

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dan metode yang digunakan adalah metode *quasi eksperimen* atau disebut juga dengan eksperimen semu. Metode penelitian yang diterapkan dalam desain penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 334) “penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Metode ini berusaha mencari sesuatu hal yang baru yang dapat menjadi solusi dari berbagai masalah yang ada. Dalam hal penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen semu karena untuk mengetahui bagaimana cara pengaplikasian dari suatu percobaan untuk dilakukan kepada objek yang akan diteliti, dan mencari hasil perbedaan antara setelah eksperimen dilakukan dan sebelum dilakukan.

Desain yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* (rancangan tes awal-tes akhir kelompok kontrol tidak dengan sampel acak). Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak.

Dalam menerapkan desain penelitian ini menggunakan dua kelas sampel. Sampel yang pertama digunakan sebagai kelas eksperimen dimana kelas ini akan diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis nilai. Sedangkan sampel yang kedua akan dijadikan sebagai kelas kontrol, dalam hal ini kelas kontrol tersebut dalam proses pengajarannya hanya akan digunakan metode tradisional. Kemudian dibandingkan efek yang terjadi dari kedua perlakuan yang berbeda tersebut. Rancangan desain penelitian ini dapat dinyatakan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design***

Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

(Sugiyono, 2013, hlm. 345)

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Tes awal /*pretest* dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*) pada kelompok eksperimen.

O<sub>2</sub> : Tes akhir/*posttest* dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan setelah dilakukan perlakuan (*treatment*)

O<sub>3</sub> : Tes awal /*pretest* dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*) pada kelompok kontrol.

O<sub>4</sub> : Tes akhir/*posttest* dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) pada kelompok kontrol.

X : Perlakuan /*Treatment* pengajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model pembelajaran media video animasi pada kelompok eksperimen.

## **B. Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian eksperimen semu mengenai penggunaan media video animasi berbasis nilai dalam meningkatkan interaksi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn dilaksanakan di SMK Negeri 2 Kota Bandung Jalan Ciliwung No.4 Bandung Wetan Kota Bandung Provinsi Jawa Barat. Peneliti dalam hal ini bermaksud untuk meneliti penggunaan media video animasi berbasis nilai terhadap sikap kewarganegaraan (*civic disposition*) dalam mata pelajaran PKn, tujuannya adalah untuk menciptakan peserta didik yang mempunyai sikap kewarganegaraan yang baik sebagai warga negara.

Novan Nainggolan, 2017

**PENGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI TERHADAP SIKAP KEWARGANEGARAAN PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN PKN**

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

## 2. Populasi Penelitian

Dalam suatu penelitian dikenal istilah populasi. Sugiyono (2013, hlm. 148) menjelaskan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini yang akan menjadi populasi dalam peneliti adalah siswa kelas X SMKN 2 Bandung yang memiliki jumlah populasi sebanyak 621 siswa.

## 3. Sampel Penelitian

Selain istilah populasi dikenal juga istilah sampel. Secara sederhana sampel adalah bagian dari populasi. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 149) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Dalam penelitian yang memiliki populasi yang besar, tentu tidak mungkin peneliti harus meneliti dan mempelajari keseluruhan dari objek atau subjek yang ada pada populasi. Tetapi sampel yang diambil haruslah mewakili dari keseluruhan populasi tersebut.

Adapun sampel dari penelitian ini sebanyak dua kelas yaitu siswa kelas X TM 10 yang berjumlah sebanyak 34 orang yang menjadi kelas kontrol dan siswa X TM 11 yang memiliki jumlah sebanyak 34 orang yang menjadi kelas eksperimen yang terdapat di SMKN 2 Bandung.

## C. Definisi Operasional

Agar penelitian ini dapat dengan mudah dipahami, maka peneliti memberikan penjelasan dari setiap variabel yaitu sebagai berikut:

### 1. Media Video Animasi Berbasis Nilai

Pengertian animasi itu sendiri menurut Ranang (2010, hlm. 9) mengemukakan bahwa:

Kata animasi berasal dari bahasa Latin, *anima* yang berarti “hidup” atau *animare* yang berarti “meniupkan hidup ke dalam”. Kemudian istilah tersebut dialihbahasakan ke dalam bahasa Inggris menjadi *Animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*), atau *Animation* yang berarti ilusi dari gerakan, atau hidup. Lazimnya istilah *animation* diartikan dalam membuat film kartun

(*the making of cartoons*) istilah *animation* tersebut di alih bahasakan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Animasi.

