BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode pada kajian ini ialah penelitian kuantitatif. Melalui penggunaan metode penelitian kuantitatif, peneliti dalam melangsungkan kajian hendak mengetahui efektivitas pemanfaatan media pembelajaran audio-visual *Powtoon* terhadap peningkatan motivasi belajar PPKn siswa di SMA Negeri 1 Subang. Prosedur yang dipergunakan ialah mengumpulkan data melalui penyebaran kuesioner kepada siswa.

Pendekatan kuantitatif adalah upaya dalam *scientific inquiry* dalam pandangan secara positivisme cerdas yang bekerja terkait rasional, hukum, maupun prediksi (Danim, 2002). Penelitian kuantitatif memiliki fokus yang menjadi tahap yang terjadi secara singkat, terbatas, dan memisahkan masalah sebagai bagian yang bisa diperkirakan atau ternyatakan ke dalam angka. Kajian ini hendak dilaksanakan agar bisa memperjelas, melakukan uji hubungan antarvariabel, mengetahui pengaruh antar variabel, melakukan uji teori, dan analisis data dengan perhitungan statistik.

Berdasar latar belakang masalah, kajian ini bermetode eskperimen semu (*quasi experiment*). Arifin (2014) menuturkan bila kuasi eksperimen dikenal sebagai eksperimen semu yang bermaksud untuk menentukan kondisi yang bisa tercapai dari eksperimen sebenarnya hanya saja, tidak terdapat pengontrolan terhadap semua variabel yang sesuai. Peneliti memiliki cara ini guna menguji coba dan mengetahui pengaruh media audio-visual *Powtoon* dalam mengoptimalkan motivasi belajar PPKn di SMA. Desain eksperimen pada kajian ini mempergunakan *nonequivalent control group design* berbentuk *pretest* dan *posttest*.

Desain eksperimen pada kajian ini mempergunakan desain penelitian *nonequivalent control group design* dalam bentuk *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3.1 Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	*Pretest*	Perlakuan	*Posttest*
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan :

O_1 = Pretest sebelum dilakukan perlakuan di kelas eksperimen

O_3 = Pretest sebelum dilakukan perlakuan di kelas kontrol

X = Perlakuan menggunakan media audio-visual *powtoon*

O_2 = *Posttest* setelah dilakukan perlakuan di kelas eksperimen

O_4= *Posttest* setelah dilakukan perlakuan di kelas kontrol

Kajian mempergunakan eksperimen diharapkan mampu mendapatkan hasil yang otentik pada saat peneliti melakukan penelitian terhadap efektivitas pemanfaatan media audio-visual *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa.

Melalui metode eksperimen ini akan lebih mendalami pada fenomena di lapangan dan dalam menguji data dilakukan dengan berbagai cara yang disusun secara terstruktur untuk mengumpulkan data hasil penelitian yang tepat.

3.2 Partisipan

Dalam kajian ini, partisipan yang akan dijadikan sebagai objek kajian ialah semua peserta siswa kelas XI SMA Negeri 1 Subang tahun pelajaran 2022/2023 sejumlah 10 kelas dengan total keseluruhan siswa ada 351 siswa. Pemilihan SMA Negeri 1 Subang sebagai lokasi kajian, yakni berdasar observasi dengan guru PPKn di sekolah ini cenderung jarang mempergunakan media pembelajaran sehingga guru lebih memilih mengajar mempergunakan metode ceramah, lalu sekolah ini juga belum pernah diadakan kajian terkait upaya meningkatkan motivasi belajar pada diri siswa terkait mata pelajaran PPKn.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

   Sugiyono (2012) menuturkan bila populasi sebagai wilayah yang tergeneralisasi, meliputi objek atau subjek yang terdapat kuantitas atau kriteria tertentu atas penetapan peneliti agar bisa dipelajari. Populasi ialah semua objek yang dikaji, dapat berupa benda, orang, nilai peristiwa, ataupun segala sesuatu yang terjadi (Arifin, 2014).

