

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian metode kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari variabel independen khusus terhadap variabel dependen dalam kondisi terkendali. Eksperimen digunakan peneliti untuk memanipulasi serta mengontrol satu atau lebih variabel independen lalu mengamati variabel dependen, dan menemukan variasi yang menyertai manipulasi variabel independen (Sugiyono, 2012). Penelitian eksperimen digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan pada pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan pada kelompok eksperimen yaitu di program kesetaraan PKBM Bina Cipta Ujungberung pembelajaran kewirausahaan dengan menerapkan pendekatan heutagogi dan membandingkannya dengan kelompok kontrol pada program kesetaraan PKBM Sukamulya yang diberikan materi pembelajaran yang sama, menggunakan pendekatan pembelajaran non-heutagogi.

#### 3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu desain kuasi eksperimen yang merupakan evolusi dari desain eksperimen sejati yang sulit diterapkan. Terdapat grup kontrol namun tidak berfungsi secara memadai untuk mengontrol variabel eksternal yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Dengan pertimbangan sulitnya pengontrolan terhadap semua variabel yang mempengaruhi variabel yang sedang diteliti maka peneliti memilih menggunakan desain eksperimen kuasi. Dalam penelitian ini kelas eksperimen maupun kelas kontrol dipilih tidak secara random sehingga desain penelitian ini berbentuk desain *Non-equivalent Control Group Desain*. Desain penelitian ini diilustrasikan pada Tabel 3.1 berikut ini.

*Tabel 3.1 Non-equivalent Control Group Desain*

<b>Kelompok</b>	<b>Pre-test</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Post-test</b>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub>: kemampuan dasar kewirausahaan digital sebelum perlakuan pada kelompok eksperimen/kelas heutagogi

O<sub>2</sub>: kemampuan dasar kewirausahaan digital setelah perlakuan pada kelompok eksperimen/kelas heutagogi

O<sub>3</sub>: kemampuan dasar kewirausahaan digital sebelum perlakuan pada kelompok kontrol/kelas non-heutagogi

O<sub>4</sub>: kemampuan dasar kewirausahaan digital setelah perlakuan pada kelompok kontrol/kelas non-heutagogi

X<sub>1</sub>: pembelajaran kewirausahaan digital dengan pendekatan heutagogi

X<sub>2</sub>: pembelajaran kewirausahaan digital dengan pendekatan non-heutagogi (model *direct instruction*)

### 3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di PKBM Bina Cipta Ujungberung yang beralamat di Kelurahan Cigending, Kecamatan Ujungberung Kota Bandung untuk kelas eksperimen dan PKBM Sukamulya yang beralamat di Kelurahan Sukamulya, Kecamatan Cinambo, Kota Bandung untuk kelas kontrol.

Adapun pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan dan alasan antara lain:

- a. Jarak tempuh terjangkau, karena kedua lokasi terletak di daerah yang berdekatan sehingga dapat menghemat waktu dan biaya karena pelaksanaan penelitian dilakukan pada hari yang sama.
- b. Sudah terjalin hubungan yang baik antara peneliti dengan kepala lembaga sehingga mudah untuk mendapatkan ijin penelitian.
- c. Pada kedua lembaga, program pendidikan kesetaraan terlaksana secara rutin dengan kehadiran peserta didik baik secara luring maupun daring.

Penelitian dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan untuk kelompok eksperimen dan tiga kali pertemuan untuk kelompok kontrol. Perbedaan terjadi karena pada kelompok eksperimen dilakukan kontrak pembelajaran sesuai dengan desain pembelajaran heutagogi sedangkan pada kelompok kontrol tidak dilakukan. Pelaksanaan penelitian pada bulan November hingga Desember 2022 pada setiap akhir pekan.

Tabel 3.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	
		Kelas Eksperimen (Heutagogi)	Kelas Kontrol (Non-heutagogi)
1	Minggu, 13 November 2022	Kontrak Pembelajaran (pertemuan daring melalui Zoom Meeting)	-
2	Minggu, 27 November 2022	Pemberian pre-test	Pemberian pre-test
3	Minggu, 27 November 2022	Pelaksanaan RPP 01	Pelaksanaan RPP 01
4	Minggu, 4 Desember 2022	Pelaksanaan RPP 02	Pelaksanaan RPP 02
5	Minggu, 11 Desember	Pelaksanaan RPP 03	Pelaksanaan RPP 03
6	Minggu, 11 Desember	Pemberian post-test dan pengisian angket	Pemberian post-test dan pengisian angket

### 3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.4.1 Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan benda-benda alam lainnya yang meliputi seluruh karakteristik atau sifat tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulan (Sugiyono, 2012). Populasi penelitian ini adalah peserta didik program pendidikan kesetaraan Paket C di PKBM Bina Cipta Ujungberung dan PKBM Sukamulya Bandung.

#### 3.4.2 Sampel

Sampel adalah sebagian kecil dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki suatu populasi (Sugiyono, 2012). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling *Cluster Random Sampling* yaitu dengan menggunakan kelompok yang sudah ada sebagai sampel. Pengambilan sampel dari peserta didik yang secara rutin hadir dalam kelas pembelajaran secara luring. Peneliti secara sengaja meminta peserta didik tersebut untuk menjadi responden dan meminta kehadirannya pada setiap pertemuan. Setelah dilaksanakan penelitian

Indri Ajeng Setyoningrum, 2023

EFEKTIVITAS PENDEKATAN HEUTAGOGI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN DASAR KEWIRAUSAHAAN DIGITAL PADA PESERTA DIDIK PROGRAM KESETARAAN PAKET C

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

terdapat sejumlah 11 orang yang dinyatakan menjadi responden untuk kelas eksperimen dan 10 orang pada kelas kontrol. Responden merupakan peserta didik program Paket C yang mengikuti pre-test dan post-test serta memiliki tingkat kehadiran seratus persen.

### 3.5 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

#### 3.5.1 Variabel Penelitian

##### 1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas merupakan variabel yang sengaja diatur oleh peneliti sebagai tindakan yang akan diujikan kepada responden. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran heutagogi yang dilakukan pada kelas eksperimen dan pendekatan pembelajaran non-heutagogi yang dilakukan pada kelas kontrol.

##### 2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat merupakan hasil atau dampak dari pemberlakuan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan dasar kewirausahaan digital. Pada penelitian ini terdiri dari tiga aspek yang meliputi kognitif, sikap, dan keterampilan.

##### 3. Variabel Kontrol

Variabel kontrol adalah variabel yang sengaja dikendalikan atau dibuat konstan oleh peneliti sebagai usaha untuk meminimalisir bahkan menghilangkan pengaruh lain selain variabel bebas yang dimungkinkan mempengaruhi hasil variabel terikat. Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah kemampuan awal peserta didik, karakteristik peserta didik, karakteristik tutor/fasilitator, materi pembelajaran, jenjang kelas/program dan instrumen pengambilan data.

Untuk memperjelas penyajian, variabel kontrol ditampilkan dalam Tabel 3.3 berikut.

*Tabel 3.3 Variabel Kontrol pada Penelitian*

Komponen	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<b>Peserta Didik</b>	✓ Jumlah 11 orang	✓ Jumlah 10 orang
	✓ Usia 17 - 47 tahun	✓ Usia 17 - 52 tahun
	✓ 4 perempuan; 7 laki-laki	✓ 2 perempuan; 8 laki-laki
<b>Pendidik</b>	✓ Perempuan	✓ Perempuan
	✓ Usia 26 tahun	✓ Usia 26 tahun
	✓ Sarjana Pendidikan	✓ Sarjana Pendidikan

	✓ Memiliki sertifikat pelatihan digital marketing	✓ Memiliki sertifikat pelatihan digital marketing
<b>Lokasi pembelajaran</b>	✓ Ruang kelas PKBM Bina Cipta Ujungberung	✓ Ruang kelas PKBM Sukamulya
<b>Waktu pembelajaran</b>	✓ Hari Minggu ✓ Alokasi waktu 90 menit	✓ Hari Minggu ✓ Alokasi waktu 90 menit
<b>Materi pembelajaran</b>	✓ Konsep Digital Marketing ✓ Pemasaran Online pada Platform Digital ✓ Pembuatan Konten untuk Digital Marketing	✓ Konsep Digital Marketing ✓ Pemasaran Online pada Platform Digital ✓ Pembuatan Konten untuk Digital Marketing
<b>Alat evaluasi</b>	✓ Tes soal (pre-posttest) ✓ Rubrik asesmen sikap ✓ Rubrik asesmen keterampilan ✓ Angket persepsi warga belajar	✓ Tes soal (pre-posttest) ✓ Rubrik asesmen sikap ✓ Rubrik asesmen keterampilan ✓ Angket persepsi warga belajar

### 3.5.2 Definisi operasional

Definisi operasional yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan heutagogi dan keterampilan dasar kewirausahaan digital.

