

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **4.1 Metode Penelitian**

Penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi terhadap motivasi belajar geografi di SMA pasundan 3 Bandung" ini memiliki metode penelitian deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif kuantitatif merupakan metode penelitian yang bertujuan dalam membuat gambaran atau deskripsi terkait suatu keadaan secara objektif yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti (Prasko *et al.*, 2016). Dengan pola penelitian Quasi *Experimental Design tipe Nono equivalent control grup design*.

#### **4.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMA Pasundan 3 Bandung, SMA Pasundan 3 Bandung berlokasi di Jalan Kebon Jati No. 31, Kota Bandung, Kode Pos 40181. Secara geografis terletak diantara 107° 36'04" BT - 6°54'57"LS (Sumber: Google Maps).

SMA Pasundan 3 Bandung merupakan salah satu sekolah swasta unggulan tingkat menengah atas yang berada di Kota Bandung, hal tersebut membuat peneliti memilihnya sebagai tempat penelitian berlangsung karena diperkirakan esensi dari penelitian ini dibutuhkan pada sekolah tersebut.

Jumlah peserta didik di SMA Pasundan 3 Bandung pada tahun pelajaran 2021-2022 adalah 630 peserta didik dengan masing-masing tingkatan kurang lebih 6-7 rombongan belajar.

Pelaksanaan penelitian akan dilakukan setelah kegiatan seminar proposal selesai, dalam kurun waktu pengambilan data selama satu bulan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 di sekolah tersebut.

#### **4.3 Alat dan Bahan**

##### **4.3.1 Alat**

Adapun alat penunjang untuk melaksanakan kegiatan penelitian sebagai berikut:

- a. Laptop sebagai alat untuk membantu mengolah hasil data yang diperoleh; alat untuk menjalankan beberapa aplikasi yang akan digunakan selama proses penelitian.
- b. *After effect dan photoshop* yakni aplikasi pendukung yang akan digunakan untuk membuat animasi pembelajaran untuk peserta didik SMA Pasundan 3 Bandung.
- c. Perangkat lunak Microsoft Word.
- d. Perangkat lunak Microsoft Excel.
- e. SPSS, merupakan sebuah perangkat lunak yang dipergunakan untuk mengolah data-data dalam analisis statistik.

#### **4.3.2 Bahan**

Berikut merupakan beberapa bahan yang dipergunakan pada penelitian ini, diantaranya yaitu:

- a. Materi pembelajaran geografi sesuai arahan dari tenaga pendidik kelas.
- b. Angket.
- c. *Post-test* dan *pre-test*.

### **3.4 Populasi dan Sampel**

#### **3.4.1 Populasi**

Populasi adalah suatu keseluruhan unit observasi yang memiliki persyaratan atau fenomena yang telah lebih dahulu ditentukan, hal tersebut membuat populasi menjadi sumber suatu kesimpulan atas sebuah fenomena (Nur, 2013). Selain itu populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan subjek dari sebuah penelitian (Sugiyono, 2016). Adapun subjek atau populasi pada penelitian ini peserta didik yaitu peserta didik kelas XI IPS di SMA Pasundan 3 Bandung.

#### **3.4.2 Sampel**

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2016) bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah serta menjadi suatu karakteristik yang perlu dimiliki oleh populasi. Sampel menjadi bagian yang berguna pada pelaksanaan penelitian populasi serta beberapa aspek lainnya. Teknik pengumpulan sampel dalam penelitian ini

menggunakan *non-probability sampling*, yang merupakan suatu teknik yang tidak memberikan peluang ataupun kesempatan yang sama terhadap setiap unsur maupun anggota populasi telah dipilih menjadi sampel. Jenis sampel ini tidak dapat dipilih secara acak, namun sampel akan ditentukan dengan bantuan penggunaan *purposive sampling* atau pengambilan sampel terbatas yang dilakukan pada jenis orang tertentu sehingga dapat memberikan informasi yang diinginkan (Sekaran & Bougie, 2018). Dalam arti lain penelitian ini tidak dilakukan kepada seluruh populasi, namun terfokus pada target.

Dengan demikian, maka dipilihlah dua kelompok sampel sebagai subjek penelitian yaitu kelas XI IPS 1 dan 3. Hal ini disebabkan kedua kelas tersebut memiliki ketimpangan dalam jumlah kehadiran pembelajaran daring dibandingkan dengan kelas yang lain, sehingga akan lebih baik untuk dijadikan sebagai subjek penelitian agar terlihat pengaruhnya nanti.

