sekitar 64% dari total jumlah penduduk di Indonesia. Salah satu cara kita menjaga kebhinekaan di dunia baru ini adalah dengan menerapkan etika berinternet dan memiliki keterampilan literasi digital.		
5	Mampu memberikan kesimpulan	Melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media <i>Canva</i> , peserta didik mampu membuat kesimpulan terhadap materi merawat kebhine-kaan.	Ketua Komunitas Masyarakat Indonesia Anti Fitnah, Septiaji Eko Nugroho memberikan ciri-ciri berita bohong atau berita hoax, salah satunya berkaitan dengan judul berita yang bersifat provokatif atau bombastis, tujuannya adalah untuk memancing agar pembaca terpengaruh oleh asumsi dalam berita tersebut. Selain itu, berita hoax juga biasanya tidak mencantumkan nama penulis sehingga tidak jelas siapa yang bertanggung jawab atas berita yang ditulis dan disebar.	Buatlah kesimpulan yang relevan dengan kasus tersebut!	P3 (Membuat)
6	Mampu menunjukkan sikap kerja sama dan terlibat aktif dalam kelompok	Melalui kegiatan belajar kelompok, peserta didik mampu menunjukkan sikap kerja sama dan terlibat aktif dalam kelompok.	Dalam pembelajaran PPKn, anda diperintahkan untuk membentuk kelompok beranggotakan 5 orang. Kemudian, tugas yang diberikan guru adalah membuat poster digital tentang merawat kebhinekaan melalui literasi digital.	Jika kamu diberi tanggung jawab sebagai ketua kelompok, maka bagaimana cara anda memposisikan tanggung jawab tersebut?	P3 (Memposisikan)

Rubrik Penskoran Hasil Tes:

No	Indikator Jawaban	Kriteria	Skor	Skor Maksimal
1	Pertanyaan yang jawabannya relevan dengan wacana yang disajikan.	Membuat 4 pertanyaan Membuat 3 pertanyaan Membuat 2 pertanyaan Membuat 1 pertanyaan Tidak membuat pertanyaan	4 3 2 1 0	4
2a	Terjadinya perpecahan/disintegrasi, kekacauan, tidak kondusif, keributan, penyalahgunaan informasi pribadi oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.	Jawaban benar, rasional, jelas Jawaban benar, rasional, tidak jelas Jawaban benar, tidak rasional, dan tidak jelas Jawaban tidak benar, tidak rasional, dan tidak jelas Tidak memberikan jawaban	4 3 2 1 0	4
2b	Menggunakan media digital dengan bijak yaitu dengan bersikap sopan dalam bermedia sosial.	Jawaban benar, rasional, jelas Jawaban benar, rasional, tidak jelas	4 3	4

Entin Sutini, 2024

PENGARUH MEDIA CANVA TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKN

(Studi Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 15 Bandung Tahun Ajaran 2023/2024)

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

	<i>share</i> postingan yang valid, menghargai pendapat orang lain, memahami literasi digital, <i>share before posting</i> , menerapkan etika berinternet.	Jawaban benar, tidak rasional, dan tidak jelas Jawaban tidak benar, tidak rasional, dan tidak jelas Tidak memberikan jawaban	2 1 0	
3a	Membentuk kelompok untuk mengerjakan tugas secara kerja sama.	Jawaban benar, rasional, jelas Jawaban benar, rasional, tidak jelas Jawaban benar, tidak rasional, dan tidak jelas Jawaban tidak benar, tidak rasional, dan tidak jelas Tidak memberikan jawaban	4 3 2 1 0	4
3b	Memimpin dan mengarahkan agar dapat diskusi berjalan baik, yaitu dengan menghargai perbedaan pendapat, menggunakan bahasa yang baik, menyampaikan pendapat secara bergiliran dan menyelesaikan persoalan melalui musyawarah.	Jawaban benar, rasional, jelas Jawaban benar, rasional, tidak jelas Jawaban benar, tidak rasional, dan tidak jelas Jawaban tidak benar, tidak rasional, dan tidak jelas Tidak memberikan jawaban	4 3 2 1 0	4
4	Jumlah pengguna internet di Indonesia lebih dari setengah jumlah penduduknya, yaitu sekitar 64%. Saya setuju dengan pernyataan “salah satu cara menjaga kebhinekaan Indonesia di era digital adalah dengan menerapkan etika berinternet dan memiliki keterampilan literasi digital”. Dengan menguasai etika berinternet dan keterampilan literasi digital, maka kita akan tahu bagaimana cara memanfaatkan internet dengan bijak dan baik, sehingga tidak akan terjadi perpecahan atau kebhinekaan kita yang multikultur ini akan tetap terjaga, kita akan senantiasa hidup berdampingan di tengah banyaknya perbedaan.	Tanggapan benar, rasional, dan jelas Tanggapan benar, rasional, tidak jelas Tanggapan benar, tidak rasional, dan tidak jelas Tanggapan tidak benar, tidak rasional, dan tidak jelas Tidak memberikan tanggapan	4 3 2 1 0	4
5	Ciri-ciri berita bohong adalah judul beritanya provokatif dan tidak mencantumkan nama penulis.	Kesimpulan benar, rasional, dan jelas Kesimpulan benar, rasional, tidak jelas Kesimpulan benar, tidak rasional, dan tidak jelas Kesimpulan tidak benar, tidak rasional, dan tidak jelas Tidak memberikan kesimpulan	4 3 2 1 0	4
6	Saya akan membagi tugas dan tanggung jawab secara adil, memberikan ide/gagasan dalam menyelesaikan permasalahan dan menghargai pendapat lain.	Jawaban benar, rasional, jelas Jawaban benar, rasional, tidak jelas Jawaban benar, tidak rasional, dan tidak jelas Jawaban tidak benar, tidak rasional, dan tidak jelas Tidak memberikan jawaban	4 3 2 1 0	4

