

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Peneliti menerapkan pendekatan kuantitatif, dengan metode Kuasi Eksperimen. Adapun Kuasi Eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian eksperimen yang digunakan pada pendekatan kuantitatif. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Sugiyono (2010, hlm. 107) penelitian eksperimen ialah metode penelitian yang berguna untuk melakukan pencarian terhadap pengaruh dari suatu perlakuan pada kondisi yang terkendali. Dengan demikian, penelitian eksperimen menggunakan *treatment* untuk mengamati perubahan yang terjadi.

Kuasi eksperimen adalah metode yang diaplikasikan pada penelitian ini untuk mendapatkan informasi dan menciptakan prediksi data. Jenis metode ini dipilih karena keadaan yang sebenarnya tidak memberikan kemungkinan pada peneliti untuk melakukan kontrol dan manipulasi terhadap seluruh variabel yang sesuai. Seperti yang dikemukakan oleh Arifin (2014), penelitian kuasi eksperimen memanfaatkan semua subjek dalam suatu perkumpulan belajar untuk memberikan mereka perlakuan. Jadi, tidak ada pemilihan objek secara acak.

Selain itu, eksperimen pada penelitian ini didasari dari keinginan peneliti untuk mengkaji dan melihat seberapa besar pengaruh penggunaan media *Motion graphic Gia Academy* untuk peningkatan kemampuan menulis *descriptive text* aspek *generic structure* dan aspek *language features* dalam mata pelajaran Bahasa Inggris terhadap peserta didik kelas X di SMKN 1 Subang.

Dalam penelitian ini ada dua variabel, yakni variabel bebas dan terikat. Hal tersebut selaras dengan pendapat Arifin (2014, hlm. 188), yang menjelaskan bahwa:

Variabel bebas adalah kondisi yang oleh pelaku eksperimen dimanipulasi untuk menerangkan hubungannya dengan fenomena yang diobservasi. Sedangkan variabel terikat adalah kondisi yang berubah ketika pelaku eksperimen mengganti variabel bebas.

Pada penelitian ini, yang menjadi variabel bebas (X) adalah penerapan media pembelajaran *Motion graphic Gia Academy*, dan variabel terikat (Y) adalah keterampilan menulis *descriptive text* aspek *generic structure* dan aspek *language features*. Adapun hubungan antara variabel X dan Y digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Variabel Penelitian

Variabel Bebas (X)		Penerapan Media Pembelajaran <i>Motion graphic</i> <i>Gia Academy</i>
Keterampilan Menulis <i>Descriptive Text</i>	Aspek <i>Generic Structure</i> (Y ₁)	XY ₁
	Aspek <i>Language Features</i> (Y ₂)	XY ₂

Jenis desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Jakni (2016, hlm. 71-74) menjelaskan bahwa *Nonequivalent Control Group Design* memiliki desain yang tidak jauh berbeda dengan *two group pretest-posttest*, perbedaannya di *Nonequivalent Control Group Design* pemilihan kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dilakukan secara acak.

Subjek penelitian ini dikelompokkan menjadi dua, yakni kelompok eksperimen dan kontrol. Setiap kelompok memperoleh perlakuan yang berbeda. Untuk kelompok eksperimen, peneliti memberikan perlakuan berupa penggunaan media *Motion graphic GIA Academy*. Sedangkan untuk kelompok kontrol, peneliti tidak memberikan perlakuan apapun. Selain itu, peneliti memberikan *pretest* (O₁) dan *posttest* (O₂) kepada masing-masing kelompok. Kedua kelas tersebut awalnya menggunakan media berupa powerpoint dan hanya buku paket saja untuk penunjang proses pembelajaran, jadi media *Motion graphic GIA Academy* merupakan media yang menarik.

Desain ini bertujuan untuk melihat berhasil atau tidaknya serta ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Motion graphic Gia Academy* terhadap peningkatan kemampuan menulis *descriptive text* aspek *generic structure* dan aspek *language features* dalam mata pelajaran Bahasa Inggris melalui kegiatan *pretest* dan *posttest*. Apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, hal tersebut berarti apabila perlakuan

menghasilkan pengaruh yang signifikan. Desain penelitiannya dapat diamati melalui tabel berikut:

Tabel 1 Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Keterangan:

O₁: *Pretest* yang diujicobakan kepada subjek.

