BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan, Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Pendekatan Penelitian

Permasalahan yang sudah peneliti rumuskan pada bagian sebelumnya, mendorong peneliti untuk menggunakan pendekatan kuantitatif. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif penulis akan mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran PPKn dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik di SMPN 40 Bandung. Adapun salah satu cara yang digunakan adalah dengan mengambil data melalui kuesioner yang disebarkan kepada sejumlah responden.

Metode Penelitian Kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2010, hlm. 14) dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan. Sehingga dalam penelitian kuantitatif, sesuai dengan namanya banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dari hasilnya (Arikunto, 2013, hlm. 27).

Penelitian kuantitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena sosial yang difokuskan pada ada tidaknya hubungan antar variabel yang diteliti. Menurut Margono (2002) bahwa "penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang lebih banyak menggunakan logika hipotesis verifikasi yang dimulai dengan berfikir deduktif untuk menurunkan hipotesis kemudian melakukan pengujian di lapangan dan kesimpulan atau hipotesis tersebut ditarik berdasarkan data empiris." Sedangkan Sudyaharjo (2002) menjelaskan bahwa "penelitian kuantitatif merupakan metode

pemecahan masalah yang terencana dan cermat, dengan desain yang terstruktur ketat, pengumpulan data secara sistematis terkontrol dan tertuju pada penyusunan teori yang disimpulkan secara induktif dalam kerangka pembuktian hipotesis secara empiris."

Hal ini sejalan dengan pendapat Sujarweni (2015, hlm. 16) yang mengemukakan bahwa "metode kuantitatif adalah jenis metode yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai atau diperoleh dengan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran)."

Mengacu pada pendapat para ahli di atas, penulis memandang bahwa penelitian kuantitatif sangat tepat untuk digunakan dalam penelitian yang penulis lakukan. Dalam penelitian mengenai efektivitas penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran PPKn dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik di SMPN 40 Bandung alasan penulis menggunakan pendekatan kuantitatif diantaranya pertama, karena pendekatan ini memungkinkan peneliti dapat melihat fenomena sosial yang difokuskan pada ada tidaknya hubungan antar variabel dalam sebuah populasi. Kedua, peneliti dapat mengamati secara langsung terkait pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom*. Ketiga, peneliti dapat menilai dan mengemukakan hasil penelitian secara statistik mengenai efektivitas penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran PPKn dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik di SMPN 40 Bandung . Keempat, peneliti dapat mengetahui dan memahami fenomena yang sebenarnya di lapangan melalui kuesioner, wawancara dan observasi secara langsung ke lapangan sehingga didapatkan data yang akurat.

3.1.2 Metode Penelitian

Metode penelitian diartikan sebagai suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan secara bertahap dirnulai dengan penentuan topik, pengumpulan data dan menganalisis data sehingga diperoleh suatu pemahaman. Dikatakan bertahap karena penelitian berlangsung mengikuti suatu proses tertentu sehingga ada langkah-langkah yang perlu dilalui secara berjenjang sebelum melangkah pada tahap berikutnya (Raco,

2013, hlm. 5).

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Menurut Sugiyono, metodologi merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam suatu penelitian, metode digunakan untuk memecahkan masalah yang akan dan sedang diteliti. Metode penelitian adalah suatu cara untuk mencari kebenaran secara ilmiah berdasarkan data yang sesuai dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Secara umum metode penelitian didefinisikan sebagai suatu kegiatan ilmiah yang terencana, terstruktur, sistematis dan memiliki tujuan tertentu baik praktis maupun teoritis. Dikatakan sebagai kegiatan ilmiah karena penelitian dengan aspek ilmu pengetahuan dan teori. Terencana karena penelitian harus direncanakan dengan memperhatikan waktu, dana dan aksesibilitas terhadap tempat dan data.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian yang tepat merupakan salah satu penunjang keberhasilan suatu penelitian berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan kata lain, metode penelitian sangat dibutuhkan dalam suatu penelitian, karena dalam metodologi penelitian ditemukan cara-cara bagaimana objek penelitian hendak diketahui dan diamati sehingga menghasilkan data-data yang tepat sesuai dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu, kejelian seorang peneliti dalam menentukan suatu metode penelitian mutlak harus dimiliki.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimental. Menurut Sutedi (2011, hlm. 64), “penelitian eksperimental atau penelitian uji coba merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran.” Tujuan penelitian ini yaitu untuk meneliti efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik atau media pengajaran dan pembelajaran sehingga hasilnya dapat diterapkan jika baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik dalam pengajaran yang sebenarnya. Sebagaimana yang dijelaskan pula oleh Sugiyono (Sugiyono, 2012, hlm. 73) yang menyebutkan bahwa “terdapat beberapa bentuk desain eksperimen, yaitu *Pre-Eksperimental Design*, *True Eksperimental Design*,

Factorial Design, dan *Quasi Eksperimental Design*". Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Google Classroom* berdasarkan hasil posttest. Diperlukan kelas kontrol sebagai pembanding untuk membuktikan baik tidaknya penggunaan media ini dalam proses pembelajaran.

Menurut Arikunto (2013 hlm. 9) dijelaskan metode eksperimen merupakan "suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan cara mengeleminasi atau mengurangi dan atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu". Menurut pemaparan diatas, eksperimen merupakan sebuah cara yang digunakan dalam sebuah penelitian untuk mengetahui hubungan sebab akibat yang terjadi dalam penelitian. Maka dari itu, metode eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design*, dimana terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembanding. Penelitian dalam eksperimen ini melakukan pengamatan perbedaan setiap sampel yaitu sebelum dan sesudah dilakukan eksperimen (*treatment*) dan kondisi setelahnya serta membandingkan kelas kontrol dalam penelitian ini. Tujuan peneliti memilih metode penelitian ini karena melihat dari kesesuaian dari apa yang ingin peneliti dapatkan, yaitu untuk menguji sejauh mana keberhasilan dari penerapan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran PPKn dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik.