#### a. Pembelajaran Heutagogi

Desain pembelajaran heutagogi terdiri dari tiga bagian atau tahapan yang dirumuskan oleh Blaschke & Hase (2016). Bagian pertama dari proses desain heutagogi adalah mendefinisikan kontrak pembelajaran. Kontrak pembelajaran terdiri dari proses identifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran, negosiasi penilaian, dan mengadaptasi kurikulum. Bagian kedua adalah aktivitas pembelajaran yang didesain berdasarkan elemen-elemen heutagogi diantaranya *Explore* (eksplorasi), *Create* (mencipta), *Collaborate* (kolaborasi), *Connect* (terhubung), *Share* (berbagi), dan *Reflect* (refleksi). Bagian ketiga yaitu penilaian hasil pembelajaran dan demonstrasi kompetensi serta kemampuan. Evaluasi didasarkan pada kesepakatan yang telah dibuat di awal proses.

#### b. Kemampuan Dasar Kewirausahaan Digital

Benyamin S. Bloom dalam bukunya *Taxonomy of Education Objective* menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran terbagi dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ketiga ranah tersebut memiliki peranan yang penting dan saling berkaitan untuk melihat sejauh mana kemampuan peserta didik dalam prosesnya di dalam pembelajaran. Kemampuan dasar

Indri Ajeng Setyoningrum, 2023

EFEKTIVITAS PENDEKATAN HEUTAGOGI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN DASAR KEWIRAUSAHAAN DIGITAL PADA PESERTA DIDIK PROGRAM KESETARAAN PAKET C

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

wirausaha berbasis digital yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan secara dasar atau sederhana meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dalam melakukan aktivitas usaha sederhana dengan memanfaatkan platform media digital untuk memasarkan produk.

### 3.6 Tahapan Penelitian

Adapun untuk tahapan penelitian pada prinsipnya meliputi tiga langkah besar, yaitu tahap awal, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Tahapan dan langkah-langkah diuraikan secara rinci sebagai berikut:

1. Tahap Awal
  - a. Studi pendahuluan, dilakukan eksplorasi mengenai proses pembelajaran dan karakteristik peserta didik pada program kesetaraan serta kajian teoritik yang sesuai. Peneliti melakukan eksplorasi di PKBM Bina Cipta Ujungberung dan mendapatkan hasil analisa bahwa lembaga tersebut sesuai untuk dijadikan lokasi penelitian ini. Pada tahap ini dilakukan kegiatan pendahuluan melalui koordinasi dengan kepala PKBM Bina Cipta Ujungberung terkait rencana penelitian eksperimen yang akan dilakukan. Peneliti menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan yakni Kewirausahaan Digital dan dinyatakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik oleh kepala lembaga.
  - b. Penentuan tujuan pembelajaran, selanjutnya peneliti melakukan pertemuan dengan peserta didik program kesetaraan melalui *Zoom Meeting* untuk membuat kontrak pembelajaran yang juga merupakan bagian awal dari pendekatan pembelajaran heutagogi.
  - c. Penentuan kelompok kontrol, dikarenakan hanya ada 1 rombongan belajar yang aktif melaksanakan pembelajaran di PKBM Bina Cipta, maka peneliti mempertimbangkan program kesetaraan PKBM Sukamulya untuk dijadikan sebagai kelompok kontrol. Setelah melakukan koordinasi dan pertimbangan terkait kesesuaian karakteristik subjek dan lokasi penelitian bersama kepala PKBM Sukamulya maka peneliti memutuskan untuk menjadikan kelas Paket C lembaga tersebut untuk dijadikan kelompok kontrol pada penelitian ini.
  - d. Penyusunan instrumen penelitian, selanjutnya peneliti menyusun instrumen penelitian yang berupa instrumen perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Peneliti menyusun instrumen perangkat pembelajaran

berupa Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan materi pembelajaran. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun terdiri dari dua jenis RPP untuk perlakuan proses pembelajaran yang berbeda pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Materi pembelajaran yang disusun diantaranya terkait Konsep *Digital Marketing*, Pemasaran Online pada Platform Digital dan Pembuatan Konten untuk *Digital Marketing*. Selanjutnya menyusun instrumen pengumpulan data yang berupa lembar tes yaitu pre-test dan post-test, lembar penilaian sikap dan keterampilan, serta kuesioner atau angket yang digunakan untuk mengukur persepsi peserta didik. Materi dan kisi-kisi penilaian dikembangkan berdasarkan Modul Model Pemasaran Digital PKWH 2019.

- e. Uji *expert judgement*, setelah semua instrumen selesai disusun dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing selanjutnya dilakukan uji *expert judgement* kepada 5 ahli materi kewirausahaan digital untuk menilai soal tes yaitu pre-test dan post-test serta 5 ahli pembelajaran untuk menilai lembar penilaian sikap, keterampilan, dan kuesioner persepsi peserta didik. Kemudian peneliti melakukan perhitungan dan analisis uji validitas serta reliabilitas berdasarkan penilaian dari ahli. Selain itu juga peneliti melakukan perbaikan instrumen berdasarkan saran dan masukan dari para ahli.
  - f. Penentuan dan koordinasi dengan tutor, peneliti mencari dan menentukan tutor untuk kelompok kontrol berdasarkan karakteristik yang menyerupai tutor/fasilitator pada kelas eksperimen. Pada penelitian ini, peneliti menjadi fasilitator kelas eksperimen, dimana peneliti memiliki pengetahuan yang cukup terkait materi pemasaran digital karena telah memiliki sertifikat pelatihan digital marketing yang diselenggarakan oleh Kampus UKM Kementerian Koperasi dan UKM. Sehingga peneliti menentukan tutor untuk kelas kontrol yang juga memiliki sertifikat pelatihan digital marketing. Selanjutnya peneliti melakukan koordinasi dengan tutor kelas kontrol terkait materi dan alur pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
2. Tahap Pelaksanaan
    - a. Pre-test dan analisis kemampuan awal peserta didik, langkah pertama pada tahap pelaksanaan, dilakukan pre-test kepada kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan awal dalam pembelajaran kewirausahaan digital. Kemudian, dilakukan uji hasil pre test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan uji beda atau uji-t untuk mengetahui tidak adanya perbedaan yang signifikan. Kemampuan awal kewirausahaan digital peserta didik dijadikan sebagai variabel kontrol sehingga hasil uji beda yang menunjukkan tidak ada perbedaan diasumsikan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang sama.

- b. Pelaksanaan aktivitas pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melaksanakan aktivitas pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada kelas eksperimen dilaksanakan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran heutagogi dan pembelajaran secara non-heutagogi kepada kelompok kontrol. Aktivitas pembelajaran dilaksanakan selama 3 kali pertemuan.
- c. Post-test, penilaian dan pengisian angket, setelah aktivitas pembelajaran terlaksana selama 3 kali pertemuan, selanjutnya dilaksanakan post-test kepada peserta didik, pengisian lembar penilaian sikap melalui penilaian diri peserta didik, lembar penilaian keterampilan oleh tutor dan pengisian angket persepsi oleh peserta didik.

Untuk lebih jelasnya akan diuraikan langkah pelaksanaan eksperimen pada tahap pelaksanaan pada masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

#### 1) Kelas Kewirausahaan Digital dengan Menerapkan Pembelajaran Heutagogi

Penelitian pada kelas eksperimen menggunakan pendekatan pembelajaran heutagogi metode *active learning* yang dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Terdapat tiga tahapan dalam alur pembelajaran heutagogi yang dilakukan pada kelas eksperimen.

Tahap pertama dalam desain proses pembelajaran kewirausahaan digital dengan pendekatan heutagogi adalah membuat kontrak pembelajaran. Selama proses ini, fasilitator dan peserta didik bersama-sama mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan belajar. Kebutuhan dan tujuan terdiri dari apa yang ingin dipelajari oleh peserta didik serta hasil apa yang harus dicapai dalam pengalaman pembelajaran (hasil belajar). Selanjutnya, fasilitator dan peserta didik menegosiasikan proses



asesmen. Negosiasi ini berupa bagaimana pembelajaran akan dinilai dan siapa yang akan menilai. Dalam kata lain, cara mengetahui bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai. Kemudian kurikulum disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan selama proses pembelajaran. Sampai pada kontrak belajar dibuat dan disepakati.

Tahap kedua adalah aktivitas pembelajaran. Pengembangan aktivitas pembelajaran dalam heutagogi diwujudkan melalui elemen-elemen yang terdiri dari *Explore* (eksplorasi), *Create* (mencipta), *Collaborate* (berkolaborasi), *Connect* (terhubung), *Share* (berbagi), dan *Reflect* (Refleksi).

Tahap ketiga atau bagian terakhir dari proses heutagogi, pembelajaran dinilai untuk menentukan apakah hasil belajar yang disepakati telah tercapai. Serta diidentifikasi kompetensi dan keterampilan yang diperoleh setelah pembelajaran. Pada proses ini pembelajar sebagai penilai utama pembelajarannya. Keseluruhan rangkaian penelitian dilakukan di ruang kelas PKBM Bina Cipta. Berikut rangkaian perlakuan yang dilakukan di kelas PKBM Bina Cipta.