Cara Perhitungan Skor:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Total}} \times 100$$

Entin Sutini, 2024

PENGARUH MEDIA CANVA TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKN

(Studi Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 15 Bandung Tahun Ajaran 2023/2024)

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

3.6.2 Observasi

Observasi merupakan salah satu cara mengumpulkan data penelitian melalui pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis. Menurut Sahir (2022) observasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data dimana peneliti turun secara langsung mengamati objek penelitian sehingga hasilnya dapat digunakan untuk menggambarkan masalah yang diteliti. Namun Pada dasarnya, observasi juga dapat dilakukan secara tidak langsung yaitu melalui perantara alat tertentu, seperti rekaman video, film, dan rangkaian photo.

Observasi yang dilaksanakan secara langsung dapat dilakukan melalui beberapa cara. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana peneliti dapat menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Observer akan memberikan penilaian terhadap peneliti dalam dua hal, yaitu perencanaan pembelajaran dalam bentuk modul ajar dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Canva*. Sehingga pada saat perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran PPKn dengan menggunakan media *Canva* akan diperoleh hasil yang objektif. Adapun kisi-kisi lembar observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

Nama Mahasiswa :
 No. Peserta/NIM :
 Mata Pelajaran :
 Materi Pokok :
 Kelas/Semester :

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Perencanaan Pembelajaran				
	A. Tujuan Pembelajaran				
	1) Keseluruhan isi capaian pembelajaran dijabarkan pada tujuan pembelajaran				
	2) Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran				
	3) Indikator capaian pembelajaran mencakup semua aspek keterampilan sampai pada level mengomunikasikan (communicating)				
	4) Semua indikator capaian pembelajaran bersifat spesifik, menggunakan kata kerja operasional, mudah diamati dan diukur.				

Entin Sutini, 2024

PENGARUH MEDIA CANVA TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKN

(Studi Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 15 Bandung Tahun Ajaran 2023/2024)

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

	5) Rumusan tujuan pembelajaran memuat aspek ABC atau ABCD, runtut, dan unsur C (kondisi) yang diberikan memberikan pengalaman belajar yang sesuai dan bervariasi.				
	B. Langkah-langkah Pembelajaran				
	1) Merancang materi ajar sangat lengkap, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan berbasis TPACK yang tersaji secara komprehensif.				
	2) Alat bantu dan media sesuai dengan model dan sangat optimal menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.				
	3) Menjabarkan materi secara benar dari berbagai sudut pandang.				
	4) Mengembangkan materi dengan urutan yang logis dari berbagai sudut pandang.				
	5) Mengembangkan semua materi secara terpadu dan keterkaitannya sangat jelas.				
	6) Strategi dan model pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
	7) Menunjukkan relevansi materi dengan kehidupan nyata di lingkungan kehidupan peserta didik.				
	8) Alat bantu dan media sesuai dengan model dan sangat optimal menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.				
	C. Penilaian Pembelajaran				
	1) Melakukan penilaian awal, menggunakan metode yang tepat, instrumen mampu menggali kemampuan awal, dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.				
	2) Melakukan penilaian proses pembelajaran, menggunakan metode dan instrumen yang tepat, dan telah memanfaatkan teknologi informasi sebagai media dalam melakukan penilaian.				
	3) Instrumen penilaian hasil belajar yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan capaian pembelajaran dan sudah memanfaatkan teknologi informasi.				
2	Kegiatan Pembelajaran				
	A. Kegiatan Pendahuluan				
	1) Mengucapkan salam, mengecek kondisi kelas dan kehadiran peserta didik.				
	2) Memberikan motivasi kepada peserta didik secara optimal.				
	3) Menyampaikan tujuan pembelajaran dilengkapi tayangan ppt, serta ditinjau ketercapaiannya di akhir pembelajaran.				
	4) Menyampaikan pentingnya kompetensi dengan argumentasi yang kuat dari berbagai sudut pandang.				
	5) Menyampaikan garis besar kegiatan pembelajaran secara jelas, lengkap, dan dikaitkan dengan pembudayaan karakter.				
	6) Melakukan kegiatan apersepsi.				
	B. Kegiatan Inti				
	1) Mendeskripsikan materi dengan benar dari berbagai sudut pandang sehingga mudah dipahami.				
	2) Melaksanakan pembelajaran secara sistematis				
	3) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.				
	4) Menyajikan materi menggunakan media atau teknologi yang				