X: Penggunaan Media *Motion graphic GIA Academy*

O₂: *Posttest* yang diuji coba terhadap subjek

- : Tanpa penggunaan Media *Motion graphic GIA Academy*

Pretest ini dilakukan sebelum pemberian perlakuan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sesudah pelaksanaan *pretest*, kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan yaitu pemanfaatan media pembelajaran *Motion graphic GIA Academy* terkait materi *descriptive text* dan setelah itu akan dilakukan test *posttest*. Sedangkan kelompok kontrol dari penelitian ini tidak memanfaatkan Media pembelajaran *Motion graphic GIA Academy* dan menggunakan kegiatan pembelajaran yang biasa diberikan oleh pihak sekolah, setelah itu akan dilakukan *posttest*. Peneliti dapat mengamati pengaruh perlakuan secara terkontrol dengan membuat perbandingan berupa peningkatan dari *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3.2 Partisipan

Partisipan yang terdapat dalam penelitian ini ialah 71 peserta didik X MPLB 1 dan X MPLB 2 di SMKN 1 Subang. Pemilihan partisipan tersebut dikarenakan keterampilan menulis *descriptive text* yang ada pada peserta didik masih belum maksimal dan memberikan kesempatan untuk diteliti. Tidak hanya itu, semua peserta didik kelas X MPLB mempunyai karakteristik yang sama yaitu mereka akan belajar mengenai suatu fenomena atau bacaan dan dibantu oleh penerapan media pembelajaran *Motion graphic GIA Academy*.

Selain itu, partisipan di dalam penelitian ini adalah para ahli dalam bidang pelajaran Bahasa Inggris dan media pembelajaran. Ahli bidang pelajaran Bahasa Inggris yakni guru dari mata pelajaran Bahasa Inggris, nantinya guru Bahasa Inggris

tersebut akan bertindak sebagai juri yang akan menilai apakah instrumen tes yang akan diujikan sudah sesuai dengan indikator serta RPP dari sekolah tersebut.

Ahli media pembelajaran akan bertindak sebagai juri yang akan menilai apakah media *Motion graphic Gia Academy* sudah sesuai dengan aspek media pembelajaran yang baik dan benar. Penilaian dari dua ahli ini dilakukan agar mengetahui apakah media serta instrumen tes tersebut sudah memenuhi aspek-aspek yang baik dan benar.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Subang yang berlokasi di Jl. Arief Rahman Hakim No.35, Cigadung, Kec. Subang, Kabupaten Subang, Jawa Barat 41213. Sekolah ini dipilih dikarenakan belum adanya pemanfaatan media pembelajaran *Motion graphic* pada materi *descriptive text* muatan mata pelajaran Bahasa Inggris dan masih terdapat kendala selama proses pembelajaran terutama dalam kompetensi menulis peserta didik.

Subjek penelitian adalah kumpulan objek-objek yang menjadi sumber informasi bagi peneliti saat melakukan sebuah penelitian. Subjek penelitian terbagi menjadi dua komponen, yakni populasi dan sampel. Pengertian dari populasi ialah kumpulan objek-objek dengan ciri atau sifat yang sama. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis kelas X Sekolah Menengah Kejuruan 1 Subang dengan total jumlah 107 peserta didik dan terdiri dari tiga kelas dengan rincian seperti berikut:

Tabel 2 Tabel Rincian Kelas X SMKN 1 Subang

No	Program Keahlian	Kelas	Jumlah Siswa
1	Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis	X MPLB 1	36
		X MPLB 2	35
		X MPLB 3	36
Total		3 Kelas	107 Peserta Didik

Adapun pengertian sampel ialah kumpulan dari objek yang dipilih dari populasi. Sampel yang digunakan dalam suatu penelitian hendaknya menampilkan representasi suatu populasi.