#### a) Kontrak Pembelajaran

Tahap awal pada kontrak pembelajaran peneliti menentukan pokok materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Seperti yang telah dijelaskan pada bab 1 terkait kebutuhan pembelajaran kewirausahaan pada program kesetaraan maka peneliti memutuskan untuk memilih materi kewirausahaan sebagai bahan pembelajaran pada penelitian eksperimen ini. Selanjutnya peneliti melakukan diskusi bersama peserta didik melalui pertemuan virtual *zoom meeting*. Dalam pertemuan ini peneliti menyampaikan tujuan penelitian dan proses yang akan dilaksanakan. Peneliti menggali kebutuhan materi kewirausahaan peserta didik. Lalu disepakati bahwa peserta didik menginginkan untuk belajar kewirausahaan digital dengan topik pemasaran digital melalui media sosial. Selain itu peneliti dan peserta didik menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yakni untuk mengenal dan mempraktekkan pemasaran digital melalui media sosial.

Tahap selanjutnya pada tahap pertama ini, peneliti menyusun kurikulum pembelajaran berdasarkan tujuan yang telah disepakati. Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua RPP dibuat berbeda sesuai dengan perlakuan yang akan diterapkan yakni

berdasarkan pembelajaran heutagogi untuk kelas eksperimen dan berdasarkan pembelajaran non-heutagogi untuk kelas kontrol.

b) **Aktivitas Pembelajaran**

Aktivitas pembelajaran pada pembelajaran kewirausahaan digital dengan pada kelas heutagogi (eksperimen) dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama melakukan pretest, dan melaksanakan proses pembelajaran pertama, pertemuan kedua melaksanakan proses pembelajaran kedua, serta pertemuan ketiga melaksanakan proses pembelajaran ketiga dilanjutkan dengan post-test. Keseluruhan rangkaian penelitian dilakukan di ruang kelas PKBM Bina Cipta Ujungberung. Berikut rangkaian aktivitas pembelajaran yang dilakukan di kelas Paket C PKBM Bina Cipta Ujungberung.

➤ **Pertemuan Pertama**

Pertemuan pertama dilakukan pada hari Minggu tanggal 27 November 2022 pada pukul 09.00 WIB. Waktu pembelajaran menyesuaikan dengan jadwal peserta didik yang telah ditentukan oleh penyelenggara PKBM. Pemilihan waktu ditentukan berdasarkan pertimbangan terkait kesibukan peserta didik dimana mayoritas bekerja. Pada pertemuan pertama ini dilakukan pre test pada peserta didik. Soal telah disiapkan dalam bentuk print out dan dibagikan langsung kepada peserta didik. Diberikan waktu selama 30 menit untuk mengerjakan sejumlah 20 poin soal terkait *digital marketing*.

Pada pembelajaran kewirausahaan digital dengan menerapkan pendekatan heutagogi pada kelas eksperimen, diawali dengan kegiatan pendahuluan yaitu melakukan apersepsi berupa membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar peserta didik, mengecek kehadiran peserta didik, dan mengingatkan untuk selalu menjaga protokol kesehatan. Selanjutnya peneliti menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai setelah mengalami proses pembelajaran.

Kegiatan inti dimulai dengan tahap *Explore* peneliti menampilkan materi konsep *digital marketing* berupa power point dan bersama peserta didik mengeksplorasi konsep media dan pemasaran digital melalui internet. Peserta didik diberikan kebebasan untuk mengakses informasi melalui gawai masing-masing untuk mengeksplorasi materi. Kegiatan ini bertujuan untuk memberi kesempatan

peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai jalur dan sumber belajar. Selanjutnya peserta didik diminta membentuk kelompok untuk mendiskusikan kelebihan dan kelemahan pemasaran digital dibandingkan dengan pemasaran konvensional. Kegiatan ini termasuk dalam elemen *Collaborate* atau berkolaborasi. Peserta didik dibebaskan untuk mencari referensi dari berbagai media. Tahap selanjutnya setiap kelompok mencipta (*Create*) dengan menuangkan hasil analisis dan pencarian informasi melalui peta pikiran dalam selembar kertas yang telah dibagikan pada masing-masing kelompok. Selama proses pembelajaran ini peserta didik berdiskusi dengan teman maupun guru untuk memperkuat hasil analisis dan penelusuran. Proses ini masuk dalam elemen *Connect* atau terhubung dengan berbagai sumber. Pada tahap *Share* dan *Reflect*, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi masing-masing untuk kemudian diberikan tanggapan oleh kelompok atau peserta didik yang lain.

Di akhir pembelajaran, fasilitator menutup dengan membuat rangkuman hasil belajar dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi pelajaran. Selanjutnya memberi pengarahan untuk pertemuan berikutnya dan memberikan apresiasi terhadap peserta didik.

#### ➤ Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua pada hari Minggu tanggal 4 Desember 2022 diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa salam, pemberian apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran untuk hari itu.

Pada tahap kegiatan inti berupa *Explore*, fasilitator memberikan stimulus berupa video-video pemasaran digital. Kemudian memberikan pemaparan materi tentang media sosial. Dalam pemaparan materi guru melibatkan peserta didik untuk aktif dalam menelusuri contoh-contoh media sosial secara langsung. Peserta didik distimulasi untuk dapat mengidentifikasi elemen-elemen yang terdapat di media sosial Facebook dan Instagram serta fitur dan fungsinya. Kemudian pada tahap kolaborasi (*Collaborate*), peserta didik diminta untuk membuat kelompok dengan anggota yang berbeda dari pertemuan sebelumnya. Lalu masing-masing kelompok melakukan penelusuran terkait jual beli produk melalui berbagai media sosial. Tujuan penelusuran ini adalah untuk mencari dan mengidentifikasi komponen-komponen untuk melakukan penjualan produk di media sosial. Selanjutnya setiap

kelompok membuat rencana penjualan produk untuk selanjutnya akan dipasarkan di media sosial. Selama tahap ini, peserta didik selalu terhubung (*Connect*) dengan fasilitator, teman lain dan sumber informasi internet. Fasilitator menstimulasi setiap kelompok untuk menemukan kekurangan temuan-temuan mereka dan menganalisis rencana penjualan produk mereka. Selanjutnya tahap *Share* dan *Reflect*, peserta didik mempresentasikan rencana penjualan produk kepada teman-teman sekelas untuk saling memberikan pendapat terhadap hasil kerja masing-masing kelompok. Masing-masing kelompok juga memberikan penilaian terhadap hasil kerja mereka berdasarkan masukan dari teman-temannya dan presentasi dari kelompok lain. Lalu mereka melakukan perbaikan dan penambahan terhadap hasil koreksi dan kekurangan yang telah ditemukan.

Di akhir pembelajaran, fasilitator menutup dengan membuat rangkuman hasil belajar dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi pelajaran. Selanjutnya memberi pengarahan untuk pertemuan berikutnya dan memberikan apresiasi terhadap peserta didik.

➤ Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga pada hari Minggu 11 Desember 2022 diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa salam, pemberian apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran untuk pertemuan ketiga. Pertemuan ketiga peserta didik akan mendemonstrasikan dan mempraktekkan pemasaran digital pada media sosial Facebook.

Pada kegiatan inti fasilitator menampilkan materi tentang pembuatan konten pada media sosial. Peserta didik diajak untuk menelusuri (*Explore*) contoh-contoh konten pada media sosial dan mengidentifikasi komponen AIDA dalam contoh konten tersebut. Kemudian, peserta didik diminta untuk berkumpul (*Collaborate*) dengan kelompok yang telah dibuat pada pertemuan kedua. Masing-masing kelompok menyiapkan komponen untuk penjualan produk berdasarkan perencanaan sebelumnya. Setiap kelompok menyiapkan produk dan membuat foto produk sebagai elemen dari penjualan melalui media sosial. Kemudian setiap kelompok membuat (*Create*) akun media sosial Facebook yang akan digunakan untuk pemasaran online. Setelah pembuatan akun setiap kelompok mempraktekkan pembuatan konten penjualan produk sesuai dengan perencanaan sebelumnya.

Konten dibuat untuk ditampilkan pada laman marketplace Facebook dan halaman profil setiap akun Facebook masing-masing kelompok. Selanjutnya peserta didik saling terhubung (*Connect*) dengan teman lainnya di media sosial Facebook untuk memberikan umpan balik terhadap hasil kerja pembuatan konten masing-masing kelompok. Fasilitator menampilkan hasil posting konten pada akun Facebook tiap kelompok. Fasilitator bersama peserta didik menganalisis kelengkapan komponen-komponen pada konten yang telah dibuat dan mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan masing-masing konten. Melalui identifikasi dan analisis tersebut setiap kelompok dapat menyesuaikan kekurangan dari konten yang telah mereka buat. Pada tahap refleksi (*Reflect*) peserta didik diajak untuk menilai sendiri hasil kerja mereka, kelebihan dan kekurangan, serta hal-hal yang perlu diperbaiki.

Kegiatan pembelajaran Kewirausahaan Digital pada pertemuan ketiga diakhiri dengan membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari dan dipraktikkan oleh peserta didik. Kemudian guru menanyakan kesan dan pesan peserta didik setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran Kewirausahaan Digital dan memberikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran tersebut. Selanjutnya guru memberikan motivasi dan apresiasi kepada peserta didik dan menutup kegiatan pembelajaran Kewirausahaan Digital dengan mengucapkan salam.

