

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang akan diteliti adalah SMAN 22 Bandung terletak di Jl. Rajamantri Kulon No 17a, Kota Bandung. Berdasarkan letak geografis, SMAN 22 Bandung terletak pada posisi 107°37'51.2" Bujur Timur dan 6°56'31.9" Lintang Selatan. Penelitian ini memberi batasan dengan hanya melibatkan peserta didik kelas XI. Untuk mendapatkan data yang diperlukan, peneliti melakukan observasi langsung ke sekolah.

3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi eksperiment*) didasarkan pada kenyataan bahwa peserta didik memiliki kelemahan dan kelebihan, sehingga diperlukan model pembelajaran yang dinamis yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan efektif dan mencapai potensi terbaik mereka. Penggunaan metode kuasi eksperimen didasarkan karena hasil dari penelitian cenderung lebih relevan dan realistis, selain itu, kuasi eksperimen dapat diterapkan pada berbagai jenis pertanyaan penelitian atau fleksibilitas. Metode ini merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang digunakan untuk memahami dampak dari variabel independen pada variabel dependen dalam situasi yang terkendali. Meskipun metode ini melibatkan kelompok kontrol, namun tidak sepenuhnya mampu mengontrol faktor-faktor luar yang dapat mempengaruhi jalannya eksperimen. Adapun Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *Non equivalent Control group design* yang merupakan bagian dari eksperimen semu. Desain ini merupakan desain penelitian yang menggunakan sebuah perlakuan pada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai pembanding untuk mengetahui efek bias dari perbedaan perlakuan (Suheria, 2024). Desain atau struktur penelitian ini melibatkan dua kelompok kelas yang berbeda. Kelas pertama disebut sebagai kelas eksperimen, sementara kelas kedua disebut kelas kontrol. Sebelum memulai proses pembelajaran, tiap kelas diberikan *Pre-test*

Fachri Abdillah, 2024

PERBEDAAN PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL DAN MEDIA POWERPOINT TERHADAP BERPIKIR KREATIF PADA MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DI SMAN 22 BANDUNG

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

untuk mengukur tingkat pemahaman awal peserta didik. selanjutnya, media audiovisual dengan berlandaskan model *Discovery learning* diterapkan pada kelas eksperimen. Sementara pada kelas kontrol, media *Powerpoint* berlandaskan model *Discovery Learning*. Tujuan dari perlakuan ini adalah untuk menilai kemampuan peserta didik dalam konteks pembelajaran. Setelah rangkaian pembelajaran selesai, dilakukan *Post-test* pada masing-masing kelas untuk mengevaluasi perkembangan mereka.

Pendekatan kuantitatif dipilih peneliti dalam penelitian ini. Puspita (2022) mempresentasikan pendekatan kuantitatif sebagai sebuah metode yang berfungsi untuk menguji sebuah teori dengan meneliti hubungan antar variabel-variabel yang diukur menggunakan sebuah instrumen penelitian. Hermawan (2019) menjelaskan penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang bersifat induktif, objektif, dan ilmiah dimana data yang diperoleh berupa angka-angka (score atau nilai) atau pernyataan-pernyataan yang dinilai, dan dianalisis dengan statistik.

- 1) Pendekatan Kuantitatif, menurut sudaryana (2022), Penelitian Kuantitatif adalah jenis penelitian yang fokus pada analisis data berupa angka yang diolah menggunakan metode statistik. Secara esensial, pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian inferensial, dimana hipotesis diuji dan hasilnya disarankan berdasarkan probabilitas kesalahan penolakan hipotesis noll. Dalam metode kuantitatif, penelitian bertujuan untuk menentukan signifikansi perbedaan antara kelompok atau hubungan antara variabel yang diteliti. Biasanya, penelitian kuantitatif melibatkan sampel besar.
- 2) Metode Kuasi Eksperimen, menurut Arikunto (2013) menambahkan bahwa penelitian eksperimen dengan pendekatan ini mengarahkan peneliti untuk sengaja menciptakan suatu peristiwa atau kondisi tertentu, lalu mengamati dampaknya. Secara sederhana, eksperimen digunakan untuk mencari hubungan sebab-akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang disengaja oleh peneliti dengan menghilangkan atau meminimalkan gangguan dari faktor-faktor lain. Eksperimen selalu dijalankan dengan tujuan untuk memahami konsekuensi dari suatu tindakan atau perlakuan.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Grup	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Experiment	A1	X1	B1
Kontrol	A1	X2	B1

