

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena menggunakan populasi dan sampel untuk diteliti dan diuji hipotesisnya. Sebagaimana diungkapkan sugiyono bahwa pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivistik yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (2014, hlm. 14).

Dari pendekatan kuantitatif tersebut dipilih menggunakan metode penelitian eksperimen dalam penelitian ini. Karena penelitian eksperimen termasuk dalam pendekatan kuantitatif, maka dinyatakan bahwa *experimental research*

seeks to determine if a specific treatment influence an outcome in a study. This impact is assessed by providing a specific treatment to one group and withholding it from another group and then determining how both groups score on an outcome (Cresswell, 2009, hlm. 15).

Alasan peneliti memilih eksperimen karena suatu eksperimen dalam bidang pendidikan dimaksudkan untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap tingkah laku atau menguji ada tidaknya pengaruh tindakan itu. Dalam penelitian ini peneliti menilai pengaruh media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn terhadap karakter gotong royong siswa SMP. Jenis metode eksperimen yang digunakan adalah eksperimen kuasi karena pada penelitian eksperimen kuasi bertujuan untuk menjelaskan hubungan-hubungan, mengklarifikasi penyebab terjadinya suatu peristiwa, atau keduanya dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimen, namun pemilahan kedua kelompok tersebut tidak dengan teknik random. Karena dalam penelitian ini eksperimen tersebut tidak terjadi di laboratorium dan terjadi di kelas maka penelitian ini menggunakan

Dieta Ayu Lestary, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM
PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG
ROYONG SISWA SMP**

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

eksperimen kuasi. Adapun desain eksperimen yang akan digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design* atau *control group* tidak menerima perlakuan. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 79), desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1
Rancangan penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Sumber: Dikelola oleh peneliti (2018)

Keterangan :
 O₁ : Pretest pada kelompok eksperimen
 O₃ : Pretest pada kelompok kontrol
 O₂ : Posttest pada kelompok eksperimen
 O₄ : Posttest pada kelompok kontrol
 X : Perlakuan dengan menggunakan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn terhadap karakter gotong royong siswa

Tanda X pada tabel diatas adalah perlakuan yang diberikan dan dilihat pengaruhnya dalam eksperimen tersebut. Perlakuan yang dimaksud adalah penggunaan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn, O₁ adalah pretest yang dilakukan peneliti sebelum diberikannya perlakuan sedangkan O₂ adalah posttest yang dilakukan peneliti setelah diberikannya perlakuan. Sedangkan O₃ adalah pretest yang dilakukan peneliti sebelum diberikannya O₄ adalah posttest setelah pembelajaran tanpa media animasi berbasis nilai. Pengaruh perlakuan X yaitu penggunaan media animasi berbasis nilai dapat diketahui dengan membandingkan antara hasil O₂ dan O₄ dalam situasi yang terkontrol.

Penelitian eksperimen kuasi memiliki kelebihan yaitu peneliti mampu untuk membuktikan ada tidaknya hubungan sebab akibat yang

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

dihasilkan yaitu sebab adanya penggunaan media animasi berbasis nilai dan akibatnya adalah perubahan karakter gotong royong siswa SMP. Hubungan sebab akibat yang dihasilkan pada penelitian ini lebih kuat dibanding penelitian non-eksperimental. Artinya, variabel terikat yang terjadi atau muncul dalam penelitian eksperimen hanya disebabkan oleh variabel bebas dan bukan oleh faktor-faktor lainnya.

Selain menggunakan eksperimen kuasi, dalam penelitian ini diperlukan pula penjelasan atau deskripsi mengenai subjek yang dijadikan bahan penelitian berkenaan dengan keadaan, fakta, variabel dan kejadian yang berlangsung saat penelitian, sehingga desain lain yang digunakan adalah deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk membuat pencandraan (deskripsi) mengenai situasi-situasi atau kejadian-kejadian, dalam arti ini adalah akumulasi data dasar dalam cara deskriptif semata-mata tidak perlu mencari atau menerangkan saling hubungan, mentest hipotesis, membuat ramalan, atau mendapatkan makna dan implikasi, walaupun penelitian yang bertujuan untuk menemukan hal-hal tersebut dalam mencakup juga metode-metode deskriptif (Sumardi, 2009, hlm 76).

3.2. Partisipan dan Variabel Penelitian

3.2.1 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung. SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung berlokasi di Jalan Senjaya Guru (di dalam kampus UPI Bandung), Kelurahan Isola, Kecamatan Sukasari, Kota Bandung. Adapun pemilihan lokasi penelitian ini adalah karena SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung cukup representatif dan memenuhi kriteria untuk dilakukan penelitian yaitu tersedianya fasilitas pembelajaran yang cukup lengkap untuk mendukung pembelajaran PPKn dengan menggunakan media animasi berbasis nilai. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang diterapkan di sekolah dalam pembelajaran PPKn yang mengakibatkan siswa kurang aktif dan cenderung pasif dalam pembelajaran PPKn.

3.2.2 Definisi Oprasional

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

Untuk menghindari kekeliruan dalam mengartikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi pengertian dari setiap istilah tersebut sebagai berikut:

a. Media Animasi Berbasis Nilai

Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu (*morphing*) (Salim 2003, hlm. 1). Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan (Suheri, 2006, hlm. 28). Dari penjabaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa media animasi pembelajaran adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Sedangkan nilai adalah harga, makna, isi dan pesan, semangat, atau jiwa yang tersurat dan tersirat dalam fakta, konsep, dan teori, sehingga bermakna secara fungsional (Djahiri, 1999). Disini, nilai difungsikan untuk mengarahkan, mengendalikan, dan menentukan kelakuan seseorang, karena nilai dijadikan standar perilaku.