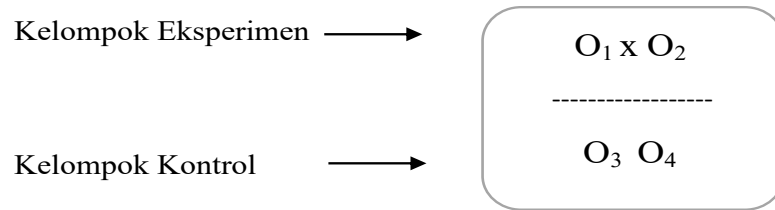
### **3.5 Tahapan Penelitian**

Penelitian ini membahas mengenai "Pengaruh Media Animasi terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XI IPS SMA Pasundan 3 Bandung" memiliki metode penelitian yang berupa deskriptif kuantitatif. Dimana Deskriptif kuantitatif adalah suatu metode penelitian mencakup angka-angka serta analisis mempergunakan statistik (Sugiyono, 2015).

Sementara itu, mengenai desain penelitian ini yaitu dalam bentuk Quasi Experimental Design tipe Nonoequivalent control grup design yang merupakan sebuah rancangan kuantitatif yang biasanya digunakan dalam menetapkan kemungkinan sebab dan akibat. Menurut Sugiyono (2015) mengenai metode Quasi Experimental adalah suatu bentuk metode penelitian yang memiliki kelompok kontrol, akan tetapi tidak dapat berfungsi dengan sepenuhnya dalam mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Dalam penelitian ini desain penelitian dipilih tidak secara random yang selanjutnya dikelompokkan. Sehingga pada penelitian ini, peneliti menggunakan kelompok utuh yang telah dirancang. Selain itu, peneliti memberikan perlakuan kontrol

serta experiment kepada kelompok kelompok yang utuh dengan cara memberikan suatu pretest atau soal kepada kelompok tersebut. Menurut (Sugiyono, 2015, p. 79), desain penelitian *Non Equivalent Control Group Design*, ialah sebagai berikut:



Sumber: Sugiyono (2015, p. 79)

Keterangan:

- O1 = Motivasi awal kelompok Eksperimen (animasi)
- O2 = Motivasi akhir kelompok Eksperimen (animasi)
- O3 = Motivasi awal kelompok Kontrol (power point)
- O4 = Motivasi akhir kelompok kontrol (power point)
- X = Perlakukan dengan menggunakan video pembelajaran Animasi
- = Tanpa menggunakan video pembelajaran

### 3.5.1 Pra-penelitian

Tahap pra-penelitian merupakan persiapan peneliti sebelum melakukan sebuah penelitian, seperti memilih objek yang akan diteliti beserta permasalahan yang akan diteliti. Selanjutnya, pembuatan rancangan penelitian sekaligus pemberian usulan terkait latar belakang permasalahan, rumusan masalah, serta tujuan dari melakukan penelitian ini yang berdasarkan literatur pendukung penelitian yang akan dilakukan.

### 3.5.2 Penelitian

Pada tahap penelitian, peneliti akan memulai mengumpulkan data-data yang diperlukan. Data yang didapatkan yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui tahapan observasi, wawancara, dan penyebaran angket

kepada responden (peserta didik), sedangkan untuk data sekunder didapatkan melalui studi dokumentasi yang bersumber pada literatur pendukung penelitian. Kemudian, dilanjutkan dengan analisis data dengan beberapa tahapan yang terdiri dari pembuatan media pembelajaran animasi, penampilan media pembelajaran animasi, dan proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media animasi kepada peserta didik. Pengambilan data hasil dari pengisian angket, *pre-test* dan *post-test* dari responden yang diujikan untuk dibandingkan antara proses pembelajaran digunakan melalui media *Power Point* dan proses pembelajaran animasi untuk mengetahui pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

### 3.5.3 Pasca Penelitian

Setelah diperoleh kesimpulan dari hasil penelitian tersebut akan digunakan sebagai salah satu acuan atau bahan referensi bagi tenaga pendidik Geografi di SMA Pasundan 3 Bandung sebagai alternatif untuk melakukan proses pembelajaran yang lebih efektif.

## 3.6 Variabel Penelitian

### 3.6.1 Variabel 1 (Animasi)

Tabel 3. 1 Variabel dan Indikator Media Animasi, sumber: Michael Lonka.