Sedangkan video animasi berbasis nilai adalah video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas sebagai sarana pendukung dalam aktivitas belajar mengajar mata pelajaran PKn yang di dalam video animasi tersebut terdapat nilai-nilai (*value*) yang mendukung terbentuknya sikap yang baik bagi peserta didik.

## 2. Sikap Kewarganegaraan (*civic disposition*)

Civic disposition adalah watak kewarganegaraan. Menurut Quigley (dalam Sari, 2014, hlm. 66) bahwa *civic disposition* mencakup sejumlah karakteristik kepribadian, yakni “*civility (respect and civil discourse), individual responsibility, self-discipline, civic mindedness. Open mindedness (openness, skepticism, recognition of ambiguity), compromise (conflict of principles), compassion, generosity, and loyalty to the nation and principles.*” Maksud penjelasan di atas adalah civic disposition mencakup sejumlah karakteristik kepribadian, yakni penghormatan dan interaksi manusiawi, tanggung jawab individual, disiplin diri, kepedulian terhadap masyarakat, keterbukaan pikiran, skeptisme, pengenalan terhadap kemenduaan, sikap kompromi yang mencakup prinsip-prinsip konflik dan batas-batas kompromi, toleransi pada keragaman, kesabaran dan kejajegan, keharuan, kemurahan hati, dan kesetiaan terhadap bangsa dan segala prinsipnya.

**Tabel 3.2**

### **Indikator Variabel X dan Variabel Y**

No	Variabel	Indikator
1.	Media video animasi berbasis nilai ( <b>Variabel X</b> )	1. Komitmen persatuan dalam keberagaman. 2. Menumbuhkan perubahan tingkah laku peserta didik. 3. Pentingnya integrasi nasional dalam bingkai bhineka tunggal ika.

		<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Prinsip kesadaran warganegara untuk bela negara.</li> <li>5. Prinsip kesediaan warga negara untuk bela negara</li> </ol>
2.	Karakter Privat ( <b>Variabel Y1</b> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meneladani para pahlawan yang rela berjuang dalam hidupnya demi bangsa dan negara.</li> <li>2. Merasa bebas mengeluarkan pendapat ketika belajar dalam kelas</li> <li>3. Merasa bebas melaksanakan ibadah sesuai agama yang saya anut.</li> <li>4. Belajar sungguh-sungguh demi masa depan dan sebagai sikap rela berkorban demi bangsa dalam pengisi kemerdekaan.</li> <li>5. Melaksanakan segala sesuatu yang diperintahkan dan menjauhi segala sesuatu yang dilarang oleh agama.</li> <li>6. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan</li> </ol>
3	Karakter Publik ( <b>Variabel Y2</b> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan seragam sekolah dengan atribut lengkap</li> <li>2. Bangga terhadap bangsa indonesia dibanding membanggakan bangsa lain</li> <li>3. Mampu menerapkan nilai-nilai yang terkandung di dalam pembukaan uud negara republik indonesia tahun 1945 yang dipelajari di kelas dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>4. Menghormati teman yang berbeda</li> </ol>

		<p>pendapat/pemikiran dengan saya</p> <p>5. Menghindari konflik ketika ada perbedaan dalam keberagaman</p> <p>6. Bermusyawarah dalam memecahkan suatu masalah untuk mencari solusi yang mufakat</p> <p>7. Menolak melakukan bullying terhadap orang lain</p> <p>8. Menghindari sikap angkuh, menang sendiri, mementingkan diri sendiri</p> <p>9. Membiasakan sikap demokratis</p>
--	--	---

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian menurut Sugiyono (dalam Anggraeni, 2015, hlm. 86) mengemukakan bahwa instrumen penelitian diperlukan untuk membantu menjawab permasalahan penelitian dengan tujuan mengumpulkan data sebagai alat pendukung. Instrumen penelitian merupakan suatu alat untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Berdasarkan definisi tersebut, yang termasuk dalam instrumen penelitian diantaranya yaitu pedoman observasi, catatan lapangan, dokumentasi dan tes.