Pengertian media animasi berbasis nilai dalam penelitian ini merupakan media yang dibuat untuk mempresentasikan materi dengan cara yang lebih variatif, unik, dan menyenangkan sesuai dengan tingkat imajinasi, daya komunikasi, substansi, kreasi, serta kontemplasi pembuat yang berisi pesan, makna dan semangat sesuai program penguatan pendidikan karakter.

b. Karakter Gotong Royong Siswa

Karakter berkaitan dengan konsep moral (*moral knowwing*), sikap moral (*moral felling*), dan perilaku moral (*moral behavior*) (Lickona, 2013). Berdasarkan ketiga komponen ini dapat dinyatakan bahwa karakter yang baik

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

didukung oleh pengetahuan tentang kebaikan, keinginan untuk berbuat baik, dan melakukan perbuatan kebaikan.

Gotong royong dapat diartikan bekerja bersama-sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong secara ikhlas (Kemendikbud, 2014, hlm. 70). Sistem gotong royong bisa disebut juga sebagai tolong menolong dalam rasa bersahabat karena dilakukan secara sukarela dan tanpa pamrih.

Nilai karakter gotong royong mencerminkan tindakan menghargai semangat kerjasama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama, menjalin komunikasi dan persahabatan, memberi bantuan/pertolongan pada orang-orang yang membutuhkan. Diharapkan siswa dapat menunjukkan sikap menghargai sesama, dapat bekerja sama, inklusif, mampu berkomitmen atas keputusan bersama, musyawarah mufakat, tolong menolong, memiliki empati dan rasa solidaritas, anti diskriminasi, anti kekerasan, dan sikap kerelawanan.

Adapun operasional variabel dalam penelitian mencakup beberapa indikator yang di antaranya :

Tabel 3.2
Indikator dalam Variabel Penelitian

Variabel	Indikator
Variabel X	1) Desain Media Pembelajaran
1. Media Animasi	2) Kualitas Media pembelajaran
Berbasis Nilai	3) Kejelasan Media Pembelajaran

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

	4) Ketertarikan Peserta Didik
Variabel Y	1) Pengetahuan (Y_1)
2. Karakter Gotong Royong	2) Sikap (Y_2)
	3) Perilaku (Y_3)

3.2.3 Variabel Penelitian

Dengan melihat kesesuaian objek penelitian ini, maka peneliti mengkaji antara dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dan variabel terikat itu sebagai berikut:

1. Variable Bebas (X)

“Variabel Independen (Sugiyono, 2012, hlm. 59) adalah variabel yang mempengaruhi suatu yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau terikat”. Dalam penelitian ini, yang merupakan variabel bebas (X) yaitu Penggunaan Media animasi berbasis nilai). Operasionalisasi variabel X dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui tabel berikut ini.

Tabel 3.3
Operasionalisasi Variabel X

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Pertanyaan	Alat Ukur
1.	Media Animasi Berbasis Nilai	Desain Media	1-4	1. Animasi yang disajikan dalam pembelajaran PPKn mudah dipahami 2. Animasi yang disajikan dalam pembelajaran PPKn mudah digunakan 3. Animasi yang disajikan dalam pembelajaran PPKn menarik	Skala Likert dengan gradasi dari positif (+) ke negatif (-) dengan skor: Sangat setuju (5); Setuju (4); Netral (3); Tidak setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1)
		Kualitas media	4-6	4. Gambar animasi yang disajikan dalam pembelajaran PPKn jelas 5. Tulisan animasi yang disajikan dalam pembelajaran mudah dibaca 6. Audio yang disajikan dalam animasi	

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

				yang digunakan dalam pembelajaran PPKn mendukung tampilan media	
		Kejelasan Media	7-12	<p>7. Dengan menggunakan media animasi berbasis nilai, saya dapat memahami tujuan pembelajaran yang akan dicapai</p> <p>8. Media animasi yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran PPKn</p> <p>9. Dengan menggunakan media animasi berbasis nilai, saya dapat memahami materi pembelajaran</p> <p>10. Bahasa yang digunakan dalam media</p>	

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

				animasi mudah dipahami	
				11. Bahasa yang digunakan dalam media animasi komunikatif	
				12. Dengan menggunakan media animasi berbasis nilai, saya dapat memahami pesan nilai yang terkandung dalam media	
		Ketertarikan Peserta Didik	13-20	13. Dengan menggunakan media animasi berbasis nilai, saya dapat mengikuti proses pembelajaran tahap demi tahap	
				14. Dengan menggunakan media animasi berbasis nilai, saya semangat dalam mengikuti	

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

				<p>proses pembelajaran</p> <p>15. Dengan menggunakan media animasi berbasis nilai, suasana belajar lebih menyenangkan</p> <p>16. Dengan menggunakan media animasi berbasis nilai, saya mendapatkan hasil belajar yang maksimal</p> <p>17. Dengan menggunakan media animasi berbasis nilai, saya dapat bekerjasama dengan anggota kelompok</p> <p>18. Dengan menggunakan media animasi berbasis nilai, saya lebih aktif dalam proses pembelajaran</p>	
--	--	--	--	--	--

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

				19. Dengan menggunakan media animasi berbasis nilai, saya menjadi lebih kreatif	
				20. Dengan menggunakan media animasi berbasis nilai, saya merasa senang selama proses pembelajaran	

2. Variabel Terikat (Y)

“Variabel Dependen (Sugiyono, 2012, hlm. 59) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel independen atau bebas”. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini yaitu Penguatan Karakter Gotong Royong Siswa yang terdiri dari pengetahuan gotong royong (Y_1), sikap gotong royong (Y_2) dan perilaku gotong royong (Y_3). Operasionalisasi variabel Y dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui tabel berikut ini.