No	Variabel	Indikator
1.	Media Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Timing</li> <li>• Pergerakan</li> <li>• Atraksi</li> </ul>

### 3.6.2 Variabel 2 (Motivasi Belajar Peserta didik)

Tabel 3. 2 Variabel dan Indikator Motivasi Belajar Sumber: (Uno,2008)

No	Variabel	Indikator
1.	Motivasi Belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil</li> <li>• Adanya dorongan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran</li> <li>• Adanya harapan dan cita-cita masa depan</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adanya penghargaan dalam proses pembelajaran</li> <li>• Adanya kegiatan yang menarik dalam proses pembelajaran</li> <li>• Adanya lingkungan pembelajaran yang kondusif</li> </ul>
--	--	--

### 3.7 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang diberikan oleh peneliti dan harus diuji kebenarannya melalui penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu

#### 3.7.1 Hipotesis Nol ( $H_0$ )

1. Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media animasi pada kelas Eksperimen ?
2. Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media power point pada kelas kontrol ?
3. Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ?
4. Tidak terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan media animasi terhadap motivasi belajar peserta didik di XI IPS 1 (kelas eksperimen) di SMA Pasundan 3 Bandung?

#### 3.7.2 Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

1. Terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media animasi pada kelas Eksperimen ?
2. Terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media power point pada kelas kontrol ?
3. Terdapat perbedaan motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ?
4. Terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan media animasi terhadap motivasi belajar peserta didik di XI IPS 1 (kelas eksperimen) di SMA Pasundan 3 Bandung?

### 3.8 Teknik Pengumpulan Data

#### 3.8.1 Observasi

Wildan Aulia Rahman, 2022

*PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI KELAS XI IPS SMA PASUNDAN 3 BANDUNG*

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

Metode observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang mana pengamatan secara langsung pada objek yang akan diteliti diamati secara langsung oleh peneliti untuk melihat secara dekat permasalahan maupun kegiatan yang akan dipecahkan. Selain itu, observasi memiliki arti juga sebagai pengamatan sekaligus pencatatan sistematis terhadap permasalahan yang timbul pada subyek yang akan diteliti (Rahardja *et al.*, 2018). Adapun observasi ini menghasilkan sumber data yang dimiliki dari pengamatan secara langsung pada peserta didik untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan.

### **3.8.2 Dokumentasi**

Dokumentasi adalah suatu pengumpulan data dengan cara menghimpun serta menganalisis dokumen-dokumen yang mencakup dokumen tertulis, gambar, dan elektronik. Teknik pengumpulan data ini digunakan dalam menganalisis dokumen yang telah diperoleh dari hasil observasi. Adapun sumber data dokumentasi yaitu catatan lapangan pembelajaran pengaruh media pembelajaran animasi terhadap motivasi belajar geografi. Dokumentasi pada penelitian ini digunakan dalam membantu pengamatan serta mengabadikan aktivitas peserta didik serta guru selama kegiatan pembelajaran serta membantu dalam menganalisis data, sehingga dapat menarik kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh, serta dokumentasi digunakan sebagai suatu bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam penelitian.

### **3.8.3 Angket**

Metode angket adalah sebuah metode pengumpulan data menggunakan faktor pernyataan yang diisi oleh responden (peserta didik) (Wahyudin *et al.*, 2010). Adapun angket dipergunakan sebagai alat bantu dalam mengetahui tanggapan peserta didik kepada pembelajaran yang akan dilaksanakan pada peserta didik di awal serta di akhir seluruh pertemuan kegiatan pembelajaran (Siagian, 2013). Adapun sumber data didapatkan dari angket yang akan digunakan pada

penelitian ini kepada peserta didik memiliki tujuan untuk mengetahui data mengenai respons atau pendapatnya terhadap motivasi dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi dan media *Power Point*.

- *Pre-test*

*Pre-test* atau tes awal yang dilakukan oleh peneliti merupakan tes yang diberikan sebelum sesi penyampaian materi dimulai. *Pre-test* bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh wawasan peserta didik terkait bahan ajar yang akan disampaikan oleh tenaga pengajar, baik dari pengetahuan dan keterampilan (Purwanto, 2012).