3.1.3 Desain Penelitian

Menurut Nazir (2014, hlm. 84), "desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian." Sejalan dengan pendapat Nasution (2009, hlm. 23) yang mengatakan bahwa "desain penelitian merupakan rencana tentang cara mengumpulkan data dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan secara ekonomis serta serasi dengan tujuan penelitian." Berdasarkan pemaparan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa secara umum desain penelitian merupakan prosedur dan teknik dalam perencanaan penelitian sebagai panduan untuk langkah selanjutnya yang akan di ambil dalam sebuah penelitian. Adapun desain

penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	*Pre non test*	Perlakuan	*Pos non test*
KE	O1	X_1	O2
KK	O1	X_2	O_2

(Sumber: Sugiyono, 2015, hlm. 79)

Keterangan :

KE : Kelompok eksperimen

KK : Kelompok kontrol

X1 : Pembelajaran dengan menggunakan media *Google Classroom*

X2 : Pembelajaran dengan menggunakan media *WhatsApp Group*

Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol akan diberikan angket sebelum dilakukan *treatment*. Selanjutnya kelas akan diberikan *treatment* dimana kelas eksperimen akan diberikan media pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* dan kelas kontrol hanya akan diberikan *treatment* pembelajaran menggunakan media *WhatsApp Group*. Setelah di lakukan penerapan *treatment* siswa akan diberikan angket. Tujuan dari pemberian angket dua kali untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan atau penurunan setelah diberikan *treatment*.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan desain penelitian kelompok kontrol ekuivalen (*Non-equivalent Control Group Design*). Menurut Sugiyono (2015, hlm 116) desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Peneliti menggunakan dua kelas sampel. Sampel yang pertama merupakan kelas yang menjadi kelas eksperimen, dalam pembelajarannya kelas ini akan diberikan *treatment* atau diberikan pembelajaran dengan media pembelajaran daring *Google Classroom* untuk meningkatkan keterampilan belajar. Sedangkan sampel yang kedua merupakan kelas kontrol, dalam pembelajarannya kelas ini hanya diberikan pembelajaran melalui grup *WhatsApp*. Kemudian, setelah itu dibandingkan

efek/akibat yang terjadi dari dua perlakuan yang berbeda.

Adapun gambaran desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* disajikan dalam gambar 3.1 sebagai berikut.

$$\begin{array}{c} O_1 \ X_a \ O_2 \\ \hline O_3 \ X_b \ O_4 \end{array}$$

Gambar 3.1 Desain Penelitian Kelompok Kontrol Non Ekuivalen

(Sumber: Sugiyono, 2015, hlm. 79)

Keterangan:

O1 : *Pretest* untuk kelas eksperimen dan kelas control

O2 : *Posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol

Xa : *Treatment* atau perlakuan terhadap penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring dalam meningkatkan keterampilan belajar kepada kelas eksperimen

Xb : *Treatment* atau perlakuan terhadap peningkatan keteramilan belajar siswa kepada kelas control

O3 : Pengukuran kemampuan awal untuk kelas control

O4 : Pengukuran kemampuan akhir untuk kelas kontrol

Berdasarkan desain penelitian ini, sesuai dengan sampel yang telah ditentukan peneliti akan menggunakan dua perlakuan (*treatment*) yang berbeda disetiap kelas. Sampel pertama, yaitu kelas VIII-C sebagai kelas eksperimen dengan perlakuan (*treatment*) menggunakan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik. Sampel kedua, yaitu kelas VIII-E dijadikan sebagai kelas kontrol dengan perlakuan (*treatment*) penerapan pembelajaran menggunakan media *WhatsApp Group* dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik. Perlakuan (*treatment*) yang berbeda tersebut

dilakukan untuk melihat seberapa besar efektivitas kedua perlakuan tersebut dan membandingkan keberhasilannya terhadap ketercapaian tujuan penelitian, yaitu meningkatkan keterampilan belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengkaji perbedaan keberhasilannya.

3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-C dan kelas VIII-E di SMP Negeri 40 Bandung yang akan dijadikan sebagai partisipan penelitian yang terbagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun jumlah keseluruhan partisipan adalah 64 peserta didik dengan 32 kelas VIII-C dan 32 kelas VIII-E. Dasar pertimbangan pemilihan partisipan dalam penelitian ini didasarkan kepada latar belakang prestasi masing-masing kelas berdasarkan hasil prestasi akedemik dilihat dari hasil perolehan rata-rata nilai yang mengacu kepada nilai harian dan nilai ulangan. Berdasarkan pertimbangan tersebut dipilihlah kelas VIII-C sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-E sebagai kelas kontrol karena perolehan nilai rata-rata kelas VIII-E lebih bagus dibandingkan kelas VIII-C.

Mengacu kepada hasil perolehan nilai rata-rata tersebut diberikanlah perlakuan (*treatment*) pembelajaran yang berbeda antara kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dengan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* sedangkan kelas kontrol menerapkan pembelajaran menggunakan media *WhatsApp* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk meningkatkan keterampilan belajar peserta didik. Pemberian perlakuan yang berbeda tersebut dimaksudkan untuk melihat seberapa besar efektivitas penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran PPKn dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik dibandingkan dengan perlakuan penerapan pembelajaran menggunakan media *WhatsApp Group* dengan menetapkan kelas yang memiliki perolehan nilai rata- rata yang lebih rendah yaitu kelas VIII-C sebagai kelas eksperimen dalam melihat seberapa efektif penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran PPKn dibandingkan dengan kelas kontrol yang memiliki perolehan nilai rata-rata akademik

yang lebih baik dari pada kelas eksperimen.

3.3 Lokasi Penelitian

Secara umum lokasi penelitian adalah tempat melakukan penelitian guna memperoleh data yang berasal dari subjek penelitian. Menurut Nasution (2003, hlm. 43) menjelaskan bahwa lokasi penelitian menunjukkan pada tempat atau lokasi sosial dimana penelitian dilakukan yang dicirikan oleh adanya 3 unsur yaitu pelaku, tempat, dan kegiatan yang dapat di observasi. Penelitian terkait efektivitas penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran PPKn dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik akan dilaksanakan di SMPN 40 Bandung yang beralamat di Jl. Wastukencana No.75, Tamansari, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40116. Penulis memilih lokasi ini karena SMP Negeri 40 Bandung sudah mengaplikasikan penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring terkhusus dalam mata pelajaran PPKn serta berdasarkan observasi awal peneliti meihat karakteristik peserta didik di SMP Negeri 40 Bandung yang memiliki keterampilan belajar yang rendah terhadap pembelajaran PPKn karena kurangnya media pembelajaran yang mendukung sehingga peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian mengenai "Efektivitas Penggunaan *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran PPKn dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar Peserta Didik (Studi Kuasi Eksperimen di SMP Negeri 40 Bandung".

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek atau objek yang memiliki kualitas dan karakteristik pada suatu penelitian yang akan menjadi sumber data dan informasi penelitian. Sugiyono (2012, hlm. 177) menjelaskan bahwa "populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian

ditarik kesimpulannya". Berkaitan dengan hal tersebut, populasi sangat penting dan dibutuhkan dalam suatu penelitian untuk memperoleh data dan informasi penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 14 Bandung yang terdiri dari 10 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 320 siswa.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang digunakan oleh peneliti sebagai data yang dapat mewakili populasi dalam penelitian ini. hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015) "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut". Berkaitan dengan hal tersebut, teknik sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampel tidak secara random.

Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel ini berkaitan dengan pernyataan dari Ruseffendi (2005, hlm. 52) yang menjelaskan bahwa kuasi eksperimen subjek tidak dikelompokkan secara acak, tetapi peneliti menerima subjek seadanya. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian ini sudah ada, jadi peneliti hanya tinggal memilih dan mengambil 2 kelompok yang dapat digunakan sebagai sampel dari sebuah populasi. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII-E dengan jumlah siswa 32 orang sebegai kelas kontrol dan kelas VIII-C dengan jumlah siswa 32 orang sebagai kelas Eksperimen.

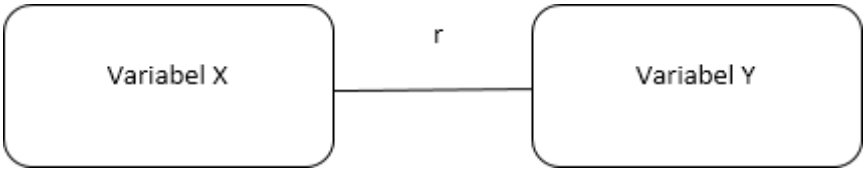
3.5 Variabel Penelitian

Variabel menurut Kurniawan (2017, hlm. 91) merupakan sesuatu yang menjadi objek pengamatan penelitian, sering juga disebut sebagai faktor yang berperan dalam penelitian atau gejala yang akan diteliti. Hal ini selaras dengan pendapat Sugiyono (215, hlm. 38) yang mengatakan bahwa variabel penelitian adalah sesuatu atribut ataupun watak, ataupun nilai dari orang, objek ataupun aktivitas yang memiliki alterasi tertentu yang diresmikan oleh peneliti untuk dipelajari serta setelah itu ditarik akhirnya.

Maka dapat diambil kesimulan dari beberapa pernyataan di atas, bahwa

variabel penelitian merupakan suatu petunjuk penelitian yang memiliki nilai berbeda-beda kemudian dipelajari melalui sebuah penelitian lalu dapat ditarik kesimpulan melalui hasil penelitian yang telah ditetapkan.

Pada penelitian ini telah ditentukan 2 variabel, yaitu variabel (variabel X) dan variabel terikat (variabel Y), yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Hubungan Variabel X dan Variabel Y

(Sumber: Sugiyono, 2015, hlm. 60)

Keterangan:

X : Penggunaan media pembelajaran *Google Classroom*

Y : Keterampilan Belajar Peserta Didik

r : Efektivitas Penggunaan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran PPKn dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar Peserta Didik.

Tabel 3.2 Indikator Variabel X dan Y

Variabel	Indikator	Responden
Penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran PPKn (Variabel X)	Pembelajaran yang dilaksanakan harus berdasarkan kebutuhan kurikulum dan tuntutan RPS mata pelajaran	Siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung
	Guru dan siswa harus memiliki akses terhadap *google classroom* atau memiliki akun *google*	
	Guru harus memiliki akses terhadap fasilitas pengembangan pembelajaran berbasis *e- learning*	

	Tersedia Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) dan kurikulum/silabus dalam perencanaan model pembelajaran google classroom sebagai media pembelajaran	
	Tersedia akses terhadap fasilitas pelatihan penyelenggaraaan pembelajaran *google classroom*	
Keterampilan Belajar Peserta Didik (Variabel Y)	Visual Activities (memperhatikan tampilan media yang diberikan oleh guru, memperhatikan guru menjelaskan, membaca)	
	Oral Activities (mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan)	
	Listening Activities (mendengarkan penyajian bahan dan diskusi kelompok)	
	Writing Activities (menulis laporan, rangkuman)	
	Mental Activities (menanggapi/menjawab,meng ambil keputusan)	
	Emotional Activities (menaruh minat, berani, gembira)	

(Sumber: Data diolah oleh Peneliti, 2021)

3.6 Definisi Operasional

3.6.1 Penggunaan Alikasi *Google Classroom*

Google Classroom merupakan inovasi yang paling menarik dari Google karena merupakan produk yang dibuat untuk mendampingi pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. *Google classroom* dirancang untuk melancarkan sekaligus memudahkan interaksi antara guru dan siswa dalam dunia maya selama masa pembelajaran daring (Sutrisna, 2018, hlm. 72). *Google*

Classroom merupakan sebuah aplikasi LMS (*Learning Management System*) yang memungkinkan terciptanya ruang kelas terstruktur di dunia maya. Selain itu, *Google Classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Hammi, 2017, hlm. 26).

Pada situs *Google Classroom* juga tertulis bahwa *Google Classroom* terhubung dengan semua layanan *Google for Education* yang lainnya, sehingga pendidik dapat memanfaatkan *Google Mail, Google Drive, Google Calender, Google Docs, Google Sheets, Google Slides*, dan *Google Sites* dalam proses pembelajarannya.

Dalam *website* https://support.google.com/edu/classroom/ telah dijelaskan mengenai langkah-langkah dalam membuat *Google Classroom*. Berikut langkah-langkah desain untuk memulai pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* adalah sebagai berikut:

1. Buka classroom.google.com.
2. Di bagian atas halaman **kelas**, klik tambahkan **Buat Kelas**.
3. Masukkan nama kelas.
4. Masukkan deskripsi singkat, tingkat kelas, atau jadwal kelas, klik **bagian** dan masukkan detailnya.
5. Untuk menambahkan mata pelajaran, klik **Mata Pelajaran**, lalu masukkan nama atau klik salah satu nama dari daftar yang muncul ketika memasukkan teks.
6. Untuk memasukkan lokasi kelas, klik **Ruang** dan masukkan detailnya.
7. Klik **Buat**.
8. *Classroom* secara otomatis membuat kode kelas yang dapat digunakan untuk mengundang siswa ke kelas. Guru bisa mendapatkan kode kelas di bagian atas forum kelas kapan saja.
9. Setiap siswa memasukkan kode kelas *online* yang sudah diberikan oleh guru pada aplikasi *Google Classroom* masing-masing. Siswa yang sudah memasukkan kode tersebut otomatis langsung bisa mengikuti kelas online.

