

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Bab ini merupakan bab yang berisikan tentang pendekatan dan metode penelitian serta desain penelitian yang digunakan, partisipan penelitian, tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan juga uji keabsahaan data.

#### **3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan dalam penelitian yang menghasilkan suatu temuan-temuan yang diperoleh melalui prosedur-prosedur secara statistik dari sebuah hasil pengukuran (Jaya, 2021, hal. 12). Sugiyono (2021) juga berpendapat bahwa penelitian kuantitatif merupakan suatu penelitian yang beralaskan kepada filsafat positivisme, digunakan dalam meneliti suatu sampel atau populasi tertentu, serta menggunakan instrumen penelitian dalam pengumpulan data. Analisis data yang digunakan bersifat statistik/kuantitatif dan tujuannya untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Filsafat positivisme melihat suatu fenomena sebagai hal yang dapat diamati, diklasifikasikan, terukur, relatif statis, serta memiliki kaitan yang bersifat sebab akibat. Penggunaan pendekatan kuantitatif pada penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan pengukuran terhadap hasil belajar peserta didik saat sebelum dan setelah adanya *treatment* (perlakuan) dalam bentuk media video pembelajaran berbasis *animaker* pada mata pelajaran IPS.

Metode penelitian eksperimen merupakan penelitian yang bersifat menguji, yang diuji adalah pengaruh suatu variabel satu dengan variabel lainnya (Hermawan, 2019, hal. 34). Metode penelitian eksperimen dapat juga diartikan sebagai metode yang dilakukan dengan suatu percobaan, menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh dari variabel independen (perlakuan/*treatment*) terhadap variabel dependen (hasil) pada suatu kondisi yang dikendalikan (Sugiyono, 2021, hal. 111). Dalam hal ini Hermawan (2019) menegaskan semua variabel yang diujikan dalam penelitian ini harus dapat diukur dengan menggunakan instrumen pengukuran atau tes yang telah diuji keabsahannya.

Dalam pembagiannya terdapat 4 desain penelitian eksperimen, yakni *pre-experimental design*, *true experimental design*, *factorial experimental design*, dan *quasi experimental design* (Sugiyono, 2021, hal. 112). Dalam penelitian ini digunakan *quasi experimental design* atau rancangan eksperimen kuasi atau disebut juga eksperimen semu. Dalam penelitian ini terbagi atas kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas eksperimen media yang akan digunakan adalah media video pembelajaran berbasis *animaker*, dan untuk kelas kontrol akan menggunakan *powerpoint*. Eksperimen ini dievaluasi sebelum dan sesudah tes untuk mengetahui keefektifan materi pembelajaran.

Dapat disimpulkan dalam penelitian ini berusaha menjelaskan pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat melalui eksperimen terhadap objek penelitian yang telah dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran berbasis *animaker*. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran IPS. Kedua kelas tersebut diberikan *treatment* yang berbeda agar dapat mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar.

### **3.2 Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain yang berbentuk kelompok kontrol *pretest-posttest non ekuivalen* (*The non equivalent pretest-posttest control desain*). Nantinya peserta didik akan diberikan *pretest* terlebih dahulu agar peneliti dapat mengetahui terlebih dahulu tahap awal. Selama kegiatan ini berlangsung kelompok eksperimen nantinya akan diberikan perlakuan dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis *animaker*, dan untuk kelas kontrol akan diberikan perlakuan yang beda yakni menggunakan media *powerpoint*. Setelah diberikan media dan perlakuan yang berbeda, tahap selanjutnya memberi *posttest*. Desain penelitian tersebut dapat diilustrasikan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Kelompok	Pengukuran Awal	Perlakuan	Pengukuran Akhir
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>2</sub>

Keterangan:

**O<sub>1</sub>** : Pengukuran awal menggunakan instrumen tes belajar pada nilai pretest, diberikan kepada peserta didik sebelum pelaksanaan pembelajaran dan pemberian treatment

**O<sub>2</sub>** : Pengukuran akhir menggunakan instrumen tes belajar pada nilai posttest, diberikan kepada peserta didik setelah pelaksanaan pembelajaran dan pemberian treatment