Sumber: Arikunto (2012)

Keterangan:

A1: Pemberian tes awal (*Pre-test*)

X1: Perlakuan (Media *Audiovisual* berlandaskan model *Discovery Learning*)

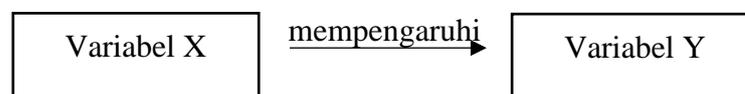
X2: Perlakuan (Media *Powerpoint* berlandaskan model *Discovery Learning*)

B1: Pemberian tes akhir (*Post-test*)

3.3 Variabel Penelitian

Variabel didefinisikan sebagai atribut atau subyek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan orang yang lain atau satu objek dengan objek lain (Ulfa, 2020). Adapun variabel dalam rencana penelitian ini yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) yaitu:

- 1) Variabel Bebas (X) merupakan variabel yang menjadi penyebab. Dalam penelitian ini yaitu Penggunaan Media *Audiovisual* dan *Powerpoint* pada model pembelajaran *Discovery Learning*
- 2) Variabel Terikat (Y) merupakan variabel yang disebabkan oleh perubahan variabel lainnya. Dalam penelitian ini yaitu Berpikir Kreatif Peserta didik Di SMA 22 Bandung.



Tabel 3. 2 Variabel Penelitian

Variabel X	Variabel Y
Media <i>Audiovisual</i> (X ₁) dan <i>Powerpoint</i> (X ₂) Pada Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	Berpikir Kreatif Peserta didik Di SMAN 22 Bandung. Indikator diadopsi dari Munandar: <ul style="list-style-type: none"> • Kelancaran atau <i>fluency</i> • Keluwesan atau <i>flexibility</i> • Orisinalitas atau <i>originality</i> • Elaborasi atau <i>elaboration</i>

3.4 Definisi Operasional Variabel

Agar tidak adanya kesalahpahaman interpretasi dalam variabel, sehingga perlu dijelaskan beberapa istilah sebagai berikut:

- 1) *Media Audiovisual*: perangkat atau alat bantu pembelajaran yang menggabungkan unsur suara (audio) dan gambar bergerak (visual) untuk menyampaikan informasi atau materi edukatif kepada peserta didik. Dalam penelitian ini, media audiovisual mencakup segala bentuk video pembelajaran, animasi, presentasi multimedia, atau film edukasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi peserta didik terhadap materi yang diajarkan.
- 2) *Discovery Learning*: proses pembelajaran di mana peserta didik secara aktif menggali dan menemukan pengetahuan baru melalui eksplorasi, pengalaman langsung, dan refleksi. Variabel-variabel operasional dalam konteks ini dapat mencakup tingkat partisipasi peserta didik, jumlah dan jenis pertanyaan yang mereka ajukan, kemampuan mereka untuk menghubungkan konsep-konsep baru dengan pengetahuan yang sudah ada, serta kemampuan mereka dalam menerapkan pengetahuan baru dalam konteks kehidupan nyata.
- 3) Berpikir Kreatif: kemampuan individu untuk menghasilkan ide-ide baru, orisinal, dan bermanfaat, serta kemampuan untuk menghubungkan, mengkombinasikan, dan mengembangkan ide-ide tersebut secara inovatif.