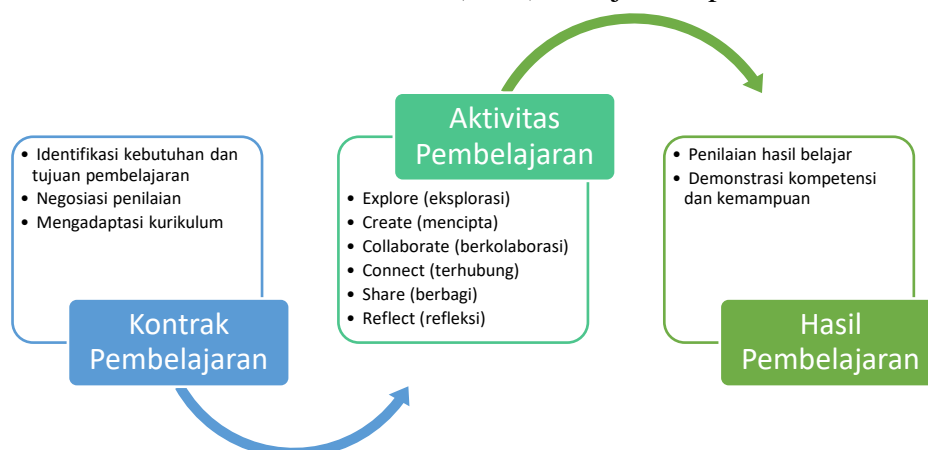
Setelah pembelajaran diakhiri, peneliti memberikan soal post-test kepada peserta didik. Mereka diminta untuk mengerjakan soal yang sama dengan soal pre test yaitu soal berbentuk pilihan ganda sejumlah 20 soal. Pemberian post-test bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan dasar kewirausahaan digital peserta didik pada aspek kognitif setelah melakukan pembelajaran dengan pendekatan non-heutagogi.

### c) Hasil Pembelajaran

Pada tahap ketiga ini, peserta didik mengevaluasi diri melalui simulasi praktek pemasaran digital melalui media sosial Facebook. Setelah melakukan perencanaan usaha, setiap kelompok membuat konten pemasaran produk yang kemudian diposting pada akun masing-masing kelompok. Evaluasi diri ini dapat dikatakan bentuk demo dari hasil belajar sebagai pekerjaan peserta didik. Kemudian masing-masing hasil konten yang diunggah ditunjukkan kepada peserta didik yang lain untuk diberikan komentar dan pendapat terkait unsur AIDA yang menjadi tolak

ukur dalam pembuatan konten yang telah dibuat. Setiap kelompok merefleksikan hasil kerja mereka apakah sudah cukup hasil yang diharapkan atau perlu ada perubahan lagi. Setiap kelompok menyempurnakan hasil kerja mereka berdasarkan saran-saran perbaikan dari teman sejawat dan fasilitator.

Adapun desain heutagogi pembelajaran kewirausahaan digital yang dimodifikasi dari Blaschke & Hase (2016) ditunjukkan pada Gambar 3.2.



*Gambar 3.2 Desain Heutagogi Pembelajaran Kewirausahaan Digital  
(Sumber: Dokumen peneliti, 2022)*

## 2) Kelas Kewirausahaan Digital dengan Pembelajaran Non-heutagogi

Penelitian pada kelas kontrol menggunakan pendekatan pembelajaran non-heutagogi metode ceramah dan tanya jawab yang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama melakukan pre-test, dan pemberian materi pertama, pertemuan kedua pemberian materi kedua, serta pertemuan ketiga pemberian materi ketiga dilanjutkan dengan post-test. Keseluruhan rangkaian penelitian dilakukan di ruang kelas Paket C PKBM Sukamulya. Berikut rangkaian perlakuan yang dilakukan di kelas Paket C PKBM Sukamulya.

### a) Pertemuan pertama

Pada pertemuan pertama dilakukan pre-test pada hari Minggu, 27 November 2022 dimulai pukul 13.00 WIB. Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal yang telah disiapkan yaitu soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Pemberian pre-test bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik mengenai materi yang akan disampaikan yaitu materi pemasaran digital melalui media sosial.

Setelah peserta didik menyelesaikan pre-test, dilanjutkan dengan pembelajaran pertama. Materi yang dibahas yaitu Konsep Digital Marketing; definisi digital marketing, keunggulan digital marketing, jenis digital marketing,

Indri Ajeng Setyoningrum, 2023

**EFEKTIVITAS PENDEKATAN HEUTAGOGI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN DASAR KEWIRAUSAHAAN DIGITAL PADA PESERTA DIDIK PROGRAM KESETARAAN PAKET C**

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

dan strategi pemasaran dalam digital marketing. Kegiatan pembuka, tutor memberikan salam, melakukan presensi dan memberikan motivasi kepada peserta didik agar siap untuk belajar. Tutor menyampaikan topik pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan pertama. Tutor menyampaikan pokok-pokok materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Kegiatan inti, tutor menayangkan power point melalui LCD mengenai materi konsep digital marketing yang berisikan definisi digital marketing, keunggulan digital marketing, jenis digital marketing, dan strategi pemasaran dalam digital marketing kemudian tutor menjelaskan materi tersebut. Kemudian tutor melakukan diskusi dan tanya jawab kepada peserta didik yang juga ditanggapi oleh peserta didik yang lain.

Kegiatan penutup, tutor bersama-sama dengan peserta didik membuat kesimpulan mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari. Selanjutnya tutor menyampaikan topik materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat belajar dan mengikuti pertemuan berikutnya. Setelah itu tutor mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam.

#### b) Pertemuan Kedua

Pembelajaran kedua untuk kelas kontrol dilaksanakan pada hari Minggu, 4 Desember 2022 pada pukul 11.00 WIB. Jam pertemuan dilaksanakan lebih awal dari sebelumnya dikarenakan menyesuaikan dengan kondisi peserta didik Paket C. Materi yang dibahas pada pembelajaran kedua yaitu pemasaran online pada platform digital. Pembelajaran dibuka dengan tutor memberikan salam, melakukan presensi dan memberikan motivasi agar peserta didik siap untuk belajar. Tutor menyampaikan topik pembelajaran yang akan dibahas dan mengajukan pertanyaan keterkaitan materi pembelajaran sebelumnya. Tutor menyampaikan pokok-pokok materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Kegiatan inti, tutor menjelaskan materi dengan menampilkan slide PowerPoint melalui LCD mengenai materi pemasaran online pada platform digital yang berisikan pengenalan media sosial Facebook dan Instagram, pasar online, dan pemanfaatan platform digital untuk berjualan. Peserta didik mengamati penjelasan tutor selama pembelajaran. Tutor memancing peserta didik untuk bertanya

mengenai materi yang telah diberikan dan mendiskusikannya lebih lanjut bersama peserta didik yang lain.

Kegiatan penutup, tutor bersama-sama dengan peserta didik membuat kesimpulan mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari. Selanjutnya tutor menyampaikan topik materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat belajar dan mengikuti pertemuan berikutnya. Setelah itu tutor mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam.

#### c) Pertemuan Ketiga

Pembelajaran ketiga pada kelas kontrol dilaksanakan pada hari Minggu, 11 Desember 2022 pukul 11.00 WIB. Materi yang dibahas pada pembelajaran ketiga yaitu pembuatan konten untuk digital marketing. Pembelajaran dibuka dengan tutor memberikan salam, melakukan presensi dan memberikan motivasi agar peserta didik siap untuk belajar. Tutor menyampaikan topik pembelajaran yang akan dibahas dan mengajukan pertanyaan keterkaitan materi pembelajaran sebelumnya. Tutor menyampaikan pokok-pokok materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Kegiatan inti, tutor menampilkan slide PowerPoint melalui LCD dan memberikan penjelasan mengenai materi pembuatan konten untuk digital marketing yang berisikan mengenali target pasar, jenis-jenis konten, dan prinsip AIDA dalam pembuatan konten. Peserta didik mengamati penjelasan tutor selama pembelajaran. Tutor memancing peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang telah diberikan dan mendiskusikannya lebih lanjut bersama peserta didik yang lain. Selanjutnya tutor memberikan tugas secara berkelompok kepada peserta didik untuk membuat konten pemasaran digital dan disimulasikan untuk diposting pada akun media sosial yang dimiliki. Hasil tugas ini sebagai penilaian pada aspek keterampilan.

Kegiatan penutup, tutor bersama-sama dengan peserta didik membuat kesimpulan mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari. Selanjutnya tutor menyampaikan motivasi kepada peserta didik untuk mempersiapkan post-test. Setelah itu tutor mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam.



Perbedaan tahap proses pembelajaran pada penelitian eksperimen ini ditunjukkan pada Tabel 3.4 berikut.