**X<sub>1</sub>** : Pembelajaran IPS dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis *animaker*

**X<sub>2</sub>** : Pembelajaran IPS dengan menggunakan media *microsoft power point*

Penelitian dengan metode eksperimen kuasi ini dilakukan oleh peneliti, yang berperan sebagai peneliti dan juga sekaligus sebagai guru. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Cikarang Selatan, untuk tahapan penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Observasi dan wawancara awal dan juga mengajukan perijinan kepada pihak sekolah.
2. Pembuatan instrumen tes hasil belajar, konsultasi dengan dosen pembimbing.
3. Mengadakan koordinasi dengan guru mata pelajaran IPS di SMPN 1 Cikarang Selatan dalam menyusun RPP.
4. Melakukan tes hasil belajar di awal untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dilakukannya penelitian .
5. Mulai melaksakana kegiatan penelitian.
6. Melakukan tes hasil belajar di akhir untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah dilakukannya penelitian .
7. Melakukan analisis data.

Teguh Putra Socrates, 2022

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 CIKARANG SELATAN (STUDI QUASI EKSPERIMEN KELAS VII. 3 DAN VII 4 DI SMP N 1 CIKARANG SELATAN)**

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

### 3.3 Lokasi dan Partisipan Penelitian

#### 3.3.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Cikarang Selatan yang beralamat di Jalan. Cikarageman, Sukadami, Kec. Cikarang Selatan, Kab. Bekasi, Prov. Jawa Barat.

#### 3.3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan merupakan pihak-pihak terkait dalam mencapai tujuan penelitian yang telah dibuat. Adapun beberapa pihak yang bersangkutan diantaranya:

1. Pihak SMP Negeri 1 Cikarang Selatan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di lingkungan sekolah.
2. Guru mata pelajaran IPS sebagai guru pamong peneliti.
3. Peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Cikarang Selatan yang termasuk dalam kelas kontrol dan eksperimen nantinya.

### 3.4 Populasi. Sampling dan Teknik Sampling

#### 3.4.1 Populasi

Populasi menjadi hal yang krusial untuk diperhatikan dalam sebuah penelitian, karena menjadi sasaran peneliti untuk melakukan penelitian. Populasi secara sederhana dapat diartikan sebagai keseluruhan dari unit yang akan diteliti (Kurniawan dan Puspitaningtyas, 2016 ). Pengertian populasi menurut Sugiyono (2021, hal.126) adalah sebagai suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan bentuk karakteristik tertentu yang sudah ditetapkan oleh peneliti untuk dapat dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sehingga populasi bukan hanya berkaitan tentang jumlah tetapi juga meliputi semua karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek tersebut. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Cikarang Selatan tahun ajaran 2021/2022.

Peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Cikarang Selatan, terdiri dari 11 kelas, yaitu kelas VII 1, VII 2, VII 3 VII 4, VII 5, VII 6, VII 7, VII 8 VII 9, VII 10, dan kelas VII 11. Adapun jumlah pada masing-masing peserta didik di setiap kelasnya akan di uraikan pada tabel berikut ini:

Teguh Putra Socrates, 2022

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 CIKARANG SELATAN (STUDI QUASI EKSPERIMEN KELAS VII. 3 DAN VII 4 DI SMP N 1 CIKARANG SELATAN)**

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

**Tabel 3. 2 Populasi Penelitian**

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	VII 1	40 Orang
2	VII 2	40 Orang
3	VII 3	40 Orang
4	VII 4	40 Orang
5	VII 5	40 Orang
6	VII 6	40 Orang
7	VII 7	40 Orang
8	VII 8	40 Orang
9	VII 9	40 Orang
10	VII 10	40 Orang
11	VII 11	40 Orang
Jumlah		440 Orang

(Sumber Data: Tata Usaha SMP Negeri 1 Cikarang Selatan)