   Populasi pada kajian ini ialah siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Subang. Pemilihan kelas XI sebagai sampel dalam kajian ini sebab para siswa kelas XI mulai timbul hubungan yang lebih erat, memiliki pertemanan yang akrab, sudah terbiasa dengan peraturan dan program sekolah setelah sebelumnya mereka baru mulai beradaptasi di kelas X karena masa transisi dari SMP ke SMA.

Jumlah populasi di sekolah yang diteliti sejumlah 351 siswa kelas XI yang terbagi menjadi 10 kelas, seperti kelas XI MIPA 1, XI MIPA 2, XI MIPA 3, XI MIPA 4, XI MIPA 5, XI MIPA 6, XI MIPA 7, XI IPS 1, XI IPS 2 dan XI IPS 3. Jumlah populasi penelitian di SMA Negeri 1 Subang teruraikan di tabel berikut ini:

Tabel 3.2 Populasi Penelitian di SMA Negeri 1 Subang

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI MIPA 1	36
2.	XI MIPA 2	35
3.	XI MIPA 3	36
4.	XI MIPA 4	36
5.	XI MIPA 5	34
6.	XI MIPA 6	36
7.	XI MIPA 7	34
8.	XI IPS 1	34
9.	XI IPS 2	34
10.	XI IPS 3	36
	Jumlah	351

(Sumber : Tata Usaha SMA Negeri 1 Subang tahun 2022/2023)

2. Sampel Penelitian

Suatu kajian memperlukan sampel dari populasi. Teknik sampel pada kajian ini bermaksud guna memperoleh sampel yang hendak dipergunakan. Sugiyono (2017) menyatakan bila teknik *sampling* yang bisa dipergunakan ialah *probability sampling* dan *nonprobability sampling.*

a. Probability Sampling

Sebagai metode dalam mengambil sampel: memberi kesempatan serupa untuk terpilih menjadi anggota sampel, seperti *simple random sampling, proprotionate stratified random sampling, disproportionate stratified random sampling, sampling area (cluster) sampling*.

b. *Nonprobability Sampling*

Merupakan metode untuk memperoleh sampel tanpa memberikan kesempatan serupa untuk terpilih menjadi anggota sampel, seperti *sampling* sistematis, kuota, aksidental, *purposive,* jenuh, dan *snowball.*

Pada kajian ini mempergunakan teknik *probability sampling* dan bermetode *cluster sampling.* Sugiyono (2015) menuturkan bila *cluster sampling* sebagai pengambilan sampel jika objek yang akan diteliti adalah sumber data yang luas seperti penduduk suatu negara, provinsi atau kabupaten. Alasan menggunakan teknik *cluster sampling* dikarenakan sampel yang akan dipilih merupakan kelompok siswa yang sudah terbentuk tanpa adanya campur tangan peneliti yang berarti peneliti menggunakan kelas yang sudah terbentuk pada sekolah tersebut. Adapun peneliti meneliti 2 kelas yaitu kelas XI IPS 1 dengan jumlah 34 siswa untuk dijadikan kelas eksperimen, lalu XI IPS 2 dengan jumlah 34 siswa untuk dijadikan kelas kontrol mengenai efektivitas media pembelajaran *powtoon* terhadap peningkatan motivasi belajar PPKn siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Subang.

3.4 Operasional Variabel

Pada kajian ini mempergunakan dua variabel, yakni variabel independen atau variabel X dan variabel dependen atau variabel Y (*dependent variable*). Variabel independen pada kajian ialah penggunaan media pembelajaran Powtoon dan variabel dependen ialah motivasi belajar siswa mata pelajaran PPKn.

