

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sementara untuk metode penelitiannya menggunakan kuasi eksperimen. Berdasarkan arah dan fokus penelitian untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap Hasilbelajar, maka pendekatan kuantitatif digunakan karena data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digeneralisasikan melalui pengujian hipotesis. Selain itu, data yang dikumpulkan dan diteliti juga berupa data kuantitatif atau skor sehingga menggunakan statistika dalam proses analisis data. “Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk menjawab permasalahan melalui teknik pengukuran yang cermat terhadap variabel – variabel tertentu, sehingga menghasilkan kesimpulan yang dapat digeneralisasikan” (Arifin, 2014, hal.29). Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Nonequivalent control group design dalam bentuk pretest dan posttest. Dalam desain ini kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih dan ditentukan secara random.

Penelitian ini ada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan yang diberikan perlakuan, yaitu kelompok yang belajar memakai media pembelajaran *Powtoon* , sedangkan kelompok kontrol ialah kelompok yang diberikan perlakuan seperti keadaan biasanya. Dari keduanya diberikan Pretest dan Posttest. setelah itu hasil tes tersebut diperbandingkan untuk menunjukkan efektif atau tidaknya perlakuan yang diberikan. Berikut struktur pada desain penelitian eksperimen yang dilakukan sebagai berikut:

Kelompok Eksperimen	: O ₁	X	O ₂
Kelompok Kontrol	: O ₁		O ₂

Di mana X merupakan perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen untuk melihat pengaruh terhadap eksperimen yang dilakukan. Adapun perlakuan

dalam penelitian ini adalah dengan digunakannya penggunaan media pembelajaran *Powtoon* pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Sementara, O1 merupakan keadaan yang diperoleh melalui tes terhadap kelompok sebelum perlakuan diberikan. Kemudian O2 adalah keadaan setelah diberikan perlakuan melalui tes dan/atau observasi. Untuk melihat ada tidaknya pengaruh perlakuan X sendiri yakni dengan melakukan perbandingan selisih O1 – O2 pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Oleh karena itu penelitian ini menggunakan metode model kuasi eksperimen dengan non-equivalent control group pretest and posttest design, penelitian kali ini dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan dibantu oleh peneliti untuk memperhatikan, mengawasi dan membantu guru dalam melaksanakan penelitian tersebut.

3.2 Variabel Penelitian

“Variabel adalah suatu fenomena yang bervariasi atau suatu faktor yang jika diukur akan menghasilkan skor yang bervariasi” (Arifin, 2014, hal. 185). Pada penelitian “Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Warungkiara)” yang menjadi variabel bebas (Variabel Independent/ X) media pembelajaran digital *Powtoon* . Sedangkan untuk variabel terikat (Variabel Dependent/ Y) adalah hasil belajar.

Tabel 3.1 Hubungan antar Variabel Penelitian

Variabel Bebas (X) Variabel Terikat (Y)	Penggunaan media pembelajaran <i>Powtoon</i> (X)
Hasil belajar Bahasa Indonesia aspek kognitif memahami (C2) (Y1)	(XY1)
Hasil belajar Bahasa Indonesia aspek kognitif mengaplikasikan (C3) (Y2)	(XY2)
Hasil belajar Bahasa Indonesia aspek kognitif menganalisis (C4) (Y3)	(XY3)

Keterangan:

XY1 : Penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek memahami

XY2 : Penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek mengaplikasikan

XY3 : Penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek menganalisis

1.3 Definisi Operasional

“Definisi operasional mengacu pada variabel yang menjelaskan atau menggambarkan variabel penelitian sehingga menjadi spesifik dan dapat diukur (Nurdin & Hartsti, 2019, hlm. 122)”. Penelitian ini meneliti mengenai penggunaan media pembelajaran digital *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan definisi operasional sebagai berikut:

1. Media pembelajaran digital *Powtoon* adalah media berbasis audio visual yang membuat siswa lebih mudah menerima materi karena fitur animasi yang beragam dan efek transisi yang membuatnya lebih mudah dipahami.

2. Hasil belajar adalah hasil pengukuran yang diperoleh siswa belajar dalam mata pelajaran tertentu, yang ditunjukkan oleh skor atau nilai.

1.4 Populasi dan Sampel

Arifin (2019, hlm.236) menyebutkan bahwa “populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal – hal yang terjadi”. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa SMPN 1 Warungkiara kelas VII yang berjumlah 64 siswa. Jl. Raya Warungkiara km 30 Kabupaten Sukabumi, Warungkiara, Kec. Warungkiara, Kabupaten Sukabumi. Jawa Barat.

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang akan diteliti atau dapat dikatakan juga sebagai populasi dalam bentuk mini (Arifin, 2019). Pada penelitian ini, pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan non-probability sampling melalui teknik total sampling. Teknik total sampling merupakan pengambilan sampel sama dengan populasi. Maka ditentukan bahwa sampel untuk penelitian ini yaitu kelas VII-A sebagai kelas kontrol dan kelas VII-B sebagai kelas eksperimen.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian Kelas VII SMPN 1 Warungkiara

NO.	KELAS	SAMPEL	KETERANGAN
1.	7 A	32	Kelompok Kontrol
2.	7 B	32	Kelompok Eksperimen

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah tes tertulis. Tes ialah teknik yang melibatkan memberikan pertanyaan, pernyataan, atau tugas yang harus dijawab atau dikerjakan oleh responden (Arifin,2014). Instrumen tes digunakan tes tertulis dengan 20 soal berbentuk pilihan ganda. Instrumen tes dipilih untuk membandingkan hasil pretest dan Posttest dalam mengukur peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *Powtoon* kelas VII.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

No.	Aspek-aspek domain kognitif	Indikator	No. Soal
1.	Aspek memahami (C2)	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu menjelaskan cerita fantasi - Siswa mampu menentukan unsur intrinsik - Siswa mampu menunjukkan jenis-jenis unsur intrinsik 	1,2,3,4,5,6
2.	Aspek mengaplikasikan (C3)	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu mendemonstrasikan struktur cerita fantasi - Siswa mampu menggambarkan karakter - karakter dalam cerita fantasi - Siswa mampu menggunakan unsur intrinsik cerita fantasi 	7,8,9,10,11,12,13
3.	Aspek menganalisis (C4)	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu membandingkan atau membedakan struktur cerita fantasi untuk mengidentifikasi elemen - elemen seperti orientasi, konflik, dan resolusi - Siswa mampu menyeleksi struktur cerita fantasi - Siswa mampu memilih struktur cerita fantasi - Siswa mampu menguraikan struktur cerita fantasi 	14,15,16,17, 18,19,20
Jumlah			20

1.6 Analisis Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah pengujian untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan dalam penelitian sudah baik atau belum. Uji validitas diberlakukan pada instrumen tes tertulis. Untuk uji validitas, dilakukan melalui validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi dilakukan melalui pembuatan kisi-kisi, yang disesuaikan dengan materi teks fantasi, untuk kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Validitas konstruk dilakukan melalui expert judgement. Instrumen tes tertulis akan divalidasi oleh satu orang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah derajat konsistensi dari suatu instrumen (Arifin, 2016). Uji reliabilitas diberlakukan untuk instrumen tes tertulis, setelah melakukan uji coba soal. Uji reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu tes teliti dan dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini, uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha.

$$\sigma = \frac{R}{R-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_x^2} \right)$$

keterangan :

R = Jumlah butir soal

σ_i^2 = Varian butir soal, diperoleh melalui $P_i q_i$

σ_x^2 = Varian skor soal

1.7 Prosedur Penelitian

1. Perencanaan
 - a. Menentukan permasalahan penelitian
 - b. Melakukan studi pendahuluan
 - c. Mengkaji permasalahan yang ditemukan, melalui kajian pustaka.
 - d. Penyusunan proposal penelitian
 - e. Melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing
 - f. Seminar proposal penelitian

- g. Menentukan populasi dan sampel sesuai dengan tujuan penelitian
 - h. Menyiapkan perizinan kepada pihak-pihak yang terlibat
 - i. Menyusun instrumen penelitian
 - j. Melakukan expert judgement ke para ahli
2. Pelaksanaan
 - a. Pengambilan data lapangan berdasarkan teknik pengumpulan data yang telah ditentukan
 - b. Menganalisis dan mengolah data yang didapat
 - c. Membuat kesimpulan hasil pengolahan data yang telah dilaksanakan
 3. Pelaporan penelitian
 - a. Melakukan pembuatan laporan penelitian
 - b. Bimbingan dan konsultasi skripsi kepada dosen pembimbing
 - c. Sidang skripsi

1.8 Analisis Data

1. Perhitungan Indeks Gain

Nilai gain digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil pembelajaran setelah penggunaan media pembelajaran digital *Powtoon* terhadap Hasilbelajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Analisis n-gain dihitung dengan berbantuan Microsoft Excel 2016. Adapun formula rumus menghitung gain menurut sebagai berikut:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretes}}$$

2. Uji Normalitas Data

Uji normalitas adalah prosedur dalam menganalisis data secara spesifik dengan tujuan untuk mengetahui bahwa data yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dengan kriteria jika nilai signifikansi 0,05 maka distribusi data normal. Peneliti menggunakan SPSS dalam menguji data.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians kedua data sampel bersifat homogen atau tidak (Zainal,2018). Adapun pengujian

homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji levene dengan bantuan perangkat SPSS.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah proses yang akan membuat keputusan antara menerima atau menolak hipotesis yang telah ditentukan (Misbahuddin & Hasan, 2013). Alternatif pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji dua pihak (two-tail test) sebab menyatakan hipotesis alternatif dengan "tidak sama dengan". Berikut rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$, tidak terdapat perbedaan Hasilbelajar Bahasa Indonesia pada cerita fantasi kelas VII antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Powtoon*

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$, terdapat perbedaan Hasilbelajar Bahasa Indonesia pada cerita fantasi kelas VII antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Powtoon* .

Keterangan :

μ_1 = rata – rata kelompok eksperimen sebelum diberikan treatment.

μ_2 = rata – rata kelompok eksperimen sesudah diberikan treatment.

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t atau uji beda dua mean jika syarat uji-t terpenuhi. Uji-t yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda berpasangan (paired-sample t-test) dengan menggunakan software SPSS. Dalam penelitian ini kriteria pengujian hipotesis uji-t dilakukan dengan dua cara yaitu melihat nilai signifikan dan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel (Putrawan, 2017). Kriteria yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

- Kriteria dilihat dari nilai signifikansinya (Riduwan dan Sunarto, 2012):
Jika $0,05 \leq$ nilai signifikansi, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
Jika $0.05 \geq$ nilai signifikansi, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.
- Kriteria dilihat dari membandingkan nilai t hitung dengan t tabel (Putrawan, 2017) :
Jika nilai – t tabel \leq t hitung \leq t tabel , maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Jika nilai t hitung $>$ t tabel atau t hitung $< - t$ tabel , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.