Tabel 3.4
Operasionalisasi Variabel Y

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Pertanyaan	Alat Ukur
1.	Pengetahuan Gotong Royong (Y_1)	Konsep Gotong Royong	1-3	1. Apa pengertian gotong royong? 2. Apakah gotong royong itu bekerja sama?	Pengskoran nilai 10-100

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

				3. Sebutkan bentuk gotong royong dalam masyarakat Indonesia?	
		Makna Gotong Royong	4-7	4. Apakah gotong royong sesuai dengan budaya Indonesia? 5. Mengapa kita harus bergotong royong? 6. Dimana saja kita dapat melakukan kegiatan gotong royong? 7. Apa arti penting gotong royong bagi kalian?	
		Manfaat Gotong Royong	8-10	8. Apa manfaat dari gotong royong? 9. Bagaimana jika kita tidak bergotong royong? 10. Sebutkan kegiatan gotong royong yang pernah kalian lakukan?	
2.	Sikap Gotong Royong	Keyakinan bahwa penting	1-6	1. Saya merasa bertanggungjawab secara	Skala SSH A

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

	(Y2)	untuk bekerja sama		bersama-sama dalam menyelesaikan pekerjaan kelompok 2. Saya merasa yakin menyelesaikan pekerjaan kelompok tepat waktu 3. Saya merasa bertanggungjawab untuk berkontribusi baik tenaga maupun pikiran dalam menyelesaikan pekerjaan kelompok 4. Saya merasa bertanggung jawab untuk melakukan pekerjaan sesuai kesepakatan kelompok 5. Saya merasa bertanggung jawab berada dalam kelompok selama kegiatan	(<i>Surveys of Study Habits and Attitudes</i>) yang diberi skor : Selalu (5); Sering (4); Kadang (3); Jarang (2), dan Tidak Pernah (1)
--	------	--------------------	--	---	--

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

				berlangsung 6. Saya merasa yakin jika pekerjaan dikerjakan secara kelompok akan lebih mudah	
		Keyakinan bahwa penting untuk memiliki rasa solidaritas	7-11	7. Saya merasa bertanggungjawab untuk mendorong anggota kelompok untuk berpartisipasi dalam pekerjaan kelompok 8. Saya merasa yakin untuk menghargai pendapat setiap anggota kelompok 9. Saya merasa yakin dapat menerima kesepakatan meskipun berbeda pendapat 10. Saya merasa yakin tidak akan membenci anggota	

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

				kelompok yang belum memahami pekerjaannya 11. Saya merasa yakin tidak akan menyalahkan anggota kelompok apabila hasil pekerjaan tidak maksimal	
		Keyakinan bahwa penting untuk tolong menolong	12-16	12. Saya merasa bertanggungjawab ab untuk membantu sesama anggota dalam kelompok (menjelaskan kepada anggota kelompok yang belum mengerti) 13. Saya merasa yakin dapat berdiskusi dalam memecahkan permasalahan kelompok 14. Saya merasa bertanggungjawab ab untuk	

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

				<p>membantu anggota kelompok yang kesulitan dalam menyelesaikan bagian pekerjaannya</p> <p>15. Saya merasa bertanggungjawab menanamkan rasa memiliki dalam kelompok</p> <p>16. Saya merasa yakin tidak mengharapkan imbalan ketika membantu anggota kelompok yang kesulitan dalam menyelesaikan bagian pekerjaannya</p>	
		Keyakinan bahwa penting untuk memiliki rasa kekeluargaan	17-20	<p>17. Saya merasa yakin dapat bekerjasama dengan siapapun yang memiliki keberagaman latar belakang, pandangan, dan keyakinan</p> <p>18. Saya merasa</p>	

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

				bertanggungjawab menciptakan suasana nyaman dan tertib dalam kegiatan kelompok 19. Saya merasa yakin tidak akan membuat masalah selama kegiatan kelompok 20. Saya merasa yakin melaksanakan pekerjaan kelompok secara kompak	
3.	Perilaku Gotong Royong (Y3)	Terlibat aktif dalam bekerja bakti di sekolah	1-4	1. Saya ikut terlibat dalam piket kelas sesuai jadwal piket 2. Saya ikut terlibat dalam membersihkan lingkungan sekolah 3. Saya ikut terlibat dalam kegiatan memperindah ruangan kelas 4. Saya ikut terlibat dalam	Skala SSH A (<i>Surveys of Study Habits and Attitudes</i>) yang diberi skor : Selalu (5); Sering (4);

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

				kegiatan memperindah lingkungan sekolah	Kada ng (3); Jaran g (2), dan Tidak Perna h (1)
	Kesediaan melakukan tugas	5-6	5. Saya menerima bagian pekerjaan kelompok sesuai keepakatan	6. Saya mengerjakan pekerjaan kelompok sesuai keepakatan	
	Bersedia membantu orang lain tanpa mengharap kan imbalan	7-8	7. Saya membantu anggota kelompok yang belum memahami pekerjaannya	8. Saya membantu anggota kelompok yang kesulitan dalam mengerjakan pekerjaannya	
	Aktif dalam kerja kelompok	9-10	9. Saya memberikan pendapat dalam kegiatan kerja kelompok	10. Saya ikut terlibat dalam	