### 3.4.2 Sampel dan teknik sampling

Sampel adalah bagian dari suatu populasi yang akan dilakukan penelitian atau sebagian jumlah dari karakteristik yang ada dalam populasi (Hidayat, 2021, halm. 6). selaras dengan hal itu Riyanto & Hatmawan (2020) mengartikan sampel sebagai bagian yang memberi representasi secara umum dari suatu populasi, sampel juga harus memiliki karakteristik yang sama atau hampir sama sehingga dapat mewakili populasi yang diamati. Sehingga dapat dipahami bahwa sampel merupakan sebagian dari sebuah populasi yang dapat mewakili karakteristik populasi tersebut.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII di SMPN 1 Cikarang Selatan. Sampel yang penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah strategi untuk memilih individu berdasarkan kriteria yang telah ditentukan (Sugiyono, 2021). Sehingga dalam pemilihan sampel kelas nantinya dalam penelitian ini dipilih atas dasar pertimbangan dari peneliti. Sampel dalam

Teguh Putra Socrates, 2022

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 CIKARANG SELATAN (STUDI QUASI EKSPERIMEN KELAS VII. 3 DAN VII 4 DI SMP N 1 CIKARANG SELATAN)**

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

penelitian ini adalah peserta didik kelas VII.3 dan VII.4 yang ditetapkan oleh peneliti dengan pertimbangan yang diberikan oleh guru IPS kelas VII SMPN 1 Cikarang Selatan. Berikut merupakan gambaran dari kelompok penelitian.

**Tabel 3. 3 Sampel Penelitian**

Kelompok	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
Eksperimen	VII. 3	19	21	40
Control	VII. 4	20	20	40

(Sumber data: Data Presensi Peserta Didik Kelas VII.3 dan VII.4 SMPN 1 Cikarang Selatan Tahun Ajaran 2021/2022)

### 3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional dibuat agar dapat menghindari kesalahan dalam menafsirkan hal yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul penelitian ini. Berdasarkan judul penelitian yaitu “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbasis *Animaker* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Cikarang Selatan”, maka peneliti membatasi istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

#### 3.5.1 Media Video Pembelajaran berbasis *Animaker*

Munawar, Hasyim, dan Ma’arif (2020, hal.312) menyatakan bahwa *animaker* adalah satu invonasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, aplikasi ini dapat membuat bermacam gerakan animasi yang disertai efek suara dan transisi yang menarik perhatian peserta didik, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih berwarna. Selanjutnya Limbong dan Simarmata (2020). menegaskan bahwa animasi merupakan gambar yang bergerak atau video dengan konten berupa gambar yang tidak nyata. Dalam aplikasi *animaker* ini tersedia beragam *slide* yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan guru. Bagi yang menggunakan akses premium, maka akan lebih banyak fitur yang bisa digunakan, tetapi meski bukan

premium, aplikasi ini sudah cukup untuk dapat digunakan dalam pembuatan video pembelajaran.

### **3.5.2 Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan salah satu dari komponen penting dalam pembelajaran. Komponen tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Apabila salah satu komponen tidak terpenuhi maka proses pembelajaran tidak akan berjalan baik. Sudjana (2010) menegaskan bahwa hasil belajar merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan kemampuan peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Melalui hasil belajar dapat dilihat sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Hasil belajar sendiri menurut Ariyanto (2021) bisa ditingkatkan melalui upaya yang dilakukan secara terstruktur mengarah pada perubahan positif yang dikenal dengan istilah proses belajar. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan secara terstruktur dan berkelanjutan selama proses pembelajaran.

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Pada tahap pengumpulan data, nantinya akan dihasilkan data yang menjadi jawaban dari rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

#### **3.6.1 Tes**

Tes hasil belajar dilakukan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Dalam penelitian ini tes hasil belajar dilakukan di awal dan di akhir penelitian.

#### **3.6.2 Angket**

Angket dapat digolongkan dalam data primer, yang didalamnya berisi daftar pernyataan terkait aspek yang diteliti. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi dari para responden penelitian. Angket penelitian ini bersifat tertutup, yaitu angket yang meminta responden untuk memilih salah satu jawaban yang sudah ditentukan sebelumnya. Setiap jawaban dalam angket ini ditetapkan skor dengan menggunakan skala *likert*, yaitu pengukuran dengan tingkatan jawaban dari sangat positif hingga sangat negatif. Terdapat 5 kategori dalam

Teguh Putra Socrates, 2022

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 CIKARANG SELATAN (STUDI QUASI EKSPERIMEN KELAS VII. 3 DAN VII 4 DI SMP N 1 CIKARANG SELATAN)**

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

menjawab pertanyaan diantaranya sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS) dari uraian di atas memiliki bobot skor dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 3. 4 Skala Likert**

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Bobot Nilai</b>
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(Sumber: Kurniawan, 2021)

### **3.7 Instrumen Penelitian**

Istrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar memudahkan peneliti dan hasilnya lebih baik. Sehingga data yang didapatkan mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa:

#### **3.7.1 Tes Hasil Belajar IPS**

Penggunaan tes hasil belajar digunakan untuk memperoleh informasi mengenai penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran IPS sebelum pemberian media video pembelajaran berbasis *animaker* yang disebut dengan istilah *pretest* dan sesudah menggunakan media yang disebut dengan *postests*. Berdasarkan situasi pembelajaran yang dilaksanakan secara daring dan jumlah peserta didik yang cukup banyak, yakni 40 peserta didik dalam setiap kelasnya. Maka peneliti memutuskan untuk menggunakan tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice test*). Tes tersebut dibuat dalam bentuk pilihan ganda, dengan tujuan untuk menghindari adanya penilaian dengan unsur subjektifitas terhadap peserta didik. Soal tes dibuat berdasarkan materi yang diberikan saat penelitian berdasarkan rumusan indikator pembelajaran. Tes hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui

mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Berikut tabel kisi-kisi instrumen tes hasil belajar:

**Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Peserta Didik**

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
3.3 Menganalisis konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, penawaran-permintaan) dan interaksi antar ruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial dan budaya Indonesia.	Menyebutkan tujuan kegiatan ekonomi .	1	1
	Menyebutkan macam-macam kegiatan ekonomi.	2	1
	Menunjukkan contoh kegiatan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari.	3, 4, 5,	3
	Memahami dan menguraikan pelaku-pelaku ekonomi.	6	1
	Menentukan jenis perubahan nilai guna	8, 14	2

Teguh Putra Socrates, 2022

*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 CIKARANG SELATAN (STUDI QUASI EKSPERIMEN KELAS VII. 3 DAN VII 4 DI SMP N 1 CIKARANG SELATAN)*

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

	barang.		
	Menunjukkan contoh kegiatan produksi.	7, 17	2
	Menjelaskan macam-macam kegiatan ekonomi dalam kehidupam sehari-hari.	9, 11	2
	Menyebutkan contoh faktor produksi alam.	10	1
	Mengidentifikasi peran pelaku ekonomi.	12, 13, 18	3
	Mendesripsikan tujuan kegiatan distribusi.	15	1
	Mengelompokkan faktor produksi berdasarkan jenisnya	16, 19	2
	Menyebutkan contoh barang konsumsi berdasarkan pelakunya .	20	1
	Menganalisis permasalahan dalam kegiatan ekonomi.	21	1
	Menyimpulkan jenis kegiatan ekonomi berdasarkan contoh yang diberikan.	22, 23	1
	Mengidentifikasi keunggulan faktor produksi	24	1

Teguh Putra Socrates, 2022

*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 CIKARANG SELATAN (STUDI QUASI EKSPERIMEN KELAS VII. 3 DAN VII 4 DI SMP N 1 CIKARANG SELATAN)*

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

	indonesia.		
<b>Total</b>			25

### 3.7.2 Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik kelas VII SMP N 1 Cikarang Selatan mengenai penggunaan media video pembelajaran berbasis *animaker* dan media *powerpoint*. Angket ini disusun menggunakan kriteria penelitian skala *likert*. Penggunaan skala *likert* ini digunakan untuk menilai sikap, tingkah laku atau tanggapan yang diinginkan oleh peneliti dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden. Setelah itu responden diminta memberikan pilihan jawaban dalam skala ukur yang telah ditetapkan yakni sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik Terhadap Media**

Variabel	Indikator	Sub Aspek	No Item	Jumlah
Media Video Pembelajaran Berbasis <i>Animaker</i>	Efektivitas Media	1. Kemudahan penggunaan media	1, 7	2
		2. Tampilan Media (warna, huruf, gambar) yang baik dan menarik.	2, 3, 6	3
		3. Relevansi dengan pembelajaran	4, 5, 8	3
	Hasil belajar (berkaitan)	1. Kemudahan memahami materi pembelajaran IPS	9	1
		2. Konsentrasi	10, 11, 15	4

Teguh Putra Socrates, 2022

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 CIKARANG SELATAN (STUDI QUASI EKSPERIMEN KELAS VII. 3 DAN VII 4 DI SMP N 1 CIKARANG SELATAN)**

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

		belajar		
		3. Meningkatkan motivasi belajar	12, 13, 14, 16, 17	5
		<b>Total</b>		<b>17</b>

(diadaptasi dari Bates (dalam Sudrajat, 2020) , Sudjana (2010) & Nurrita (2018))

### 3.8 Teknik Pengolahan data

#### 3.8.1 Uji Validitas

Untuk melakukan uji validitas dalam penelitian ini menggunakan uji statistik teknik korelasi product moment dari Karl Pearson sebagai berikut:

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

Keterangan:

$r_{xy}$  : Korelasi *Product Moment*

$N$  : Jumlah Populasi

$\sum XY$  : Jumlah Perkalian Butir (x) dan skor Variabel (y)

$\sum X$  : Jumlah skor butir (x)

$\sum y$  : Jumlah skor butir (y)

$\sum X^2$  = Jumlah skor butir kuadrat (y)

$\sum Y^2$  = Jumlah skor variabel kuadrat

Pertanyaan dalam angket tersebut dinyatakan valid apabila  $r_{xy} > r$  tabel, sedangkan butir pertanyaan dinyatakan tidak valid apabila  $r_{xy} < r$  tabel. Instrumen dinyatakan valid maka kriteria penafsiran indeks korelasi (r) menurut Arikunto (2010) adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 7 Interpretasi Koefisien korelasi nilai r**

Besar nilai r	Interpretasi
Antara 0,801 s.d 1,000	Sangat Tinggi
Antara 0,601 s.d 0,800	Tinggi
Antara 0,401 s.d 0,600	Sedang
Antara 0,201 s.d 0,400	Rendah
Antara 0,000 s.d 0,200	Sangat rendah

Hasil pengolahan data dari instrumen studi yang telah disebarakan, adalah sebagai berikut :

**Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas Tes Hasil Belajar**

No. Butir Angket	r hitung	r Tabel	Keterangan	Interpretasi
1	0.498	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
2	0.509	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
3	0.501	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
4	0.573	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
5	0.793	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
6	0.713	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
7	0.707	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
8	0.736	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
9	0.428	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
10	0.416	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
11	0.427	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
12	0.343	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
13	0.633	0.312	Valid	Memenuhi

Teguh Putra Socrates, 2022

*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 CIKARANG SELATAN (STUDI QUASI EKSPERIMEN KELAS VII. 3 DAN VII 4 DI SMP N 1 CIKARANG SELATAN)*

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

No. Butir Angket	r hitung	r Tabel	Keterangan	Interpretasi
				Standar Validitas
14	0.608	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
15	0.484	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
16	0.545	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
17	0.477	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
18	0.736	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
19	0.713	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
20	0.281	0.312	Drop	Tidak Memenuhi Standar Validitas
21	0.610	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
22	0.348	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
23	0.448	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
24	0.512	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
25	0.491	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas

(diolah menggunakan *IBM SPSS Statistics 25*)

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel di atas hasil pengolahan data dengan menggunakan *IBM SPSS Statistics* versi 25, dapat dilihat bahwa terdapat satu butir pernyataan angket motivasi belajar murid yang dinyatakan tidak valid, yaitu butir 20. Sementara itu, 28 butir pernyataan lainnya dinyatakan valid. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil langkah berikutnya, yakni memangkas butir yang tidak valid dari daftar angket karena pada indikator yang tidak valid sudah terwakili oleh butir pernyataan yang lain.

Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Angket Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbasis *Animaker* dan *Media Powerpoint*

No. Butir Angket	r hitung	r Tabel	Keterangan	Interpretasi
1	0.470	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
2	0.617	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
3	0.602	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
4	0.691	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
5	0.768	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
6	0.647	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
7	0.768	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
8	0.751	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
9	0.781	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
10	0.622	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
11	0.625	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
12	0.644	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
13	0.696	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
14	0.598	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
15	0.743	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas
16	0.716	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas

Teguh Putra Socrates, 2022

*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 CIKARANG SELATAN (STUDI QUASI EKSPERIMEN KELAS VII. 3 DAN VII 4 DI SMP N 1 CIKARANG SELATAN)*

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

No. Butir Angket	r hitung	r Tabel	Keterangan	Interpretasi
17	0.731	0.312	Valid	Memenuhi Standar Validitas

(Peneliti, 2022)

Dapat dilihat pada tabel di atas hasil pengolahan data dengan menggunakan IBM *SPSS Statistics* versi 25, bahwa semua pertanyaan dalam angket tersebut valid maka semua pertanyaan dalam angket tersebut dapat digunakan dalam penelitian.

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menunjukkan sejauh mana instrumen dapat memberikan hasil pengukuran yang konsisten apabila pengukuran dilakukan secara berulang kali. Pengukuran reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *alpha cronbach* yaitu:

$$r_{11} = \frac{(k)}{(k-1)} \left( 1 - \frac{\sum_b \delta^2}{\delta_t^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  : reabilitas instrumen

$k$  : Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum_b \delta^2$  : Jumlah varians butir

$\delta_t^2$  : Varians total

Instrumen dapat dinyatakan reliable apabila  $r_{xy} > r$  tabel, sedangkan instrumen dinyatakan tidak reliable apabila  $r_{xy} < r$  tabel. Dalam penelitian ini, dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan *SPSS 25 for windows* dengan model Alpha Cronbach.

**Tabel 3. 10 Hasil Uji Reabilitas Tes Hasil Belajar**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.895	24

Berdasarkan hasil olah data melalui SPSS 25, dapat dilihat bahwa nilai Alpha yang diperoleh adalah sebesar 0,895 dengan nilai r-tabel sebesar 0,312. Maka dapat diketahui bahwa nilai Alpha lebih besar dari pada nilai r-tabel, sehingga dapat dinyatakan bahwa butir soal tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini termasuk ke dalam kategori reliabel dan sangat tinggi karena berada pada tingkat reliabilitas tes lebih besar dari 0,80.

**Tabel 3. 11 Hasil Uji Reabilitas Angket Respon Media**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.924	17

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai Alpha yang diperoleh yaitu sebesar 0,924 r-tabel sebesar 0,312. Maka dapat diketahui bahwa nilai Alpha lebih besar dari pada nilai r-tabel, sehingga dapat dinyatakan bahwa butir angket respon media video pembelajaran berbasis *Animaker* yang digunakan dalam studi ini termasuk ke dalam kategori reliabel dan sangat tinggi karena berada pada tingkat reliabilitas tes lebih besar dari 0,80.

### 3.9 Teknik Analisis Data

#### 3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Data dinyatakan normal jika distribusi data sama dengan kurva normal (tidak ada perbedaan). Pengukuran Uji normalitas menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program SPSS *for windows* 25. Kriteria dalam pengujian normalitas apabila nilai signifikansi hitung  $> 0,05$  maka disimpulkan

bahwa data berdistribusi normal. Jika mendapatkan distribusi yang normal, maka statistik yang kemudian digunakan adalah statistik parametrik.

### 3.9.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan setelah data dinyatakan berdistribusi normal, dengan tujuan untuk mengetahui apakah kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai sampel dalam penelitian memiliki variansi yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan teknik One Way ANOVA dengan kriteria : (a) jika nilai signifikansi (Sig)  $> 0,05$  maka data dinyatakan memiliki variansi homogen; (b) jika nilai signifikansi (Sig)  $< 0,05$  maka data dinyatakan memiliki variansi tidak homogen.

### 3.9.3 Uji Hipotesis

Setelah melaksanakan pengujian prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas, selanjutnya data yang diuji adalah selisih rata-rata dari pretest (tes awal) dan posttest (tes akhir). Apabila data berdistribusi normal maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik uji parametrik dan jika tidak berdistribusi normal menggunakan teknik uji nonparametrik, dengan menggunakan uji-t (*t-test*) yaitu *paired sampel t-test* (uji t berpasangan) atau bisa menggunakan teknik uji *wilcoxon* sebagai alternatif jika data tidak berdistribusi normal. Uji ini berfungsi untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik berdasarkan pengukuran awal dan pengukuran akhir baik di kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Serta menggunakan teknik uji *independent sample t-test* (uji t sampel bebas) atau bisa menggunakan teknik uji *mann-whitney* sebagai alternatif jika data tidak berdistribusi normal, uji ini digunakan untuk membandingkan nilai pengukuran akhir hasil belajar antara peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sugiyono (2021) menyampaikan dalam penelitian terdapat dua macam hipotesis, yakni hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Dasar hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a. Jika nilai signifikansi atau probabilitas  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima.
- b. Jika nilai signifikansi atau probabilitas  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

### 3.9.4 Analisis Angket Respons Peserta didik

Setelah peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media masing-masing. Kemudian peneliti membagikan angket yang berisi beberapa butir pernyataan mengenai tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Angket repons peserta didik terhadap penggunaan media video pembelajaran ini menggunakan jawaban (SS) sangat setuju, (S) setuju, Netral (N), (TS) tidak setuju, sangat tidak setuju (STS). Dari perolehan jawaban yang diperoleh nantinya akan dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

(Lestari, 2017, halm. 66)

Keterangan:

P= persentase penilaian

n= jumlah skor yang diperoleh

N= jumlah skor maksimum

Setelah data diperoleh maka selanjutnya data akan diolah. Setelah itu peneliti akan melakukan interpretasi data sesuai dengan ketentuan dari tabel berikut ini:

**Tabel 3. 12 Interpretasi Persentase Angket Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran**

Persentase (%)	Kriteria
81,25 -100	Sangat baik
62,5-81,25	Baik
43,75—62,5	Kurang Baik

(Akbar, 2013 dalam Ariyawati, 2017, hlm. 12)

### 3.10 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti membagi dalam tiga tahap penelitian diantaranya adalah tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap penyelesaian. Adapun tahapan akan diuraikan sebagai berikut ini:

Teguh Putra Socrates, 2022

*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 CIKARANG SELATAN (STUDI QUASI EKSPERIMEN KELAS VII. 3 DAN VII 4 DI SMP N 1 CIKARANG SELATAN)*

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

### 3.10.1 Tahap Persiapan

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti perlu terlebih dahulu melaksanakan berbagai persiapan seperti, melakukan perizinan dalam penelitian. Peneliti terlebih dahulu membuat pesan pengantar dari prodi serta fakultas bagian akademik sebelum datang dan melakukan penelitian di sekolah tujuan. Lalu, peneliti melakukan beberapa tahap persiapan diantaranya:

1. Terlebih dahulu peneliti melakukan studi pendahuluan berupa wawancara secara tidak terstruktur dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Cikarang Selatan mengenai proses pembelajaran di sekolah tersebut.
2. Merumuskan masalah penelitian yang akan peneliti lakukan.
3. Membuat latar belakang permasalahan yang mengambil referensi awal dari berbagai jurnal penelitian sebelumnya.
4. Mencari referensi teori dan jurnal penelitian, dan buku yang menunjang untuk penelitian ini.
5. Mempersiapkan kisi-kisi instrumen penelitian dengan memperhatikan variabel, konsep variabel, dan lainnya.
6. Peneliti menyusun angket yang berkaitan dengan penelitian.
7. Peneliti melakukan uji coba instrumen di luar sampel penelitian.
8. Melakukan analisis instrumen berupa validitas dan reabilitas.

### 3.10.2 Tahap Pelaksanaan

1. Memberikan tes awal (*pretest*) kepada sampel penelitian untuk mendapatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas VII.
2. Memberikan perlakuan kepada sampel penelitian dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis *animaker* di kelas eksperimen dan media *powerpoint* di kelas kontrol.
3. Memberikan tes akhir (*posttest*) dan angket respons peserta didik terhadap penggunaan media kepada sampel penelitian untuk mengetahui hasil belajar IPS peserta didik kelas VII dan tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media setelah diberikan perlakuan.

Teguh Putra Socrates, 2022

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 CIKARANG SELATAN (STUDI QUASI EKSPERIMEN KELAS VII. 3 DAN VII 4 DI SMP N 1 CIKARANG SELATAN)**

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

### **3.10.3 Tahap Penyelesaian**

1. Melakukan pengolahan data hasil penelitian.
2. Menganalisis hasil data penelitian.
3. Membandingkan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4. Menarik kesimpulan dan saran.