**Tabel 3.4 Matriks Perbedaan Proses Pembelajaran**

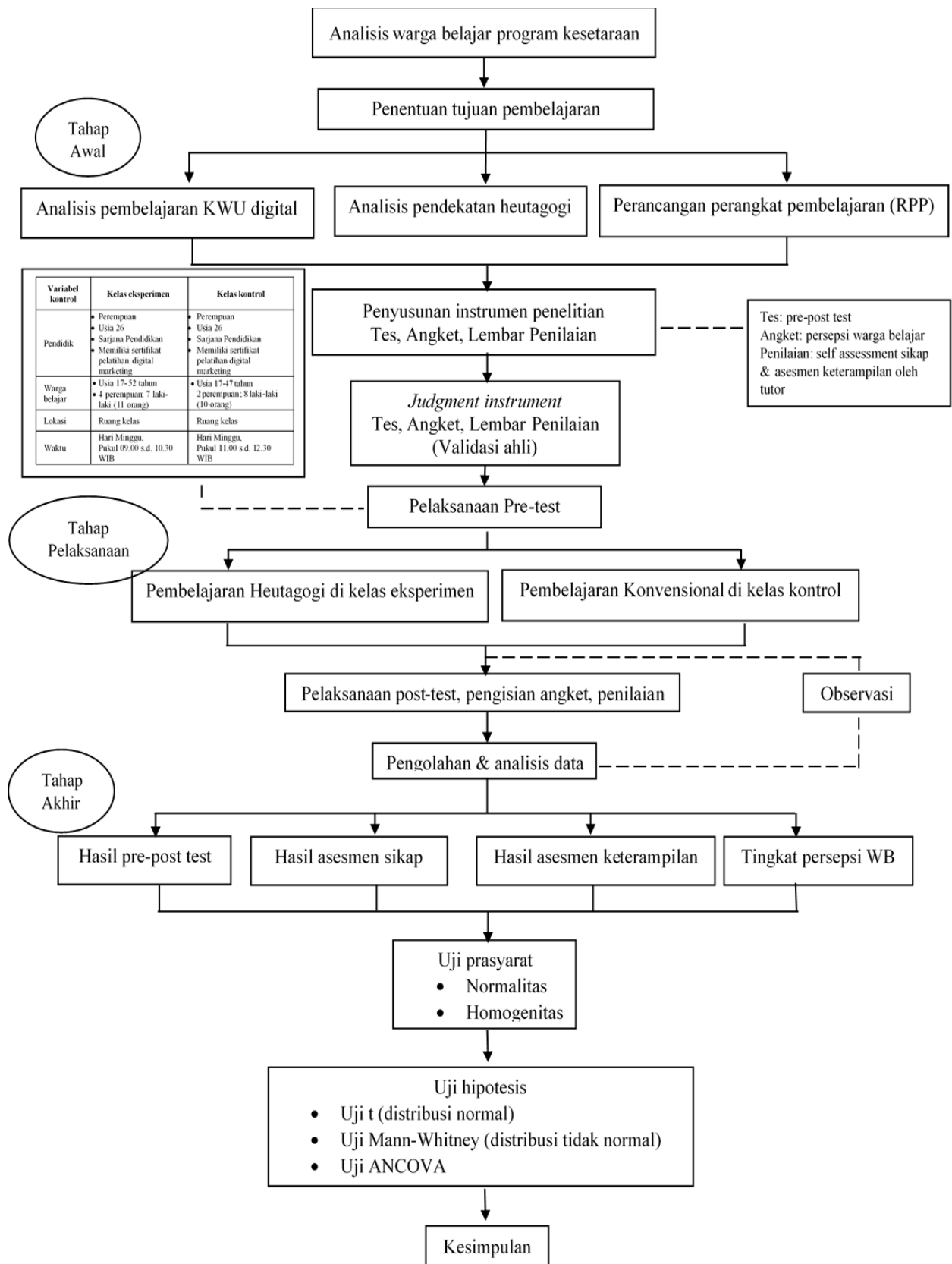
<b>Perlakuan</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
<b>Perencanaan pembelajaran</b>	Kontrak pembelajaran dengan peserta didik	Rencana pembelajaran ditentukan dan disusun oleh tutor
<b>Pelaksanaan pembelajaran</b>	Internalisasi elemen heutagogi ( <i>Explore, Collaborate, Create, Connect, Share, Reflect</i> )  Metode: interaktif, diskusi, non-linear	Metode: ceramah, tanya jawab
<b>Evaluasi pembelajaran</b>	Penilaian pembelajaran melalui refleksi oleh diri sendiri dan teman	Hasil belajar dinilai oleh tutor

Setelah pembelajaran diakhiri, peneliti memberikan soal post-test kepada peserta didik. Mereka diminta untuk mengerjakan soal yang sama dengan soal pre test yaitu soal berbentuk pilihan ganda sejumlah 20 soal. Pemberian post-test bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan dasar kewirausahaan digital peserta didik pada aspek kognitif setelah melakukan pembelajaran dengan pendekatan non-heutagogi.

### 3. Tahap Akhir

Tahap akhir pada penelitian ini adalah melakukan pengolahan data dan analisis data terhadap data-data yang sudah terkumpul melalui berbagai alat instrumen. Pengolahan data dilakukan melalui statistik deskriptif dan inferensial dengan menggunakan bantuan program *Ms Excel 365* dan *IBM SPSS Statistic 25.0*. Kemudian analisis data, peneliti menggunakan teknik perhitungan kecenderungan umum skor responden, uji prasyarat, uji hipotesis variabel.

Adapun langkah-langkah tahapan penelitian ditunjukkan pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Alur Tahapan Penelitian

Indri Ajeng Setyoningrum, 2023

EFEKTIVITAS PENDEKATAN HEUTAGOGI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN DASAR KEWIRAUSAHAAN DIGITAL PADA PESERTA DIDIK PROGRAM KESETARAAN PAKET C

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

### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas pengumpulan data dan instrumen penelitian. Kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan empat cara yaitu 1) tes, 2) observasi, 3) kuesioner (angket), dan 4) dokumen.

#### 1. Tes

Tes merupakan suatu alat ukur yang diberikan pada individu (responden) untuk mendapatkan jawaban-jawaban, baik secara tertulis maupun lisan, sehingga dapat diketahui kemampuan individu/responden yang bersangkutan (Suharsaputra, 2013). Tes yang dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes pengetahuan pemasaran digital dengan menjawab duapuluh pertanyaan pilihan ganda untuk pre-test dan post-test. Pre-test pengetahuan pemasaran digital untuk mengetahui kemampuan awal aspek kognitif peserta didik, kemudian dilakukan post-test untuk mengetahui perkembangan kemampuan dasar kewirausahaan digital aspek kognitif peserta didik setelah diberikan perlakuan.

#### 2. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Jika wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Objek yang akan diamati/diobservasi adalah peserta didik program kesetaraan Paket C di PKBM Bina Cipta Ujungberung dan PKBM Sukamulya yang telah dipilih dalam sampel penelitian. Peserta didik diamati dalam kegiatan ketuntasan dalam melaksanakan aspek keterampilan dasar kewirausahaan digital yang telah dirumuskan sebagai tujuan pembelajaran.

#### 3. Kuesioner (angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam penelitian ini, kuesioner (angket) dibagikan kepada peserta didik program kesetaraan Paket C PKBM Bina Cipta dan PKBM

Sukamulya yang telah ditetapkan menjadi sampel penelitian. Kuesioner ini digunakan untuk mengukur persepsi peserta didik terhadap proses pembelajaran kewirausahaan digital dan angket penilaian diri sikap mental wirausaha sebagai kemampuan dasar kewirausahaan digital aspek afektif.

#### 4. Dokumentasi

Pada penelitian ini, peneliti melakukan dokumentasi berupa foto dan video selama pelaksanaan pembelajaran. Dokumentasi ini digunakan untuk mengamati pasca proses pendekatan pembelajaran yang dilakukan oleh fasilitator. Pengamatan dilakukan guna menganalisis ketepatan dan ketercapaian rancangan pelaksanaan pembelajaran.

### 3.8 Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Instrumen penelitian yaitu alat untuk mengukur peristiwa alam dan sosial yang diamati (Sugiyono, 2012). Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Dalam penyusunan instrumen penelitian ada beberapa yang harus diperhatikan yaitu:

- a) Masalah dan variabel yang diteliti termasuk indikator variabel harus jelas dan spesifik sehingga dapat dengan mudah menetapkan jenis instrumen yang akan digunakan.
- b) Sumber data/informasi, baik jumlah maupun keragamannya harus diketahui terlebih dahulu, sebagai bahan atau dasar dalam menentukan isi, bahasa, sistematika item dalam instrumen penelitian.
- c) Keterandalan dalam instrumen itu sendiri sebagai alat pengumpulan data, baik dari keajegan, kesahihan maupun objektivitasnya.
- d) Jenis data yang diharapkan dari penggunaan instrumen harus jelas, sehingga peneliti bisa memperkirakan cara analisis data guna pemecahan masalah penelitian.
- e) Mudah dan praktis digunakan, akan tetapi dapat menghasilkan data yang diperlukan (Suharsaputra, 2013).

Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu, instrumen pelaksanaan pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. instrumen pelaksanaan pembelajaran berupa Rancangan

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Instrumen pengumpulan data terdiri atas, (1) tes pre-test dan post-test, (2) observasi, dan (3) kuesioner (angket).