Dieta Ayu Lestary, 2018

*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM
PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG
ROYONG SISWA SMP*

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

				diskusi kelompok untuk memecahkan tugas kelompok	
		Memusatkan perhatian pada tujuan kelompok	11-13	<p>11. Saya mengerjakan pekerjaan kelompok dengan sungguh-sungguh</p> <p>12. Saya ikut terlibat dalam menetapkan topik atau permasalahan dalam kelompok</p> <p>13. Saya ikut terlibat dalam meluruskan pembicaraan, pertanyaan, atau komentar lainnya, sehingga kegiatan diskusi senantiasa terjaga dan terfokus pada masalah diskusi</p>	
		Tidak mendahulukan kepentingan	14-16	14. Saya menerima pendapat anggota kelompok yang	

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

		n pribadi		<p>berbeda</p> <p>15. Saya mendengarkan pembicaraan anggota kelompok ketika sedang berdiskusi</p> <p>16. Saya menerima kesepakatan kelompok yang berbeda pendapat</p>	
		Mencari jalan untuk mengatasi perbedaan	17-18	<p>17. Saya menerima dengan lapang dada apabila pendapat tidak disetujui oleh anggota kelompok</p> <p>18. Saya ikut terlibat dalam menengahi anggota kelompok ketika terjadi permasalahan di kelompok</p>	
		Mendorong orang lain bekerjasama	19-20	<p>19. Saya mendorong anggota kelompok untuk berpartisipasi dalam pekerjaan</p>	

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

				kelompok 20. Saya mendorong anggota kelompok untuk bekerjasama demi mencapai tujuan kelompok	
--	--	--	--	---	--

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung, sebaran populasinya dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

Tabel 3.5
Populasi Kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung

Kelas	L	P	Jumlah
VII A	14	13	27
VII B	13	15	27
VII C	11	16	27
VII D	14	14	28
VII E	14	13	27

Sumber : Profil Sekolah SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung, 2018

Berdasarkan tabel di atas, sebaran populasi siswa di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung sebanyak 5 kelas dengan jumlah siswa 136 siswa. Siswa laki-laki memiliki jumlah keseluruhan sebanyak 66 siswa dan siswa perempuan memiliki jumlah lebih besar daripada siswa laki-laki yaitu berjumlah 71 siswa.

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

3.3.2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan karakteristik peserta didik dikelas yang setara dari jenjang kelas, aktifitas dan kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran berdasarkan pengalaman peneliti dan guru-guru lain yang mengajar. Pengambilan sampel di SMP Laboratorium UPI Bandung sejumlah 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.6

Sampel Kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung

Kelas	L	P	Jumlah
VII A	14	13	27
VII E	14	13	27
Jumlah Total	28	26	54

Sumber : Profil Sekolah SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung, 2018

Berdasarkan tabel di atas maka yang menjadi sampel penelitian sebanyak dua kelas yaitu kelas VII A sebanyak 27 siswa dan VII E sebanyak 27 siswa sehingga jumlah kesemuanya sebanyak 54 siswa. Pengklasifikasian kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung menggunakan kriteria yang menunjukkan perlakuan yang seimbang terhadap keadaan siswa, karena di sekolah ini tidak ada kelas unggulan.

3.4. Instrumen Penelitian

3.4.1 Alat Pengumpulan Data

Untuk menjawab permasalahan penelitian dibuat instrumen penelitian sebagai alat bantu untuk mengumpulkan data. Berdasarkan hal tersebut, yang termasuk ke dalam instrument penelitian di antaranya angket, skala sikap, dan catatan lapangan

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

a. Angket

Angket yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah skala model Likert jenis SSHA (*Survey of Study Habits and Attitudes*) dari Brown dan Holtzman yang sudah diadakan penyesuaian dengan tema penelitian. Skala ini dipergunakan untuk mengukur variabel X (penggunaan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn) dan mengukur variabel Y (karakter gotong royong siswa SMP) dengan skala sebagai berikut: 5 = Selalu; 4 = Sering; 3 = Kadang-Kadang; 2 = Jarang dan 1 = Tidak Pernah. SSHA. Semua instrumen dikembangkan oleh peneliti sesuai indikator operasional variabel.

Angket yang disebarakan kepada siswa terdiri dari angket variabel X dan variabel Y pada aspek sikap dan perilaku. Untuk variabel X terdiri dari 25 pertanyaan dan untuk variabel Y masing-masing aspek terdiri dari 20 pertanyaan.

b. Tes Essay

Tes yang digunakan adalah dengan pengisian soal pertanyaan berupa essay sebanyak 10 soal yang memuat tingkat pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran Bekerjasama dalam Berbagai Bidang Kehidupan. Tes dilakukan pada saat *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana perbedaan pengetahuan gotong royong siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

c. Daftar Gejala Kontinum (DGK)

Gejala Kontinum adalah gejala yang bervariasi menurut tingkatan. Alat ini banyak digunakan dalam pengukuran gejala perilaku seseorang terhadap kondisi tertentu yang diyakini dan ditindaklanjuti. Ukurannya dengan kategorisasi seperti selalu, sering, kadang-kadang, jarang, tidak pernah. DGK dalam penelitian ini diperlukan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah berperilaku gotong royong dalam kehidupan sehari-hari.

d. Observasi

Observasi digunakan untuk mengetahui

Dieta Ayu Lestary, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM
PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG
ROYONG SISWA SMP**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

implementasi penggunaan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn. Peneliti dapat mengisi mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media animasi berbasis nilai. Hal ini diperlukan untuk melengkapi kesesuaian pelaksanaan pembelajaran yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi.