Tabel 3.3 Variabel Penelitian

Variabel Bebas Variabel Terikat		Media Pembelajaran Audio-Visual *Powtoon*
Motivasi Belajar	Peningkatan Motivasi Belajar PPKn Siswa (Y)	XY_1

Penjelasan :

XY_1 : Keterkaitan penggunaan media pembelajaran audio-visual *Powtoon* dengan peningkatan motivasi belajar siswa

3.4.1 Media Pembelajaran Audio-visual *Powtoon*

Powtoon ialah aplikasi berbentuk web untuk merancang video animasi dengan berbagai fitur menarik, seperti template, tulisan tangan bergerak, pengaturan linimasa, dan efek transisi.

3.4.2 Motivasi Belajar

Motivasi ialah usaha atas kesadaran seseorang guna memperoleh tujuan tertentu. Keberadaan motivasi belajar, maka diharapkan dapat menghasilkan kualitas belajar yang baik.

3.4.3 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mata pelajaran PPKn ialah mata pelajaran yang mempelajari mengenai hak maupun kewajiban warga negara, nilai Pancasila, politik, hukum, maupun nilai moral. Tujuan dari mata pelajaran ini ialah bisa menjadikan warga negara yang baik.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen pada kajian ini ialah kuesioner. Kuesioner atau angket ialah urutan pertanyaan yang diberikan dan diisi responden untuk memberi informasi terkait kajian (Widoyoko, 2017). Bentuk kuesioner pada kajian ini, yakni kuesioner tertutup: soal-soalnya memakai teknik pilihan ganda (pg) sehingga responden dapat memilih jawaban sesuai dengan kehendaknya.

Kuesioner berguna untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Dalam pelaksanaannya, siswa akan mengisi angket yang sudah disediakan berdasarkan realita mereka. Skala yang dipergunakan ialah skala Likert dengan pernyataan sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Untuk skor pertanyaan positif nilainya 4,3,2,1 sedangkan pertanyaan negatif nilainya 1,2,3,4 (Arifin, 2014; Sugiyono, 2014).

Tabel 3.4 Skala Likert

Pernyataan	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

3.5.1 Dokumentasi

Studi dokumentasi ialah aktivitas pengumpulan bermacam hal berkaitan rumusan permasalahan, berupa catatan, foto, buku maupun agenda. Moleong (2010) menyebut bila dokumen kerap dipergunakan pada kajian sebab bisa mempertanggungjawabkannya.

1. Dokumen maupun *record* berguna sebagai sumber yang stabil, mendorong, dan kaya;
2. Bisa dijadikan bukti bagi suatu pengujian;
3. Bermanfaat dan berdasar pada penelitian kuantitatif sebab bersifat alamiah, berdasar pada konteks, lahir maupun ada di dalam konteks;
4. *Recod* cenderung murah dan mudah didapat dibanding dokumen;
5. Keduanya tidaklah reaktif, maka sulit dijumpai dengan teknik penelitian isi;
6. Hasil kajian isi memberi peluang untuk meluaskan pengetahuan terhadap sesuatu.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Teknik Analisis Kualitas Intrumen Data

Teknik kuantitatif dilakukan untuk menganalisis data numerik berupa skor yang diperoleh dari eksperimen. Sesudah mengumpulkan data, maka data hendak dikaji. Teknik analisis kualitas data instrumen, yaitu:

3.6.1.1 Uji Validitas

Alat kajian berguna agar bisa memenuhi kriteria tertentu, termasuk validitas instrumen tersebut. Validitas merupakan suatu ukuran untuk memperlihatkan seberapa efektif atau kuat suatu instrumen. Instrumen pada kajian ini ialah angket. Popham (2008) validitas umumnya ialah masalah yang paling penting dalam pengujian psikologi dan pengujian pendidikan sebab berkaitan dengan interpretasi makna berdasar dari hasil tes. Validitas ialah proses memvalidasi inferensi melalui pengumpulan bermacam bukti pendukung ketepatan terhadap interpretasi skor tes suatu instrumen yang memiliki satu tujuan spesifik berdasarkan tujuan dari penggunaan tes itu sendiri. Uji validitas dalam kajian ini mempergunakan aplikasi SPSS versi 25 melalui tahapan seperti:

1. Mencantumkan hasil uji coba kedalam entri
2. Klik tombol analyze diatas lalu pilih correlate dan klik bivariate
3. Tabel sebelah kiri memuat semua item, klik ctrl+a, pindahkan ke tabel sebelah kanan lalu klik Ok

4. Peneliti melihat hasil pengujian validitas (r-hitung), nilai signifikan, dan N (jumlah responden)
5. Jika nilai *corrected item total corelation* di bawah 0,468: item dinyatakan tidak valid. Nilai *corrected item total correlation* di atas 0,468: dianggap valid.
6. Apabila nilai signifikan >0,005 berarti item dinyatakan tidak valid sedangkan nilai signifikan <0,005 berarti item dinyatakan valid

3.6.1.2 Uji Reliabilitas

Guna mencari tahu tingkat kesesuaian instrumen, maka diperlukan uji reabilitas. Arikunto (2013), instrumen yang memiliki data terpercaya dan tidak berubah, maka instrumen dikatakan reliabel. Panduan untuk interprestasi reliabilitas mempergunakan kriteria seperti:

Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas

Interval Korelasi	**Tingkat Hubungan**
0.81 hingga 1.00	Sangat Rendah
0.61 hingga 0.80	Rendah
0.41 hingga 0.60	Sedang
0.21 hingga 0.40	Tinggi
0.00 hingga 0.20	Sangat Tinggi

(Arifin, 2014)

3.6.2 Analisis Data Hasil Penelitian

Analisis data hasil penelitian meliputi uji normalitas dan uji hipotesis.

3.6.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan satu dari berbagai metode guna membuktikan kebenaran dari suatu sampel. Hasil uji normalitas dibutuhkan sebagai penentu uji statistik hipotesis secara tepat. Dalam kajian ini mempergunakan aplikasi olah data SPSS dengan uji normalitas *one sample Kolmogorov Smirnov*. Bila nilai signifikasi <0.05 berarti distribusinya tidaklah normal, lalu apabila nilai signifikasi >0.05 berarti distribusinya normal.

3.6.2.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis terlaksana agar bisa menguji apakah hipotesis yang sudah disajikan diterima ataukah tertolak. Uji hipotesis dalam kajian ini mempergunakan uji t (t-test), yakni

dengan pengujian Independent sample melalui pengujian terhadap rerata yang didapat melalui kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian ini bermaksud guna mengetahui apakah hipotesis H0 maupun diterima ataukah ditolak. Ketentuan pengujiannya ialah bila nilai t-hitung di bawah t-tabel berarti terjadi penerimaan pada H0 dan penolakan H1. Sebaliknya, nilai thitung di atas ttabel berarti terjadi penerimaan pada H1 dan penolakan pada H0. Pengujian dilakukan dengan aplikasi SPSS.

Dengan tahapan yang sudah disusun diharapkan dapat memperoleh data secara lengkap mengenai hasil dari eksperimen yang berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Subang.

3.7 Prosedur dan Alur Penelitian

3.7.1 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian sebagai tahap yang disusun secara sistematis selama melaksanakan kajian. Pada kajian ini, ada tiga langkah, seperti:

1.7.1.1 Tahap Perencanaan Penelitian

1. Melaksanakan studi literatur melalui bermacam sumber, meliputi buku bacaan, skripsi, jurnal, dan lain-lain untuk menentukan permasalahan kajian.
2. Menyurvei situasi lapangan dengan datang ke sekolah guna mengkaji situasi kelas maupun sarana pembelajaran.
3. Penentuan bahasan utama dalam kajian.
4. Penyusunan proposal, lalu mengonsultasikan ke dosen pembimbing.
5. Membuat hipotesis.
6. Pemilihan prosedur dan pendekatan yang hendak dipergunakan. Pada kajian ini, prosedurnya ialah kuasi eksperimen berpendekatan kuantitatif.
7. Penentuan variabel, seperti efektivitas penggunaan media pembelajaran audio-visual Powtoon (variabel X) dengan peningkatan motivasi belajar siswa (variabel Y) mata pelajaran PPKn di SMA.
8. Penyusunan instrumen atau kuesioner. Selama menyusun instrumen, peneliti melaksanakan beragam tahapan, seperti membuat kisi-kisi instrumen, melakukan diskusi dengan dosen pembimbing, dan membuat media pembelajaran audio-visual Powtoon yang hendak dipergunakan.

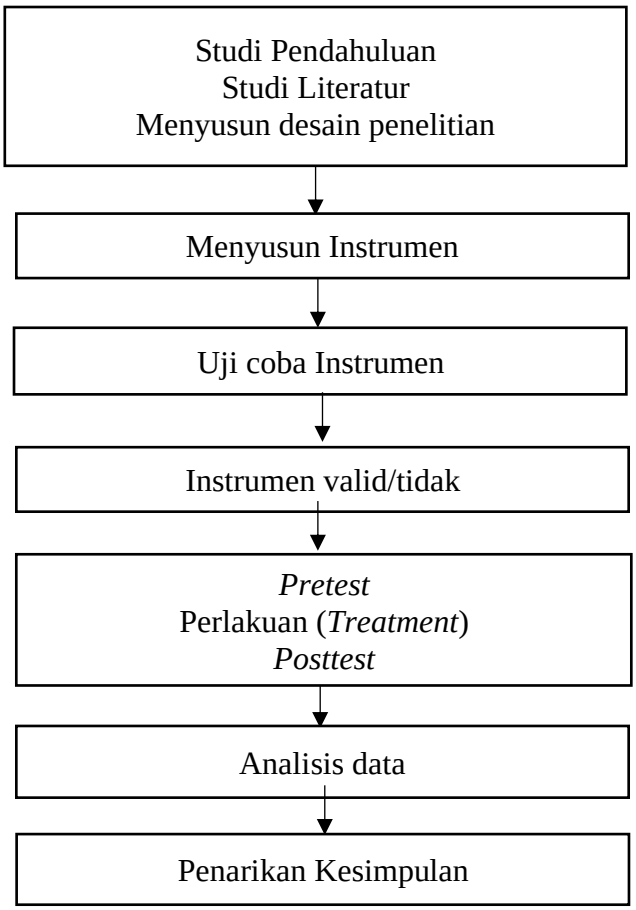
1.7.1.2 Tahap Pelaksanaan

1. Penentuan kelas eksperimen dan pengecekan awal yakni pretest di kelas.
2. Melakukan pretest di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pembelajaran.
3. Memberikan *treatment* pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran audio-visual *powtoon* sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media *power point*
4. Melakukan pengecekan akhir dengan memberikan posttest kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
5. Mengkaji data pretest dan posttest yang terkumpul dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

1.7.1.3 Tahap Akhir

1. Pengolahan hasil pretest dan posttest, terkait peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.
2. Mengkaji hasil dari penelitian.
3. Menarik simpulan maupun saran berdasar hasil data yang diperoleh. Setelah itu merancang laporan kajian. Penyusunan laporan kajian tersaji secara tertulis secara terstruktur berdasar aturan penulisan karya ilmiah. Laporan terkumpulkan ke bentuk cetak, lalu dikomunikasikan ke pihak lainnya.

3.7.1.4 Alur Penelitian


Studi Pendahuluan
Studi Literatur
Menyusun desain penelitian
Menyusun Instrumen
Uji coba Instrumen
Instrumen valid/tidak
Pretest
Perlakuan (*Treatment*)
Posttest
Analisis data
Penarikan Kesimpulan