### 3.8.1 Instrumen Pelaksanaan Pembelajaran

#### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun dan dipersiapkan sebelum proses pembelajaran sebagai pedoman atau petunjuk arah kegiatan pendidik dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan. Terdapat dua jenis RPP yang dibuat dalam penelitian ini. Pertama RPP untuk kelompok eksperimen atau kelas heutagogi menggunakan format RPP satu lembar seperti RPP merdeka belajar. Format RPP ini memuat tiga komponen inti yang dapat dibuat dalam satu halaman, yaitu tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan asesmen atau penilaian pembelajaran. Sisa komponen lainnya sebagai pelengkap dan dapat dipilih secara mandiri oleh pendidik sesuai dengan kebutuhan. Hal ini membuka ruang untuk melibatkan peserta didik dalam menentukan sumber belajar, media, metode, dan komponen lain sesuai dengan prinsip heutagogi dimana kurikulum dirancang oleh pendidik bersama peserta didik.

Pada komponen inti, RPP kelas heutagogi memuat elemen-elemen pembelajaran heutagogi yang terdiri dari elemen pertama *Explore* yaitu tahap eksplorasi dimana peserta didik diberikan kebebasan dan kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai sumber belajar dan penelusuran referensi. Elemen kedua yakni *Create* dimana peserta didik diberikan kebebasan untuk menciptakan proses pembelajaran secara mandiri. Pada pembelajaran ini peserta didik distimulasi untuk membuat peta pikiran terkait konsep materi yang dibahas. Elemen ketiga adalah *Collaborate* yang bertujuan untuk menyediakan lingkungan belajar di mana antara peserta didik satu dengan yang lain saling belajar. Keempat elemen *Connect*, peserta didik terhubung dengan peserta didik yang lain serta fasilitator untuk mendiskusikan kesukaran atau mendapatkan sumber informasi. Kelima, elemen *Share* (berbagi), setelah peserta didik mampu membangun jejaring dan koneksi, pada saat itulah waktunya peserta didik mulai saling berbagi. Elemen terakhir adalah *Reflect* dimana peserta didik memiliki kesempatan untuk merefleksikan tentang apa yang telah dipelajari.

Sedangkan untuk kelas kontrol, RPP dibuat dengan format non-heutagogi dan sintaks pembelajaran *direct-learning*. Format RPP kelas kontrol terdiri dari 7 komponen diantaranya Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Media dan Sumber Belajar, Langkah-langkah Pembelajaran, dan Penilaian. Sintaks pada pembelajaran non-heutagogi meliputi menyampaikan tujuan, menyajikan informasi, mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, serta memberikan kesempatan latihan lanjutan. Baik sintaks pembelajaran heutagogi maupun sintaks pembelajaran non-heutagogi memiliki tujuan dan materi pembelajaran yang sama namun berbeda dalam langkah-langkah pembelajaran dan fleksibilitas pengelolaan kelas. Untuk lebih jelasnya rincian rancangan pelaksanaan pembelajaran ini dapat dilihat pada lampiran.

### **3.8.2 Instrumen Pengumpulan Data Penelitian**

#### **a. Tes**

Teknik tes digunakan untuk mengetahui kemampuan dasar peserta didik pada aspek kognitif secara individu. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator-indikator yang ingin dicapai setelah proses pembelajaran. Bentuk tes berupa pilihan ganda. Tes ini dilakukan di awal pertemuan pembelajaran berupa pre-test dan diakhir pertemuan pembelajaran berupa post-test.

Adapun langkah-langkah penyusunan instrumen tes adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan konsep dan sub konsep berdasarkan silabus mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Program Pendidikan Kesetaraan Paket C
- 2) Membuat kisi-kisi soal berdasarkan Model Pendampingan Pemasaran Digital pada Pendidikan Kecakapan Wirausaha (PKW)
- 3) Membuat soal tes dan kunci jawaban
- 4) Men-*judgment* soal yang dibuat kepada dosen dan guru bidang ilmu
- 5) Menggunakan soal yang telah di-*judgment* dalam pre-test
- 6) Menggunakan soal yang valid dan reliabel dalam penelitian

#### **b. Lembar Observasi Aktivitas Peserta didik**

Aktivitas belajar kewirausahaan adalah proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik dan antara peserta didik dengan peserta didik lainnya dalam lingkungan kelas selama pembelajaran kewirausahaan. Aktivitas peserta didik

merupakan perilaku atau kegiatan yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti mengutarakan pendapat, bertanya, mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan, dan bisa bekerja sama dengan peserta didik lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Selanjutnya akan dijadikan bahan penilaian pada aspek afektif dan psikomotorik peserta didik, dengan rubrik penilaian yang telah ditetapkan dan memiliki kriteria sendiri.

Rubrik merupakan pedoman penskoran yang digunakan untuk menilai unjuk kerja peserta didik berdasarkan jumlah skor dari beberapa kriteria dan tidak hanya menggunakan satu skor saja (Tim Pusat Penilaian Pendidikan, 2019). Berdasarkan pendapat tersebut rubrik dapat diartikan sebagai pedoman penilaian kinerja atau hasil kerja peserta didik yang terdiri atas skor dan kriteria yang harus dipenuhi untuk mencapai skor tersebut. Rubrik juga merupakan salah satu asesmen alternatif yang dapat digunakan untuk mengukur dan menilai peserta didik secara komprehensif. Dikatakan komprehensif karena kompetensi peserta didik tidak hanya dilihat pada akhir proses saja, tetapi juga pada saat proses berlangsung atau selama pembelajaran.

#### 1) Penilaian sikap

Penilaian sikap atau karakter peserta didik dimaksudkan untuk mendeteksi karakter yang terbentuk dalam diri peserta didik melalui pembelajaran yang telah diikuti (Mardapi, 2011). Teknik penilaian sikap atau karakter peserta didik dapat dilakukan dengan membuat format penilaian terlebih dahulu. Format tersebut dapat dikembangkan sesuai dengan karakter yang akan dinilai, dan jenis penilaian yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan rubrik penilaian sikap dengan beberapa indikator yang telah disesuaikan.

Sikap yang dinilai dalam penelitian ini adalah sikap mental wirausaha sebagai kemampuan dasar kewirausahaan digital aspek afektif. Asesmen yang dilakukan berupa penilaian diri yang merupakan teknik penilaian diri sendiri (peserta didik) dengan mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan yang dimiliki dalam berperilaku sesuai dengan indikator yang telah ditentukan (Baidhowi, 2018). Selain sebagai bentuk konfirmasi perkembangan sikap peserta didik, penilaian diri juga digunakan untuk menumbuhkan kemampuan refleksi mereka.

Untuk menghilangkan kecenderungan peserta didik menilai diri terlalu tinggi dan subjektif, penilaian diri dilakukan berdasarkan kriteria yang jelas dan objektif. Maka penilaian diri oleh peserta didik pada penelitian ini dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Menjelaskan kepada peserta didik tujuan penilaian diri
- b) Menentukan kompetensi yang akan dinilai
- c) Menentukan kriteria penilaian yang digunakan
- d) Merumuskan format penilaian berupa skala penilaian

Adapun kisi-kisi rubrik penilaian kemampuan dasar kewirausahaan digital aspek sikap ditunjukkan pada Tabel 3.5.

*Tabel 3.5 Kisi-kisi Rubrik Penilaian Sikap Mental Wirausaha*

<b>Kategori</b>	<b>Indikator / Kriteria</b>
<b>Sikap Mental Wirausaha</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki rasa tanggung jawab</li> <li>- Dinamis, ulet dan gigih</li> <li>- Berani menerima kritik dan saran yang bermanfaat</li> <li>- Berinisiatif untuk maju dan melakukan yang terbaik</li> </ul>

## 2) Penilaian keterampilan

Penilaian keterampilan merupakan penilaian yang dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mencapai kompetensi inti keterampilan dan penilaian keterampilan juga dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuannya untuk melakukan tugas atau kegiatan (Setiawati dkk, 2016). Pada penelitian ini peneliti menggunakan rubrik penilaian keterampilan dasar dalam strategi pemasaran digital melalui media sosial. Adapun kisi-kisi rubrik penilaian keterampilan ditunjukkan pada Tabel 3.6.



Tabel 3.6 Kisi-kisi rubrik penilaian keterampilan dasar kewirausahaan digital

No	Kategori	Indikator / Kriteria
1	Mempraktekkan perencanaan usaha digital secara sederhana	- Peserta didik mampu melahirkan ide usaha berbasis digital
		- Peserta didik mampu melakukan riset pasar
		- Peserta didik mampu menentukan platform digital untuk mewujudkan ide usaha mereka
2	Mempraktekkan pengelolaan platform digital sebagai sarana usaha berbasis digital	- Peserta didik mampu membuat akun bisnis di media sosial
		- Peserta didik mampu berinteraksi dengan orang lain melalui media sosial dengan baik
3	Mempraktekkan cara pemasaran berbasis digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik mampu membuat konten produk untuk diposting di media sosial</li> <li>- Peserta didik mampu melakukan promosi produk melalui platform digital</li> </ul>

### c. Angket

Angket merupakan salah satu instrumen pengumpulan data yang juga digunakan dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2012) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket digunakan untuk data variabel pembelajaran heutagogi. Angket dalam penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup dengan alasan: 1) agar hasil kuesioner mudah diolah, diberi kode, dan skor, 2) efisien dalam mengisi kuesioner, 3) harapan pengisian lebih mudah bagi responden.