Tabel 3.7
Instrumen Penelitian

Rumusan Masalah	Indikator	Instrumen	Sumber Data
1) Bagaimana respon siswa dalam penggunaan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn pada kelas eksperimen? 2) Apakah terdapat	Variabel X : Penggunaan Media Animasi Berbasis Nilai 1) Media animasi berbasis nilai pada pembelajaran PPKn Indikator: a. Mengguna	a. Angket yang disebarakan kepada siswa terdiri dari angket variabel X dan variabel Y pada aspek sikap dan perilaku. Untuk variabel X terdiri dari 25	Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Ada 2 jenis sumber data, yaitu: 1. Sumber

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

<p>perbedaan pengetahuan (<i>moral knowing</i>) gotong royong siswa pada kelas yang menggunakan media animasi berbasis nilai dibanding kelas kontrol dalam pembelajaran PPKn?</p>	<p>kan media yang bervariasi</p> <p>b. Sesuai dengan materi pembelajaran</p> <p>c. Mendukung materi pembelajaran</p> <p>d. Digunakan sistematis dan tepat</p>	<p>pertanyaan dan untuk variabel Y masing-masing aspek terdiri dari 20 pertanyaan.</p> <p>b. Tes Essay berupa essay untuk mengetahui sejauh mana perbedaan pengetahuan siswa terhadap karakter gotong royong.</p> <p>c. Daftar Gejala Kontinum (DGK) adalah gejala yang bervariasi menurut tingkatan. Alat ini banyak digunakan dalam pengukuran gejala perilaku seseorang terhadap</p>	<p>data primer. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer adalah angket, data yang dikumpulkan dari hasil angket dan skala sikap</p>
<p>3) Apakah terdapat perbedaan sikap (<i>moral feeling</i>) gotong royong siswa pada kelas yang menggunakan media animasi berbasis nilai dibanding kelas kontrol dalam pembelajaran PPKn?</p> <p>4) Apakah terdapat</p>	<p>2) Pengetahuan siswa dalam pembelajaran PPKn dengan media animasi berbasis nilai</p> <p>Indikator:</p> <p>a. Mendeskripsikan bentuk kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan di</p>	<p>c. Daftar Gejala Kontinum (DGK) adalah gejala yang bervariasi menurut tingkatan. Alat ini banyak digunakan dalam pengukuran gejala perilaku seseorang terhadap</p>	<p>2. Sumber data sekunder . Yang menjadi sumber data sekunder adalah literatur, artikel dan jurnal</p>

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

<p>perbedaan pola perilaku (<i>moral action</i>) gotong royong siswa pada kelas yang menggunakan media animasi berbasis nilai dibanding kelas kontrol dalam pembelajaran PPKn?</p> <p>5) Seberapa besar pengaruh penggunaan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn terhadap penguatan karakter gotong royong siswa?</p>	<p>masyarakat</p> <p>b. Mendukung bentuk kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan di masyarakat</p> <p>Variabel Y : Karakter Gotong Royong Siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bekerja sama 2. Tolong menolong 3. Saling berbagi 	<p>kondisi tertentu yang diyakini dan ditindaklanjuti . Ukuranya dengan kategorisasi seperti selalu, sering, kadang-kadang, jarang, tidak pernah.</p> <p>d. Observasi Observasi digunakan untuk mengetahui implementasi penggunaan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn.</p>	
---	---	--	--

Sumber: Dikelola penulis (2018)

3.4.2 Proses Pengembangan Instrumen

Pengembangan instrument penelitian yang telah dirancang dan digunakan dalam penelitian sebelumnya dilakukan ujicoba terlebih dahulu untuk mengetahui instrument tersebut

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

valid dan reliabel sehingga instrumen tersebut menjadi layak untuk dijadikan instrument penelitian. Adapun perlakuan data hasil ujicoba adalah sebagai berikut :

a. Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrument (Sukmadinata, 2009, hlm. 67). Validitas instrumen diperlukan untuk mengetahui ketepatan dari suatu instrument penelitian sebagai alat pengukur terhadap konsep yang diukur, sehingga instrumen penelitian ini mempunyai tingkat validitas yang baik. Uji validitas dilakukan untuk menunjukkan apakah suatu instrument tersebut mempunyai validitas tinggi atau validitas rendah. Untuk mengetahui validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment pearson* dalam program SPSS 20.

Data yang akan diujicoba untuk mengetahui validitas eksternal dengan hipotesis item yang dinyatakan dengan valid apabila koefisien signifikansi pada tabel *correlation* < taraf kepercayaan yang ditetapkan sebesar $\alpha < 0,05$ jika sebaliknya terjadi, yaitu $\alpha > 0,05$. Berdasarkan hasil uji coba instrumen kelas VII B di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung terhadap 27 siswa yang menggunakan SPSS versi 20.0 maka diperoleh hasil untuk validitas item pada variabel X (Penggunaan media animasi berbasis nilai) dari 25 item pertanyaan adalah sebagai berikut:

Dieta Ayu Lestary, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM
PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG
ROYONG SISWA SMP**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.8
 Hasil pengolahan Data Uji Coba Instrumen Untuk Validitas Item
 Soal Variabel X