Peneliti menerapkan teknik pengambilan sampel berupa *cluster sampling*. Menurut Arifin (2014, hlm. 222) “*Cluster Sampling* adalah cara pengambilan sampel berdasarkan sekelompok individu dan tidak diambil secara individu atau perorangan”. *Cluster* yang terdapat pada penelitian ini adalah kelas-kelas X jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) dikarenakan jurusan tersebut dituntut untuk memiliki komunikasi berbahasa Inggris yang baik, namun berdasarkan nilai yang dihasilkan pada jurusan tersebut, masih ada peserta didik yang nilainya belum mencapai standar KKM. Oleh sebab itu, peneliti menjadikan jurusan ini sebagai sampel penelitian. Berikut ini sampel penelitian yang digunakan:

Tabel 3 Sampel Penelitian

No	Instansi	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Keterangan
1	SMK Negeri 1 Subang	X MPLB 1	36 Orang	Kontrol
2		X MPLB 2	35 Orang	Eksperimen
Jumlah			71 Orang	

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1 Tes Pilihan Ganda

Instrumen yang diaplikasikan pada penelitian ini ialah tes objektif (pilihan ganda) berjumlah 25 pertanyaan dengan 4 alternatif jawaban pada tiap soalnya. *Pretest* dan *posttest* dilakukan pada waktu yang tidak sama untuk mengetahui konsistensi hasil belajar peserta didik. Dalam memberikan skor, peneliti menerapkan skor dikotomi 1 dan 0 dengan kunci jawaban yang pasti.

Tidak hanya itu, instrumen dalam penelitian ini juga telah melewati tahap konsultasi dengan guru Bahasa Inggris X SMKN 1 Subang dan dosen Teknologi Pendidikan melalui proses penilaian (*expert judgement*). Setelah selesai direvisi berdasarkan saran yang diperoleh, dilakukan sebuah uji coba untuk instrumen tersebut dengan melibatkan beberapa kelompok diluar sampel penelitian. Uji coba ini dilaksanakan untuk mengetes parameter pengukuran sehingga memperoleh hasil yang berfungsi sebagai patokan untuk mengamati layak tidaknya penggunaan instrument tersebut dalam penelitian.

3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari empat tahap yang diurutkan sebagai berikut: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap analisis data dan tahap pembuatan kesimpulan penelitian. Dalam pelaksanaannya, peneliti datang ke Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Subang secara langsung. Berikut ini merupakan uraian dari setiap tahap dalam penelitian ini:

3.5.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan terdiri dari langkah-langkah seperti berikut:

- 1) Melakukan identifikasi masalah, potensi dan peluang mengenai pembelajaran dan penggunaan sumber belajar di sekolah menengah kejuruan.
- 2) Melaksanakan studi pendahuluan ke sekolah menengah kejuruan.
- 3) Membuat penentuan terhadap masalah yang hendak diteliti.
- 4) Membuat penentuan terhadap jenjang dan subjek penelitian yang akan digunakan dalam penelitian.
- 5) Mempersiapkan pokok pembahasan yang akan diterapkan dalam penelitian.
- 6) Mempersiapkan bahan ajar.
- 7) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 8) Mengembangkan dan menyusun kisi-kisi instrumen dan instrumen penelitian.
- 9) *Expert judgement* bahan ajar, RPP, instrumen penelitian, dan kelayakan media pembelajaran oleh dosen pembimbing, ahli konten dan ahli media.
- 10) Merevisi instrumen penelitian

3.5.2 Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan terdiri dari beberapa langkah seperti berikut:

- 1) Melaksanakan *pre-test* pada pada kelas eksperimen sebanyak satu kali sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan Media *Motion graphic 2D GIA Academy*.
- 2) Melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan Media *Motion graphic 2D GIA Academy* pada kelas eksperimen.
- 3) Memberikan *post-test* untuk kelas eksperimen sebanyak satu kali pada hari yang sama setelah melaksanakan *pretest* serta pemanfaatan media tersebut untuk mengetahui hasil belajar (kemampuan menulis *descriptive text*).

- 4) Melaksanakan tes awal *pre-test pada* pada kelas kontrol sebanyak satu kali sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media yang biasa digunakan di kelas tersebut yaitu media pembelajaran Power Point.
- 5) Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media yang biasa digunakan di kelas tersebut yaitu media pembelajaran Power Point.
- 6) Memberikan tes akhir (*post-tests*) pada kelas kontrol sebanyak satu kali pada hari yang sama setelah melaksanakan pretest serta penggunaan media Power Point untuk mengetahui hasil belajar (kemampuan menulis *descriptive text*)

3.5.3 Tahap Analisis Data

Tahap analisis data terdiri dari dua langkah seperti berikut:

- 1) Mengumpulkan data hasil penelitian dari *pre-test* dan *post-test*.
- 2) Melakukan pengolahan dan analisis data *pre-test* dan *post-test*

3.5.4 Tahap Pembuatan Kesimpulan

Setelah melewati tahap-tahap sebelumnya, maka kegiatan yang dilakukan terakhir kali pada tahapan ini ialah merumuskan kesimpulan hasil penelitian berdasarkan data *pre-test* dan *post-test* telah diolah dan dianalisis sebelumnya

3.6 Analisis Data.

Analisis data adalah komponen yang esensial, sebab hal ini merupakan cara yang digunakan untuk menghimpun data yang sesuai dengan pemecahan masalah yang sedang diteliti, sejalan dengan hal tersebut, menurut Ali (2014, hlm. 155) “analisis data merupakan salah satu langkah penting untuk memperoleh temuan-temuan hasil penelitian karena data akan menuntun peneliti ke arah temuan ilmiah dianalisis dengan teknik-teknik yang tepat”. Sebelum peneliti melangsungkan uji hipotesis, peneliti melakukan uji normalitas terlebih dulu.

3.6.1 Uji Validitas Isi

Uji validitas memiliki keterkaitan dengan sesuai atau tidak sesuaianya butiran soal dalam instrumen penelitian dengan tujuan penelitian. Uji validitas ini melibatkan kisi-kisi instrumen berbentuk penilaian (*expert judgement*) dari ahli konten terhadap 25 butir soal. Uji ini diberikan kepada guru mata pelajaran Bahasa Inggris X SMKN 1 Subang yaitu Ibu Sri Andayani, S.Pd. dan dosen Teknologi Pendidikan Ibu R. Nadia Hanoum, M.Pd.

Berikut merupakan hasil dari *expert judgement* yang telah dilakukan, yaitu:

- 1) Ibu R. Nadia Hanoum, M.Pd. menyatakan bahwa instrumen yang dibuat pada umumnya sudah baik dan layak untuk digunakan karena telah sesuai dengan variabel penelitian dan sub variabel penelitian, sedangkan dari segi keahsaannya sudah dinilai cukup jika digunakan untuk penelitian, dengan catatan terdapat 2 soal yang harus diperbaiki struktur kalimatnya karena masih tidak lengkap.
- 2) Ibu Sri Andayani, S.Pd. menyatakan bahwa instrumen yang dibuat pada dasarnya sudah sesuai dengan kisi-kisi instrumen dan kurikulum pembelajaran yang ada di sekolah tersebut sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur peserta didik.

3.6.2 Uji Validitas Kriteria

Uji validitas menentukan layak tidaknya suatu instrument dalam suatu penelitian. Menurut Arifin (2014, hlm. 245) “validitas adalah suatu derajat ketepatan instrumen (alat ukur), maksudnya apakah instrumen yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang akan diukur”.

Uji validitas memiliki tujuan untuk mendapat data yang sesungguhnya terjadi di lapangan. Dalam penelitian ini, uji validitas kriteria dilakukan untuk mencari korelasi antara skor tes kriterium dalam bidang dan ruang lingkup yang sama dengan alat ukur yang sedang dicari tingkat validitasnya. Peneliti memanfaatkan rumus korelasi *Product Moment* dengan rincian seperti berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisiensi korelasi

n : Jumlah Sampel

X_i : Skor asli X (skor ulangan harian)

Y_i : Skor asli Y (skor uji coba instrumen)

Arifin (2012, hlm. 254)

Untuk mengamati tinggi rendahnya koefisien korelasi, digunakan pedoman sebagai berikut:

Tabel 4 Interpretasi Koefisien Korelasi

Koefisien Korelasi	Kriteria Validitas
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41-0,60	Cukup
0,21-0,40	Rendah
0,00-0,21	Sangat Rendah

Arifin (2012, hlm 257)

Dari perhitungan ini, peneliti mendapatkan nilai $r_{xy} = 0,855$ yang memiliki arti apabila terdapat hubungan korelasi yang sempurna.