- *Post-test*

*Post-test* atau arti lain tes akhir merupakan tes yang dikerjakan setelah tenaga pengajar mengakhiri sesi pemberian materi kepada peserta didik. Pelaksanaan *post-test* bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh mana pencapaian serta pemahaman peserta didik terhadap bahan ajar, baik dari pengetahuan ataupun keterampilan setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Apabila hasil post test dibandingkan dengan pretest, yang mana keduanya akan berfungsi dalam mengukur sampai sejauh mana dampak penggunaan video animasi terhadap motivasi belajar peserta didik.

### **3.9 Teknik Analisis Data**

#### **3.9.1 Uji Validitas**

Uji Validitas adalah uji yang dipergunakan dalam mengetahui mengenai sejauh mana instrumen yang digunakan, apakah benar-benar mengukur yang hendak diukur. (Sugiono 2016). Adapun uji validitas terpaku kepada aspek ketepatan serta kecermatan hasil pengukuran. Pada penelitian “PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI KELAS XI IPS SMA PASUNDAN 3 BANDUNG .” peneliti menggunakan uji validitas dengan cara sebagai berikut menurut (wiratna 2012:117)



$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

$r_{xy}$  = Koefesien korelasi antara variabel x dan y

x = skor dari setiap butir untuk setiap peserta didik

y = Skor total tiap sampel

Adapun validitas suatu item adalah :

$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$  Validitas sangat tinggi

$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$  Validitas tinggi

$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$  Validitas sedang

$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$  Validitas rendah

$0,00 < r_{xy} < 0,40$  Validitas sangat rendah

### 3.9.2 Uji Reliabilitas

Reabilitas memiliki arti dapat dipercaya juga dapat diandalkan yang mana apabila beberapa kali diulang hasilnya akan tetap sama (konsisten). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Instrumen yang akan digunakan harus melalui uji reliabilitas terlebih dahulu. Seperti yang dikemukakan Sugiyono (2016) bahwa uji reliabilitas angket dapat menggunakan K-R 20, adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum Si^2}{Si^2} \right\}$$

Diketahui :

k = mean kuadrat antara subyek

$\sum Si^2$  = mean kuadrat kesalahan

$Si^2$  = variansi total

Sedangkan menurut Wiratna Sujerweni (2015, hlm. 10) bahwa kriteria dari harga diperoleh merupakan “Kehandalan atau reliabilitas dengan 0,6 atau kurang dari 0,6 secara umum mengindikasikan keandalan yang tidak memuaskan. Kuesioner memiliki hasil yang reliabel apabila nilai Cronbach’s Alpha > 0,60”.

### 3.9.3 Uji Normalitas

Dalam menggunakan statistik parametris sebagai bantuan pengujian hipotesis memerlukan prasyarat berupa data variable berdistribusi normal

Wildan Aulia Rahman, 2022

PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI KELAS XI IPS SMA PASUNDAN 3 BANDUNG

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

(Sugiyono, 2016). Sehingga sebelum dilakukan sebuah analisis data, terlebih dahulu kenormalan data perlu diujikan terlebih dahulu. Uji Normalitas digunakan dalam penelitian ini karena data variable motivasi sebelum dan sesudah menggunakan video animasi akan dilakukan. Pada penelitian ini teknik yang dilakukan dalam menguji normalitas menggunakan uji komlogorof-smirnof dan Shapiro Wilk melalui bantuan software. Berikut langkah-langkah dalam menguji normalitas (Siregar, 2014).

- Menetapkan hipotesis statistik
  - $H_0$  = Data yang berasal dari populasi berdistribusi normal.
  - $H_1$  = Data yang berasal dari populasi berdistribusi tidak normal.
- Menggunakan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$
- Setelah melakukan pengolahan data, perhatikan nilai yang dihasilkan oleh significance (sig.) di output yang dihasilkan dalam memutuskan hipotesis yang akan dipilih.
- Menentukan kriteria pengambilan keputusan yaitu:
  - Apabila signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima serta  $H_1$  ditolak.
  - Apabila signifikansi  $\leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak serta  $H_1$  diterima.

#### 3.9.4 Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah sebuah prosedur uji statistik memiliki tujuan dalam memperlihatkan bahwa dua ataupun lebih kelompok data sampel yang berasal dari populasi memiliki variansi yang sama (Nuryadi et al. 2017) adapun kelompok dalam penelitian ini yaitu kelas eksperimen serta kelas kontrol. Dalam menguji homogenitas dibantu oleh uji *Levene* pada software SPSS. Langkah-langkah dalam menguji homogenitas diantaranya yaitu (Siregar, 2014).