No.	r_{xy}	t hitung	t tabel	Var Item	keterangan
1	0.548	3.279	2.056	0.421	Valid
2	0.547	3.269	2.056	0.365	Valid
3	0.384	2.077	2.056	0.578	Valid
4	0.665	4.452	2.056	0.575	Valid
5	0.422	2.327	2.056	0.984	Valid
6	0.447	2.496	2.056	0.746	Valid
7	0.398	2.171	2.056	0.720	Valid
8	0.642	4.418	2.056	0.553	Valid
9	0.563	3.408	2.056	0.553	Valid
10	0.560	3.376	2.056	0.532	Valid
11	0.397	2.161	2.056	0.318	Valid
12	0.562	3.400	2.056	0.871	Valid
13	0.728	5.308	2.056	0.468	Valid
14	0.627	4.025	2.056	0.513	Valid
15	0.694	4.825	2.056	0.746	Valid
16	0.651	4.285	2.056	0.614	Valid
17	0.503	2.907	2.056	0.246	Valid
18	0.440	2.453	2.056	0.396	Valid
19	0.668	4.484	2.056	0.310	Valid

Dieta Ayu Lestary, 2018

*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM
 PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG
 ROYONG SISWA SMP*

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

20	0.464	2.622	2.056	0.392	Valid
----	-------	-------	-------	-------	-------

Ujicoba tahapan awal pada instrument yang digunakan terhadap variabel X dengan angket/kuesioner dinyatakan sebanyak 3 item pertanyaan yang tidak valid, kemudian pada ujicoba tahapan selanjutnya angket kembali diperbaiki dengan merevisi bagian struktur pertanyaannya sehingga angket tersebut dapat layak digunakan untuk penelitian. Selanjutnya berikut pengolahan data uji coba instrument terhadap variabel Y₂ (sikap gotong royong siswa) dengan data validitas item sebagai berikut:

Dieta Ayu Lestary, 2018

*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM
PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG
ROYONG SISWA SMP*

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

Tabel 3.9
 Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen Terhadap Variabel
 Y_2

No.	r_{xy}	t hitung	t tabel	Var Item	<i>keterangan</i>
1	0.551	3.737	2.056	0.529	Valid
2	0.528	3.517	2.056	0.407	Valid
3	0.373	2.272	2.056	0.610	Valid
4	0.386	2.363	2.056	0.589	Valid
5	0.344	2.074	2.056	0.315	Valid
6	0.468	2.994	2.056	0.499	Valid
7	0.439	2.764	2.056	0.439	Valid
8	0.455	2.890	2.056	0.371	Valid
9	0.611	4.369	2.056	0.286	Valid
10	0.421	2.627	2.056	0.261	Valid

Dieta Ayu Lestary, 2018

*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM
 PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG
 ROYONG SISWA SMP*

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

11	0.509	3.349	2.056	0.439	Valid
12	0.411	2.548	2.056	0.425	Valid
13	0.613	4.384	2.056	0.304	Valid
14	0.537	3.600	2.056	0.322	Valid
15	0.606	4.314	2.056	0.275	Valid
16	0.484	3.127	2.056	0.538	Valid
17	0.525	3.487	2.056	0.560	Valid
18	0.402	2.485	2.056	0.478	Valid
19	0.539	3.622	2.056	0.504	Valid
20	0.404	2.498	2.056	0.439	Valid
21	0.395	2.433	2.056	0.553	Valid
22	0.563	3.858	2.056	0.371	Valid
23	0.491	3.186	2.056	0.492	Valid
24	0.351	2.112	2.056	0.425	Valid
25	0.560	3.823	2.056	0.499	Valid

Berdasarkan uji coba yang dilakukan terhadap variabel Y_2 dengan menggunakan skala sikap untuk mengukur sikap gotong royong siswa dari 25 item pertanyaan tersebut maka dinyatakan terdapat 2 item yang tidak valid, sehingga peneliti merevisi bagian struktur pertanyaannya sehingga angket tersebut dapat layak digunakan untuk penelitian. Berikutnya, pengolahan data uji coba instrument terhadap variabel Y_3 (perilaku gotong royong siswa) dengan data validitas item sebagai berikut :

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.10
 Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen Terhadap Variabel
 Y_3

No.	r_{xy}	t hitung	t tabel	Var Item	<i>keterangan</i>
1	0.368	2.240	2.056	0.421	Valid

Dieta Ayu Lestary, 2018

*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM
 PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG
 ROYONG SISWA SMP*

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

2	0.509	3.342	2.056	0.365	Valid
3	0.617	4.438	2.056	0.578	Valid
4	0.675	5.176	2.056	0.575	Valid
5	0.443	2.795	2.056	0.984	Valid
6	0.682	5.271	2.056	0.746	Valid
7	0.681	5.261	2.056	0.720	Valid
8	0.523	3.469	2.056	0.553	Valid
9	0.438	2.758	2.056	0.553	Valid
10	0.526	3.496	2.056	0.532	Valid
11	0.634	4.633	2.056	0.318	Valid
12	0.614	4.403	2.056	0.871	Valid
13	0.709	5.692	2.056	0.468	Valid
14	0.591	4.145	2.056	0.513	Valid
15	0.482	3.108	2.056	0.746	Valid
16	0.398	2.456	2.056	0.614	Valid
17	0.372	2.266	2.056	0.246	Valid
18	0.486	3.144	2.056	0.396	Valid
19	0.513	3.382	2.056	0.310	Valid
20	0.385	2.362	2.056	0.392	Valid
21	0.642	4.418	2.056	0.553	Valid
22	0.563	3.408	2.056	0.553	Valid
23	0.560	3.376	2.056	0.532	Valid
24	0.397	2.161	2.056	0.318	Valid
25	0.562	3.400	2.056	0.871	Valid

