

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Sugiyono (2013, hal. 3) mengatakan bahwa metode penelitian secara umum diartikan sebagai suatu cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain kuasi eksperimen yang disebut juga dengan eksperimen semu atau pura-pura melalui pendekatan kuantitatif.

Desain ini menggunakan dua sampel kelas, satu sampel untuk kelas eksperimen atau kelas yang diberi perlakuan berupa penggunaan media video animasi berbantuan *channel youtube* Dongeng Kita, kelas lainnya digunakan untuk kelas kontrol atau kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi berbantuan *channel youtube* Dongeng Kita terhadap peningkatan motivasi belajar serta kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Terdapat dua jenis variabel yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media video animasi berbantuan *channel youtube* Dongeng Kita. Sedangkan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa yang meliputi aspek *cognitive motives* (motif kognitif), *self-expression* (ekspresi diri), dan *self-enhancement* (peningkatan diri), serta kemampuan menyimak siswa.

#### B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design* yang merupakan salah satu bentuk desain penelitian dalam metode kuasi eksperimen atau eksperimen

semu. Penggunaan desain ini adalah untuk melihat apakah terdapat perbedaan antara kelas yang menggunakan media video animasi berbantuan *channel youtube* Dongeng Kita dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Kelas eksperimen adalah kelas yang akan memperoleh perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran yang menggunakan media video animasi berbantuan *channel youtube* Dongeng Kita dan dilakukan pengukuran. Kemudian kelas kontrol/pembanding adalah kelas yang tidak diberikan perlakuan khusus dalam hal ini yaitu pembelajaran konvensional dan dilakukan pengukuran. Gambaran desain penelitian ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.1**

**Desain penelitian non-equivalent control group design**

	<b>Motivasi Belajar serta Kemampuan Menyimak Siswa Awal</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Motivasi Belajar serta Kemampuan Menyimak Siswa Akhir</b>
<b>Kelas Eksperimen</b>	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
<b>Kelas Kontrol</b>	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Motivasi belajar serta kemampuan menyimak siswa di kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan.

X<sub>1</sub> : Perlakuan yang diberikan kepada siswa di kelas eksperimen menggunakan media video animasi berbantuan *Channel Youtube* Dongeng Kita

O<sub>2</sub> : Motivasi belajar serta kemampuan menyimak siswa di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan.

O<sub>3</sub> : Motivasi belajar serta kemampuan menyimak siswa di kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan.

O<sub>3</sub> : Motivasi belajar serta kemampuan menyimak siswa di kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

### C. Variabel Penelitian

Sutrisno Hadi dalam Arikuto (2005, hlm. 116) memberikan definisi variabel sebagai gejala yang bervariasi, dimana gejala yang dimaksud adalah objek penelitian, sehingga variabel adalah objek penelitian yang bervariasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh dari perlakuan yang diberikan terhadap suatu variabel, maka terdapat variabel yang mempengaruhi dan variabel yang dipengaruhi.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Sudjana dan Ibrahim (2007, hlm. 12) berkata “dalam penelitian terhadap dua variabel utama yakni variabel bebas atau variabel prediktor independen (*independent variable*) sering dinotasikan X adalah variabel penyebab atau yang diduga memberikan suatu pengaruh atau efek terhadap peristiwa lain, dan variabel terikat atau variabel respon (*dependent variable*) sering disebut notasi Y, yakni variabel yang ditimbulkan atau efek dari variabel bebas”. Adapun yang menjadi variabel penelitian, antara lain:

- a. Variabel Bebas (Variabel X) adalah variabel yang diketahui intensitas serta pengaruhnya terhadap suatu variabel terkait karena menunjukkan adanya gejala atau peristiwa tertentu. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media video animasi berbantuan *Channel Youtube Dongeng Kita*.
- b. Variabel Terikat (Variabel Y) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar siswa serta kemampuan menyimak siswa.

**Tabel 3.2**  
**Hubungan Antar Variabel**

Variabel bebas  Variabel Terikat		Kelas Eksperimen Penggunaan Media Video Animasi Berbantuan Channel Youtube Dongeng Kita (X1)	Kelas Kontrol Penggunaan Model Pembelajaran Konvensional (X2)
		X1Y1	X2Y1
Motivasi Belajar Siswa	Aspek <i>Cognitive</i> <i>Motives</i> (Motif Kognitif) (Y1)	X1Y2	X2Y2

	Aspek <i>Self-Expression</i> (Penampilan Diri) (Y2)		
	Aspek <i>Self-Enhancement</i> (Kemajuan Diri) (Y3)	X1Y3	X2Y3
Kemampuan Menyimak	Kemampuan menyimak (Y4)	X1Y4	X2Y4

Keterangan :

X1Y1 : Pengaruh penggunaan media video animasi berbantuan *Channel Youtube* Dongeng Kita terhadap motivasi belajar aspek *cognitive motives* (motif kognitif).

X1Y2 : Pengaruh penggunaan media video animasi berbantuan *Channel Youtube* Dongeng Kita terhadap motivasi belajar aspek *self-expression* (penampilan diri).

X1Y3 : Pengaruh penggunaan media video animasi berbantuan *Channel Youtube* Dongeng Kita terhadap motivasi belajar aspek *self-enhancement* (kemajuan diri).

X1Y4 : Pengaruh penggunaan media video animasi berbantuan *Channel Youtube* Dongeng Kita terhadap kemampuan menyimak siswa.

X2Y1 : Pengaruh penggunaan model pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar aspek *cognitive motives* (motif kognitif).

X2Y2 : Pengaruh penggunaan model pembelajaran direct instruction terhadap motivasi belajar aspek *self-expression* (penampilan diri).

X2Y3 : Pengaruh penggunaan model pembelajaran direct instruction terhadap motivasi belajar aspek *cognitive motives* (motif kognitif).

X2Y4 : Pengaruh penggunaan model pembelajaran direct instruction terhadap kemampuan menyimak siswa.

#### **D. Definisi Operasional**

Penelitian ini memiliki beberapa istilah terkait dalam judul penelitian. Istilah yang digunakan dalam penelitian ini perlu dijelaskan guna menghindari suatu kesalahpahaman, maka akan didefinisikan sebagai berikut:

##### **1. Media Video Animasi Berbantuan Channel Youtube Dongeng Kita**

Pada dasarnya media merupakan suatu perantara yang dibutuhkan dalam proses komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan harapan dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media menjadi suatu hal yang dapat digunakan dalam mempermudah pekerjaan manusia di berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Pada umumnya media terbagi ke dalam tiga kelompok yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Media video animasi pada dasarnya termasuk ke dalam kategori media audio visual karena memiliki unsur suara dan gambar serta pada pemanfaatannya dapat dirasakan dengan indera pendengaran dan pengelihatannya.

*Channel youtube* Dongeng Kita merupakan sebuah saluran *youtube* yang menyajikan beragam video animasi yang dibuat oleh Kastari Animation, sebuah perusahaan dibawah naungan PT. Kastari Sentra Media yang berdiri

pada tahun 2004 dan bergerak dibidang multimedia dan animasi yang bernuansa pendidikan dan religius islam. Kastari Animation hingga saat ini sudah membuat ratusan video animasi yang mendidik serta menarik bagi anak-anak. Salah satunya dapat kita temui di channel *youtube* Dongeng Kita, dimana konten yang disajikan berupa cerita yang dibuat dalam bentuk video animasi sehingga lebih menarik bagi anak. Beberapa video animasi yang disediakan diantaranya berupa cerita rakyat Indonesia, fabel atau cerita yang menjadikan binatang sebagai tokoh utamanya, dongeng atau cerita yang memiliki unsur khayalan atau kejadian yang luar biasa, dan lain sebagainya yang tersedia dalam dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Selain itu terdapat pula video animasi mengenai lagu daerah Indonesia dan pengenalan budaya Indonesia.

Dalam penelitian ini peneliti bermaksud untuk memanfaatkan konten *youtube* Dongeng Kita dengan harapan dapat mengedukasi peserta didik dan para pendidik bahwa *youtube* dapat dimanfaatkan secara positif. Serta memotivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran terutama pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

## **2. Motivasi Belajar Siswa**

Motivasi menjadi salah satu hal utama dalam kegiatan pembelajaran, dimana ketika peserta didik memiliki motivasi belajar yang besar maka akan menjadi pendorong bagi peserta didik tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu contoh kurangnya motivasi belajar siswa dapat dilihat ketika siswa kurang memperhatikan pembelajaran yang diberikan. Hal tersebut dapat disebabkan oleh banyak faktor baik dari dalam dirinya maupun pengaruh dari pihak luar. Sebagai seorang pendidik, guru harus mampu menciptakan motivasi belajar siswa salah satunya dengan memanfaatkan model pembelajaran kooperatif. Dalam penelitian ini terdapat tiga aspek motivasi yang akan diteliti diantaranya adalah *cognitive motive*, *self-expression*, dan *self-enhancement*.

### 3. Kemampuan Menyimak

Menyimak merupakan suatu kegiatan dimana seseorang mendengarkan apa yang diberikan oleh narasumber kemudian memahami informasi yang disampaikan. Dengan kata lain, menyimak bukan hanya mendengarkan apa yang diberikan oleh narasumber tetapi harus paham apa yang disampaikan. Jenis menyimak yang akan diteliti adalah menyimak intensif, yaitu menyimak yang dilakukan secara tekun dan teliti serta penuh dengan perhatian, sehingga penyimak atau dalam hal ini peserta didik memahami secara mendalam dan menguasai secara luas bahan simakan yang diberikan.

## E. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan suatu tempat atau daerah yang akan dijadikan tempat dimana penelitian dilakukan. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 4 Bandung yang beralamat di Jalan Samoja Nomor 5 Kota Bandung.

### 2. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Arifin (2011, hal. 215) populasi atau *universe* merupakan keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi. Sedangkan sample adalah sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dapat juga dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (*miniature population*).

Maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 4 Bandung yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah 155 orang.

**Tabel 3.3**

#### Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII-A	32



2	VII-B	32
3	VII-C	34
4	VII-D	32
5	VII-E	32
6	VII-F	32
7	VII-G	34
8	VII-H	34

Sedangkan untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini, harus ditentukan terlebih dahulu teknik sampling yang akan digunakan. Cara pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling*, dimana menurut Sugiyono (2013, hal. 120) *probability sampling* ialah teknik pengambilan sampel yang memungkinkan adanya peluang yang sama bagi setiap elemen (anggota) populasi yang akan dipilih menjadi anggota sampel.

Teknik sampling yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling* yang menurut Arifin (2011, hal. 222) adalah metode pengambilan sampel yang didasarkan pada sekelompok orang bukan diambil secara individual atau perseorangan. Langkah pengambilan sampel dilakukan dengan cara melakukan pengundian terhadap populasi yang ada. Alasan peneliti memanfaatkan teknik ini adalah karena proses penelitian ini menggunakan kelas yang sudah ada dan direkomendasikan oleh guru mata pelajaran. Maka dari itu, sampel yang diambil adalah kelas VII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-B sebagai kelas kontrol.

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan suatu alat pengumpulan data yang dapat digunakan untuk mengukur besarnya dampak dari satu variabel terhadap variabel lainnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket dan soal uraian. Menurut Sutopo (2006, hal. 87) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, di mana peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden. Dengan menggunakan angket peneliti dapat mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media video animasi berbantuan *channel youtube* Dongeng Kita. Sedangkan soal uraian merupakan salah satu alat penilaian yang dapat digunakan dimana siswa dituntut untuk menguraikan, mengatakan, mendiskusikan, membandingkan, memberikan alasan mengenai jawaban dari tes yang diberikan dengan bahasa atau kata-kata sendiri. Dengan menggunakan soal uraian, peneliti dapat mengukur bagaimana kemampuan menyimak siswa.

## **G. Teknik Pengembangan Instrumen**

### **1. Uji Validitas**

Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti seberapa akurat dan ketepatan suatu alat ukur dalam menjalankan fungsinya. Azwar (1997: 5) mengatakan bahwa alat uji dapat memiliki tingkat ketepatan yang tinggi jika alat tersebut menjalankan fungsi pengukurannya, atau memberikan hasil ukur sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Untuk mengetahui tingkat validitas instrument penelitian ini dilakukan *expert judgement* dimana, peneliti melakukan konsultasi dengan ahli mengenai instrumen yang dibuat. Pertama, dengan Ibu Tita Rostita selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kedua, dengan Bapak Dr. Cepi Riyana, M.Pd. selaku dosen ahli media Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Berikut hasil dari kegiatan *expert judgement* yang telah dilakukan :

- a. Ibu Tita Rostita memberikan penilaian bahwa setiap aspek yang terdapat dalam instrument sudah cukup baik dan dapat digunakan sebagai alat penelitian.
- b. Bapak Dr. Cepi Riyana, M.Pd. memberikan penilaian bahwa media dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sudah cukup baik dan dapat digunakan.

Selain itu peneliti juga melakukan uji coba instrumen dengan tujuan untuk mengukur kelayakan instrumen yang akan diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket mengenai motivasi belajar siswa dan kemampuan menyimak, serta tes uraian yang digunakan untuk mengukur kemampuan menyimak siswa. Instrumen tersebut diujicobakan kepada kelas di luar sampel penelitian yaitu kelas VII-C sesuai dengan rekomendasi guru mata pelajaran dengan jumlah siswa sebanyak 34 orang. Hasil dari uji coba tersebut kemudian peneliti gunakan untuk melakukan uji validitas dengan menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* dengan bantuan *software Microsoft Office Excel 2013* dan *SPSS for Windows* versi 20.

Hasil dari penghitungan uji validitas yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Kuesioner atau angket mengenai motivasi belajar siswa setelah dilakukan uji validitas dengan menggunakan rumus koefisien korelasi *Pearson Product Moment* melalui software SPSS diperoleh hasil bahwa dari 24 butir soal, terdapat 3 soal yang tidak valid atau tidak memenuhi kriteria yaitu soal nomor 12, 14, dan 22, dikarenakan hasil penghitungan melihat  $r$  hitung dari 3 soal tersebut lebih rendah dari  $r$  tabel yang telah ditentukan yaitu  $r$  tabel dengan taraf signifikansi 5% sebesar 0,339. Maka dari itu dilakukan butir pertanyaan yang tidak valid diganti.

- b. Tes uraian atau essay untuk mengetahui kemampuan menyimak siswa dilakukan uji validitas dengan menggunakan rumus koefisien korelasi *Pearson Product Moment* melalui software SPSS diperoleh hasil bahwa seluruh soal yang berjumlah 10 soal tersebut dapat dikatakan valid atau memenuhi kriteria dikarenakan setiap butir soal memiliki nilai antara 0,444 hingga 1, yang menurut kriteria interpretasi koefisien korelasi nilai tersebut termasuk ke dalam kategori sedang hingga sangat kuat dan berarti korelasi tersebut signifikan.

**Tabel 3.4**

**Kriteria Interpretasi Koefisien Korelasi**

Interval Koefisien Korelasi	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1000	Sangat Kuat

## 2. Uji Reliabilitas

Setelah dilakukannya uji validitas, tahap selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas. Anastasia dan Susana (1997, hlm. 23) mengatakan bahwa reliabilitas merupakan sesuatu yang mengacu pada konsistensi hasil yang diperoleh ketika orang yang sama diuji ulang dengan tes yang sama pada kesempatan yang berbeda, atau dengan seperangkat butir-butir ekuivalen (equivalent items) yang berbeda, atau di bawah kondisi pengujian yang berbeda. Oleh karenanya, suatu instrumen atau alat ukur dapat dikatakan reliabel apabila diuji kembali dalam waktu yang berbeda tetapi memberikan hasil yang sama. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode uji reliabilitas *internal consistency method* dengan menggunakan *Cronbach's*

*Alpha*. Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan *software Microsoft Office Excel 2013* dan selanjutnya dilakukan analisis data dengan rumus sebagai berikut :

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

$\alpha$  = reliabilitas instrumen

K = jumlah butir soal

$\sigma_b^2$  = varian butir soal

$\sigma_t^2$  = varian skor total

Derajat realibilitas dari alat ukur instrumen dapat diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut :

**Tabel 3.5**

**Interpretasi Koefisien Korelasi Reliabilitas**

Nilai	Tingkat Keandalan
0-0.20	Kurang Andal
>0.20 – 0.40	Agak Andal
>0.40 – 0.60	Cukup Andal
>0.60 – 0.80	Andal
>0.80 – 1.00	Sangat Andal

**a. Uji Reliabilitas Hasil Uji Coba Instrumen Motivasi Belajar Siswa**

Data yang diperoleh :

$$K = 24$$

$$\Sigma\sigma_b^2 = 114,84$$

$$\sigma_t^2 = 4105,1$$

Penghitungan :

$$\begin{aligned} \alpha &= \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\Sigma\sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right] \\ &= \frac{24}{24-1} \left[ 1 - \frac{114,84}{4105,1} \right] \\ &= \frac{24}{23} [1 - 0,027] \\ &= 1,04[0,973] \\ &= 1,011 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penghitungan koefisien *alpha* di atas diperoleh nilai  $\alpha$  sebesar 1,011, dimana menurut tingkat keandalan *Cronbach's Alpha* dapat dikatakan bahwa instrumen yang telah diujicobakan memiliki reliabilitas yang sangat andal.

## **H. Teknik Analisis Data**

Analisis data memiliki tujuan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan pada bab sebelumnya. Data yang telah diperoleh di lapangan melalui instrumen penelitian kemudian dianalisis dengan tujuan untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis yang diajukan apakah diterima atau ditolak. Setelah pengambilan data

dilapangan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa sertakemampuan menyimak siswa dengan menggunakan media video animasi berbantuan *channel youtube* dongeng kita dilakukan analisis data melalui perhitungan statistik. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi :

### 1. Analisis Data *Pre-Test* dan *Post-Test*

Setelah melakukan pengumpulan data maka langkah selanjutnya adalah memeriksa jawaban siswa dengan menghitung skor hasil *pretest* dan *posttest* serta menghitung skor total siswa dengan menjumlahkan skor masing-masing soal. Langkah selanjutnya adalah menghitung rata-rata skor baik *pretest* maupun *posttest* menggunakan rumus:

$$Mean = \bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  : rata-rata nilai

$\sum X$  : jumlah skor

$n$  : jumlah siswa

Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar serta kemampuan menyimak siswa dapat dilakukan dengan menghitung gain atau selisih dari *pretest* dan *posttest* kelompok yang dijadikan objek penelitian. Gain adalah selisih antar skor awal dan skor akhir. Pada penelitian ini, penghitungan Mean dan Gain dibantu dengan *software Microsoft Office Excel 2013*. Nilai gain sendiri dapat ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$G = Skor\ posttest - skor\ pretest$$

### 2. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu cara untuk mengetahui atau memeriksa normalitas suatu sampel. Pada penelitian ini, uji normalitas menggunakan bantuan *software SPSS for Windows* versi 20 dengan uji normalitas *one sample* Kolmogorov Smirnov. Susetyo (2010, hlm. 186) mengatakan bahwa kriteria pengujian uji normalitas *one sample* Kolmogorov Smirnov adalah jika Sig. (Signifikansi) atau nilai probabilitas  $<0,05$  maka distribusi adalah tidak normal, sedangkan jika Sig. (Signifikansi) atau probabilitas  $>0,05$  maka distribusi adalah normal.

### 3. Uji Hipotesis

Jika distribusinya normal dan homogen, dilanjutkan dengan menghitung perbedaan dua rata-rata kedua kelompok dengan menggunakan uji-t. Rumus pengujian dua sampel bebas dan kedua variansi populasinya tidak diketahui tetapi diasumsikan sama adalah sebagai berikut:

$$\text{Pasangan hipotesis: } H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

$\mu_x$  = parameter rerata kelompok eksperimen

$\mu_y$  = parameter rerata kelompok kontrol

Hipotesis yang diajukan :

$H_0$  = Media video animasi berbantuan *channel youtube* dongeng kita tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar serta kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

$H_1$  = Media video animasi berbantuan *channel youtube* dongeng kita memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar serta kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.



Rumus yang digunakan untuk uji statistiknya adalah:

$$t = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{\sqrt{s_{x-y}^2 \left( \frac{1}{n_x} + \frac{1}{n_y} \right)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Rata-rata skor hasil tes pada kelompok kontrol

$\bar{Y}$  = Rata-rata skor hasil tes pada kelompok kontrol

$n_x$  = Ukuran sampel kelas eksperimen

$n_y$  = Ukuran sampel kelas kontrol

$s_x$  = Deviasi baku sampel kelas eksperimen

$s_y$  = Deviasi baku sampel kelas control

Pada teknisnya perhitungan uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan *Software SPSS for windows versi 20* untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata uji *one sample t-test*.

## I. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini prosedurnya terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penarikan kesimpulan. Tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut:

### 1. Tahap Perencanaan/Persiapan

- a. Melakukan studi pendahuluan di sekolah untuk mengetahui kesesuaian pembelajaran yang akan dilaksanakan sesuai dengan kompetensi dasar.
- b. Menentukan materi pada mata pelajaran yang telah ditentukan untuk melakukan penelitian.

- c. Analisis materi yang dilakukan sebagai dasar untuk menyiapkan perangkat pembelajaran seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- d. Menentukan kelas yang akan dijadikan tempat pelaksanaan penelitian.
- e. Membuat instrumen penelitian.
- f. Sebelum tes dilaksanakan, terlebih dahulu melakukan *expert judgement* terhadap instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini.
- g. Melakukan uji coba instrumen dan analisis instrumen untuk mengetahui berapa banyak waktu yang dibutuhkan untuk mengerjakan soal.
- h. Melakukan pengolahan data analisis terhadap uji coba instrumen berupa uji validitas dan reliabilitas.

## 2. Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan pretest atau tes awal pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah ditentukan.
- b. Memberikan perlakuan atau *treatment*.
- c. Melakukan *posttest* atau tes akhir pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol.

## 3. Tahap Akhir

- a. Mengolah data hasil penelitian.
- b. Melakukan analisis data hasil penelitian.
- c. Membuat kesimpulan dan rekomendasi.