	relevan.				
	5) Mengaitkan materi dengan kehidupan nyata secara jelas dan benar, disertai beberapa contoh.				
	5) Menyajikan langkah pembelajaran sesuai dengan model yang dipilih.				
	6) Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran.				
	7) Mengembangkan keterampilan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media <i>Canva</i> .				
	8) Meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media <i>Canva</i> .				
	9) Melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan keterampilan partisipasi.				
	10) Memfasilitasi terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik.				
	C. Kegiatan Penutup				
	1) Membimbing atau mengarahkan peserta didik merumuskan sendiri kesimpulan hasil pembelajaran.				
	2) Guru memberikan tugas tindak lanjut kepada peserta didik berkaitan erat dengan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan mengembangkan karakter siswa dalam kehidupan bermasyarakat.				
	3) Meminta peserta didik menyampaikan refleksi, salah satunya meminta peserta didik secara subjektif menyatakan Apa Manfaat Bagi-Ku (AMBAK) terkait pembelajaran hari ini.				
	4) Memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik atas pembelajaran yang telah dilakukan.				
	5) Membuat catatan peserta didik dari aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan selama proses pembelajaran.				
	Rata-Rata				

Rubrik penilaian:

Skor 4	1) Guru melakukan aspek yang diamati dengan sangat baik 2) Pembelajaran berjalan dengan lancar dan efektif 3) Peserta didik menunjukkan hasil belajar yang optimal
Skor 3	1) Guru umumnya melakukan aspek yang diamati dengan baik 2) Pembelajaran berjalan dengan lancar dan cukup efektif 3) Peserta didik menunjukkan hasil belajar yang cukup baik
Skor 2	1) Guru kadang-kadang melakukan aspek yang diamati dengan baik 2) Pembelajaran kadang-kadang berjalan dengan lancar dan kurang efektif 3) Peserta didik menunjukkan hasil belajar yang kurang baik
Skor 1	1) Guru jarang melakukan aspek yang diamati dengan baik 2) Pembelajaran jarang berjalan dengan lancar dan tidak efektif 3) Peserta didik menunjukkan hasil belajar yang kurang efektif

Keterangan penilaian:

A = 4 (Sangat Baik, jika skor rata-rata $\geq 3,5$)

B = 3 (Baik, jika skor rata-rata 3,0-3,49)

C = 2 (Kurang, jika skor rata-rata 2,5-2,99)

D = 1 (Kurang Sekali, jika skor rata-rata $< 2,5$)

Entin Sutini, 2024

PENGARUH MEDIA CANVA TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKN

(Studi Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 15 Bandung Tahun Ajaran 2023/2024)

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

3.6.3 Angket

Teknik angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data melalui daftar pertanyaan yang diajukan kepada responden (objek penelitian). Teknik angket harus disusun secara sistematis untuk memudahkan responden menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Ada beberapa bentuk angket yang dapat digunakan dalam sebuah penelitian, seperti angket atau kuesioner tertutup, angket atau kuesioner terbuka, dan angket atau kuesioner semiterbuka (Rahmadi, 2011).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup sebagai salah satu cara untuk mengumpulkan data untuk mengetahui pengaruh media *Canva* terhadap peningkatan keterampilan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Angket atau kuesioner tersebut terdiri dari 20 soal dengan pilihan jawaban tertutup. Artinya responden (objek penelitian) hanya dapat memilih jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti, tidak dapat menambahkan jawaban sesuai keinginan responden. Pengisian angket dilakukan oleh kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap penggunaan media *Canva* dalam pembelajaran PPKn. Sehingga hal ini akan memperkuat hasil tes untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Canva* terhadap peningkatan keterampilan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Adapun kisi-kisi angket yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Angket Pengaruh Media Canva Terhadap Peningkatan Keterampilan Partisipasi Peserta Didik dalam Pembelajaran Ppkn

A. Identitas Siswa

Nama lengkap :

Kelas/Semester :

B. Petunjuk Pengisian Angket

Beri tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang menurut anda sesuai.

Keterangan pilihan jawaban:

STS : Sangat Tidak Setuju SS : Sangat Setuju KK : Kadang-Kadang

TS : Tidak Setuju S : Setuju

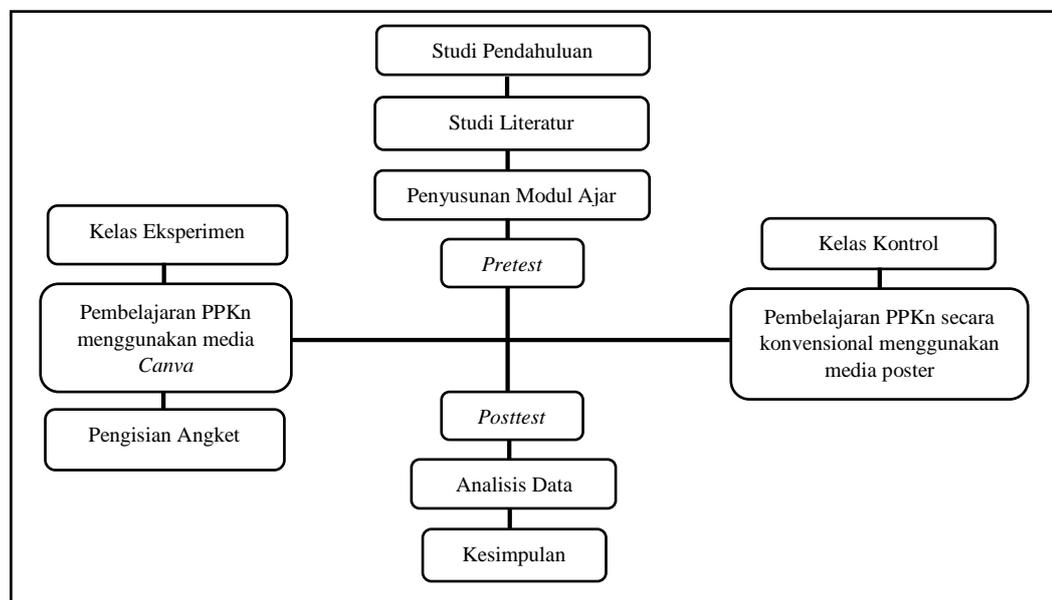
No	Instrumen	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
			STS	TS	KK	S	SS
1	Membangkitkan motivasi	Materi yang disajikan menggunakan media <i>Canva</i> membuat saya merasa antusias untuk mengikuti pembelajaran PPKn.					
2		Dengan menggunakan media <i>Canva</i> dalam pembelajaran PPKn, saya merasa terdorong untuk belajar dan berkembang dari proses menyelesaikan masalah.					
3		Materi yang disajikan menggunakan media <i>Canva</i> membuat saya semangat mengikuti proses pembelajaran PPKn di kelas.					
4	Menyajikan materi dengan menarik	Materi PPKn yang disajikan melalui media <i>Canva</i> menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.					
5		Media <i>Canva</i> menyajikan materi pembelajaran PPKn menjadi lebih mudah dimengerti.					
6		Media <i>Canva</i> menyajikan materi PPKn melalui beragam konten seperti power point, poster, video, komik, dan koran digital sehingga memikat perhatian.					
7	Memberikan pengalaman belajar yang nyata	Dengan menggunakan media <i>Canva</i> dalam pembelajaran PPKn, saya mendapatkan pembelajaran yang bermakna.					
8		Saya mendapatkan keterampilan baru yang bermanfaat ketika belajar PPKn menggunakan media <i>Canva</i> .					
9		Belajar PPKn menggunakan media <i>Canva</i> membuat saya tertarik untuk mempelajari materi lebih dalam.					

10		Belajar PPKn menggunakan media <i>Canva</i> membuat saya tidak takut mencoba hal-hal baru.					
11	Meningkatkan kreativitas	Saya mampu membuat karya yang inovatif dengan menggunakan media <i>Canva</i> .					
12		Belajar PPKn menggunakan media <i>Canva</i> dapat membantu saya memunculkan ide yang beragam untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran.					
13		Media <i>Canva</i> membantu mengembangkan keterampilan yang saya miliki.					
14	Mudah digunakan	Media <i>Canva</i> menyediakan banyak <i>template</i> yang tidak berbayar seperti presentasi, dokumen, papan tulis, video, situs web, dan media sosial.					
15		Media <i>Canva</i> menyediakan banyak elemen yang menarik namun tidak dapat diperoleh secara gratis.					
16		Hasil karya yang telah dibuat dalam media <i>Canva</i> dapat dibuka dengan beragam tipe file seperti ppt, jpg, dan pdf.					
17		Media <i>Canva</i> dapat diakses melalui web sehingga praktis digunakan dimana saja dan kapan saja.					
18	Kolaborasi	Media <i>Canva</i> memberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran PPKn.					
19		Dengan menggunakan media <i>Canva</i> , saya dapat mengerjakan tugas secara produktif.					
20		Saya merasa lebih bertanggung jawab ketika mengerjakan tugas kelompok melalui media <i>Canva</i> .					

3.7 Prosedur Penelitian

3.7.1 Tahap Perencanaan Penelitian

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuasi eksperimen, maka perlu dilakukan langkah-langkah yang tersusun secara sistematis sehingga akan memperoleh data yang objektif, valid, dan tepat. Oleh karena itu, peneliti harus melaksanakan perencanaan penelitian terlebih dahulu, kemudian melaksanakan pelaksanaan pembelajaran hingga pada tahap akhir penelitian, yaitu analisis dan pengambilan kesimpulan. Adapun prosedur penelitian yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 3.3 Prosedur Penelitian Kuasi Eksperimen

Sumber: (Data Diolah Peneliti, 2024)