3.6.3 Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas adalah uji yang berguna dalam menentukan tingkat konsistensi suatu instrumen. Hasilnya dapat dianalisis melalui sama atau tidaknya suatu skor dari tes yang dikerjakan oleh kelompok uji coba secara berulang kali. Dalam penelitian ini, peneliti mengaplikasikan teknik *Kuder-Richardson* atau KR_{20} . Berikut ini adalah uraian berisi rumusnya:

$$KR_{20} = \frac{K}{K-1} \left\{ 1 - \frac{\sum P(1-P)}{S^2} \right\}$$

Keterangan:

KR_{20} : Koefisien yang menunjukkan derajat kereliabelan tes

K : Jumlah butir soal tes

P : Proporsi peserta tes yang menjawab setiap butir soal dengan benar

S^2 : Variansi skor tes secara keseluruhan

Ali (2019, hlm. 265)

Uji reabilitas menggunakan teknik ini dipilih oleh peneliti, sebab instrumen tes menghasilkan skor dikotomi, yang mana jawaban benar akan mendapatkan 1 skor dan jawaban yang salah mendapatkan 0 skor.

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dengan teknik KR_{20} menggunakan Microsoft Excel 2013, peneliti mendapatkan nilai 0,751. Hal ini

berarti bahwa instrument yang diuji bersifat reliabel dan dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

3.6.4 Perhitungan Indeks Gain

Nilai gain berfungsi untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil pembelajaran setelah memanfaatkan *Motion graphic GIA Academy*. Analisis n-gain dihitung dengan berbantuan Microsoft Excel 2016. Adapun formulasi rumus menghitung gain menurut sebagai berikut:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretes}}$$

Klarifikasi nilai gain terbagi menjadi tiga indeks *gain* yang dikemukakan oleh Hake (dalam Nashiroh dkk, 2020) pada tabel berikut:

Tabel 5 Klasifikasi Nilai Gain

Nilai <i>Gain</i>	Klasifikasi
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Setelah mengetahui klasifikasi dari nilai *gain* yang telah diperoleh, kemudian hasil dari perhitungan nilai gain tersebut dikategorikan berdasarkan kriteria efektivitas yang diungkapkan oleh Arikunto (dalam Nashiroh, 2020) pada tabel berikut di atas.

3.6.5 Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi untuk menguji normalitas sampel. Apabila penyebaran data terjadi secara normal, maka adalah suatu hal yang pasti jika sampel tersebut terdistribusi dengan normal. Peneliti menggunakan uji normalitas *Kolmogrov Smirnov* dua sampel melalui SPSS (*Statistical Product and Service Solution*).

3.6.6 Uji Homogenitas

Setelah uji tersebut selesai dilakukan, peneliti melakukan uji homogenitas untuk melihat sama atau tidaknya varian suatu populasi. Peneliti menerapkan Levene's test pada aplikasi SPSS versi 23 untuk menguji homogenitas. Varian kedua

data sampel bersifat homogen atau tidaknya dapat dilihat dari hasil uji homogenitas (Zainal, 2018). Kriteria pengujian ini menetapkan nilai signifikansi sebesar 0,05. Apabila nilai sig. < 0,05 maka data diperoleh melalui populasi yang heterogen atau variannya berbeda. Sebaliknya, apabila nilai sig. > 0,05 maka data diperoleh melalui populasi dengan varian yang sama.

3.6.7 Uji Hipotesis

Setelah dilaksanakan uji homogenitas, peneliti melakukan uji hipotesis dengan uji-t (*t-test*) melalui SPSS. Apabila data terdistribusi dengan normal dan bersifat homogen, maka untuk menguji hipotesis, peneliti akan membuat perbandingan nilai gain *posttest* dan *pretest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pelaksanaan uji ini dilakukan untuk mencari tahu apakah H_a dapat diterima atau ditolak dan apakah hipotesis alternatif H_1 dapat diterima atau ditolak. Sehingga dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak
- 2) Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_a ditolak