Skala yang digunakan pada variabel ini adalah skala Likert, yaitu skala deskriptif yang merupakan respon seseorang terhadap sesuatu yang dinyatakan

Indri Ajeng Setyoningrum, 2023

*EFEKTIVITAS PENDEKATAN HEUTAGOGI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN DASAR KEWIRAUSAHAAN DIGITAL PADA PESERTA DIDIK PROGRAM KESETARAAN PAKET C*

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

dengan persetujuan (setuju atau tidak setuju) terhadap suatu objek. Seluruh pernyataan dinyatakan dalam kalimat positif, sehingga bobotnya disamakan dengan kuantitatif 4,3,2,1. Adapun kisi-kisi instrumen ditunjukkan pada Tabel 3.7.

*Tabel 3.7 Kisi-kisi persepsi terhadap pembelajaran*

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item Pertanyaan
Persepsi peserta didik terhadap pembelajaran	1. Perencanaan	• Identifikasi Kebutuhan	1, 2
		• Perumusan tujuan pembelajaran	3, 4, 5, 6
		• Perumusan program/kurikulum	7
	2. Pelaksanaan	• Materi	8
		• Langkah-langkah	9, 10
		• Pendekatan	11, 12, 13, 14
		• Metode dan teknik	15, 16
	3. Evaluasi	• Pihak yang mengevaluasi	17, 18
		• Monitoring kegiatan	19
			• Komponen yang dievaluasi

Angket berisikan 20 butir pernyataan mengenai persepsi peserta didik mengenai pembelajaran kewirausahaan digital yang dibuat dengan empat kriteria pengkategorian data yaitu:

- |                        |                  |
|------------------------|------------------|
| a. Sangat setuju       | dengan bobot = 4 |
| b. Setuju              | dengan bobot = 3 |
| c. Tidak setuju        | dengan bobot = 2 |
| d. Sangat Tidak Setuju | dengan bobot = 1 |

Selanjutnya untuk mengetahui persentase kelompok responden menggunakan kriteria interpretasi skor sebagai berikut:

- a. Angka 0% - 20% = Sangat Lemah
- b. Angka 21% - 40% = Lemah
- c. Angka 41% - 60% = Cukup
- d. Angka 61% - 80% = Kuat
- e. Angka 81% - 100% = Sangat Kuat

Adapun rumus untuk memperoleh persentase skor kelompok responden dengan cara:

$$P = \frac{\text{Mean}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

### 3.9 Pengujian Instrumen Penelitian

#### 3.9.1 Uji Validitas

Validitas merupakan faktor yang sangat penting diperhatikan dalam mempersiapkan dan memilih instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Dengan instrumen yang valid, seorang peneliti ingin menjamin dapat merekam data yang diharapkan serta menjamin bahwa informasi yang diperoleh memungkinkan untuk membuat kesimpulan yang benar. Satu instrumen dikatakan valid jika instrumen itu dapat mengukur apa yang hendak diukur.

Validitas pengukuran adalah sejauh mana angket dapat mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur (Suryabrata, 2005). Terdapat dua jenis validitas instrumen penelitian, yaitu validitas logis dan validitas empiris. Validitas logis pada instrumen dapat dinyatakan bila instrumen tersebut secara analisis akal sudah sesuai dengan isi (*content*) dan aspek (*construct*) yang akan diungkap. Validitas empiris adalah validitas berdasarkan pengalaman melalui uji coba.

*Instrument assessment* adalah alat yang digunakan untuk menerapkan semua metode validitas isi. Hasil akhir dari validitas isi adalah penilaian tentang kelayakan isi angket. Rasio validitas isi merupakan hasil ukur penilaian ahli atas kesetujuannya terhadap validitas isi yang menggunakan teknik statistik kesepahaman antar penilai (Lawshe, 1975).

Para ahli memberikan penilaian yang bertujuan untuk mengetahui item instrumen mewakili konstruk yang diukur. Para ahli diminta untuk memberikan

pendapat tentang kesesuaian item dengan indikator, memperhatikan penggunaan kata, dan perumusan kalimat yang digunakan (Sugiyono, 2012).

Penilaian validitas isi dilakukan dengan cara memberikan angka 1 sampai dengan 4 dengan rincian sebagai berikut:

Sangat Tidak Relevan	(1)	dengan bobot = 1
Tidak Relevan	(2)	dengan bobot = 2
Relevan	(3)	dengan bobot = 3
Sangat Relevan	(4)	dengan bobot = 4

Skor yang diberikan oleh validator ahli kemudian dihitung berdasarkan rumus Aiken's sebagai berikut:

$$v = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

- s = r - lo
- lo = angka penilaian validitas terendah
- c = angka penilaian validitas tertinggi
- n = banyaknya ahli
- r = angka yang diberikan oleh penilai

Hasil nilai setiap item kemudian diinterpretasikan dalam rentang angka V antara 0 sampai 1 dengan kategori sebagai berikut pada Tabel 3.8.

*Tabel 3.8 Kategori Hasil Perhitungan V*

<b>Rentang</b>	<b>Kategori</b>
0 – 0,33	Tidak Relevan
0,34 – 0,67	Cukup Relevan
0,68 – 1	Relevan

Pada penelitian ini terdapat lima orang ahli pembelajaran dan lima orang ahli materi kewirausahaan. Hasil penilaian dari ahli kemudian diolah berdasarkan rumus Aiken. Angket atau kuesioner persepsi peserta didik Paket C divalidasi oleh ahli pembelajaran dan diperoleh hasil yang ditunjukkan pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9 Nilai V Variabel Persepsi Peserta didik Paket C

Item	Hasil V	Keterangan	Kategori
X.1	0.700	Valid	Tinggi
X.2	0.850	Valid	Sangat Tinggi
X.3	0.700	Valid	Tinggi
X.4	0.650	Valid	Tinggi
X.5	0.750	Valid	Tinggi
X.6	0.850	Valid	Sangat Tinggi
X.7	0.800	Valid	Sangat Tinggi
X.8	0.800	Valid	Sangat Tinggi
X.9	0.850	Valid	Sangat Tinggi
X.10	0.700	Valid	Tinggi
X.11	0.850	Valid	Sangat Tinggi
X.12	0.650	Valid	Tinggi
X.13	0.750	Valid	Tinggi
X.14	0.800	Valid	Sangat Tinggi
X.15	0.850	Valid	Sangat Tinggi
X.16	0.750	Valid	Tinggi
X.17	0.700	Valid	Tinggi
X.18	0.900	Valid	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil uji ahli yang ditunjukkan pada Tabel 3.9, terlihat bahwa pernyataan kuesioner untuk variabel persepsi peserta didik Paket C terhadap pembelajaran kewirausahaan digital menunjukkan keseluruhan nilai V berada di atas koefisien 0,68 yang berarti bahwa item pernyataan sudah memiliki validitas yang memadai.

Uji validitas instrumen juga dilakukan pada alat tes yaitu pre-test dan post test. Pada alat tes ini pengujian dilakukan oleh ahli materi kewirausahaan. Berikut hasil uji validitas soal tes yang diolah menggunakan rumus Aiken (1980) ditampilkan pada Tabel 3.10.

Tabel 3.10 Nilai V Variabel Kemampuan Dasar Kewirausahaan Dasar Aspek Kognitif

Item	Hasil V	Keterangan	Kategori
Y.1	0.941	Valid	Sangat Tinggi
Y.2	0.926	Valid	Sangat Tinggi
Y.3	0.896	Valid	Sangat Tinggi
Y.4	0.867	Valid	Sangat Tinggi
Y.5	0.926	Valid	Sangat Tinggi
Y.6	0.919	Valid	Sangat Tinggi
Y.7	0.919	Valid	Sangat Tinggi
Y.8	0.926	Valid	Sangat Tinggi

Y.9	0.941	Valid	Sangat Tinggi
Y.10	0.926	Valid	Sangat Tinggi
Y.11	0.926	Valid	Sangat Tinggi
Y.12	0.926	Valid	Sangat Tinggi
Y.13	0.956	Valid	Sangat Tinggi
Y.14	0.956	Valid	Sangat Tinggi
Y.15	0.911	Valid	Sangat Tinggi
Y.16	0.896	Valid	Sangat Tinggi
Y.17	0.896	Valid	Sangat Tinggi
Y.18	0.941	Valid	Sangat Tinggi
Y.19	0.956	Valid	Sangat Tinggi
Y.20	0.985	Valid	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil uji ahli yang ditunjukkan pada Tabel 3.10, dapat dilihat bahwa setiap item soal pre test dan post test untuk mengukur kemampuan dasar kewirausahaan digital aspek kognitif pada peserta didik Paket C menunjukkan keseluruhan nilai V berada di atas koefisien 0,68 yang berarti bahwa item pertanyaan sudah memiliki validitas yang memadai.

### 3.9.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indikator tingkat keandalan atau kepercayaan terhadap suatu hasil pengukuran. Pengukuran disebut reliabel atau memiliki keandalan jika konsisten memberikan jawaban yang sama. Reliabilitas dalam penelitian ini diuji menggunakan *inter-item consistency reliability* yang melihat *Cronbach's coefficient alpha* sebagai koefisien dari reliabilitas. Cronbach's alpha adalah koefisien reliabilitas yang menunjukkan bagaimana bagian-bagian dari suatu set berkorelasi secara positif satu sama lainnya.

Skor yang diberikan oleh validator ahli dihitung berdasarkan rumus Cronbach Alpha sebagai berikut:

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

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$  = jumlah varians butir

$\sigma_t^2$  = varians total

Dasar pengambilan keputusan untuk instrumen yang reliabel menurut Sekaran & Bougie (2016) adalah:

1. Jika koefisien alpha ( $\alpha$ ) pengujian lebih besar dari  $\geq 0,6$  maka pertanyaan dalam kuesioner layak digunakan (reliabel).
2. Jika koefisien alpha ( $\alpha$ ) pengujian lebih besar dari  $\leq 0,6$  maka pertanyaan dalam kuesioner tidak layak digunakan (reliabel).

Adapun hasil pengujian reliabilitas persepsi peserta didik terhadap pembelajaran kewirausahaan digital ditunjukkan pada Tabel 3.11.

*Tabel 3.11 Hasil Pengujian Reliabilitas Persepsi*

<b>Koefisien Reliabilitas</b>	<b>Interpretasi</b>
0.860	Sangat Reliabel

(Sumber: pengolahan data peneliti, 2022)

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas, diketahui angka *Cronbach Alpha* untuk variabel persepsi peserta didik Paket C adalah 0,860. Angka tersebut lebih besar dari nilai minimal *Cronbach Alpha* 0,6. Sehingga instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel persepsi peserta didik Paket C dikatakan reliabel atau handal.

Uji reliabilitas juga dilakukan pada variabel kemampuan dasar kewirausahaan digital aspek kognitif. Hasil uji reliabilitas variabel ini ditunjukkan pada Tabel 3.12.

*Tabel 3.12 Hasil Pengujian Reliabilitas Kemampuan Dasar KWU Digital Aspek Kognitif*

<b>Koefisien Reliabilitas</b>	<b>Interpretasi</b>
0.860	Sangat Reliabel

(Sumber: pengolahan data peneliti, 2022)

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas, diketahui angka *Cronbach Alpha* untuk variabel kemampuan dasar kewirausahaan digital aspek kognitif adalah 0,860. Angka tersebut lebih besar dari nilai minimal *Cronbach Alpha* 0,6. Sehingga instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel kemampuan dasar kewirausahaan digital aspek kognitif peserta didik Paket C dikatakan reliabel atau handal.

### 3.10 Analisis Data

Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini menggunakan perhitungan statistik. Data yang di analisis dalam penelitian ini sebelumnya diubah atau ditransformasikan ke dalam bentuk data interval dengan menggunakan *Method Successive Interval* (MSI). Setelah data ditransformasikan, selanjutnya data tersebut dianalisis dengan bantuan program IBM SPSS Statistic 25.0.

Kemudian untuk menganalisis data yang sudah diolah tersebut, peneliti menggunakan teknik perhitungan kecenderungan umum skor responden, uji normalitas dan uji homogenitas.

#### 3.10.1 Penghitungan Kecenderungan Umum Skor Responden

Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kecenderungan secara umum jawaban responden terhadap setiap variabel penelitian dengan distribusi sebaran frekuensi sederhana dalam bilangan persentase kuantitatif, yang mengacu pada pedoman interpretasi pengukur besarnya kualitas kondisi setiap variabel berdasarkan statistik sederhana dengan uji rata-rata dan diinterpretasikan untuk memperoleh gambaran kualitas setiap variabel.

#### 3.10.2 Uji Asumsi Skor Setiap Variabel Penelitian

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berbentuk distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan sebelum pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus ANCOVA dan uji t dilakukan. Apabila data berdistribusi normal, maka analisis data menggunakan statistik parametris dengan rumus regresi linier berganda dapat dilanjutkan. Pengujian normalitas data menggunakan rumus *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* pada taraf signifikansi  $\alpha$  (alpha) = 0,05 dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25.0. Data penelitian dikatakan berdistribusi normal apabila hasil pengujian normalitas data diperoleh hasil (nilai Asym. Sig. Hitung) lebih besar dari nilai alpha (0,05).

##### b. Uji Homogenitas

Asumsi homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah variasi skor (variansi antara kelompok sampel) yang diukur sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan secara multivariat karena melibatkan variabel terikat secara bersamaan.



Uji homogenitas menggunakan uji Leven's dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Kriteria keputusan yang diambil bahwa jika nilai signifikansi yang dihasilkan lebih dari 0,05 maka matriks varians-kovarians pada kedua kelas adalah sama atau homogen. Uji ini umumnya berfungsi sebagai syarat (walaupun bukan syarat mutlak) dalam analisis komparatif seperti uji *independent sample test* dan uji ANOVA. Asumsi yang mendasari dalam *analysis of varians* (ANOVA) yaitu bahwa varians dari beberapa populasi adalah sama atau homogen. Seperti pada uji statistik lainnya, uji homogenitas digunakan sebagai bahan acuan untuk menentukan keputusan uji statistik berikutnya (Field, 2015). Dasar atau pedoman pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi atau sig.  $< 0,05$ , maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen).
- 2) Jika nilai signifikansi atau sig.  $> 0,05$ , maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen) (Widiyanto, 2010).

Pengujian homogenitas univariate ini menggunakan uji Leven's. Uji Levene menggunakan bantuan IBM SPSS 25 for Windows. Uji ini digunakan untuk menguji homogenitas varian antar kelompok data.

### 3.10.3 Uji Hipotesis Variabel Penelitian

#### a. Uji t

Guna membuktikan apakah ada perbedaan persepsi peserta didik terhadap pembelajaran heutagogi pada kelompok eksperimen dan pembelajaran tutoring pada kelompok kontrol serta kemampuan dasar kewirausahaan digital pada kelompok eksperimen dan kontrol maka digunakan uji beda t-test. Uji beda t test digunakan untuk menentukan apakah dua sampel yang tidak berhubungan memiliki nilai rata-rata yang berbeda. Uji beda t-test dilakukan dengan cara membandingkan perbedaan antara dua nilai rata-rata dengan standar eror dari perbedaan rata-rata dua sampel (Ghozali, 2005). Untuk menguji dua kelompok subjek yang berbeda, namun dikenakan perlakuan yang sama, maka teknik analisis yang dapat digunakan adalah t-test untuk sampel bebas (*Independent Sample*).

Apabila diperoleh sampel hasil distribusi normal, maka dilakukan uji parametrik *Independent Sample t-test*. Tujuan dari uji parametrik ini adalah untuk dapat membandingkan rata-rata dari kedua grup yang tidak saling berhubungan

dengan satu dan yang lainnya. Jika kedua grup tersebut mempunyai rata-rata yang sama atau tidak sama secara signifikan. Kriteria pengujian sebagai berikut:

1) Berdasarkan perbandingan antara  $t$  hitung dengan  $t$  tabel (2 sisi)

Jika  $t$  hitung  $<$   $t$  tabel, maka  $H_0$  diterima, jika  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel, maka  $H_0$  ditolak.

2) Berdasarkan profitabilitas

Jika profitabilitas  $>$  0,05, maka  $H_0$  diterima, jika profitabilitas  $<$  0,05, maka  $H_0$  ditolak (Ghozali, 2005).

Uji  $t$  yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan SPSS Ver. 25.

#### b. Uji ANCOVA

Terdapat banyak variabel luar yang mempengaruhi variabel terikat pada penelitian eksperimen. Beberapa dari jenis variabel dapat dikontrol secara eksperimental, tetapi juga terdapat variabel yang masih belum dapat dikontrol secara eksperimen, bahkan ada variabel yang tidak terdeteksi sama sekali. Pada awal eksperimen, hakikatnya kelompok eksperimental dan kelompok kontrol pada suatu penelitian harus disetarakan atau dibuat supaya ekuivalen. Tetapi tidak mustahil apabila penyetaraan kedua kelompok tersebut sulit dilakukan bahkan dalam beberapa kasus tidak perlu dilakukan. Untuk membandingkan rata-rata hasil data antar kelompok dan mengontrol pengaruh variabel kovariat dilakukan dengan menggunakan analisis kovariansi (Budiyono, 2011).

ANCOVA adalah analisis kovarian dengan memasukkan kovariat ke dalam model analisis yang merupakan gabungan dari analisis regresi dan analisis varian (ANAVA). Hair dkk, (2009) menyatakan bahwa pelibatan variabel kovariat dalam pengolahan hasil eksperimen menggunakan teknik ANCOVA adalah untuk menyesuaikan skor variabel terikat (*dependant*) dengan cara mengeliminasi bias dampak treatment. Tujuan dari mengeliminasi bias dampak treatment adalah untuk menurunkan *error variance* dengan cara mengontrol pengaruh variabel kovariat yang diyakini membuat bias hasil dari analisis. Peneliti berpendapat bahwa variabel kovariat persepsi merupakan faktor yang berpengaruh terhadap hasil post-test (kemampuan akhir). Analisis data dengan teknik ANCOVA dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS Ver. 25.