Berdasarkan gambar di atas diperoleh informasi terkait dengan prosedur penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Tahap awal adalah tahap perencanaan, di mana pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan, studi literatur dan menyusun modul pembelajaran. Selanjutnya adalah tahap pelaksanaan, di mana pada tahap ini peneliti melakukan tes awal (*pretest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah tes awal (*pretest*) dilaksanakan, kemudian peneliti menerapkan perlakuan (*treatment*) yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen perlakuan (*treatment*) yang diberikan adalah

Entin Sutini, 2024

PENGARUH MEDIA CANVA TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKN

(Studi Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 15 Bandung Tahun Ajaran 2023/2024)

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

pembelajaran PPKn dengan menggunakan media *Canva*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media poster, dan tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) pada masing-masing kelas, maka selanjutnya adalah memberikan tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tahap terakhir dari penelitian ini adalah analisis data dan memberikan kesimpulan hasil penelitian.

Tahap pertama adalah menyusun perencanaan penelitian. Tujuan perencanaan penelitian adalah untuk mengetahui semua hal yang dibutuhkan selama proses penelitian berlangsung. Adapun tahapan perencanaan penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Peneliti melakukan pra-penelitian melalui observasi ke lokasi sekolah penelitian. Selain itu, peneliti juga mengkaji berbagai literatur tentang pembelajaran PPKn, ruang lingkup materi PPKn kelas VIII, pengorganisasian bahan ajar PPKn, serta kompetensi yang berkaitan dengan keterampilan partisipasi.
2. Peneliti melakukan kajian tentang media *Canva* dengan memperhatikan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan belajar peserta didik.
3. Peneliti menyusun perangkat pelaksanaan pembelajaran, seperti modul ajar yang diintegrasikan dengan penggunaan media *Canva* dan ruang lingkup materi PPKn kelas VIII.
4. Peneliti merancang instrumen penelitian yang meliputi kisi-kisi instrumen penelitian, rancangan angket dan rancangan soal tes untuk mengamati perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
5. Peneliti melakukan uji ahli (*expert judgement*) soal instrumen untuk menilai kelayakan soal sebelum diujikan kepada sampel penelitian.
6. Peneliti melakukan uji coba instrumen penelitian untuk menilai validitas dan reabilitas soal sebelum diujikan kepada sampel penelitian.
7. Peneliti menganalisis hasil uji coba instrumen untuk melihat kualitas instrumen sehingga diketahui kelayakan instrumen tersebut untuk dijadikan *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir) bagi sampel penelitian.

3.7.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 15 Bandung. Penelitian ini dilakukan dengan mengamati sampel yang terdiri dari kelas VIII 3 sebagai kelas eksperimen dan VIII 2 sebagai kelas kontrol. Pelaksanaan penelitian berlangsung sebanyak empat kali pertemuan, yaitu di kelas eksperimen pada tanggal 15 dan 22 Maret 2024. Sementara di kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 20 dan 27 Maret 2024. Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan dengan durasi 3 jam pelajaran untuk masing-masing pertemuannya.

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan diri agar siap berinteraksi secara langsung dengan subjek penelitian. Selain itu, peneliti juga diharapkan mampu selektif, objektif serta mencari informasi yang relevan dengan penelitian. Adapun tahapan pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melaksanakan *pretest* mengenai keterampilan partisipasi peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam konteks materi merawat kebhinekaan melalui literasi digital.
2. Melaksanakan konten muatan belajar mengajar menggunakan media *Canva* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional dengan media poster pada kelas kontrol.
3. Menerapkan penggunaan *Canva* dalam pembelajaran PPKn pada materi merawat kebhinekaan melalui literasi digital di kelas eksperimen.
4. Menerapkan pembelajaran konvensional dengan menggunakan media poster pada materi merawat kebhinekaan melalui literasi digital di kelas kontrol.
5. Melaksanakan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.7.3 Tahap Akhir Penelitian

Pada tahap ini peneliti melakukan pengolahan data yang diperoleh dengan cara menghitung, menganalisis, dan menyusun hasil data serta informasi yang diperoleh ke dalam bentuk narasi karya ilmiah. Kemudian peneliti membuat kesimpulan dan saran terhadap hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Prosedurnya adalah sebagai berikut:

1. Mengolah data hasil *pretest* dan *posttest* dari responden, lalu memberikan skor ke dalam tabel yang disediakan.

2. Melakukan uji normalitas data gain ternormalisasi, melakukan uji homogenitas varians, dan melakukan analisis perbandingan rata-rata untuk mengetahui perbedaan peningkatan keterampilan partisipasi peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.8 Analisis Data

3.8.1 Analisis Kualitas Instrumen

Sebuah penelitian pada prinsipnya adalah melakukan pengukuran, sehingga harus ada alat ukur yang tepat untuk digunakan dalam penelitian. Alat ukur yang dimaksud disebut dengan instrument penelitian. Instrument penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel yang hendak diamati. Instrumen dalam penelitian dikategorikan baik apabila telah teruji validitas dan reliabilitasnya sehingga dapat diketahui kelayakannya.