Menurut Janzen M dan Mary (dalam Iftakhar, 2016, hlm. 13) menyatakan

kelebihan dari *Google Classroom* antara lain yaitu:

1. Mudah digunakan
2. Menghemat waktu.
3. Berbasis *cloud*
4. Fleksibel
5. Gratis
6. Ramah seluler

Pengoptimalan fitur *Google Classroom* memiliki dampak signifikan bagi pembelajaran di era digital, antara lain: (1) pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dilakukan secara daring, (2) fleksibel karena tidak terbatas oleh ruang dan waktu, (3) peserta didik secara mandiri terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan internet, (4) materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik mudah di akses oleh peserta didik, (5) meningkatkan keterampilan literasi data dan literasi teknologi. Selain itu, pembuatan Google classroom juga dapat dilakukan dengan mudah oleh pendidik untuk menciptakan pembelajaran daring menjadi lebih efektif dan efisien (Nurfalah, 2019, lm. 54)

Adapun kekurangan yang dimiliki oleh media *Google Classroom* yaitu sebagai berikut:

1) *Google Classroom* yang berbasis web mengharuskan siswa dan guru untuk terkoneksi dengan internet.
2) Pembelajaran berupa individual sehingga mengurangi pembelajaran sosial peserta didik.
3) Apabila peserta didik tidak kritis dan terjadi kesalahan materi akan berdampak pada pengetahuannya.
4) Membutuhkan spesifikasi hardware, software dan jaringan internet yang tinggi.

3.6.2 Keterampilan Belajar

Keterampilan merupakan kecakapan melakukan suatu tugas tertentu yang diperoleh dengan cara berlatih terus menerus, karena keterampilan tidak datang sendiri secara otomatis melainkan secara sengaja diprogramkan melalui latihan terus menerus. Jika dikaitkan dengan makna belajar, keterampilan belajar adalah keahlian

yang didapatkan (*acquired skill*) oleh seorang individu melalui proses latihan yang kontinyu dan mencakup aspek optimalisasi cara-cara belajar baik dalam domain kognitif, afektif maupun psikomotor (Budiardjo, 2007, hlm. 19).

Menjalani proses belajar merupakan bagian yang amat penting dalam kegiatan belajar di sekolah. Melalui kegiatan belajar materi pokok yang harus dikuasai siswa akan dibahas oleh guru bersama siswa, melatihkan bermacam-macam keterampilan, mengerjakan berbagai tugas sehingga siswa melakukan kegiatan belajar dalam rangka memahami dan menguasai materi pokok yang dimaksudkan. Surya (1992, hlm. 28) mengungkapkan bahwa keterampilan merupakan kegiatan-kegiatan yang bersifat *neoromuscular*, artinya menuntut kesadaran yang tinggi.

Dibandingkan dengan kebiasaan, keterampilan merupakan kegiatan yang lebih membutuhkan perhatian serta kemampuan intelektual, selalu berubah dan sangat disadari oleh individu. Dalam proses menjadi (*on becoming process*), dimana siswa memerlukan empat pilar yakni pengetahuan, keterampilan, kemandirian dan kemampuan untuk menyesuaikan diri dan bekerjasama.

Dengan kata lain, keterampilan belajar merupakan suatu keahlian tertentu yang dimiliki oleh siswa, jika keahlian tersebut dilatihkan terus-menerus akan menjadi suatu kebiasaan yang baik bagi siswa dalam belajar. Menyikapi kebiasaan-kebiasaan belajar siswa ini, ada sejumlah pedoman yang dapat dijadikan panduan dalam setiap kali mengikuti kegiatan belajar sebagaimana yang terdapat dalam seri latihan keterampilan belajar oleh Satgasus 3SCPD (1997, hlm. 18) yaitu:

1. Memilih tempat duduk dalam ruang kelas
2. Mencatat materi pembelajaran
3. Bertanya dan menjawab
4. Mengemukakan pendapat
5. Berupaya menghindarkan diri dari berbagai pengaruh yang mengganggu konsentrasi belajar.

Ada beberapa keterampilan belajar yang harus dimiliki siswa, diantaranya keterampilan membaca, menulis, membuat catatan, keterampilan bertanya dan

menjawab, berdiskusi, keterampilan belajar berkelompok dan keterampilan mempersiapkan diri menghadapi ujian. Prayitno (1997, hlm. 59) mengatakan bahwa yang menjadi dasar perlunya keterampilan belajar bagi siswa dalam rangka memperoleh prestasi yang lebih baik adalah sebagai berikut:

a) Keterampilan belajar merupakan suatu hal yang menjadi dasar bagi kesuksesan siswa dalam sekolah atau kehidupan mereka selanjutnya.
b) Keterampilan belajar sangat mendorong siswa apabila dilaksanakan lebih awal.
c) Guru dapat memberikan materi keterampilan belajar untuk semua siswa sesuai dengan kebutuhannya.
d) Melalui program keterampilan belajar guru pembimbing dapat menggali permasalahan siswa atau membina hubungan yang lebih mendalam.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan belajar adalah suatu sistem, metode dan teknik yang dikuasai oleh siswa tentang materi pengetahuan atau materi belajar yang disampaikan oleh guru secara tangkas, efektif dan efisien, yang tentunya keterampilan belajar tersebut harus dilatihkan sehingga siswa menjadi terampil dalam menjalani pembelajaran di sekolah.

3.7 Prosedur Penelitian

Adapun prosedur dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.7.1 Tahap Pra Penelitian

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui situasi sesungguhnya, untuk memastikan kesesuaian antara rancangan penelitian yang sudah dirancang dan kondisi di lapangan. Dalam penelitian quasi eksperimen ini sangatlah diperlukan perencanaan yang sangat tersusun dan sangat sistematis, hal ini karena tujuan dari penelitian quasi eksperimen untuk mengetahui seberapa jauh efektivitas dari variabel X terhadap variabel Y. Maka, dalam penilitian ini sangat diperlukannya keteraturan, agar peneliti mendapatkan hasil yang objektif, valid, dan tepat.

Perencanaan dalam sebuah penelitian bertujuan untuk mengetahui semua hal

yang diperlukan selama proses penelitian. Melalui perencanaan penleitian ini, diharapkan rancangan yang telah dibuat akan terlaksana dengan baik dan sesuai dengan kondisi yang ada dilapangan. Prosedur penelitian yang akan dilaksanakan pada penilitian ini diantaranya:

1. Peneliti melakukan observasi sebagai pra-penelitian yaitu dengan kunjungan ke sekolah yang akan dilakukan sebagai tempat penelitian, melakukan kajian dengan studi literatur mengenai materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, Materi Kelas VIII yang sesuai dengan Kurikulum 2013, pengelompokkan bahan ajar Pendidikan Kewarganegaraan, dan kompetensi yang berkaitan dengan keterampilan belajar.
2. Peneliti melakukan kajian mengenai media pembelajaran daring *Google Classroom* dengan memperhatikan Kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII dan juga menyesuaikan dengan perkembangan belajar peserta didik.
3. Peneliti menyusun perangkat pelaksanaan pembelajaran seperti Rencana Pembelajaran dan Silabus Pembelajaran yang disambungkan dengan penggunaan media pembelajaran daring *Google Classroom* dan juga disesuaikan dengan pembelajaran PPKn.
4. Peneliti menyusun instrument penelitian yang diantaranya terdapat kisi-kisi instrument penelitian, rancangan skala sikap, dan rancangan soal tes sebagai pengukur perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.
5. Peneliti melakukan uji coba instrument penelitian untuk menilai validitas, dan reabilitas soal sebelum diujikan kepada sampel penelitian.
6. Peneliti menganalisis hasil uji coba instrument untuk melihat kualitas instrument sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya instrument tersebut untuk dijadikan sebagai pretest dan posttest bagi sampel penelitian.