Dieta Ayu Lestary, 2018

*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM
PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG
ROYONG SISWA SMP*

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

Setelah dilakukan ujicoba yang dilakukan terhadap variabel Y dengan menggunakan skala sikap untuk mengukur perilaku gotong royong siswa dari 25 item pertanyaan tersebut maka dinyatakan terdapat 1 item yang tidak valid, sehingga peneliti merevisi bagian struktur pertanyaannya sehingga angket tersebut dapat layak digunakan untuk penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Reliabel artinya, dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan (Arikunto, 2010, hlm. 221). Uji reliabilitas instrument penelitian diuji dengan mengukur sejauh mana tingkat kepercayaan suatu instrument yang telah diukur dan sejauh mana skor hasil pengukuran terlepas dari kekeliruan ukuran. Pengukuran reliabilitas bertujuan untuk mengetahui ketetapan data yang diteliti dengan merujuk pada instrument yang telah diuji sehingga suatu instrument tersebut cukup dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu.

Untuk mengetahui reliabilitas angket digunakan rumus Spearman Brown menurut Suharsimi Arikunto (2010, hlm. 223), yaitu :

$$r_{xy} = \frac{2(r_{gg})}{1 + r_{gg}}$$

Keterangan : r_{xy} : Koefisien reliabilitas seluruh tes
 r_{gg} : Koefisien korelasi item x dan y

Berdasarkan hasil pengolahan data yang menggunakan SPSS versi 20.0 terhadap masing-masing instrument variabel pada $n = 27$ dan signifikansi sebesar 0,005 diperoleh hasil untuk reliabilitas item soal pada variabel X (Penggunaan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn) adalah sebagai berikut:

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

Tabel 3.11
Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Cronbach's Alpha	N of Items
.832	21

Dari hasil pengolahan data di atas maka diperoleh $t_{hitung} = 0,832$ dengan $r_{tabel} = 0,325$. Hal ini berarti $t_{hitung} > r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa instrument ini dapat dikatakan reliabel atau dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data.

Berikutnya untuk variabel Y2 yaitu sikap gotong royong siswa diperoleh hasil sebagai berikut ;

Tabel 3.12
Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y2

Cronbach's Alpha	N of Items
.970	26

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas maka diperoleh $t_{hitung} = 0,970$ dengan $r_{tabel} = 0,325$. Hal ini berarti $t_{hitung} > r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa instrument ini dapat dikatakan reliabel atau dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data.

Selanjutnya untuk variabel Y3 yaitu perilaku gotong royong siswa diperoleh hasil sebagai berikut ;

Tabel 3.13
Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y3

Cronbach's Alpha	N of Items
------------------	------------

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

.733	26
------	----

Dari hasil pengolahan data di atas maka diperoleh $t_{hitung} = 0,733$ dengan $r_{tabel} = 0,325$, berarti berarti $t_{hitung} > r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa instrument ini dapat dikatakan reliabel atau dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data.

Selanjutnya hasil tersebut diinterpretasikan dengan menggunakan criteria yang dibuat oleh Gillford (Sugiyono, 2012, hlm. 201) dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3.14
Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Nilai r interpretasi	Interpretasi
0,00 – 0,20	Kecil
0,20 – 0,40	Rendah
0,40 – 0,70	Sedang
0,70 – 0,90	Tinggi
0,90 – 1,00	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil perhitungan sebelumnya menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas tes variabel X sebesar 0,832 maka menurut nilai r interpretasi antara 0,70 – 0,90 dinyatakan pada reliabilitas tinggi. Sedangkan pada variabel Y2 nilai reliabilitas sebesar 0,970 maka menurut nilai r interpretasi antara 0,70 – 0,90 dinyatakan pada reliabilitas tinggi dan pada variabel Y3 nilai reliabilitas sebesar 0,733 maka menurut nilai r interpretasi antara 0,70 – 0,90 dinyatakan pada reliabilitas tinggi

3.5. Prosedur Penelitian

Pada desain penelitian quasi eksperimen ini perlu dilakukan langkah-langkah penelitian secara sistematis sehingga dapat diketahui

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

kebutuhan penelitian yang hendak dilaksanakan nantinya. Prosedur penelitian dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah dalam melaksanakan desain penelitian, meliputi:

1. Tahap Persiapan Penelitian
 - a. Peneliti melakukan studi pendahuluan yang mencakup mengkaji beberapa literatur tentang pembelajaran PPKn, materi pembelajaran PPKn Kelas VII SMP Kurikulum 2013, media pembelajaran dan Kompetensi Kewarganegaraan yang berkaitan dengan karakter gotong royong siswa.
 - b. Peneliti melakukan kajian terhadap media animasi berbasis nilai yang akan digunakan dalam pembelajaran
 - c. Peneliti menyusun perangkat media animasi berbasis nilai yang sesuai dengan materi yang akan dibelajarkan pada saat itu
 - d. Peneliti menyusun dan merancang instrument penelitian yang diperlukan untuk melihat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.
 - e. Peneliti mengadakan diskusi dengan guru mitra.
 - f. Peneliti melakukan uji coba instrument penelitian pada kelas yang berbeda terkait dengan variabel X (penggunaan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn) dan variabel Y (karakter gotong royong siswa).
 - g. Mengolah data hasil ujicoba instrument penelitian sehingga hasilnya instrument penelitian layak untuk digunakan.
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian
 - a. Mengadakan *pretest* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen
 - b. Mengenalkan tentang media animasi berbasis nilai kepada kelas eksperimen.
 - c. Menerapkan penggunaan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran di kelas eksperimen pada Bab Bekerjasama dalam Berbagai Bidang Kehidupan