##### **a. Pedoman Observasi**

Pedoman observasi digunakan untuk mengetahui implementasi pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis nilai terhadap sikap kewarganegaraan dalam mata pelajaran PKn. Catatan Lapangan

##### **b. Catatan Lapangan**

Catatan khusus yang digunakan dalam kegiatan pengumpulan data di lapangan di sebut catatan lapangan (*field notes*). (Sukardi, 2014, hal. 44). Dengan catatan lapangan dapat dijadikan teknik pengumpulan data, sebab dengan catatan tersebut dapat merangkum bagaimana proses belajar mengajar dikelas dengan mudah.

Terkadang jika kita mengamati saja selalu ada proses yang terlewarkan, dengan

Novan Nainggolan, 2017

**PENGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI TERHADAP SIKAP KEWARGANEGARAAN PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN PKN**

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

menggunakan catatan lapangan ini diharapkan peneliti dapat merangkum proses pembelajaran di kelas dengan buku hariannya.

Selain catatan lapangan yang dimiliki peneliti dan guru, dapat juga menggunakan catatan harian yang dimiliki oleh siswa. Seperti ide, kreasi, pendapat dan juga catatan harian siswa. Guru dapat menganjurkan kepada siswa mencatat reaksi yang mereka rasakan, setelah mendapatkan *treatment* dari para peneliti yang juga para guru.

#### c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara mengumpulkan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan (Basrowi & Suwandi, 2008, hal. 158).

#### d. Tes

Menurut Sukardi (2014, hal. 11) tes dapat digunakan utamanya untuk memperoleh data, baik data kuantitatif maupun kualitatif. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan tes tulis sebagai teknik pengumpulan data. Dengan menggunakan tes pilihan ganda nantinya dapat lebih memperlihatkan bagaimana kemampuan siswa dalam berpikir.

Soal yang dibuat dalam tes pilihan ganda berfungsi untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan. Soal dalam bentuk tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang kemudian di uji coba, dan berdasarkan hasil analisis butir soal yang digunakan berjumlah 20 butir pilihan ganda.

##### 1) Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah suatu parameter untuk menyatakan bahwa item soal adalah rendah, sedang atau sukar. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya (Arikunto, 2006, hal. 222). kesukaran ini akan dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Novan Nainggolan, 2017

**PENGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI TERHADAP SIKAP KEWARGANEGARAAN PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN PKN**

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

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

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes

Hasil dari perhitungan di atas dapat mencari besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Klasifikasi tingkat kesukaran soal yang sering digunakan yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Interprestasi Tingkat Kesukaran**

Nilai TK	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

(Arikunto, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, 2013)

## 2) Daya Pembeda

Soal yang dapat dijawab benar oleh siswa padai dan kurang pandai dikatakan tidak baik karena tidak memiliki daya pembeda. Demikian pula jika semua siswa tidak menjawab dengan benar. Soal yang baik adalah soal yang dapat dijawab benar oleh siswa yang pandai saja (Arikunto, 2006, hal. 226). Daya pembeda dihitung dengan rumus:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = jumlah peserta tes

J<sub>A</sub> = banyak peserta kelompok atas

J<sub>B</sub> = banyaknya peserta kelompok bawah

B<sub>A</sub> = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar

Novan Nainggolan, 2017

**PENGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI TERHADAP SIKAP KEWARGANEGARAAN  
PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN PKN**

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



$B_B$  = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab dengan benar

$P_A$  = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B$  = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab salah

Kategori nilai daya pembeda butir soal yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.5**

**Interprestasi Daya Pembeda Butir Soal**

Nilai DP	Kategori
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali

(Arikunto, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, 2013)

**E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan proses yang penting dalam mendukung suatu penelitian. Menurut Arikunto (2010, hlm. 203) berpendapat mengenai teknik pengumpulan data yaitu:

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam artian lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Di dalam menerapkan metode penelitian menggunakan instrumen atau alat, agar data yang diperoleh lebih baik

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu :

1. Observasi

Arikunto (2010, hlm. 199) menjelaskan bahwa pengertian observasi sebagai pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati secara langsung terhadap permasalahan yang sedang dihadapi, yaitu mengenai penggunaan media video animasi berbasis nilai terhadap sikap kewarganegaraan dalam mata pelajaran PKn.

Observasi dilakukan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar

(Sugiono, 2013, hlm. 203). Dengan demikian diperlukan observasi sebagai data sekunder yang didapat

## 2. Studi Literatur

Dilakukan untuk mendapatkan informasi dengan memanfaatkan literatur yang relevan dengan penelitian ini yaitu dengan cara membaca, mempelajari, menela'ah, mengutip pendapat dari berbagai sumber berupa buku, diktat, skripsi, internet dan sumber lainnya.

## 3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan salah satu teknik yang diperlukan untuk lebih memperinci dalam proses pengumpulan data. Teknik ini diambil dari kegiatan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn sebagai bukti penggunaan media visual animasi berbasis keberagaman dalam pembelajaran PPKn berupa foto atau video. Teknik ini dibutuhkan guna menjawab permasalahan melalui dokumen yang di dapat oleh peneliti.

## **F. Teknik Analisis Data**

### **1. Analisis Kualitas Instrumen penelitian**

Menurut Arifin (2009, hlm. 246) bahwa “analisis kualitas tes merupakan suatu tahap yang harus ditempuh untuk mengetahui derajat kualitas suatu tes, baik tes secara keseluruhan maupun butir soal yang menjadi bagian dari tes tersebut. Dalam penelitian ini, tes dapat menggambarkan nilai objektif secara akurat sehingga dapat terlihat dari seberapa besar hasil belajar siswa melalui tes tersebut. Untuk mengetahui apakah tes benar-benar dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, maka kita harus melihat derajat validitas dan reliabilitasnya.

#### **a. Uji Validitas instrumen**

Untuk melihat apakah tes yang digunakan valid (sahih) maka terlebih dahulu hendaknya mengukur derajat validasi tes tersebut. Dalam mengukur derajat validasi tes, maka penulis membandingkan skor siswa yang didapat dalam tes dengan skor yang dianggap sebagai nilai baku. Dalam penelitian ini jenis validasi yang digunakan adalah validasi empiris (*empirical validity*). Mengenai validitas empiris Arifin (2010, hlm. 229) mengemukakan bahwa “validasi empirik biasanya menggunakan teknik

Novan Nainggolan, 2017

**PENGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI TERHADAP SIKAP KEWARGANEGARAAN  
PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN PKN**

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

statistik, yaitu analisis korelasi. Hal ini disebabkan validitas empiris mencari hubungan antara skor tes dengan suatu kriteria tertentu yang merupakan yang merupakan suatu tolak ukur di luar tes yang bersangkutan”.

**Rumus Koehesi *Prodcut-Moment***

$$r = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma x)^2\} \{N\Sigma Y - (\Sigma Y)^2\}}}$$

(Arifin, 2010: 299)

Keterangan :

- r = koefisien korelasi
- N = jumlah sampel
- Y = skor total item
- X = skor tiap item
- ΣXY = jumlah produk X dan Y

Untuk menginterpretasikan nilai validitas tes yang diperoleh dari perhitungan diatas, digunakan kriteria validitas sebagai berikut:

**Table 3.6**  
**Interprestasi Validitas**

Besarnya Nilai r	Interprestasi
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Cukup
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,000 sampai dengan 0,200	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto (2010, hlm. 319)

## b. Uji Realibilitas

Instrumen yang reliable adalah instrument yang bila digunakan berapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama”. (Arikunto, 2010, hlm. 168). Jadi, hasil penelitian yang reliable adalah, bila data yang diperoleh sama walaupun waktu penelitiannya berbeda.