- Menetapkan Hipotesis statistik
  - $H_0$  = Tidak ada perbedaan varian nilai dari kedua kelas (Homogen)
  - $H_1$  = Ada perbedaan varian nilai dari kedua kelas (tidak homogen)

- Menggunakan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$
- Memperhatikan significance (sig.) dalam output setelah pengolahan data
- Memperhatikan kriteria pengambilan keputusan dibawah ini :
  - Apabila sig.  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima serta  $H_1$  ditolak. Yaitu kedua kelas memiliki varian nilai yang sama (homogen).
  - Apabila signifikansi  $\leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak serta  $H_1$  diterima. Yaitu kedua kelas memiliki varian nilai yang berbeda (tidak homogen).

### 3.9.5 Uji T (Independen Sample T test)

Dalam mengetahui uji signifikansi beda rata-rata dua kelompok kelas yaitu menggunakan uji T (independen sample T test). Dimana uji T digunakan pada penelitian ini bertujuan dalam mengetahui perbandingan motivasi belajar peserta didik di kelas eksperimen serta kelas kontrol yang peneliti sebelumnya pilih. Adapun rumus uji T (independen sample T test):

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2 \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

- $X_1$  = rata-rata sampel 1
- $X_2$  = rata-rata sampel 2
- $S^2_1$  = varian sampel 1
- $S^2_2$  = varian sampel 2
- $n_1$  = jumlah sampel 1
- $n_2$  = jumlah sampel 2

Apabila nilai t hitung  $>$  t table 5%, sehingga  $H_0$  ditolak serta  $H_a$  diterima, berarti motivasi belajar siswa yang diberi pengajaran dengan media animasi lebih tinggi dari pada siswa yang diberi pengajaran menggunakan media *Power Point*.

Wildan Aulia Rahman, 2022

**PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI KELAS XI IPS SMA PASUNDAN 3 BANDUNG**

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

Perhitungan serta olah data pada penelitian ini akan dilakukan menggunakan bantuan program komputer *Microsoft Excel* ataupun SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*).

### 3.9.6 Gain Ternormalisasi (N-Gain)

Dalam mengetahui peningkatan hasil angket peserta didik setelah diberikan perlakuan yaitu menggunakan uji gain ternormalisasi (N-Gain). Peningkatan tersebut diambil dari nilai pre test serta post test yang diberikan kepada peserta didik. Menurut Hake (1999, hlm 65) N-Gain adalah perbandingan skor gain aktual dengan skor gain maksimum yang mana skor gain aktual adalah skor gain yang diperoleh peserta didik dan skor gain maksimum adalah skor gain tertinggi yang diperoleh peserta didik. Gain merupakan selisih antara nilai pre test serta post test yang mana menunjukkan peningkatan penguasaan konsep peserta didik setelah pembelajaran.

Rumus N-Gain:

$$(g) = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{m-ideal} - S_{pre}}$$

Diketahui:

(g) = skor rata-rata gain yang dinormalisas

$S_{post}$  = skor rata-rata tes akhir siswa

$S_{pre}$  = skor rata-rata tes awal siswa

$S_{m-ideal}$  = skor maksimum ideal

Keterangan:

- Jika  $g \geq 0,7$  maka N-Gain termasuk kategori tinggi
- Jika  $0,7 > g \geq 0,3$  maka N-Gain termasuk kategori sedang
- Jika  $g \leq 0,3$  maka N-Gain termasuk kategori rendah

### 3.9.7 Analisis Kriteria Media Animasi

Setelah diperoleh data angket seeluruh peserta didik, tahap selanjutnya data angket diolah melalui rumus Arikunto (2013:285)

Wildan Aulia Rahman, 2022

PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI KELAS XI IPS SMA PASUNDAN 3 BANDUNG

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

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor peserta didik}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut yang menggunakan data angket seluruh peserta didik terhadap motivasi belajar peserta didik, maka diperoleh persentase nilai serta ditransformasikan terhadap penentuan patokan skala pesersentase. Adapun kriteria menurut (mulyaningsih, 2011:27) sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3. 3 Kategori penggunaan media

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Baik
80%-66%	Baik
65%-56%	Cukup
<55%	Kurang

### 3.9.8 Regresi Linear sederhana

Setelah uji normalitas menunjukkan normal selanjutnya dilakukan uji regresi linear sederhana yang didasarkan terhadap hubungan fungsional atau kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Adapun tujuan penggunaan regresi linear sederhana adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh dari satu variabel terhadap variabel lainnya (Jonathan Sarwono, 2005 hlm 95). Berikut merupakan rumus regresi linear sederhana menurut (Sugiono 2007;261)

$$(Y'=a+Bx)$$

Diketahui:

$Y'$  = Variabel Terikat (Motivasi Belajar)

$X$  = Variabel Bebas (Video Animasi)

$A$  = Parameter Intercept

$B$  = Parameter Koefisien Regresi Variabel Bebas

Nilai  $a$  serta  $b$  dapat diketahui melalui rumus berikut:

$$a = \frac{(\sum X^2)(\sum Y) - (\sum X)(\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$B = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$



### **3.10.1 Persiapan**

Penelitian dilakukan dengan studi lapangan dan studi literatur terlebih dahulu. Peneliti melakukan studi lapangan saat kegiatan PPLSP berlangsung di SMA Pasundan 3 Bandung, dimana dalam kegiatan tersebut peneliti menemukan permasalahan yang perlu diteliti yaitu demotivasi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran daring. Sehingga peneliti tertarik untuk mengkajinya lebih lanjut dengan mencari referensi literatur yang memiliki keterkaitan permasalahan yang hampir sama dari beberapa referensi.

### **3.10.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah adalah suatu proses pengenalan masalah untuk dilakukan penjabaran masalah dan membuat penjelasan sehingga dapat diukur (*measurable*). Identifikasi masalah juga dapat diartikan sebagai langkah awal yang penting pada proses penelitian. Dimana saat peneliti menangkap fenomena yang berpotensi sebagai bahan teliti, langkah berikutnya yang mendesak merupakan mengidentifikasi permasalahan dari fenomena yang diamati tersebut.

### **3.10.3 Perumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan rumusan yang menanyakan suatu fenomena atau masalah yang ada dan saling memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya. Masalah yang dipilih sebaiknya merupakan suatu masalah yang memerlukan penyelidikan secara ilmiah yang memiliki keterkaitan antara sebab dan akibat.

Menurut Sugiyono (2016) masalah memiliki arti sebuah kesenjangan diantara apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Adapun definisi dari rumusan masalah sendiri yaitu sebuah pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Dalam arti kata lain, perumusan masalah adalah pernyataan spesifik terkait ruang lingkup masalah yang akan diteliti.

### **3.10.4 Pemilihan Sampel**

Sampel merupakan sebagian dari suatu populasi digunakan untuk diteliti. Tahapan ini disusun untuk menentukan metode yang akan dipergunakan dalam

pengambilan sampel tersebut. Sampel yang diambil harus disesuaikan dengan ukuran sampel yang akan dijadikan acuan data dengan mempertimbangkan sifat dan penyebaran populasi agar sampel yang diperoleh dapat mewakili semua populasi.

### **3.10.5 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data adalah proses pengambilan beberapa informasi yang dibutuhkan berkaitan dengan penelitian yang akan dikaji dalam rangka memperoleh tujuan penelitian. Informasi yang diperoleh sebaiknya bersifat faktual dan terbaru bersumber dari teori atau kajian ilmiah yang digunakan.

### **3.10.6 Eksperimen**

Eksperimen merupakan uji coba yang dilaksanakan untuk memvalidasi suatu hipotesis yang dibuat. Menurut Kerlinger (1978) eksperimen merupakan bagian dari penelitian ilmiah dimana peneliti dapat mengontrol atau menguji coba satu atau lebih variabel bebas, kemudian dilakukan pengamatan terhadap variabel terikat dalam menemukan variasi yang timbul dan manipulasi terhadap variabel bebas tersebut.

### **3.10.7 Analisis Data**

Hasil data yang didapatkan dari hasil uji coba, kemudian dilakukan analisis hingga diperoleh jawaban dari rumusan masalah pada penelitian yang dibuat. Adapun penelitian ini, menggunakan data berupa hasil dari data motivasi pada kelompok pembelajaran menggunakan media animasi serta kelompok pembelajaran menggunakan media *Power Point*.

### **3.10.8 Kesimpulan**

Menarik kesimpulan diperoleh dari hasil analisis data penelitian terkait pengaruh pembelajaran media animasi dengan pembelajaran media Power Point terhadap motivasi peserta didik mengenai mata pelajaran Geografi. Dari hasil data yang diperoleh dijelaskan sebab-akibat yang terjadi pada masing-masing pengaruh yang ada.