Fachri Abdillah, 2024

PERBEDAAN PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL DAN MEDIA POWERPOINT TERHADAP BERPIKIR KREATIF PADA MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DI SMAN 22 BANDUNG

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

Variabel-variabel operasional dalam konteks ini dapat mencakup jumlah dan jenis ide yang dihasilkan, tingkat orisinalitas ide, kemampuan untuk melihat hubungan antara ide-ide yang berbeda, serta kemampuan untuk mengekspresikan ide secara kreatif.

3.5 Populasi dan Sampel

3.5.1 Populasi Penelitian

Populasi dalam suatu penelitian merujuk pada kelompok objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Garaika dan Sugiyono memberikan pandangan serupa terkait definisi populasi tersebut. Dalam konteks penelitian ini, populasi yang diidentifikasi adalah peserta didik kelas XI di SMAN 22 Bandung. Populasi ini mencakup seluruh peserta didik yang memenuhi kriteria sebagai peserta didik kelas XI di sekolah tersebut. Dengan memahami populasi dengan baik, peneliti dapat membuat generalisasi hasil penelitian ke seluruh kelompok peserta didik kelas tersebut.

Tabel 3. 3 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	XI – 1	36
2	XI – 2	36
3	XI – 3	36
4	XI – 4	35
5	XI – 5	36
6	XI – 6	34
7	XI – 7	36
8	XI – 8	36
9	XI – 9	36
10	XI – 10	36
11	XI – 11	36
12	XI – 12	36
Total Peserta didik		429

3.5.2 Sampel

Sampel dalam konteks penelitian adalah bagian dari total dan karakteristik yang dimiliki suatu populasi. Garaika (2016) dan Sugiyono (2018) sepakat bahwa sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik populasi yang hendak diteliti. Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini melibatkan

pendekatan pengambilan sampel yang memiliki tujuan tertentu, di mana peneliti secara sengaja memilih sampel berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

Tabel 3. 4 Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Sampel	Nilai rata-rata
XI – 3	36	56
XI – 5	36	56

Keseluruhan subjek atau objek yang menjadi sasaran penelitian disebut sebagai populasi penelitian. (Sudjarwo & Basrowi, 2009). Berdasarkan tabel menunjukkan data mengenai rata-rata nilai PAS (Penilaian Akhir Semester 1). Peneliti mengambil kelas XI 3 sebagai kelompok eksperimen, dan XI 5 sebagai kelas kontrol. Pengambilan didasarkan pada hasil observasi yang mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kreatif memiliki tingkat kesetaraan di 2 kelas. Juga pemilihan sampel berdasarkan pengamatan guru geografi di SMAN 22 Bandung bahwa kelas tersebut memiliki kekurangan dalam keterampilan berpikir kreatif.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam rencana penelitian ini akan menggunakan beberapa cara, yaitu sebagai berikut:

- 1) Observasi: merupakan cara atau metode menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan (Mania, 2017). Adapun observasi akan dilakukan pada saat pelaksanaan proses pembelajaran. Selain itu bertujuan untuk mengamati media *Audiovisual* dan *Media Powerpoint* pada model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap berpikir kreatif peserta didik.
- 2) Tes: merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mengukur tingkat kompetensi individu atau individu dengan beberapa pertanyaan atau aspek yang harus dijawab. Tes yang akan digunakan pre-test dan post test dalam bentuk pilihan majemuk guna mengukur meningkat atau tidaknya peserta didik dalam hasil belajar.

- 3) Dokumentasi: Menurut Suharsimi (2006) metode dokumentasi merupakan salah satu cara untuk memperoleh data informasi mengenai berbagai hal yang ada kaitannya mengenai penelitian dengan jalan melihat kembali laporan-laporan tulisan, baik berupa angka maupun keterangan.
- 4) Angket: alat pengumpulan data yang berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan pada responden untuk mendapat jawaban (Depdikbud: 1975). Angket adalah suatu daftar atau kumpulan pertanyaan tertulis yang harus dijawab secara tertulis juga (WS. Wingkel, 1987). Angket diberikan kepada kelas eksperimen dan kontrol. Masing-masing jawaban atas pernyataan diberikan skala nilai 1-5 seperti pada tabel berikut.