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

- d. Menerapkan materi Bekerjasama dalam Berbagai Bidang Kehidupan tanpa media animasi berbasis nilai di kelas kontrol.
 - e. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
 - f. Menyebarkan angket penelitian berkenaan dengan penggunaan media animasi berbasis nilai dan karakter gotong royong kepada siswa kelas kelas eksperimen dan angket berkenaan karakter gotong royong kepada siswa kelas kontrol.
3. Tahap Pengolahan dan Analisis Data
- a. Memilih dan memisahkan data-data dari responden, kemudian memasukkan skor ke dalam tabel yang sudah disediakan
 - b. Untuk mengetahui perbedaan karakter gotong royong siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan dengan melakukan uji normalitas data yang dinormalisasi, melakukan uji homogenitas varians, melakukan dua rata-rata, serta melakukan analisis data angket.

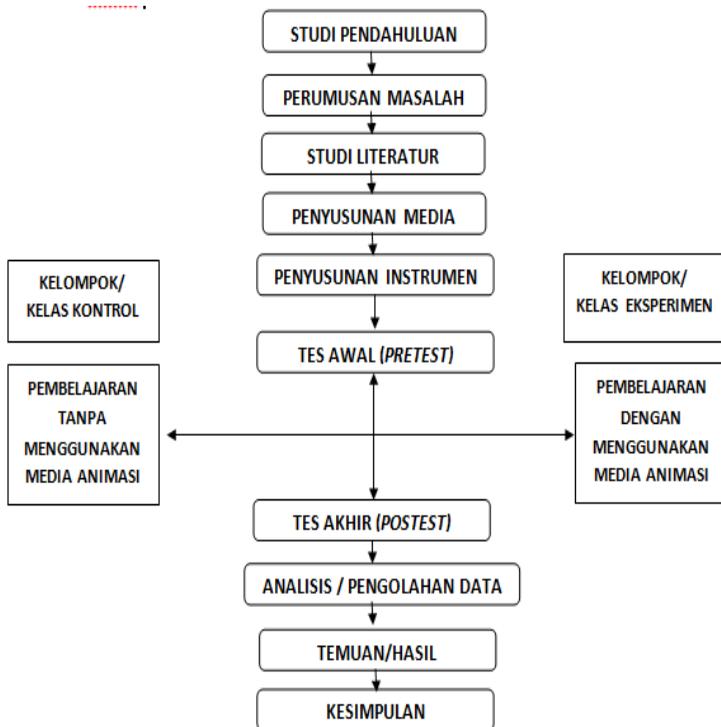
Agar lebih memahami prosedur penelitian, dapat dilihat ke dalam gambar di bawah ini.

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu



Bagan 3.1

Alur Penelitian

Sumber : Diolah Peneliti, 2018

3.6. Analisis Data

Data yang telah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan statistik. Data penggunaan media animasi berbasis nilai dan karakter gotong royong siswa dianalisis secara kuantitatif untuk menguji hipotesis penelitian dengan mengambil dari data pretest dan posttest. Adapun teknik pengumpulan data yang

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

penulis gunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, teknik dokumentasi, dan studi literatur. Teknik-teknik tersebut dijelaskan lebih jauh pada uraian sebagai berikut :

1. Analisis deskripsi variabel dengan maksud untuk menggambarkan kondisi variabel penggunaan media animasi berbasis nilai dan karakter gotong royong siswa. Untuk mengetahui gambaran digunakan rumus persentase dan mean dari setiap indikator variabel.
2. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest karakter gotong royong siswa yang terdiri dari pengetahuan, sikap dan perilaku terdistribusi normal atau tidak. Maka hipotesis yang digunakan adalah :

H_0 = data terdistribusi normal

H_1 = data tidak terdistribusi normal

Dalam program SPSS ada dua buah teknik pengujian normalitas, yaitu: uji Kolmogorov-Smirnov dan uji Shapiro-Wilk dengan kriteria pengujian Tolak H_0 jika nilai *Sig. (p-value)* < α (biasanya $\alpha = 0,05$), untuk kondisi lainnya H_0 diterima. Dari hasil perhitungan jika hasilnya berdistribusi normal maka statistik yang digunakan adalah statistic parametik, namun jika hasilnya tidak berdistribusi normal maka data tidak dilakukan uji homogenitas melainkan dilanjutkan dengan uji statistik non parametik yaitu dengan menggunakan uji *Mann-Whitney*.

3. Uji homogenitas variansi dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki variansi yang homogen. Adapun hipotesis yang diajukan adalah :

H_0 : Kedua data bervariasi homogen.

H_1 : Kedua data tidak bervariasi homogen.

Dalam program SPSS, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Levene dengan kriteria pengujian tolak H_0 jika nilai *Sig. (p-value)* < α (biasanya $\alpha = 0,05$), untuk kondisi lainnya H_0 diterima.

4. Uji perbedaan dua rata-rata pada skor pretest dan posttest pada kedua kelompok siswa di kelas PPKn yang menggunakan media animasi berbasis nilai dengan tidak menggunakan media animasi berbasis nilai. Uji perbedaan dua rata-rata dengan menggunakan uji-t dengan

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

syarat data harus terdistribusi normal dan homogen. Uji perbedaan rata-rat dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

5. Uji korelasi-regresi dilakukan pada kelas eksperimen untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media animasi berbasis nilai (X) dalam pembelajaran PPKn terhadap karakter gotong royong siswa (Y). Uji korelasi ini menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*.

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu