

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Arifin (2012) mengemukakan bahwa desain penelitian adalah suatu rancangan yang eksperimen, supaya data (informasi) yang dibutuhkan terkait objek penelitian bisa terkumpul secara aktual. Desain ini bisa digunakan sebagai pedoman bagi peneliti dalam menjalankan risetnya, menyusun batasan penelitian yang berkaitan dengan tujuannya, menggambarkan (mendeskripsikan) secara jelas terkait langkah yang hendaknya dikerjakan. Bersumber dari pernyataan tersebut, bisa diketahui bahwa desain penelitian memberikan kemudahan peneliti dalam melaksanakan penelitiannya. Selain itu, desain ini mempunyai tujuan guna memberikan acuan realisasi (pertanggungjawaban) kepada seluruh tahapan yang hendak dilakukan

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan kuantitatif, yang artinya yakni jenis pendekatan yang di dalamnya mengimplementasikan metode bilangan supaya bisa menggambarkan sebuah variabel (objek yang diteliti). Metode yang digunakan peneliti ialah kuasi eksperimen. Eksperimen ialah sebuah metode/cara yang digunakan dalam mengetahui hubungan kausal (sebab-akibat) antara dua faktor yang disengaja dibuat peneliti melalui penyisihan, pengurangan, dan eliminasi berbagai faktor lainnya yang menjadi pengganggu (Arikunto, 2013:9).

Secara garis besar, penelitian eksperimen bisa dipergunakan untuk mengetahui dampak (pengaruh) sebuah variabel terhadap variabel lainnya dalam keadaan yang bisa dikontrol. Sebagaimana dengan pernyataan ini, pendapat lain mengatakan bahwa eksperimen dilaksanakan dengan tujuan guna mengetahui dampak (akibat) atas sebuah perlakuan (Sugiyono, 2015:72). Peneliti memilih menggunakan metode ini sebab mempunyai keselarasan dengan tujuan yang hendak dicapai, yakni guna melakukan pengujian terhadap pengaplikasian media pembelajaran animasi dalam pembelajaran PPKn untuk mengembangkan nilai-nilai bela negara siswa.

Dalam riset ini peneliti menggunakan jenis desain berupa *Nonequivalent Control Group Design* (desain kelompok kontrol non ekuivalen). Dimana dalam desain ini mempunyai keserasian (mirip) dengan *pretest-posttest*, *test control grup design*, dan melalui penggunaan desain ini maka pemilihan kelompok kontrol dan eksperimen tidak

dilakukan secara acak/random (Sugiyono,2015:79). Terdapat gambaran dari sebuah desain kelompok kontrol non ekuivalen, yakni:

$$\frac{O1 X_e O2}{O3 X_k O4}$$

Gambar 3.1 Desain Penelitian Kelompok Kontrol Non Ekuivalen

Keterangan:

O2= tes akhir (*Posttes*) sesudah diberikan *treatment* (perlakuan) pada kelas eksperimental.

O1= tes awal (*Pretest*) sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) pada kelas eksperimental.

O4= Tes akhir (*Posttest*) sesudah diberikan *treatment* (perlakuan) pada kelas kontrol.

O3= Tes awal (*Pretest*) sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) pada kelas kontrol.

Xk= Perlakuan (*Treatment*) pada kelas kontrol.

Xe= Perlakuan (*Treatment*) pada kelas eksperimental.

Melalui gambar di atas, peneliti menggunakan dua *treatment* (perlakuan) yang berbeda di tiap kelasnya sebagaimana dengan sampel yang sudah dipilih. Sampel pertama yakni satu kelas XII-1 Jurusan Animasi yang dipakai menjadi kelas eksperimen melalui *treatment* (perlakuan) yaitu pengaplikasian media pembelajaran animasi dalam pembelajaran PPKn untuk mengembangkan nilai-nilai bela negara siswa. Sampel kedua, yaitu kelas XII-2 Jurusan Animasi digunakan sebagai kelas kontrol melalui *treatment* yakni menerapkan metode pembelajaran konvensional guna meningkatkan dan mengembangkan nilai-nilai bela negara peserta didik. Tujuan atas diberikannya *treatment* (perlakuan) yang berbeda yakni guna mengetahui bagaimana kedua *treatment* tersebut berpengaruh dan membuat perbandingan atas keberhasilannya dalam mencapai tujuan penelitian, yakni mengembangkan nilai-nilai bela negara peserta didik antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen guna menganalisis keberhasilan yang berbeda itu.

Bersumber dari uraian tersebut, pada intinya penelitian eksperimen bisa dipakai untuk mengetahui bagaimana pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya dalam keadaan (kondisi) yang bisa dikontrol. Sebagaimana dengan pernyataan ini, pendapat lain mengatakan bahwa eksperimen sering digunakan dalam mengetahui dampak (akibat) dari sebuah *treatment* (Sugiyono, 2015). Peneliti menggunakan metode ini

sebagai pengujian terhadap pengaplikasian media pembelajaran animasi dalam pembelajaran PPKn untuk mengembangkan nilai-nilai bela negara siswa.

### **3.2 Partisipan**

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII Jurusan Animasi di SMKN 14 Bandung yang terdiri dari 2 kelas dan terbagi menjadi XII-1 kelas eksperimen dan XII-2 kelas kontrol.

### **3.3 Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **3.3.1 Lokasi**

Riset yang berkaitan dengan penguatan nilai-nilai bela negara dalam pembelajaran PPKn melalui media pembelajaran animasi siswa akan dilaksanakan di SMKN 14 Bandung yang beralamat Kelurahan Cijawura, Kecamatan Buahbatu, Kota Bandung. Peneliti mempertimbangkan tempat tersebut sebagai lokasi penelitian, sebab: a) bentuk (format) sekolah tersebut ialah “SMK” sehingga memang tepat untuk membekali siswa pemahaman tentang bela negara sebelum mereka terjun kepada profesi mereka masing-masing; b) peserta didik memperoleh bahan/materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang memiliki kesamaan memiliki kelas animasi sehingga cocok untuk digunakan sebagai lokasi uji coba inovasi pembelajaran; d) belum diterapkannya penguatan nilai-nilai bela negara dalam pembelajaran PPKn melalui media pembelajaran animasi di sekolah tersebut; e) siswa mendapat waktu pelajaran yang sama.; dan f) lokasi terletak di tempat yang dikatakan strategis, oleh karena itu mempermudah peneliti dalam menjalankan risetnya.

#### **3.3.2 Populasi**

Definisi dari populasi ialah semua subjek/objek penelitian yang hendak dijadikan sumber data penelitian. Selanjutnya pendapat lain menyatakan bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang meliputi subjek/objek yang mempunyai karakteristik serta kualitas khusus yang digunakan sebagai objek penelitian yang selanjutnya diambil kesimpulan. Berdasarkan penelitian ini maka peneliti mengambil seluruh populasi siswa yang ada di kelas XII jurusan animasi di SMKN 14 Bandung yang dapat dikatakan pemilihan populasi sudah homogen.

#### **3.3.3 Sampel**

Suatu sampel dibutuhkan peneliti untuk melakukan penelitian sebagaimana dengan perolehan data yang bisa mewakili jumlah populasi secara menyeluruh.

pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat yang dinyatakan Sugiyono (2015, hlm.118), yakni sampel merupakan bagian dari karakteristik serta jumlah populasi. Sebagaimana dengan pendapat ini, peneliti menggunakan teknik sampel secara tidak acak (tidak random).

Dalam memilih teknik sampel, Ruseffendi (2005, hlm.52) menjelaskan jika kuasi eksperimen subjek tidak dikategorikan secara random, namun peneliti menerima kondisi subjek sebagaimana adanya. Pernyataan ini mengandung arti yakni sampel dalam kuasi eksperimen akan dibuat perbandingan dengan yang telah ada, dimana hal yang harus dilakukan peneliti ialah sekadar mengambil dua kelompok yang akan menjadi sampel populasi. Riset ini menggunakan sampel penelitian yakni peserta didik di kelas XII jurusan animasi SMKN 14 Bandung.

Mengacu kepada unsur-unsur dari populasi yang diteliti memiliki sifat-sifat yang relatif seragam satu sama lainnya atau homogen yaitu sama-sama jurusan animasi maka dibagi menjadi 1 kelas kontrol dan 1 kelas eksperimen kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) pembelajaran yang berbeda antara kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dengan aplikasi media pembelajaran animasi sedangkan kelas kontrol menerapkan perlakuan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk mengembangkan nilai-nilai bela negara siswanya. Pemberian perlakuan yang berbeda tersebut dimaksudkan untuk melihat seberapa besar pengaruh pengaplikasian media pembelajaran animasi dalam pembelajaran PPKn untuk mengembangkan nilai-nilai bela negara siswa.

### 3.4 Variabel Penelitian

Dalam riset ini terdapat dua jenis variabel yakni variabel bebas (independen) serta variabel terikat (dependen). Sebuah pendapat mengatakan bahwa semua hal yang berupa apapun dan ditentukan peneliti guna diteliti secara mendalam supaya didapatkan sebuah data/informasi terkait hal tersebut untuk selanjutnya diambil sebuah kesimpulan (Sugiyono, 2015). Adapaun pola (gambaran) sebuah hubungan kedua variabel tersebut ialah (Sugiyono, 2012):



Gambar 3.2 Hubungan Variabel Penelitian Kuasi Eksperimen

Keterangan:

$r$  = Koefisien variabel X terhadap Y.

Yoana Ade Kusumah Witanto, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN PPKN TERHADAP PENGUATAN NILAI-NILAI BELA NEGARA DI ERA DIGITAL

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

Y = Variabel terikat (Dependen)

X = Variabel bebas (Independen)

Bersumber dari gambaran yang sudah diuraikan, maka yang menjadi variabel dalam riset ini ialah aplikasi media pembelajaran animasi dalam muatan pembelajaran PPKn yang merupakan variabel independen (X) serta pengembangan nilai-nilai bela negara peserta didik yang merupakan variabel dependen (Y), serta yang menjadi koefisien variabel X terhadap Y (r) ialah pengaruh aplikasi media pembelajaran animasi dalam pembelajaran PPKn terhadap pengembangan nilai-nilai bela negara peserta didik. Adapun rincian indikator penelitian yang akan dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1  
Indikator Variabel X dan Y

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Alat ukur
Media Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (variabel X)	Kegiatan Pendahuluan pembelajaran	Pembukaan pembelajaran	Angket
		Apersepsi	
	Kegiatan Inti pembelajaran	Pembelajaran bersifat interaktif	
		Desain media animasi	
		Kualitas media animasi	
	Kegiatan penutup pembelajaran	Kejelasan media animasi	
		Kesimpulan	
Refleksi			
Evaluasi			
Nilai-nilai Bela Negara (Variabel Y)	Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cinta Tanah Air</li> <li>- Kesadaran Berbangsa dan Bernegara</li> </ul>	Tes : -Pre-tes -Post-tes
	Sikap	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Keyakinan pada Pancasila sebagai Ideologi Bangsa</li> <li>- Rela Berkorban untuk Bangsa dan Negara</li> <li>- Memiliki Kemampuan Awal Bela Negara</li> </ul>	Skala Sikap : -Pre-tes -Post-tes

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2021

### 3.5 Instrumen Penelitian

#### 3.5.1 Angket/kuisisioner

Peneliti mengumpulkan data penelitian melalui pengajuan sebuah daftar pernyataan tertulis pada beberapa responden guna dimintai jawaban tertulis pula. Kuesioner ialah sebuah teknik yang digunakan mengumpulkan informasi/data melalui penyebaran sejumlah pernyataan tertulis untuk dijawab responden (Sugiyono, 2015).

Jenis angket yang digunakan oleh peneliti ialah angket tertutup sebab semua pernyataannya telah diberikan alternatif jawaban dan peserta didik diarahkan untuk menuliskan satu pilihan jawaban yang sudah disediakan.

Kuesioner (angket) digunakan peneliti dalam pengukuran tingkat keberhasilan penggunaan media animasi dalam pembelajaran PPKn terkait dengan nilai-nilai dalam membela negara pada kelas eksperimen.

### **3.5.2 Skala Sikap**

Peneliti menggunakan skala sikap berupa skala likert, dimana memiliki lima (5) skala dalam penskorannya. Kegunaan dari skala ini ialah mengetahui tingkat pengembangan sikap peserta didik dalam hal pengembangan nilai-nilai bela negara siswa pada kelas kontrol serta kelas eksperimen.

### **3.5.3 Tes**

Definisi dari tes ialah sebuah instrumen (alat) berupa tulisan ataupun lisan guna mendapatkan data (informasi) yang tujuannya yakni sebagai pengukur kemampuan individu dalam suatu aspek. Dimana peneliti menggunakan instrumen ini sebagai pengukur tingkat pengetahuan serta pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai bela negara yang diberikan melalui *pre test* dan *post test*.

### **3.5.4 Studi Dokumentasi**

Tujuan dari studi dokumentasi riset ini ialah sebagai pelengkap keterangan (informasi) yang diperlukan peneliti dalam melaksanakan risetnya serta memberikan penjelasan lanjut dan menguatkan informasinya. Studi dokumentasi ialah upaya mengumpulkan beberapa dokumen yang dibutuhkan untuk dijadikan bahan/informasi sebagaimana dengan permasalahan sebuah riset (Danial & Wasriah, 2007). Beberapa jenis dokumen yang dimaksud bisa berwujud foto, gambar, data penduduk, data sarana prasarana, total karyawan, sejarah kelembagaan, profil lembaga, ataupun peta.

## **3.6 Prosedur Penelitian**

### **3.6.1 Tahap Perencanaan Penelitian**

Dalam tahapan ini, berbagai hal yang dipersiapkan peneliti yakni yang berhubungan dengan dilaksanakannya penelitian, terlebih dalam desain penelitian kuasi eksperimen ini memerlukan beberapa tahapan yang bersifat sistematis. Hal tersebut dimaksudkan guna mencari tahu terkait apa yang dibutuhkan dalam riset yang hendak

dilakukan tentang situasi serta kondisi yang sebenarnya dalam waktu yang ditentukan, oleh karena itu bisa dipastikan keselarasan antara keadaan di lapangan dengan rancangan penelitiannya. Beberapa tahapan (prosedur) yang dilakukan peneliti ialah:

1. Melakukan studi pendahuluan serta melakukan kajian terhadap sejumlah sumber bacaan terkait pembelajaran PPKn, ruang lingkup PPKn pada kelas XII jurusan animasi SMK kurikulum 2013, pengorganisasian bahan ajar PPKn, serta kompetensi terkait pemahaman nilai-nilai bela negara siswa.
2. Melakukan penyusunan serta perancangan alat/instrumen penelitian yang dibutuhkan guna mengetahui hal yang berbeda dari *pre-test* dan *post-test*.
3. Menguji coba instrumen guna mengevaluasi nilai validitas serta reliabilitas terlebih dahulu, sebelum dilakukan pengujian penelitian.
4. Menguji coba instrumen guna mengetahui mutu (kualitas) instrumen tersebut yang menjadi *pre-test* dan *post-test* terhadap sampel penelitian, dengan demikian instrumen tersebut dinyatakan memiliki kelayakan untuk dipergunakan lebih lanjut.

### **3.6.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian**

Dalam tahapan ini, peneliti menyiapkan dirinya supaya bisa melakukan interaksi langsung dengan objek/subjek yang sudah dipilih guna diteliti. Dalam melakukan tahapan ini, beberapa sikap yang harus dimiliki peneliti ialah sikap selektif, menghindarkan dirinya dari kondisi yang bisa memengaruhi data, serta mencari sumber informasi yang sesuai (relevan). Dalam melaksanakan penelitian ini terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan, yakni:

1. Melakukan *pretest* yang berkaitan dengan nilai-nilai bela negara.
2. Memperkenalkan isi dari muatan pembelajaran dengan mengaplikasikan media pembelajaran animasi kepada kelas eksperimen.
3. Mengaplikasikan media pembelajaran animasi dalam pembelajaran PPKn yang berhubungan dengan nilai-nilai bela negara di kelas eksperimen.
4. Mengimplementasikan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran PPKn yang berkaitan dengan nilai-nilai bela negara di kelas kontrol.
5. Memberi sebuah *post test* untuk kelas kontrol dan eksperimen.
6. Penyebaran seperangkat angket guna mengevaluasi respon (tanggapan) peserta didik kelas eksperimen yang berhubungan dengan pengaplikasian media pembelajaran

animasi dalam pembelajaran PPKn untuk mengembangkan nilai-nilai bela negara siswa.

### **3.6.3 Tahap Akhir**

Dalam tahapan ini, hal yang hendaknya dilakukan peneliti ialah mengolah data serta informasi yang sudah diperoleh melalui sebuah perhitungan, analisis, serta penyusunan data (informasi) terkait menjadi sebuah narasi kerja ilmiah, selanjutnya disimpulkan dan dibuat saran dari perolehan hasil penelitian. Beberapa langkah yang dilakukan dalam tahapan ini ialah:

1. Menggunakan data responden, selanjutnya melakukan penskoran dengan memberikan skor pada kolom tabel.
2. Guna mengukur/mengetahui perbedaan pengembangan nilai-nilai bela negara peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dilaksanakan melalui perhitungan uji normalitas data gain ternormalisasi, perhitungan uji homogenitas varians, menghitung perbandingan rata-rata, dan menganalisis data kuesioner.

## **3.7 Definisi Operasional Variabel**

### **3.7.1 Pengaplikasian Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)**

Peran dari sebuah media belajar yang diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran menjadi kesatuan yang selalu berkaitan erat dengan dunia pendidikan. Media belajar ialah semua hal yang bisa dipergunakan sebagai penyalur pesan, dengan begitu bisa memberikan rangsangan terhadap minat, perhatian, perasaan, serta pikiran siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Munir (2013, hlm.18) mengemukakan bahwa media pembelajaran animasi ialah sebuah media yang berasal dari penggabungan komponen media suara, grafik, serta teks menjadi sebuah aktivitas yang bergerak. Artinya media animasi termasuk dalam kategori media audio visual yaitu kombinasi antara komponen audio dengan visual, hingga akhirnya tampilannya bisa dilihat dan didengarkan. Dengan kelebihan media animasi ini akan nampak jelas jika terdapat penggunaan media animasi dalam kegiatan belajar mengajar pasti akan lebih menarik perhatian siswa, memudahkan pengembangan kreativitas, bakat, serta ide peserta didik dalam mempelajari sekaligus



memahami materi pendidikan kewarganegaraan terlebih dalam pengembangan nilai-nilai bela negara, peserta didik menjadi lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, dapat mengondisikan suasana belajar yang tidak mudah memunculkan rasa bosan serta tersampainya pesan-pesan penting sebab materi yang diberikan dapat dilihat dan didengar langsung oleh peserta didik melalui penggunaan media animasi tersebut.

Pembelajaran PPKn tergolong dalam muatan pembelajaran yang wajib ada dalam tiap jenjang pendidikan di Indonesia, dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi yang bertujuan guna mewujudkan siswa yang menjadi manusia yang mempunyai kecintaan terhadap tanah air dan bangsa dalam lingkup komitmen NKRI, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, kesadaran berkonstitusi UUD NRI 1945, serta nilai dan moral Pancasila.

### **3.7.2 Nilai-Nilai Bela Negara**

Konsep bela negara tercantum di dalam ketetapan UUD 1945 Negara Republik Indonesia pasal 27 ayat (3) dengan bunyi: “setiap warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam upaya pembelaan negara”. Maksud dari pernyataan ini ialah bela negara secara konstitusional menyatukan bangsa Indonesia menjadi hak serta kewajiban tiap warga negaranya.

Bela negara memiliki nilai-nilai utama yang meliputi: (1) terdapatnya kesadaran bernegara serta berbangsa; (2) terdapatnya rasa cinta pada negara, bangsa, maupun tanah air; (3) terdapatnya rasa rela berkorban bagi negara maupun bangsa; (4) timbul rasa yakin pada Pancasila selaku ideologinya negara; serta (5) Kemampuan awal bela negara (Anggraeni,dkk. 2020, hlm.7)

Setiap warga negara dalam melaksanakan hak dan kewajibannya pada pelaksanaan kehidupan berbangsa dan bernegara yang berkeyakinan pada Pancasila sebagai ideology bangsa sangat pentingnya dalam upaya bela negara dengan mewujudkan nilai-nilai bela negara dalam kehidupan sehari-hari seperti bersikap kritis, skeptis, dan adaptif sebagai bentuk partisipasi aktif warga negara dalam menjalankan hak dan kewajibannya terhadap upaya bela negara.

### 3.8 Analisis Data

Analisis data yang peneliti lakukan dalam penelitian ini guna menjawab setiap rumusan masalah.

#### 3.8.1 Analisis Kualitas Instrumen

Tujuan dari dilakukannya analisis ini ialah difokuskan guna mengetahui kualitas instrumen yang hendak diuji. Pengujian ini bertujuan guna mengukur mutu (kelayakan) suatu instrumen yang hendak dipergunakan. Sebelumnya instrumen ini harus dilakukan konsultasi dengan dosen pembimbing, kemudian baru dilakukan uji coba instrumen pada peserta didik yang terdapat di luar sampel yang mempunyai kesamaan karakteristik dengan objek penelitian. Data diolah dengan bantuan *Ms. Excel*.

Terdapat beberapa perhitungan yang dianalisis diantaranya:

##### 1. Uji Validitas

Definisi dari validitas sendiri ialah sebuah ukuran yang mengindikasikan tingkatan keabsahan/kevalidan sebuah alat ukur (*instrument*). Sebuah *instrument* dikatakan valid jika memiliki tingkat validitas yang tinggi, sedangkan dikatakan kurang valid jika memiliki validitas rendah. Dalam Arikunto (2010:211), dijelaskan bahwa suatu alat ukur (*instrument*) disebut valid jika bisa melakukan pengukuran terhadap apa yang semestinya diukur.

Dalam riset ini, peneliti menggunakan validitas empiris, dimana Arifin (2010:299) mengartikannya sebagai suatu validitas dengan teknik statistik yakni analisis korelasi. Sebab validitas digunakan untuk menemukan hubungan skor tes dengan sebuah kriteria khusus yang dijadikan sebagai acuan di luar tes yang terkait. Guna dilakukan pengujian validitas empiris maka peneliti menghitungnya dengan rumus korelasi *product moment*, yakni (Arifin, 2010 hlm. 99):

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

Gambar 3.3 Rumus Korelasi *Product Moment*.

Keterangan:

$r_{xy}$	= Koefisien korelasi
$Y$	= Skor total item
$N$	= Jumlah sampel
$\sum XY$	= Jumlah produk x dan y
$X$	= Skor tiap item



Setelah didapatkan nilai dengan menggunakan perhitungan tersebut selanjutnya diinterpretasikan sesuai dengan kriteria yang dikategorikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.2  
Kriteria Interpretasi Uji Validitas

Besarnya Nilai r	Kriteria
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,60-0,8	Tinggi
0,4-0,6	Cukup
0,2-0,4	Rendah
0-0,2	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2013, hlm. 319)

Adapun hasil rekapitulasi uji coba validitas soal aspek pengetahuan nilai-nilai bela negara adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3  
Validitas Butir Soal Pengetahuan Nilai-nilai Bela Negara

Nomor Soal	Nilai Validitas	Kriteria	Keterangan
1	0.591	Cukup	Valid
2	0.640	Tinggi	Valid
3	0.717	Tinggi	Valid
4	0.674	Tinggi	Valid
5	0.470	Cukup	Valid
6	0.591	Cukup	Valid
7	0.808	Sangat Tinggi	Valid
8	0.513	Cukup	Valid
9	0.456	Cukup	Valid
10	0.717	Tinggi	Valid
11	0.489	Cukup	Valid
12	0.631	Tinggi	Valid
13	0.456	Cukup	Valid
14	0.439	Cukup	Valid
15	0.808	Sangat Tinggi	Valid
16	0.489	Cukup	Valid
17	0.674	Tinggi	Valid
18	0.489	Cukup	Valid
19	0.808	Sangat Tinggi	Valid
20	0.631	Tinggi	Valid
21	0.550	Cukup	Valid
22	0.489	Cukup	Valid
23	0.808	Sangat Tinggi	Valid
24	0.717	Tinggi	Valid
25	0.717	Tinggi	Valid
26	0.808	Sangat Tinggi	Valid
27	0.489	Cukup	Valid

28	0.808	Sangat Tinggi	Valid
29	0.505	Cukup	Valid
30	0.480	Cukup	Valid

Adapun hasil rekapitulasi uji coba validitas soal aspek sikap dan perilaku berkonstitusi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4  
Validitas Butir Soal Sikap Nilai-nilai Bela Nnegara

Nomor Soal	Nilai Validitas	Kriteria	Keterangan
1	0.556	Cukup	Valid
2	0.572	Cukup	Valid
3	0.748	Tinggi	Valid
4	0.807	Sangat Tinggi	Valid
5	0.463	Cukup	Valid
6	0.649	Tinggi	Valid
7	0.695	Tinggi	Valid
8	0.624	Tinggi	Valid
9	0.685	Tinggi	Valid
10	0.798	Tinggi	Valid
11	0.842	Sangat Tinggi	Valid
12	0.688	Tinggi	Valid
13	0.870	Sangat Tinggi	Valid
14	0.706	Tinggi	Valid
15	0.734	Tinggi	Valid
16	0.706	Tinggi	Valid
17	0.667	Tinggi	Valid
18	0.539	Cukup	Valid
19	0.777	Tinggi	Valid
20	0.635	Tinggi	Valid
21	0.581	Cukup	Valid
22	0.607	Tinggi	Valid
23	0.697	Tinggi	Valid
24	0.704	Tinggi	Valid
25	0.556	Cukup	Valid
26	0.579	Cukup	Valid
27	0.539	Cukup	Valid
28	0.519	Cukup	Valid
29	0.529	Cukup	Valid
30	0.746	Tinggi	Valid

## 2. Uji Reabilitas

Perhitungan ini ditujukan guna mengetahui apakah sebuah alat ukur reliabel (sudah baik) ataukah belum jika digunakan untuk mengumpulkan data. Reliabilitas diartikan sebagai alat ukur (*instrument*) yang cukup diyakini atau dipergunakan dalam mengumpulkan data sebab *instrument* tersebut dikatakan sudah baik. sebuah instrument

yang disebut baik sifatnya tidak tendensiun memfokuskan responden guna membuat pilihan jawaban (Arikunto, 2013:21).

Sebagaimana dengan pernyataan tersebut bisa diartikan apabila sebuah alat ukur sudah baik maka data yang diperoleh bisa dipercaya untuk digunakan. Perhitungan yang digunakan peneliti dalam uji reliabilitas ini ialah rumus *Cronbach Alpha* (Arikunto, 2013:239)

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

### 3.4 Rumus *Cronbach Alpha*.

Keterangan:

- $r_{11}$  = Reabilitas instrumen  
 $k$  = Jumlah butir pernyataan (banyak soal)  
 $\sigma_r^2$  = Varian total.  
 $\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varians butir

Dari perolehan nilai reliabilitas tersebut, selanjutnya diinterpretasikan sesuai dengan kriteria berikut:

Tabel 3.5  
Interpretasi Uji Reabilitas

Besarnya Nilai $r_{11}$	Kriteria
$0,90 < r_{11} < 1,00$	Sangat Tinggi
$0,70 < r_{11} < 0,90$	Tinggi
$0,40 < r_{11} < 0,70$	Sedang
$0,20 < r_{11} < 0,40$	Rendah
$r_{11} < 0,20$	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2013:319)

Adapun hasil rekapitulasi uji coba reabilitas soal terkait aspek pengetahuan nilai-nilai bela negara dengan menggunakan rumus Cronbach Alpha menunjukkan nilai 0.747, artinya nilai reabilitas tergolong pada kriteria tinggi. Adapun reabilitas butir soal adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6  
Reabilitas Butir Soal Pengetahuan dan Pemahaman Konstitusi

Nomor Soal	Nilai Reabilitas	Kriteria	Keterangan
1	0.736	Tinggi	Reriabel
2	0.738	Tinggi	Reriabel

3	0.737	Tinggi	Reriabel
4	0.738	Tinggi	Reriabel
5	0.739	Tinggi	Reriabel
6	0.736	Tinggi	Reriabel
7	0.735	Tinggi	Reriabel
8	0.738	Tinggi	Reriabel
9	0.739	Tinggi	Reriabel
10	0.737	Tinggi	Reriabel
11	0.742	Tinggi	Reriabel
12	0.739	Tinggi	Reriabel
13	0.739	Tinggi	Reriabel
14	0.740	Tinggi	Reriabel
15	0.735	Tinggi	Reriabel
16	0.742	Tinggi	Reriabel
17	0.738	Tinggi	Reriabel
18	0.742	Tinggi	Reriabel
19	0.735	Tinggi	Reriabel
20	0.739	Tinggi	Reriabel
21	0.738	Tinggi	Reriabel
22	0.742	Tinggi	Reriabel
23	0.735	Tinggi	Reriabel
24	0.737	Tinggi	Reriabel
25	0.737	Tinggi	Reriabel
26	0.735	Tinggi	Reriabel
27	0.742	Tinggi	Reriabel
28	0.735	Tinggi	Reriabel
29	0.760	Tinggi	Reriabel
30	0.739	Tinggi	Reriabel

Adapun hasil rekapitulasi uji coba reabilitas soal terkait aspek sikap nilai-nilai bela negara dengan menggunakan rumus Cronbach Alpha menunjukkan nilai 0.755, artinya nilai reabilitas tergolong pada kriteria tinggi. Adapun reabilitas butir soal adalah sebagai berikut:

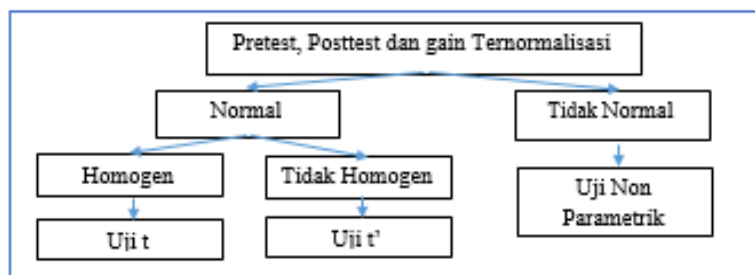
Tabel 3.7  
Reabilitas Butir Soal Sikap Nilai-nilai Bela Negara

Nomor Soal	Nilai Reabilitas	Kriteria	Keterangan
1	0.750	Tinggi	Reriabel
2	0.749	Tinggi	Reriabel
3	0.746	Tinggi	Reriabel
4	0.747	Tinggi	Reriabel
5	0.750	Tinggi	Reriabel
6	0.746	Tinggi	Reriabel
7	0.746	Tinggi	Reriabel
8	0.747	Tinggi	Reriabel
9	0.747	Tinggi	Reriabel
10	0.743	Tinggi	Reriabel
11	0.745	Tinggi	Reriabel
12	0.747	Tinggi	Reriabel
13	0.742	Tinggi	Reriabel

14	0.748	Tinggi	Reriabel
15	0.746	Tinggi	Reriabel
16	0.748	Tinggi	Reriabel
17	0.748	Tinggi	Reriabel
18	0.749	Tinggi	Reriabel
19	0.745	Tinggi	Reriabel
20	0.747	Tinggi	Reriabel
21	0.748	Tinggi	Reriabel
22	0.747	Tinggi	Reriabel
23	0.746	Tinggi	Reriabel
24	0.745	Tinggi	Reriabel
25	0.749	Tinggi	Reriabel
26	0.747	Tinggi	Reriabel
27	0.749	Tinggi	Reriabel
28	0.747	Tinggi	Reriabel
29	0.750	Tinggi	Reriabel
30	0.746	Tinggi	Reriabel

### 3.8.2 Analisis Data Kuantitatif

Perolehan data *pretest*, *posttest*, dan gain ternormalisasi meliputi sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana ketiganya tergambar dalam alur berikut:



Gambar 3.5 Alur Analisis Data Kuantitatif

#### 1. Analisis Data Kuantitatif *Pre-test* dan *Post-test*

*Pretest* ini bertujuan guna mencari deskripsi/gambaran awal pemahaman nilai-nilai bela negara peserta didik dalam dua kelas terkait, di sisi lain pelaksanaan *posttest* ditujukan dalam mengetahui gambaran akhir mengenai pemahaman nilai-nilai bela negara. Perhitungannya dilakukan dengan bantuan program SPSS 22. Pengujian data *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan perhitungan uji normalitas terlebih dahulu yang didapatkan dari sample yang terdistribusi normal atau tidak terdistribusi normal.

Terdapat beberapa tahapan dalam melakukan perhitungann data *pretest* & *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam menjawab rumusan masalah penelitian yakni sebagai berikut:

- a) Analisis Data Variabel independen kelas eksperimen dan kelas kontrol



a) Uji Normalitas

Jika perolehan data *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal dengan uji *Shapiro wilk* yang taraf signifikansinya yakni 5%. Jika perolehan data *pretest* dan *posttest* dari satu kelas tidak terdistribusi normal, maka dilakukan perhitungan uji non parametrik *Mann-whitney*. Di sisi lain, jika data kedua kelas terdistribusi normal, selanjutnya dilakukan perhitungan uji independent sample t test (uji t). Terdapat susunan hipotesis yang hendak dibuktikan yakni:

- $H_0$ : Sampel terdistribusi normal
- $H_1$ : Sampel tidak terdistribusi normal

Pengambilan keputusan dengan taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ) dengan kriteria diantaranya:

- 1) Apabila nilai Sig.  $a \geq 0,05$  maka  $H_0$  dinyatakan diterima (data terdistribusi normal)
- 2) Apabila nilai Sig.  $a < 0,05$  maka  $H_0$  dinyatakan ditolak (data terdistribusi tidak normal)

b) Uji Homogenitas Data

Pengujian ini dilakukan guna mengetahui terkait homogen ataukah tidak varian dari sampel-sampel yang diperoleh dari data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Levene's test* digunakan peneliti untuk melakukan pengujian tersebut (dengan  $\alpha = 0,05$ ). Adapun susunan hipotesisnya yakni:

- 1)  $H_0: \sigma_e = \sigma_k$  (Data skor pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang bersifat homogen).
- 2)  $H_0: \sigma_e \neq \sigma_k$  (Data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang bersifat tidak homogen).

Pengambilan keputusannya yakni:

- 1) Apabila nilai Sig  $a = 0,05$  maka  $H_0$  dinyatakan ditolak.
- 2) Apabila nilai Sig  $\geq a = 0,05$  maka  $H_0$  dinyatakan diterima.

c) Uji Independen T-Test untuk menguji hipotesis

Independent sample t-test merupakan uji parametrik yang digunakan untuk mengetahui adakah perbedaan mean antara dua kelompok bebas atau dua kelompok yang tidak berpasangan dengan maksud bahwa kedua kelompok data berasal subjek yang berbeda. Syarat untuk uji independent t-test adalah data harus berdistribusi normal dan homogen (bukan syarat mutlak).

#### Rumus t test Independent

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{N_1} + \frac{S_2^2}{N_2}}}$$

Dimana :

$\overline{X}_1$  = rata - rata sampel 1

$\overline{X}_2$  = rata - rata sampel 2

$S_1^2$  = varians sampel 1

$S_2^2$  = varians sampel 2

N = jumlah sampel

Hipotesisnya :

- 1) Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- 2) Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Arti dari hipotesis ialah dugaan (simpulan) yang bersifat sementara yang dirumuskan peneliti mengenai riset yang akan dilakukan. Hipotesis didefinisikan menjadi jawaban sementara atas rumusan masalah, dimana penulisan rumusan masalahnya berbentuk pertanyaan (Sugiyono, 2015:64). Sesudah dirumuskan hipotesisnya, kemudian dilakukan pengujian terhadap hipotesis tersebut. Pengujian ini ditujukan supaya bisa diketahui apakah hipotesis yang diterima atukah ditolak. Peneliti melakukan perhitungan uji t dengan ketentuan jika data homogen dan terdistribusi normal.

Dalam bab sebelumnya telah dijabarkan rumusan masalah, maka susunan pengujian hipotesis dalam riset ini ialah:

Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

- $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media animasi dalam pembelajaran PPKn terhadap nilai-nilai bela negara di kelas eksperimen dan kelas kontrol

- $H_1$  : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media animasi dalam pembelajaran PPKn terhadap nilai-nilai bela negara di kelas eksperimen dan kelas kontrol

b) Analisis Efektivitas Media Animasi terhadap Nilai-nilai Bela Negara kelompok Eksperimen dan Kontrol

Sesudah perhitungan hasil *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas control diperoleh selanjutnya untuk mengetahui efektivitas media animasi terhadap nilai-nilai bela negara ialah melakukan perhitungan indeks gain (skor gain ternormalisasi), dengan rumus yakni (Meltzer & Hake, dalam Suhendar, 2011:44):

$$\text{Indeks Gain} = \frac{\text{Posttest-Pretest}}{(\text{Skor Maksimal-Pretest})}$$

Gambar 3.6 Rumus Indeks Gain

Hake dalam Suhendar (2011, hlm.45) mengkategorikan kriteria tingkatan indeks gain dalam tabel berikut:

Tabel 3.8  
Kriteria Indeks Gain

Indeks Gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Sementara pada pembagian kategori perolehan N-Gain dalam bentuk persen (%) dapat mengacu pada gambar tabel berikut

### Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Hake, R.R, 1999

## 2. Rancangan Data Hasil Angket

Perolehan skor dalam kuesioner (angket) dan sikap ialah terkait respon/tanggapan dan sikap yang diberikan peserta didik di kelas eksperimen mengenai pelaksanaan pembelajaran PPKn dengan mengaplikasikan media pembelajaran animasi. Jenis angket yang disusun peneliti ialah angket berskala likert.

Skala yang digunakan dalam angket ini adalah skala Likert yang telah dimodifikasi, Sugiyono (2015, hlm.134) menyatakan “skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Fenomena sosial di sini telah ditetapkan sebagai variabel penelitian. Lebih lanjut Sugiyono menjelaskan bahwa “dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.” Data yang keluar sebagai hasil pengukuran skala Likert dalam penelitian ini termasuk ke dalam golongan data interval seperti yang dinyatakan oleh Sugiyono (2015, hlm. 134) bahwa “skala Liker, skala Guttman, rating scale, dan semantic deferential bila digunakan dalam pengukuran akan mendapatkan data interval atau rasio.” Rentang skala pada model Likert yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.9  
Kategori Jawaban Angket

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

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

RR = Ragu-ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Bersumber dari tabel di atas menunjukkan bahwa dalam penelitian ini ada lima alternatif jawaban. Siswa tinggal memberi tanda *checklist* (√) dalam kolom sesuai dengan pilihan alternatif jawaban yang tersedia. Kemudian dilakukan pengolahan data angket setelah pemberlakuan (*post-test*) dan pengolahan data sikap dengan membuat perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yakni menggunakan skala likert pada *pretest* maupun *posttest* yang sudah diisi para siswa.

Dari hasil pengkategorian tersebut selanjutnya menghitung rata-rata skor, rumusnya yakni;

$$X = \frac{WF}{\sum F}$$

Gambar 3.7 Rumus Perhitungan Rata-rata

Keterangan:

F = Jumlah peserta didik yang memilih tiap kategori

W = Nilai tiap kategori

X = Rata-rata

Adapun penafsiran hasil rata-rata skor kuesioner, yakni:

$X < 3$  = Siswa mempunyai respon negatif terhadap pengaplikasian media pembelajaran animasi dalam Pembelajaran PPKn

$X = 3$  = Siswa mempunyai respon netral terhadap pengaplikasian media pembelajaran animasi dalam Pembelajaran PPKn

$X > 3$  = Siswa mempunyai tanggapan positif terhadap pengaplikasian media pembelajaran animasi dalam Pembelajaran PPKn

Peneliti memutuskan untuk memasukkan pilihan kategori tengah kepada responden dan menurut Cronbach (dalam Kulas. dkk, 2008, hlm. 258) bahwa penyediaan kategori tengah memungkinkan responden untuk menunjukkan respon yang netral dan lebih diskriminatif dalam respon mereka, membuat nilai skala yang lebih handal dan skala yang lebih disukai oleh responden. Sejalan dengan itu, Kulas menjelaskan bahwa ada atau tidak adanya kategori tengah, tidak terlalu mempengaruhi reabilitas dan validitas dalam suatu penelitian, namun direkomendasikan bahwa peneliti untuk memasukkan kategori tengah. Langkah berikutnya yakni menghitung persentase jawaban peserta didik terhadap pengaplikasian media pembelajaran animasi dalam Pembelajaran PPKn, rumusnya yakni:

$$\text{Persentase Jawaban} = \frac{\text{Frekuensi jawaban}}{\text{Banyak responden}} \times 100\%$$

Gambar 3.8 Rumus Persentase Jawaban

Hasil angkat dan sikap selanjutnya diinterpretasikan sesuai ketentuan berikut:

Tabel 3.10  
Klasifikasi Kategori Angket

Besar Prosentase	Interpretasi
0	Tidak ada
1-25	Sebagian kecil
26-49	Hanya setengahnya
50	Setengahnya
51-75	Sebagian besar
76-99	Pada umumnya
100	Seluruhnya

Sumber: Kuntjaraningrat (dalam Rohaeti, 2009, hlm. 46)