Tabel 3. 5 Bobot Nilai Responden

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Ragu-ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Sumber: Sugiyono (2015)

3.7 Teknik Pengolahan Data

Setelah data dikumpulkan, mereka akan dianalisis. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif, jadi teknik analisis data kuantitatif akan digunakan meliputi:

a) Uji Validitas

Validitas merupakan ukuran dalam mengetahui seberapa cermat suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Validitas tes atau butir soal ini dapat dihitung menggunakan rumus korelasi product moment

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

Sumber: Arikunto (2016)

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

n = Banyaknya subjek

$\sum x$ = Jumlah butir pertanyaan

Fachri Abdillah, 2024

PERBEDAAN PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL DAN MEDIA POWERPOINT TERHADAP BERPIKIR KREATIF PADA MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DI SMAN 22 BANDUNG

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

- Σy = Jumlah skor total
 Σxy = Jumlah perkalian skor butir pertanyaan dengan skor total
 Σx^2 = Jumlah kuadrat skor butir pertanyaan
 Σy^2 = Jumlah kuadrat skor total

Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Soal Berpikir Kreatif Sebelum Perlakuan

No	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0.47565	0.3246	Valid
2	0.32927	0.3246	Valid
3	0.34605	0.3246	Valid
4	0.57867	0.3246	Valid
5	0.57867	0.3246	Valid
6	0.35656	0.3246	Valid
7	0.49089	0.3246	Valid
8	0.33469	0.3246	Valid
9	0.554602	0.3246	Valid
10	0.42353	0.3246	Valid

Sumber: Peneliti (2024)

Berdasarkan pada tabel diatas, pengisian soal berpikir kreatif sebelum perlakuan yang berjumlah 10 butir soal memiliki nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel. Dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian berupa pengisian soal dapat dinyatakan valid.

Uji validitas instrumen dilakukan dikelas yang bukan merupakan sampel. Uji validitas dengan bantuan *Google form*. Kriteria nilai tes menurut Arikunto (2012) adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Kriteria Uji Validitas

Nilai	Interpretasi
$0,90 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,70 \leq r_{xy} < 0,90$	Tinggi
$0,40 \leq r_{xy} < 0,70$	Sedang
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah
$r_{xy} < 0,00$	Tidak Valid

Sumber: Arikunto (2012)

b) Uji Reliabilitas

Menurut (Mansyur et, al., 2015) Reliabilitas merupakan alat ukur atau

alat evaluasi yang dimaksudkan sebagai suatu instrumen yang memberikan hasil yang dapat dipercaya (ajeg, konsisten, stabil). Untuk menghitung koefisien reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach yakni sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \frac{v_1 - pq}{v_1}$$

Sumber: Arikunto, 2016

Keterangan:

r_{11} : Koefisien reliabilitas

n : Banyak butir soal (item)

p : proporsi subjek menjawab item dengan benar

q : proporsi subjek yang menjawab dengan salah

$(q = p - 1)v_1$: Standar deviasi dari tes (akar kesukaran)

Berikut ini disajikan tabel hasil uji reliabilitas instrumen berpikir kreatif sebelum perlakuan.

Tabel 3. 8 Hasil Uji Reliabilitas Soal Berpikir Kreatif Sebelum Perlakuan

Kriteria Pengujian		
Nilai Acuan	Nilai Cronbach's Alpha	Kesimpulan
0.3246	1.320711399	Reliabel

Sumber: Peneliti (2024)

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil uji reliabilitas sebesar 1.320711399 yang dimana menunjukkan nilai yang lebih besar daripada nilai acuan yaitu sebesar 0.3426. Sehingga seluruh item pada variabel Y sebelum perlakuan dinyatakan reliabel.

Setelah didapatkan hasil koefisien reliabilitasnya, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria tertentu.

Tabel 3. 9 Klasifikasi Reliabilitas

Nilai	Interpretasi
$0,80 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 \leq r_{xy} < 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r_{xy} < 0,60$	Sedang
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah
$r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah

Sumber: Asrul (2015)

c) Uji Tingkat Kesukaran Soal

Setelah dilakukannya uji validitas dan reliabilitas, maka perlu diuji

Fachri Abdillah, 2024

PERBEDAAN PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL DAN MEDIA POWERPOINT TERHADAP BERPIKIR KREATIF PADA MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DI SMAN 22 BANDUNG

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

tingkat kesukarannya agar dapat teridentifikasi dengan baik. Adapun rumus yang digunakan oleh Asrul (2015) seperti:

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

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran tes

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Adapun tingkat kriteria yang digunakan semakin besar harga P maka item tersebut semakin mudah, jika harga P semakin kecil maka item tersebut semakin sulit. Adapun tabel klasifikasi tingkat kesukaran soal menurut (Asrul, 2015) yaitu:

Tabel 3. 10 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

No	Besar P	Interpretasi
1	0,00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Sangat Mudah

Sumber: Asrul (2015)

Berikut hasil uji tingkat kesukaran soal untuk butir soal kedua siklus menggunakan Microsoft Excel:

Tabel 3. 11 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	Tingkat Kesukaran	Skor Maksimum	Keterangan
1	2.30	5	Mudah
2	3.38	5	Mudah
3	0.54	5	Sedang
4	0.81	5	Mudah
5	0.81	5	Mudah
6	0.95	5	Mudah
7	0.68	5	Sedang
8	2.84	5	Mudah
9	1.35	5	Mudah
10	1,07	5	Mudah

Sumber: Peneliti (2024)

Berdasarkan tabel tersebut, dari 10 terdapat 2 soal yang berkategori

Fachri Abdillah, 2024

PERBEDAAN PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL DAN MEDIA POWERPOINT TERHADAP BERPIKIR KREATIF PADA MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DI SMAN 22 BANDUNG

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

sedang dengan persentase 20% dan 8 soal berkategori mudah dengan persentase 80%.

d) Uji Daya Pembeda Soal

Untuk menghitung daya beda soal, hasil tes diurutkan dari skor tertinggi ke terendah. Kemudian, kelompok tes keseluruhan dibagi menjadi dua kelompok dengan jumlah yang sama, masing-masing 50% untuk kelompok atas dan 50% untuk kelompok bawah. Adapun perhitungan tersebut menggunakan rumus:

$$DP = \frac{Sa - Sb}{IA}$$

Keterangan:

DP = Nilai daya pembeda

Sa = Jumlah skor kelompok atas pada butir soal

Sb = Jumlah skor kelompok bawah pada butir soal

IA = Jumlah skor ideal pada butir soal

Adapun klasifikasi menurut Sudijono (2015) yaitu:

Tabel 3. 12 Klasifikasi Daya Beda Soal

Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,00 – 0,19	Buruk
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Sangat Baik

Sumber: Sudijono (2015)

Berikut hasil uji tingkat kesukaran soal untuk butir soal:

Tabel 3. 13 Hasil Uji Daya Beda Soal

Kriteria Soal	Butir Soal	
	Nomor Soal	Jumlah Soal
Lemah	0	0
Sedang	0	0
Baik	0	0
Kuat	10	10
Jumlah	10	10
No Soal	Nilai Daya Beda	Keterangan
1	3.88	Sangat Baik
2	2.22	Sangat Baik
3	1.11	Sangat Baik
4	2.22	Sangat Baik
5	2.22	Sangat Baik
6	2.77	Sangat Baik

7	2.22	Sangat Baik
8	2.77	Sangat Baik
9	3.33	Sangat Baik
10	1.66	Sangat Baik

Sumber: Peneliti (2024)

Adapun klasifikasi menurut Sudijono (2015) yaitu:

Tabel 3. 14 Klasifikasi Daya Beda Soal

Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,00 – 0,19	Buruk
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Sangat Baik

Sumber: Sudijono (2015)

e) Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah suatu data yang akan dianalisis terdistribusi secara normal atau tidak (Ananda & Fadhli, 2018). Maka data yang akan diujikan memiliki distribusi normal dan variasi normalitas data menggunakan uji statistik Shapiro Wilk dalam taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

H_0 = Data berdistribusi normal

H_1 = Data berdistribusi tidak normal

Dengan kriteria pengujian:

- Jika $A_{Max} > D_{tabel}$, maka H_0 ditolak
- Jika $A_{Max} < D_{tabel}$, maka H_0 diterima

f) Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan varians setiap kelompok data (Ananda & Fadhli, 2018). Menguji homogenitas data menggunakan one way anova dalam taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data memiliki varian yang tidak homogen, dan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data memiliki varian yang homogen dengan rumus sebagai berikut:

$$f \text{ hitung} = \frac{\text{varians Terbesar}}{\text{varians Terkecil}}$$

g) Uji Hipotesis (Uji T)

Uji hipotesis dalam rencana penelitian ini menggunakan Uji-t. Uji-t

sampel independen digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan mean dari kedua kelompok. Uji ini juga digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Menguji perbedaan dua rerata (uji-t) dengan asumsi kedua kelas berdistribusi normal dan homogen melalui uji satu pihak menggunakan Independent Sample t-Test. Menurut Sugiyono (2017) dengan hipotesis statistiknya sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 > \mu_2$$

H_0 = Hipotesis nol

H_a = Hipotesis alternatif

Jika hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) < alpha 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Sebaliknya jika nilai signifikansi (sig) > alpha 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

h) Uji Regresi Linear

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas (independen) terhadap variabel terikat (dependen). Regresi digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dan memprediksi variabel dengan menggunakan variabel bebas, analisis regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear sederhana dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y : Variabel dependen (*Model Discovery Learning*)

X : Variabel independen (Berpikir Kreatif)

a : Bilangan konstanta regresi untuk $x=0$ (nilai y pada saat x nol)

b : Koefisien arah regresi yang menunjukkan kenaikan

3.8 Tahapan Penelitian

1) Pra Penelitian

Dalam tahap ini penulis menyiapkan Modul Ajar serta media *Audiovisual* berbentuk video pembelajaran dan media *Powerpoint* sebagai media pembelajaran. Yang dimana di dalam media pembelajaran terdapat sub/bab konten geografi.

Fachri Abdillah, 2024

PERBEDAAN PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL DAN MEDIA POWERPOINT TERHADAP BERPIKIR KREATIF PADA MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DI SMAN 22 BANDUNG

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

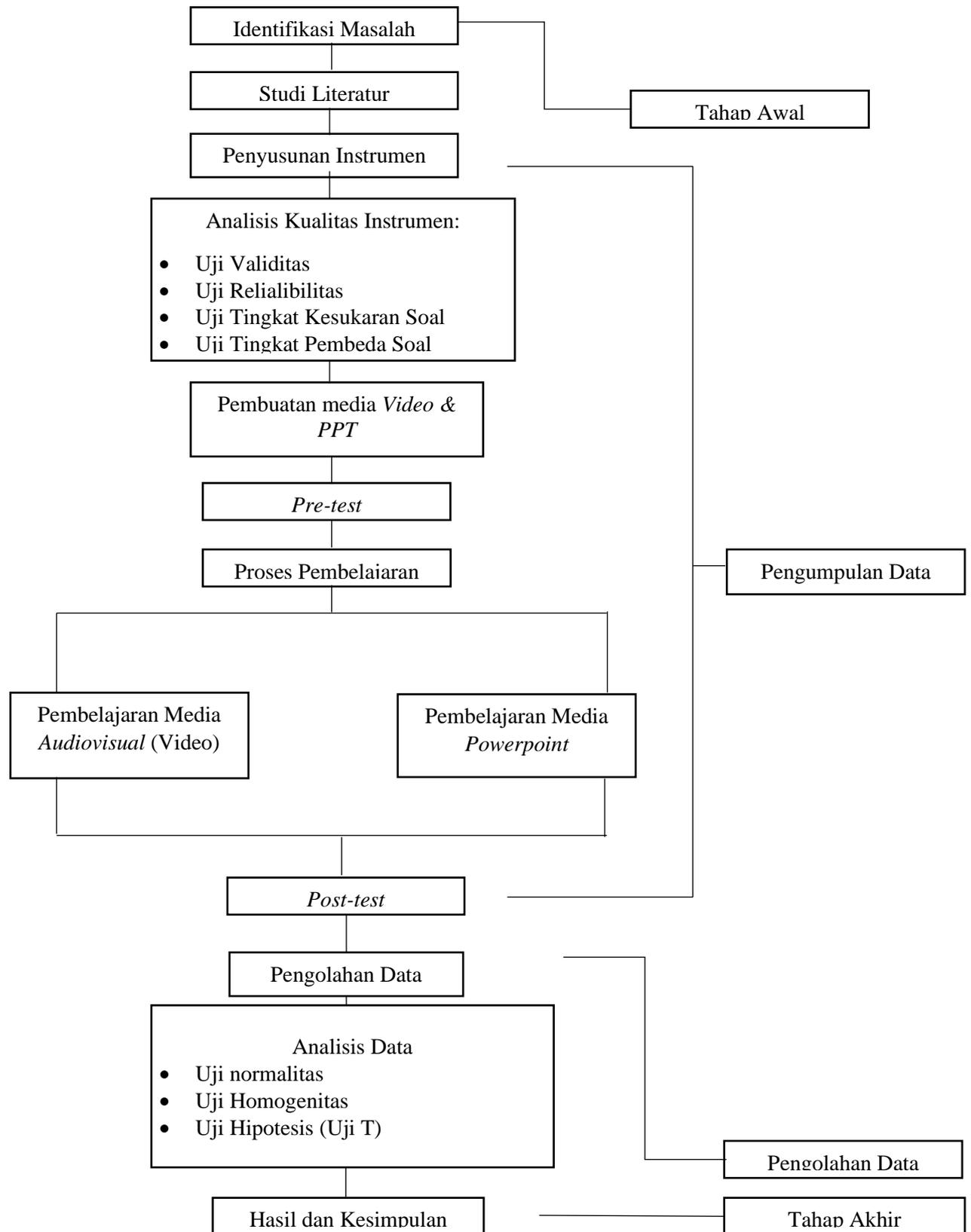
2) Pelaksanaan Penelitian

Dalam tahap ini, penulis akan melakukan pemberian perlakuan serta pengukuran test kreativitas belajar peserta didik. Pengukuran dilaksanakan yakni memuat konten atau materi geografi serta dilakukan pengukuran, pengamatan dan pendataan. Pengukuran dilaksanakan sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran.

3) Pasca penelitian

Berdasarkan hasil data yang telah terkumpul kemudian dari hasil test melakukan pengukuran dan analisis yang memuat mengenai pengaruh berpikir kreatif belajar peserta didik dari hasil *Pre-test* dan *Post-test*.

3.9 Alur Penelitian



Gambar 3. 1 Bagan Alur Penelitian

Fachri Abdillah, 2024

PERBEDAAN PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL DAN MEDIA POWERPOINT TERHADAP BERPIKIR KREATIF PADA MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DI SMAN 22 BANDUNG

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