Dalam menguji nilai relibilitas instrumen, digunakan rumus Alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t} \right)$$

(Arikunto, 2010, hlm. 239)

Keterangan:

$r_{11}$  : reliabilitas instrumen

$k$  : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma b^2$  : jumlah varians butir

$\sigma^2 t$  : varians total

**Tabel 3.7**  
**Interpretasi Reliabilitas**

Koefisien Kolerasi	Kriteria Reliabilitas
$0,81 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,61 \leq r \leq 0,80$	Tinggi
$0,41 \leq r \leq 0,60$	Cukup
$0,21 \leq r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto (2010, hlm. 319)

## 2. Teknik Analisis Data Penelitian

### a. Analisis Deskripsi Variabel

Analisis deskripsi variabel dimaksudkan untuk menggambarkan dan menjabarkan kondisi variabel media video animasi berbasis nilai sebagai media pembelajaran.

Novan Nainggolan, 2017

*PENGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI TERHADAP SIKAP KEWARGANEGARAAN PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN PKN*

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

## b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data *pre test* dan *post test* sikap siswa berdistribusi normal atau tidak. Hipotesis yang digunakan adalah :

$H_0$  : sampel berdistribusi normal

$H_a$  : sampel tidak berdistribusi normal

Dalam penelitian ini untuk analisis sistematis peneliti menggunakan program aplikasi SPSS *versi 16 for windows*. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan metode uji *Komogrov-Smirnov*. Siregar (2013, hlm. 148) mengemukakan bahwa “uji kolomogrov smirnov dilakukan untuk mengetahui kenormalan distribusi beberapa data”. Kriteria pengujian adalah sebagai berikut :

- Jika nilai probabilitas (sig) >  $\alpha = 0,05$ , maka data berdistribusi normal.
- Jika nilai probabilitas (sig) <  $\alpha = 0,05$ , maka data berdistribusi tidak normal.

## c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dengan maksud untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang homogen atau tidak. Adapun hipotesis yang diajukan seperti berikut:

$H_0 : \sigma_e = \sigma_k$  (populasi data skor pretest atau post test kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian homogen)

$H_0 : \sigma_e \neq \sigma_k$  (populasi data skor pretest atau post test kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang tidak homogen)

## d. Uji Perbedaan Rata-rata

Uji kesamaan rata-rata dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata rata skor pretest dan posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian ini menggunakan uji-t dengan syarat data berdistribusi normal dan homogen.

Hipotesis untuk data skor pretest dan posttest yang diajukan antara lain:

$$e. H_0 : X_e = X_k$$

(Tidak terdapat perbedaan rata-rata skor *pretest* dan skor *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol).

$$f. H_1 : X_e \neq X_k$$

(Terdapat perbedaan rata-rata skor *pretest* dan skor *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol).

### **G. Rancangan Uji Hipotesis**

Hipotesis adalah kesimpulan penelitian yang belum sempurna, sehingga dalam penyempurnaannya diperlukan pengujian hipotesis. Hipotesis dalam penelitian ini adalah dugaan sementara, seperti yang dikemukakan oleh Nasution (2009, hlm. 39) “Hipotesis adalah pernyataan tentatif yang merupakan dugaan atau terkaan tentang apa saja yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya”.

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan pada bab 1, hipotesis yang dapat diuji dalam penelitian ini adalah:

a) Hipotesis alternatif ( $H_a$ )

Terdapat pengaruh penggunaan media video animasi berbasis nilai terhadap sikap kewarganegaraan dalam mata pelajaran PKn di SMKN 2 Bandung.

b) Hipotesis nol ( $H_0$ )

Tidak terdapat penggunaan media video animasi berbasis nilai terhadap sikap kewarganegaraan dalam mata pelajaran PKn di SMKN 2 Bandung.

Berdasarkan hipotesis diatas, bila tidak terdapat hubungan dan kontribusi yang positif dan signifikan, maka  $H_0$  diterima, dan  $H_a$  ditolak. Begitu juga sebaliknya, apabila adanya hubungan dan kontribusi yang positif maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.