Pada tahapan ini, instrumen penelitian terlebih dahulu dikonsultasikan dengan guru dan dosen pembimbing. Kemudian setelah mendapatkan persetujuan dengan guru dan dosen pembimbing, instrumen penelitian dikonsultasikan terlebih dahulu dengan ahli pada bidang tersebut (*ekspert judgement*). Tujuannya adalah untuk menguji kelayakan instrumen sebelum diberikan kepada sampel penelitian.

Setelah melakukan *ekspert judgement*, selanjutnya instrumen tersebut diuji cobakan kepada *non sample* yaitu peserta didik kelas VIII 1 yang berjumlah 33 orang dengan materi merawat kebhinekaan melalui literasi digital, dengan jumlah 8 soal essay dengan skor maksimal 100. Pengolahan data dilakukan menggunakan program *Microsoft Excel* dan SPSS versi 25. Elemen yang diuji antara lain:

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan salah satu tahapan dalam penelitian untuk mengukur ketepatan suatu instrumen. Uji validitas mengacu pada sejauh mana suatu instrumen dapat menjalankan fungsinya (Widodo dkk., 2023). Sebuah instrumen atau alat ukur yang digunakan dapat dikatakan valid apabila instrumen yang diujikan sudah dapat mengukur apa yang hendak diukur. Dengan menggunakan alat ukur yang valid maka dapat memperoleh data yang valid juga.

Dalam penelitian ini validasi instrumen penelitian diukur melalui *expert judgement* dan pengujian validitas eksternal, yaitu dengan cara mengkorelasikan untuk mencari kesamaan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta

empiris di lapangan (Widodo dkk., 2023). Oleh karena itu, pengujian ini bertujuan untuk mencari hubungan antara data dengan fakta yang ada di lapangan sehingga teknis yang digunakan adalah analisis korelasi.

Adapun hasil *expert judgement* instrumen soal keterampilan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4

Lembar Ekspert Judgement Soal Keterampilan Partisipasi Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKn

Aspek yang dinilai	Butir Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Relevansi	Kesesuaian naskah dengan sasaran pembelajaran				✓	
	Kesesuaian isi naskah dengan tujuan pembelajaran				✓	
Catatan; Sudah relevan dengan indikator atau dimensi keterampilan partisipasi dengan esensi kuantitas.						
Materi	Keluasan dan kedalaman materi				✓	
	Materi yang disajikan sistematis				✓	
Catatan; Cukup dalam dan luas karena item soal dibuat dalam bentuk cerita.						
Format	Kesesuaian format naskah dengan tujuan				✓	
	Kesesuaian pemilihan format naskah dengan sasaran pembelajaran				✓	
Catatan; Sudah sesuai.						
Tata bahasa	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman peserta didik				✓	
	Ketepatan diksi dan kata kerja yang dipilih dalam naskah				✓	
	Kejelasan tata bahasa				✓	
	Ketepatan penggunaan istilah				✓	
Catatan; Sudah bagus sesuai dengan tata bahasa yang berlaku.						

Sumber: (Data Diolah Peneliti, 2024)

Berdasarkan hasil *ekspert judgement* dapat diketahui bahwa soal tes keterampilan partisipasi peserta didik memenuhi kategori baik. Maka dari itu dapat dilanjutkan untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas.

Selanjutnya adalah melakukan uji validitas dengan menggunakan analisis korelasi, yaitu salah satu teknik statistik untuk mengetahui hubungan variabel-variabel yang akan diteliti. Berkaitan dengan penelitian ini, tipe uji korelasi yang digunakan adalah korelasi *product moment*, yaitu untuk menguji dua variabel yang digunakan apakah terdapat hubungan atau tidak. Adapun rumus pengujian validitas dengan analisis korelasi *product moment* adalah sebagai berikut:

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

Gambar 3.4 Rumus Korelasi *Product Moment*

Sumber: Widodo dkk., (2023, hal. 56)

Keterangan:

r_{xy}	= Koefisien korelasi	N	= Jumlah sampel
Y	= Skor total <i>item</i>	X	= Skor tiap <i>item</i>
$\sum XY$	= Jumlah produk X dan Y		

Interpretasi nilai validitas instrumen yang diperoleh dari rumus tersebut kemudian dibandingkan antara r hitung dan r tabel, dimana jika r hitung > r tabel maka item pertanyaan dinyatakan valid, jika r hitung < r tabel maka item pertanyaan tidak valid. Adapun nilai r tabel *product moment* untuk menginterpretasikan hasil validitas butir instrumen dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5

Tabel Nilai r *Product Moment*

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	15	0,514	0,641
4	0,950	0,990	20	0,444	0,561
5	0,878	0,959	25	0,396	0,505
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449

Entin Sutini, 2024

PENGARUH MEDIA CANVA TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKN

(Studi Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 15 Bandung Tahun Ajaran 2023/2024)

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

9	0,666	0,798	33	0,344	0,442
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430
12	0,576	0,708	40	0,312	0,403
13	0,553	0,684	45	0,294	0,380
14	0,532	0,661	50	0,279	0,361

Sumber: (Khoiri, 2021, hal. 220)

Berdasarkan tabel tersebut, maka hasil rekapitulasi uji coba validitas dari instrumen soal keterampilan partisipasi peserta didik kemudian harus dibandingkan dengan r tabel. Instrumen soal yang diujicobakan kepada 33 peserta didik, maka taraf signifikansi yang digunakan adalah nilai r hitung > 0.344 . Artinya jika hasil uji validitas instrumen > 0.344 maka butir instrumen tersebut dinyatakan valid dengan taraf signifikansi 5%.