3.7.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap ini peneliti bisa berinteraksi langsung dengan objek. Dalam tahap ini peneliti diharapkan memiliki sikap yang selektif, menghindari keaadan yang akan

mempengaruhi data dan mencari informasi yang sangat relevan. Prosedur yang digunakan dalam tahap penelitian ini adalah:

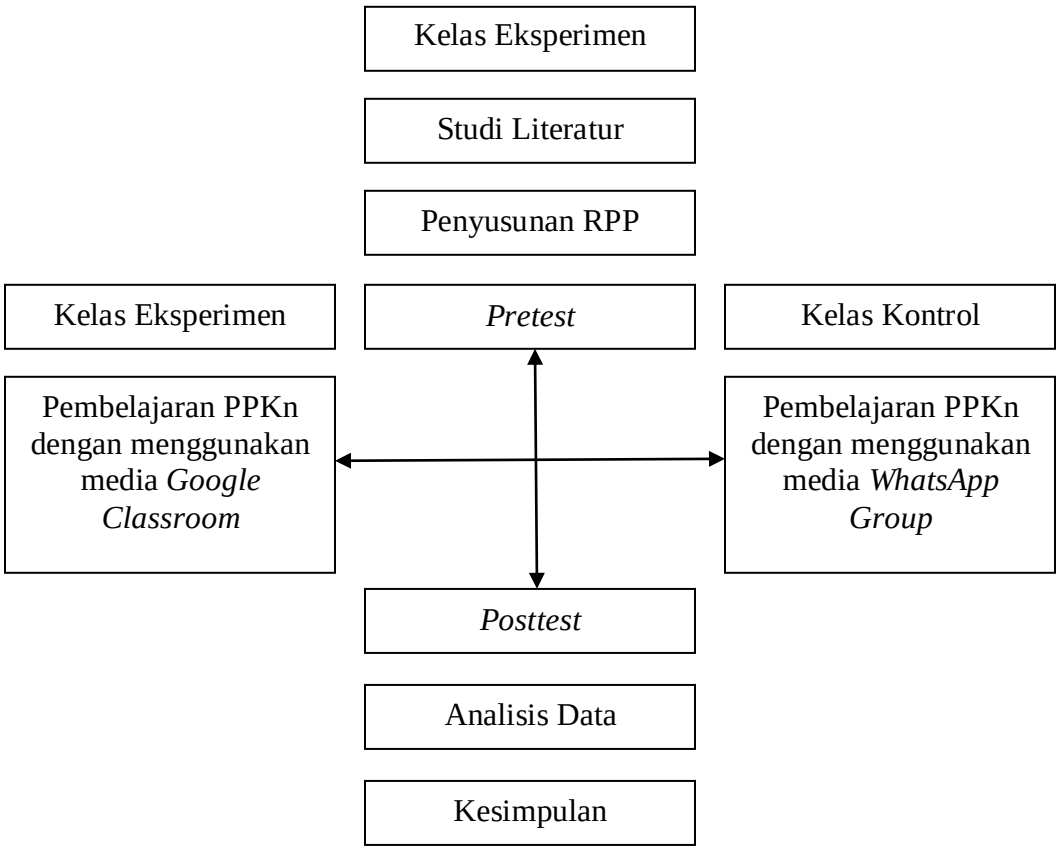
1. Peneliti mengadakan pretest pada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol.
2. Peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan materi pada bab komitmen kebangsaan untuk memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran daring *Google Classroom*
3. Peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan materi pada bab komitmen kebangsaan untuk memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan menggunakan media *WhatsApp Group* kepada kelas kontrol.
4. Memberikan posttest pada kelas eksperimen dan juga kepada kelas kontrol.
5. Menyebarkan angket mengenai penggunaan media pembelajaran *Google Classroom* kepada kelas eksperimen.

3.7.3 Tahap Akhir

Pada tahap ini peneliti yang telah berinteraksi langsung dengan objek langsung melakukan pengolahan data dan informasi yang telah didapatkan selama pelaksanaan dengan dihitung, dianalisis dan disusun data serta memasukan informasi tersebut ke dalam sebuah narasi karya ilmiah. Setelah itu, peneliti membuat kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah didapatkan dan diolah. Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memisahkan data-data dari responden, lalu memasukan skor ke dalam tabel yang disediakan.
2. Melakukan uji normalitas data gain ternormalisasi, melakukan uji homogenitas varians, dan melakukan analisis perbandingan rata-rata untuk mengetahui perbedaan mengenai peningkatan keterampilan belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pemaparan lebih jelas mengenai prosedur penelitian digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.3 Model Penelitian Kuasi Eksperimen

(Sumber: Diolah oleh Peneliti, 2021)

3.8 Teknik Pengumpulan Data

3.8.1 Kuesioner/Angket

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini salah satunya menggunakan kuesioner/angket, atau dapat dijelaskan juga sebagai sekumpulan pertanyaan secara tertulis. Menurut Sukmadinata dalam (Cahyaningsih, 2018, hlm. 2) angket ataupun kuesioner ialah sesuatu metode ataupun metode pengumpulan informasi secara tidak langsung (peneliti tidak langsung melaksanakan tanya-jawab dengan responden). Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2012, hlm. 192) yang menjelaskan bahwa "angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya". Selain itu Sugiyono (2015, hlm. 142) juga menjelaskan "Kuesioner

merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya."

Penggunaan Kuisioner/angket dalam penelitian ini bertujuan sebagai alat ukur dari keberhasilan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring dalam meningkatkan keteramilan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dengan membandingkan tingkat keberhasilan pembelajran dari kelas kontrol yang hanya menggunakan media pembelajaran melalui *WhatsApp Group* dan kelas eksperimen dengan meggunakan media *Google Classroom*.

Dalam hal ini peneliti memberikan lembar kuesioner kepada peserta didik kelas VIII-C sebagai kelas eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran PPKn dalam meningkatkan keterampilan belajar.

3.8.2 Tes

Tes merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan soal untuk mengetahui pemahaman akan konsep tertentu. Menurut Arikunto (2010, hlm. 193) dijelaskan bahwa "tes yaitu serangkaian atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegasi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok." Dalam penelitian ini tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu berupa *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir) yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana perkembangan siswa sebelum dan setelah diberikan stimulus materi berupa pengembangan keterampilan belajar pada pembelajaran PPKn. Soal prestest dan posttest diberikan kepada kelas eksperimen dan juga kepada kelas kontrol.

3.8.3 Skala Sikap

Skala sikap yang digunakan dalam penelitian ini merupakan *Likert Scale* atau biasa disebut dengan skala likert, dengan 4 pilihan skala untuk menunjukkan selalu dilakukan hingga jarang dilakukan yang sesuai dengan pernyataan yang dilakukan dalam skala tersebut. Skala ini juga digunakan untuk mengukur bagaimana

perkembangan keterampilan belajar siswa yang terdapat di kelas kontrol ataupun di kelas eksperimen.

3.8.4 Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah teknik untuk melengkapi informasi yang dibutuhkan dalam penelitian yang sedang dilakukan, untuk menjadi penguatan keterangan sebuah informasi yang di dapatkan. Menurut Danial & Wasriah (2009, hlm. 71) studi dokumentasi merupakan "pengumpulan sejumlah dokumen yang diperlukan sebagai bahan dan informasi sesuai dengan masalah penelitian." Dokumentasi yang dimaksud bisa berupa profil dari objek yang diteliti, sarana dan prasarana, sejarah dari sebuah lembaga yang diteliti dan sebagainya.

Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data penunjang penelitian. Dokumentasi akan dikumpulkan langsung dari tempat penelitian dengan bentuk foto-foto kegiatan dan laporan kegiatan. Dokumentasi dipilih karena dengan menggunakan foto akan menjadi bukti dalam penelitian ini.

3.9 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif ini, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden maupun dari sumber lain sudah terkumpul. Analisis data mengelompokkan data berdasarkan pada variabel serta jenis responden, mentabulasikan data berdasarkan variabel dari responden, menyajikan data dari masing-masing variabel dan juga melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Menurut Rahayu (2017, hlm. 62) menyatakan cara penggunakan model analisis kuantitatif dibagi kedalam tiga tahap, yaitu: a) pengolahan data, b) pengorganisasian data, dan c) penemuan hasil. Dalam analisis ini, peneliti diharuskan memiliki pengetahuan dan juga pengukuran yang cermat menurut ilmu statistik karena sangatlah diperlukan dalam penelitian kuantitatif ini.

3.9.1 Analisis Kualitas Instrumen Penelitian

Dalam melakukan pengukuran pada penelitian dibutuhkan alat ukur yang baik. Alat ukur tersebut disebut dengan instrumen penelitian. Analisis kualitas

instrumen ini dilakukan untuk menguji bagaimana kualitas atau kelayakan sebuah instrumen yang akan digunakan. Instrumen yang akan diujikan di konsultasikan dulu kepada dosen pembimbing, kemudian diuji kelayakannya kepada populasi siswa yang dijadikan sebagai objek penelitian, namun di luar sampel yang telah di tentukan sebagai objek yang akan di teliti.

Instrumen di uji cobakan kepada siswa kelas VIII dengan materi Komitmen Kebangsaan Kolektif Untuk Memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia, dengan jumlah soal yang diujikan sebanyak 20 soal pilihan ganda dengan skor maksimal 100. Pengolahan data dilakukan dnegan menggunakan program Microsoft Excel. Elemen yang diukur diantaranya:

1. Uji Validitas

Menurut Arikunto (Arikunto & Suharsimi, 2010, hlm. 80) menjelaskan bahwa "validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu insrumen. Instrumen dikatakan valid atau sah jika memiliki validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid mempunyai validitas rendah". Dengan begitu, instrumen penelitian haruslah bersifat valid atau sesuai, validitas merupakan salah satu acuan atau ukuran yang memperlihatkan tingkat dari keabsahan atau kevalidan dari sebuah instrumen.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengujian validitas menggunakan pengujian validitas eksternal. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 129) bahwa "validitas eksternal instrumen diuji dengan cara membandingkan (untuk mencari kesamaan) antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi dilapangan". Berkaitan dengan pemaparan diatas, pengujian ini bertujuan untuk mencari hubungan antara data dan fakta yang ada dilapangan. Maka, teknik statistik yang digunakan adalah analisis korelasi. Penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* untuk mengetahui sejauh mana tingkat validitas instrumen yang akan digunakan dengan bantuan Microsoft Excel. Adapun rumus validitas yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Gambar 3.4 Rumus Korelasi *Product Moment*

(Sumber: Arifin, 2010, hlm. 299)

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan

N : Banyaknya subjek pengikut tes

Y : Skor total

X : Skor tiap nomor

∑XY : Jumlah perkalian X dengan Y

Interpretasi nilai validitas yang di peroleh dari rumus diatas, digunakan dengan kriteria validitas berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Interpretasi Uji Validitas

Besar nilai r	Interpretasi
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,60-0,80	Tinggi
0,40-0,60	Cukup
0,20-0,40	Rendah (kurang)
0,00-0,20	Sangat Rendah (tidak valid)

(Sumber : Arikunto, 2013, hlm. 319)

2. Uji Reabilitas

Arikunto (2010, hlm. 168) menjelaskan "instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama". Selain itu, Cahyaningsih (2018, hlm. 7) berpendapat bahwa suatu tes bisa dikatakan reliabel bila konsisten dalam memberikan hasil yang sama bila di tes kepada kelompok yang sama dalam jangka waktu yang berbeda. Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa reabilitas adalah sebuah tingkatan atau derajat konsistensi dari sebuah instrumen. Suatu instrumen dapat dipercaya untuk

digunakan sebagai alat untuk pengumpulan data apabila instrumen tersebut sudah baik maka hasil yang didapat pun akan dapat dipercaya. Untuk menguji reabilitas dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *Cronbach Alpha* berikut:

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

Gambar 3.5 Rumus *Cronbach Alpha*

(Sumber: Arikunto, 20013, hlm. 239)

Keterangan:

r_{11} = Reabilitas Instrumen

K = Banyaknya butir pernyataan atau banyaknya soal

$\sum\sigma\frac{\mathbf{2}}{\boldsymbol{b}}$ = Jumlah varian butir

$\sigma\frac{\mathbf{2}}{\boldsymbol{c}}$ = Varian soal

Interpretasi reabilitas di peroleh dari rumus diatas, digunakan dengan kriteria reabilitas sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Uji Reabilitas

Besar Nilai r_{11}	Kriteriaan
0,90<r_{11}<1,00	Sangat Tinggi
0,70<r_{11}<0,90	Tinggi
0,40<r_{11}<0,70	Sedang
0,20<r_{11}<0,40	Rendah
r11<0,20	Sangat Rendah

(Sumber: Arikunto, 2013, hlm. 319)

3. Daya Pembeda

Daya pembeda bertujuan untuk melihat kemampuan sebuah soal untuk dapat melihat perbedaa antara siswa yang sudah menguasai materi pembelajaran dan siswa yang belum/kurang memahami atau menguasai sebuah materi pembelajaran yang dijelaskan. Menurut Arikunto (2013, hal. 226) dijelaskan bahwa "daya pembeda soal

adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah)". Maka dapat diartikan secara sederhana daya pembeda soal merupakan kekuatan sesuatu soal untuk mengklasifikasikan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Rumus untuk menghitung daya pembeda pada soal pilihan ganda adalah sebagai berikut:

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

Gambar 3.6 Rumus Daya Pembeda

(Sumber: Arikunto, 2010, hlm. 213)

Keterangan:

D = Jumlah Peserta tes

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$P_A = \frac{\boldsymbol{BA}}{\boldsymbol{JA}}$ = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_A = \frac{\boldsymbol{BB}}{\boldsymbol{JB}}$ = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Interpretasi reabilitas diperoleh dari rumus diatas, digunakan dengan kriteria reabilitas sebagai berikut:

Tabel 3.5 Interpretasi Daya Pembeda Butir Soal

Daya Pembeda	Kriteria
D: 0,00- 0,20	Jelek
D: 0,20 – 0,40	Cukup
D: 0,40 – 0,70	Baik
D: 0,70 – 1,00	Baik sekali
D: Negative	Semuanya tidak baik

(Sumber: Arikunto, 2010, hlm. 218)

4. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal ditujukan untuk mengkaji atau mengamati tingkat kesulitan soal dan melihat proporsi dari tingkat kesulitan tersebut yang diantaranya terdapat soal yang sangat sukar, sukar, sedang, mudah, dan sangat mudah. Menurut Arifin (2010, hal. 226) dijelaskan bahwa "Perhitungan tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal". Soal yang diberikan kepada siswa sebaiknya soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar karena jika siswa diberikan soal yang terlalu mudah, siswa tidak akan memiliki sebuah usaha untuk memecahkan soal tersebut, kemudian jika siswa diberikan soal yang sangat sukar akan berdampak kepada siswa kesulitan untuk memecahkan sebuah soal dan juga akan putus asa karena tidak bisa memecahkan soal. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Arikunto (2013, hlm. 223) bahwa "jika suatu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (proposional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal disebut indeks kesukaran". Adapun rumus untuk menghitung tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut:

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

Gambar 3.7 Rumus Tingkat Kesukaran Soal
(Sumber: Arikunto, 2012, hlm.223)

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah siswa yang mengikuti tes

Adapun klasifikasi dari kesukaran soal di gambarkan dalam tabel sesuai berikut:

Tabel 3.6 Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal

Indeks Kesukaran	Interpretasi
P=0,00	Sangat Sukar
0,00<P≤0,30	Sukar
0,30<P≤0,70	Sedang
0,70<P≤1,00	Mudah
P=1,00	Sangat Mudah

(Sumber : Arikunto, 2012, hlm. 225)

3.9.2 Analisis Data Kuantitatif

Analisis data merupakan kegiatan setelah terkumpulnya data dan informasi dari responden yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau dalam artian untuk menguji hipotesis yang telah ditanyakan. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 147) menjelaskan bahwa "kegiatan dalam analisis data meliputi: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Berdasarkan pemaparan diatas, analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis statistik korelasi *product moment* untuk mengukur hubungan antar variabel. Perhitungan yang didapat dari statistik korelasi *product moment* ini didapat dari hasil analisis data *pretest-posttest* melalui uji normalitas, uji perbedaan dua rata-rata, uji homogenitas, gain termonalisasi, dan rancangan dari hasil skala sikap dari kedua kelas sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. Uji Normalitas

Normalitas data dicari untuk memenuhi salah satu persyaratan penggunaan statistik parametris dalam pengujian hipotesis. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 75), dalam penggunaan statistik parametris, bekerja dengan asumsi bahwa data setiap

variabel penelitian yang akan dianalisis membentuk distribusi normal. Pada penelitian ini uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data pembelajaran awal dengan data pada pembelajaran akhir selama proses berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dapat dilakukan dengan uji statistik dengan aplikasi SPSS versi 23, dengan mengacu pengambilan keputusan seperti berikut.

a) Jika probabilitas (sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal
b) Jika probabilitas (sig) <0,05 maka data berdistribusi tidak normal

Untuk menguji normalitas, dapat digunakan uji *kolmogorov-smirnov*, yakni data hasil perhitungan jika hasilnya berdistribusi normal maka statistik yang digunakan adalah *statistic parametric*, namun jika data hasil perhitungan tersebut tidak berdistribusi normal maka tidak dapat dilakukan homogenitas melainkan dilanjutkan dengan uji *statistic non-parametric* dengan menggunakan teknik uji *Mann Whitney*. Uji normalitas penelitian ini dilakukan dengan *software SPSS for windows* versi 23 dengan teknik *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan membandingkan probabilitas *Asymp-Syg (2-taled)* dengan nilai $\alpha = 0,05$. Berikut hipotesis yang akan diuji.

Hipotesis Uji Normalitas :

H_o: Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal (*p-value* > α)

H_a: Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal (*p-value* < α)

2. Uji Perbedaan Dua Rata-Rata

Uji perbedaan dua rata-rata pada hasil data *pretest* dan juga *posttest* dari dua kelas yang menerapkan media pembelajaran *Goole Classroom* dengan media pembelajaran konvensional dilakukan dengan menggnakan uji t apabila data yang diperoleh berdistribusi normal pada kedua kelas. Jika ada data yang tidakberdistribusi normal, maka uji ini dilakukan dengan menggunakan uji non- parametrik *Mann-whitney*.

3. Uji homogenitas

Homogenitas data dicari untuk memenuhi salah satu persyaratan penggunaan statistik parametris dalam pengujian hipotesis, uji homogenitas juga dapat dilakukan

untuk mengetahui apakah sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diambil mempunyai varian yang homogen atau tidak. Hipotesis yang diajukan dalam uji ini adalah sebagai berikut:

a. $H0 : \sigma e = \sigma k$ (data skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang homogen).
b. $H0 : \sigma e \neq \sigma k$ (data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang tidak homogen).

Homogenitas ini diuji dengan menggunakan *levene's test* dengan signifikasi 5%. Kriteria pengujian sebagai berikut:

a) Jika probabilitas (sig) >0,05 maka data dikatakan homogen
b) Jika probabilitas (sig) <0,05 maka data dikatakan tidak homogen

4. Menghitung N-Gain

Setelah mendapatkan hasil *pre test* dan *post test* maka akan diperoleh hasil penskoran dan selanjutnya akan dihitung rata-rata peningkatan dan hasil belajar peserta didik yaitu dengan perhitungan *N- Gain*. Perhitungan *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah. Pengujian N-Gain pada penelitian ini dilakukan dengan Microsoft Excel, rumus Gain ternormalisasi (*normalized Gain*) yang dikembangkan oleh Hake (dalam Sundayana 2014, hlm 151) sebagai berikut:

$$Indeks\ Gain = \frac{Posttes - Pretest}{(skor\ maksimal - pretest)}$$

Gambar 3.8 Rumus Indeks Gain

(Sumber: Sundayana, 2014, hlm 151)

Hasil dari perhitungan indeks tersebut digambarkan dengan memperhatikan kriteria tingkat indeks gain sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kriteria *Indeks Gain*

Indeks Gain	**Interpretasi**
g<0,7	Tinggi
0,3<g ≤0,7	Sedang
g≤0,3	Rendah

(Sumber: Sundayana, 2014, hlm 151)

5. Rancangan Data Hasil Angket

Skor angket yang didapatkan pada penelitian ini mengenai penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran PPKn dalam meningkatkan keterampilan belajar. Kategori jawaban untuk angket skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kategori Jawaban Angket

Jenis Pertanyaan	**Skor**				
	SS	**S**	**R**	**TS**	**STS**
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

(Sumber: Baeihaqi, 2018, hlm. 89)

Kategori tersebut akan diolah dengan melakukan perhitungan rata-rata skor menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\mathbf{X} = \frac{\boldsymbol{WF}}{\mathbf{\Sigma F}}$$

Gambar 3.9 Rumus perhitungan Rata-Rata Angket

(Sumber: Baeihaqi, 2018, hlm. 89)

Keterangan:

X : Rata-rata

W : Nilai setiap kategori

F : Jumlah siswa yang memilih setiap kategori

Berikut penafsiran hasil rata-rata skor angket:

1) Jika x > 3 maka siswa memiliki respon yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran daring *Google Classroom* dalam pembelajaran PPKn.
2) Jika x = 3 maka siswa memiliki respon yang netral terhadap penggunaan media pembelajaran daring *Google Classroom* dalam pembelajaran PPKn.
3) Jika x < 3 maka siswa memiliki respon yang negatif terhadap penggunaan media pembelajaran daring *Google Classroom* dalam pembelajaran PPKn.

Setelah didapatkan hasil angket, maka di presentasekan persepsi peserta didik terhadap penggunaan media komik strip berbasis cerita rakyat dalam pembelajaran PPKn yang menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\textbf{Persentase Jawaban} = \frac{\textbf{Frekuensi Jawaban}}{\textbf{Banyak Responden}} \textbf{ X 100\%}$$

Gambar 3.10 Rumus Persentase Jawaban

(Sumber: Supardi, 2008, hlm.20)

Selanjutnya, setelah didapat hasil dari rumus tersebut, presentase hasil angket tersebut dapat di jelaskan sebagai berikut:

Tabel 3.9 Klasifikasi Kategori Angket

Besar Presentase	Interpretasi
0	Tidak Ada
1-25	Sebagian Kecil
26-49	Hanya Setengahnya
50	Setengahnya
51-57	Sebagian Besar
76-99	Pada Umumnya
100	Seluruhnya

(Sumber: Koentjaraningrat, 1990)

6. Rancangan Data Skala Sikap

Skor pengamatan aspek sikap didapatkan dari jawaban para peserta didik dengan menggunakan skala likert. Adapun pengukuran skala terdapat dalam kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kriteria Skala Sikap

Jenis Pertanyaan/pernyataan	**Kriteria**				
	SS	**S**	**Kd**	**P**	**TP**
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

(Sumber: Suherman, 1990, hlm. 236)

Keterangan:
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
Kd : Kadang-Kadang
P : Pernah
TP : Tidak Pernah

Peserta didik hanya memberikan tanda ceklis (√) pada kriteria yang tersedia terkait pertanyaan dan pernyataan yang disediakan. Selanjutnya diolah dan kemudian hasilnya dibandingkan antara *pretest* dan *posttest*.

3.10 Hipotesis

Hipotesis adalah kesimpulan sementara yang peneliti rumuskan atau berupa jawaban sementara dari rumusan masalah sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2015, hml. 64) dijelaskan bahwa "hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah sebuah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan". Dapat diartikan bahwa hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapatnya hubungan positif antara pengunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring dengan peningkatan keterampilan belajar siswa di SMP Negeri 40 Bandung. Suatu uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang telahdiajukan tersebut diterima ataupun ditolak.

Dalam penelitian ini dilakukan perhitungan menggunakan *uji-t* dengan syarat bahwa hasil data penelitian yang diperoleh harus berdistribusi normal dan homogen. Pengujian rancangan hipotesis menggunakan rumus seperti berikut ini:

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 -}$$

Gambar 3.11 Rumus Simpang Baku

Sumber: (Sudjana, 2005, hlm. 239)

Setelah nilai dari simpangan baku didapatkan, langkah selanjutnya adalah mencari nilai t hitung menggunakan rumus berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\overline{X1} - \overline{X2} - d_o}{S_{gab} \sqrt{\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2}}}$$

Gambar 3.12 Rumus Nilai *t* hitung

Sumber: (Sudjana, 2005, hlm. 239)

Keterangan:

X1 : Rata-rata tes akhir kelompok eksperimen

X2 : Rata-rata tes akhir kelompok kontrol

n2 : Jumlah sampel kelompok kontrol

n1 : Jumlah sampel kelompok eksperimen

S : Standar deviasi simpang baku

Berdasarkan rumusan masalah yang ada dalam penelitian yang ditelah disebutkan pada bab sebelumnya, Hipotesis yang di uji didalam penelitian ini diantaranya:

1. Hipotesis Tes Awal (*Pretest)* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
   a. H_0 = tidak terdapatnya perbedaan keterampilan belajar yang signifikan dari peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol
   b. H_1 = terdapatnya perbedaan keterampilan belajar yang signifikan dari peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Dengan kriteria uji Hipotesis sebagai berikut:

a. Jika nilai Sig α = 0,05 maka H_0 ditolak.
b. Jika nilai Sig ≥ α = 0,05 maka H_0 diterima.

2. Hipotesis Tes Akhir (*Posttest)* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
   a. H_0 = tidak terdapat hubungan antara penggunaan media komik strip berbasis cerita rakyat dalam peningkatan sikap toleransi siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol
   b. H_1 = terdapatnya hubungan antara penggunaan media komik strip berbasiscerita rakyat dalam peningkatan sikap toleransi siswa dikelas eksperimandan kelas kontrol.

Dengan kriteria uji Hipotesis sebagai berikut:

a. Jika nilai Sig α = 0,05 maka H_0 ditolak.
b. Jika nilai Sig ≥ α = 0,05 maka H_0 diterima.