Sementara hasil rekapitulasi uji coba validitas instrumen soal keterampilan partisipasi peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6

Validitas Butir Soal Uraian Keterampilan Partisipasi Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKn

Nomor Soal	Nilai Validitas	Kriteria	Keterangan
1	0,424	$0,424 > 0,344$	Valid
2	0,638	$0,638 > 0,344$	Valid
3	0,736	$0,736 > 0,344$	Valid
4	0,350	$0,350 > 0,344$	Valid
5	0,763	$0,736 > 0,344$	Valid
6	0,823	$0,823 > 0,344$	Valid
7	0,596	$0,596 > 0,344$	Valid
8	0,545	$0,545 > 0,344$	Valid

Sumber: (Data Diolah Peneliti, 2024)

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa nilai validitas instrumen soal keterampilan partisipasi peserta didik menunjukkan angka $>$ nilai r tabel yaitu 0,344. Instrumen soal tersebut dapat dikatakan sudah memenuhi kriteria valid dengan taraf signifikansi 5%. Oleh karena itu, instrumen soal keterampilan partisipasi peserta didik tersebut valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan serangkaian alat ukur yang apabila digunakan secara berulang maka akan memiliki hasil yang konsisten. Menurut Sugiyono (2017) Suatu penelitian yang reliabel adalah apabila alat ukur yang digunakan dapat diulangi oleh orang lain untuk mengukur objek yang sama, meskipun dalam waktu yang berbeda dan tempat yang berbeda akan menghasilkan data yang sama atau konsisten. Oleh karena itu biasanya reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka sebagai koefisien. Koefisien tinggi artinya alat ukur memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Alat ukur yang reliabilitasnya tinggi disebut dengan alat ukur yang reliabel.

Pengujian reliabilitas instrumen pada penelitian ini menggunakan pengujian secara *internal consistency*, yaitu dilakukan dengan cara mengujicobakan instrumen sekali saja, kemudian data yang telah diperoleh akan dianalisis menggunakan teknik kontinum menggunakan rumus Alpha Cronbach yaitu sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Gambar 3.5 Rumus Alpha Cronbach
Sumber: (Widodo dkk., 2023, hal. 64)

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

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

σ_t^2 = Varian total

Interpretasi nilai reliabilitas instrumen yang diperoleh dari perhitungan tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria berikut.

Tabel 3.7

Kriteria Interpretasi Uji Reliabilitas

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

Entin Sutini, 2024

PENGARUH MEDIA CANVA TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKN

(Studi Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 15 Bandung Tahun Ajaran 2023/2024)

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

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa butir instrumen yang sudah reliabel kemudian dikategorikan ke dalam beberapa kriteria, yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah dan sangat rendah. Adapun hasil rekapitulasi uji coba reliabilitas instrumen soal keterampilan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn adalah sebagai berikut.

Tabel 3.8

Reliabilitas Butir Soal Uraian Keterampilan Partisipasi Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKn

<i>Reliability Statistics</i>	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,760	8

Sumber: (Data Diolah Peneliti, 2024)

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa nilai reliabilitas instrumen soal keterampilan partisipasi peserta didik menunjukkan angka Cronbach's Alpha 0,760. Jika diinterpretasikan menurut Nilai r_{11} , maka nilai 0,760 masuk pada kriteria tinggi. Oleh karena itu, instrumen soal keterampilan partisipasi tersebut dapat dikatakan reliabel dengan kriteria tinggi.

3.8.2 Analisis Data Kuantitatif

Pada penelitian kuantitatif, analisis data merupakan salah satu rangkaian kegiatan yang harus dilakukan oleh peneliti setelah seluruh data dari repsoden terkumpul. Tujuan dari analisis data ini adalah untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis yang telah dinyatakan. Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa ada beberapa kegiatan yang dilalui dalam analisis data yaitu meliputi: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, variabel yang telah diteliti disajikan dalam bentuk data, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang telah diajukan.

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif dilakukan melalui perhitungan statistik. Berkaitan dengan hal tersebut, dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah jenis statistik korelasi *product moment* dalam mengukur hubungan antar variabelnya. Perhitungan menggunakan statistik korelasi *product moment* diperoleh dari hasil dari data *pretest-postest* melalui uji

normalitas, uji perbedaan dua rata-rata, uji homogenitas, dan gain ternormalisasi pada kedua sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu uji yang dilakukan dalam penelitian kuantitatif untuk menilai sebaran data apakah berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas dimaksudkan untuk menguji data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari sampel penelitian apakah berdistribusi normal atau tidak. Apabila distribusi data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji independent sampel t test (uji t), namun jika salah satu kelas hasil datanya tidak berdistribusi normal maka dilakukan uji Non-Parametrik *Mann Whitney*.

2. Uji Perbedaan Dua Rata-Rata

Uji perbedaan dua rata-rata dilakukan dengan cara uji t apabila data yang diperoleh pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Namun, jika data yang diperoleh tidak berdistribusi normal maka dilakukan uji Non-Parametrik *Mann Whitney*.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki variansi gais yang homogen atau tidak. Hipotesis yang diajukan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut.

$H_0 : \sigma_e = \sigma_k$ (Data skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang homogen)

$H_0 : \sigma_e \neq \sigma_k$ (Data skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang tidak homogen)

Homogenitas tersebut diuji menggunakan *Levene's test* dengan signifikansi 5%. Adapun kriteria pengujianya adalah H_0 diterima apabila nilai Sig. $\geq \alpha = 0,05$. Jika nilai Sig. $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak.

4. Gain Ternormalisasi

Setelah data hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh, selanjutnya adalah mengetahui peningkatan keterampilan partisipasi peserta didik dengan menghitung skor 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 Indeks Gain

Hasil perhitungan indeks gain tersebut kemudian diinterpretasikan melalui kriteria tingkat indeks gain, yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.9

Kriteria Indeks Gain

Persentase (%)	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: (Sukarelawan dkk., 2024, hal. 11)

Pada tabel di atas dikatakan bahwa perhitungan indeks gain dalam penelitian ini dapat dikelompokkan ke dalam empat kategori, yaitu tidak efektif dengan persentase hasil gain < 40, kurang efektif dengan persentase hasil gain 40 – 55, cukup efektif dengan persentase hasil gain 56 – 75, dan efektif dengan persentase > 76.

5. Rancangan Data Hasil Pengaruh Media *Canva* Terhadap Peningkatan Keterampilan Partisipasi Peserta Didik

Skor pengamatan pengaruh media *Canva* terhadap peningkatan keterampilan partisipasi peserta didik diperoleh dari jawaban peserta didik dengan menggunakan skala likert. Pengukuran dengan skala ini digunakan untuk mengukur persepsi seseorang berkaitan dengan variabel penelitian yang diungkapkan melalui kata-kata; sangat setuju, setuju, kadang-kadang, tidak setuju dan sangat tidak setuju (Richter dkk., 2022, hal. 88).

Adapun pengukuran pengaruh media *Canva* terhadap peningkatan keterampilan partisipasi peserta didik dalam penelitian ini berdasar pada kriteria berikut:

Tabel 3.10
Angket Pengaruh Media Canva Terhadap Peningkatan Keterampilan Partisipasi Peserta Didik

Pertanyaan	Kriteria				
	STS	TS	KK	S	SS

Keterangan:

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

KK = Kadang-Kadang

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

Pada angket pengaruh media *Canva* terhadap peningkatan keterampilan partisipasi peserta didik terdapat lima pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh peserta didik yaitu meliputi STS (Sangat Tidak Setuju), TS (Tidak Setuju), KK (Kadang-Kadang), S (Setuju), dan SS (Sangat Setuju). Dalam mengisi angket ini, peserta didik diarahkan untuk memberikan tanda ceklis (✓) pada kriteria yang telah disediakan oleh peneliti. Langkah berikutnya adalah hasil angket tersebut diolah oleh peneliti untuk melihat bagaimana pengaruh media *Canva* terhadap peningkatan keterampilan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

3.9 Uji Hipotesis

Berdasarkan hipotesis penelitian yang telah diajukan, kemudian langkah selanjutnya yang harus dilakukan oleh peneliti adalah mengujinya, apakah benar terdapat pengaruh antar variabel atau justru tidak ada pengaruh. Oleh karena itu, uji T atau uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui diterima atau tidaknya suatu hipotesis yang diajukan. Berkaitan dengan hal tersebut, dalam penelitian ini, uji hipotesis yang dilakukan adalah uji t dengan syarat data berdistribusi normal dan homogen. Untuk menguji hipotesis ini, terlebih dahulu perlu diketahui simpangan bakunya yaitu melalui rumus berikut.

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

Gambar 3.7 Rumus Simpangan Baku

Setelah nilai simpangan baku diketahui, langkah selanjutnya adalah mencari t_{hitung} dengan menggunakan rumus berikut.

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

Gambar 3.8 Rumus Nilai t_{hitung}

Keterangan:

- \bar{X}_1 = Rata-rata tes akhir kelompok eksperimen
- \bar{X}_2 = Rata-rata tes akhir kelompok kontrol
- n_1 = Jumlah sampel kelompok eksperimen
- n_2 = Jumlah sampel kelompok kontrol
- S = Standar deviasi simpangan baku

Hasil perhitungan uji hipotesis tersebut kemudian diinterpretasikan dalam kriteria berikut.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *Canva* terhadap peningkatan keterampilan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

H_1 = Terdapat pengaruh penggunaan media *Canva* terhadap peningkatan keterampilan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn.