

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMPN 6 Banjarmasin. Pemilihan lokasi penelitian dilakukan dengan beberapa alasan di antaranya:

- a. SMPN 6 Banjarmasin merupakan salah satu sekolah di Banjarmasin yang merupakan Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional
- b. Dukungan sarana dan prasarana untuk kegiatan penelitian tersedia secara memadai
- c. Adanya persetujuan dari pihak sekolah dan guru untuk mengizinkan dilaksanakannya kegiatan penelitian.
- d. Studi pendahuluan yang menunjukkan masih terdapatnya sejumlah permasalahan dalam kegiatan pembelajaran IPS
- e. Belum pernah digunakannya media pembelajaran film animasi, sementara fasilitas untuk menggunakan media tersebut tersedia dan dapat digunakan untuk kegiatan penelitian.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII pada semester genap yang berjumlah 156 orang siswa. Sebaran populasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1. Sebaran Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa (Orang)
1	VII ^a	22
2	VII ^b	22
3	VII ^c	22
4	VII ^d	23
5	VII ^e	23
6	VII ^f	22
7	VII ^g	22
	Total	156

Sumber: Data Kesiswaan SMPN 6 Banjarmasin

Sampel penelitian diambil sebanyak empat kelas dengan rincian dua kelas sebagai kelas eksperimen dan dua kelas sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel kelas didasarkan atas homogenitas nilai rata-rata kelas antara kelas-kelas yang menjadi sampel, melalui pemberian tes tertulis berupa soal-soal pilihan ganda yang dirancang oleh peneliti dan guru di sekolah penelitian dan telah lolos uji instrument penelitian.

C. Metode Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan menggunakan metode kuantitatif dalam bentuk kuasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*). Eksperimen adalah penelitian yang memiliki derajat kepastian yang dianggap paling tinggi. Menurut Sudjana (2009:18) dalam penelitian eksperimen kondisi diatur sedemikian rupa oleh peneliti, perlakuan terhadap obyek dilakukan, akibat suatu perlakuan diukur secara cermat, faktor luar yang mungkin berpengaruh dikendalikan, dengan harapan derajat kepastian jawaban semakin tinggi.

Dari penelitian eksperimen diharapkan diperoleh data yang akurat dan meyakinkan tentang pengaruh dari satu variabel terhadap variabel yang lain. Menurut Sudjana (2009:19), penelitian eksperimen sederhana mengandung tiga ciri pokok, yakni: (1). Adanya variabel bebas yang dimanipulasi, (2). Adanya pengendalian semua variabel lain kecuali variabel bebas, (3). Adanya pengamatan/pengukuran terhadap variabel terikat sebagai efek variabel bebas.

Pelaksanaan penelitiannya adalah sampel terbagi menjadi dua unit, satu unit sebagai kelompok eksperimen dan satu lagi kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dikenai perlakuan yang berupa pembelajaran dengan menggunakan media film animasi, sedangkan kelompok kontrol dikenakan perlakuan lain yaitu berupa metode pembelajaran konvensional.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain kelompok control acak tes awal – tes akhir (*the pretest – posttest control group design*). Hal ini berarti bahwa untuk menentukan pembelajaran yang dieksperimenkan dalam penelitian ini, yaitu pembelajaran dengan menggunakan media film animasi benar-benar efektif perlu diadakan kelompok yang tidak diajar dengan menggunakan media film animasi

Bentuk desain kuasi eksperimen yang digunakan yakni *Nonequivalent Control Group Design* dengan pola sebagai berikut:

GRUP	PRE TEST	TREATMENT	POST TEST
A	O_1	X	O_2
B	O_3	→	O_4

Sumber: Sukmadinata (2010:207)

Gambar 3.1. Desain Kuasi Eksperimen *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan:

- A : kelompok eksperimen
- B : kelompok kontrol
- X : dikenakan treatment atau perlakuan dengan media film animasi
- : tidak dikenakan treatment atau perlakuan dengan media film animasi
- O_1 : pretest (sebelum perlakuan) pada kelompok eksperimen
- O_2 : posttest (setelah perlakuan dengan media film animasi) pada kelompok eksperimen
- O_3 : pretest (sebelum perlakuan) pada kelompok kontrol
- O_4 : posttest (setelah perlakuan tanpa media film animasi) pada kelompok kontrol

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Berpatokan pada kerangka pemikiran dan hipotesis yang diajukan, maka variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independent variable*), yaitu *Pemanfaatan Film animasi* selanjutnya disebut (X1) dan *Hasil Belajar IPS* sebagai variabel terikat (*dependent variable*) yang selanjutnya disebut (Y). Definisi operasional dari variabel-variabel penelitian ini diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.2. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Konsep teoritis	Konsep empiris	Konsep analitis	skala
Pemanfaatan Film animasi (X)	Pemanfaatan film animasi yang dirancang sedemikian rupa dengan alur cerita dirancang untuk menceritakan sebuah kisah tentang orang, kelompok, situasi atau pemandangan dengan muatan pesan persuasi pendidikan	Pemanfaatan media pembelajaran yang dirancang dengan alur cerita sebuah kisah baik tentang orang, kelompok, situasi maupun fenomena yang memiliki muatan pesan sesuai dengan kompetensi dasar IPS yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran yakni "Memahami Kegiatan Ekonomi Masyarakat"	Pemanfaatan film animasi yang terdiri atas 4 episode dengan total durasi 26 menit yang digunakan pada 4 kali kegiatan pembelajaran, dengan muatan kompetensi dasar IPS yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran yakni "Memahami Kegiatan Ekonomi Masyarakat"	Nominal
Hasil Belajar IPS (Y)	Pencapaian kompetensi-kompetensi mata pelajaran IPS yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak	Pencapaian kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan (ranah kognitif) C1 (Pengetahuan), C2 (Pemahaman), C3 (Aplikasi), dan C4 (Analisis) pada mata pelajaran IPS dengan Standar Kompetensi Memahami Kegiatan Ekonomi Masyarakat.	Hasil pretest dan posttest dalam bentuk soal objektif berupa pilihan ganda sebanyak 30 butir soal yang dibuat dengan mengacu pada Standar Kompetensi Memahami Kegiatan Ekonomi Masyarakat.	Rasio

E. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri atas data utama yakni hasil tes belajar siswa dan data pendukung berupa hasil wawancara dan tanggapan dari guru dan siswa.

Hasil tes belajar diperoleh dari skor pretest dan posttest yang berasal dari instrument penelitian berupa tes pilihan ganda yang dirancang oleh peneliti dan guru yang terlibat dalam kegiatan penelitian. Sebelum instrument digunakan dalam kegiatan penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji instrumen terhadap

kelompok siswa dari populasi yang bukan merupakan bagian dari sampel penelitian. Uji instrument dilakukan untuk melihat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda butir tes dengan bantuan program Anates. Apabila instrument telah memenuhi syarat-syarat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda butir tes, barulah instrumen digunakan dalam kegiatan penelitian. Sementara data pendukung dari hasil angket berupa tanggapan guru dan siswa selama kegiatan penelitian dilakukan dikumpulkan melalui penyebaran angket dan digunakan untuk mendukung analisis data penelitian.

Secara rinci penjelasan beberapa uji prasyarat instrumen, diuraikan sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono: 2009:173). Kriteria pengujian diambil dengan membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Item soal dinyatakan valid jika memenuhi persyaratan $t_{hitung} > t_{tabel}$.

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel menurut Sugiyono (2009:173) adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Salah satu bentuk pengujian reliabilitas adalah dengan *internal consistency* dengan teknik KR. 20. Kriteria pengujian reliabilitas adalah jika $r_{hit} > r_{tab}$ dengan tingkat kepercayaan 95% dengan $dk(n-2)$ maka item pertanyaan tersebut dikatakan reliabel

3. Daya Pembeda

Daya pembeda digunakan untuk menganalisis data hasil uji coba instrumen penelitian dalam hal tingkat perbedaan setiap butir soal. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda soal disebut Indeks Diskriminasi (D).

Adapun kriteria yang digunakan untuk menginterpretasikan daya pembeda butir soal sebagaimana diuraikan Zainul dan Nasoetion (1993:156) yakni sebuah butir masih dianggap memadai jika sama atau lebih besar dari 0,25.

4. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran butir soal ialah proporsi peserta tes menjawab benar terhadap butir soal (Zainul dan Nasoetion, 1993:150). Tingkat kesukaran butir dapat dibagi ke dalam tiga kelompok sebagaimana terlihat pada tabel 3.5

Tabel 3.3. Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Nilai P
Sukar	0,00 – 0,25
Sedang	0,26 – 0,75
Mudah	0,76 – 1,00

Sumber : Zainul dan Nasoetion (1993:153)

Pengujian instrumen penelitian dilakukan dengan menyediakan 50 butir soal yang terkait dengan materi yang dibahas dan disusun oleh peneliti dengan berkonsultasi kepada dosen pembimbing dan guru IPS yang terkait. Adapun ringkasan hasil uji instrumen dapat dilihat pada tabel 3.4:

Tabel 3.4. Ringkasan Uji Instrumen Penelitian

Btr Baru	Btr Asli	D.Beda(%)	T. Kesukaran	Korelasi	Sign. Korelasi
1	1	56.67	Sedang	0.472	Sangat Signifikan
2	2	56.67	Mudah	0.517	Sangat Signifikan
3	3	53.33	Sedang	0.439	Sangat Signifikan
4	4	53.33	Sedang	0.493	Sangat Signifikan
5	5	40.00	Sedang	0.344	Signifikan
6	6	30.00	Mudah	0.303	Signifikan
7	7	6.67	Sangat Mudah	0.129	-
8	8	0.00	Sangat Mudah	0.090	-
9	9	53.33	Sedang	0.385	Sangat Signifikan
10	10	60.00	Sedang	0.511	Sangat Signifikan
11	11	20.00	Sangat Mudah	0.297	Signifikan
12	12	60.00	Mudah	0.568	Sangat Signifikan
13	13	33.33	Mudah	0.369	Sangat Signifikan
14	14	3.33	Sedang	-0.050	-
15	15	16.67	Mudah	0.234	-
16	16	-3.33	Sedang	0.051	-
17	17	40.00	Sedang	0.299	Signifikan
18	18	10.00	Sangat Mudah	0.190	-
19	19	20.00	Mudah	0.172	-
20	20	50.00	Mudah	0.461	Sangat Signifikan
21	21	53.33	Mudah	0.478	Sangat Signifikan
22	22	0.00	Sangat Sukar	0.074	-
23	23	33.33	Sedang	0.290	Signifikan
24	24	46.67	Sedang	0.417	Sangat Signifikan
25	25	53.33	Mudah	0.459	Sangat Signifikan
26	26	30.00	Sedang	0.263	-
27	27	36.67	Sedang	0.303	Signifikan
28	28	23.33	Mudah	0.247	-
29	29	23.33	Mudah	0.282	Signifikan

30	30	23.33	Sukar	0.275	Signifikan
31	31	10.00	Mudah	0.048	-
32	32	3.33	Sukar	0.061	-
33	33	26.67	Mudah	0.241	-
34	34	30.00	Sedang	0.149	-
35	35	36.67	Sedang	0.370	Sangat Signifikan
36	36	40.00	Sukar	0.310	Signifikan
37	37	60.00	Sedang	0.446	Sangat Signifikan
38	38	86.67	Sedang	0.687	Sangat Signifikan
39	39	33.33	Sedang	0.245	-
40	40	53.33	Mudah	0.517	Sangat Signifikan
41	41	73.33	Sedang	0.602	Sangat Signifikan
42	42	46.67	Sukar	0.429	Sangat Signifikan
43	43	50.00	Sukar	0.434	Sangat Signifikan
44	44	70.00	Sedang	0.556	Sangat Signifikan
45	45	50.00	Sukar	0.473	Sangat Signifikan
46	46	60.00	Sedang	0.521	Sangat Signifikan
47	47	30.00	Sedang	0.243	-
48	48	33.33	Mudah	0.306	Signifikan
49	49	20.00	Mudah	0.129	-
50	50	66.67	Sedang	0.550	Sangat Signifikan

Sumber : diolah dari data primer

Dari 50 butir soal tersebut, terdapat 33 butir yang valid untuk digunakan, namun oleh peneliti dikurangi lagi hingga menjadi 30 butir soal yang siap digunakan dalam kegiatan penelitian.

F. Media Film Animasi

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian berupa media film animasi. Film animasi yang dirancang disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan penelitian yakni membahas mengenai materi pada mata

pelajaran IPS Kelas VII Semester 2, dengan Standar Kompetensi “Memahami Kegiatan Ekonomi Masyarakat”. Film animasi tersebut akan ditayangkan pada setiap proses kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen yang berlangsung sebanyak 4 kali pertemuan.

Sebelum digunakan untuk kegiatan penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji produk dari film animasi yang akan dibuat. Uji produk yang dilakukan yakni dengan meminta pendapat dari ahli dalam rangka mengetahui kelayakan kualitas film animasi yang akan digunakan dalam kegiatan penelitian. Hasil uji produk yang dilakukan menunjukkan bahwa media film animasi yang dibuat layak digunakan untuk kegiatan penelitian.

Aspek penilaian untuk uji produk film animasi yang dibuat mencakup:

1. Aspek Desain Pembelajaran, yang terdiri atas:
 - a. Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik)
 - b. Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
 - c. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
 - d. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
 - e. Interaktivitas
 - f. Pemberian motivasi belajar
 - g. Kontekstualitas materi yang disajikan
 - h. Kualitas media pembelajaran
 - i. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
 - j. kemudahan untuk dipahami
 - k. sistematika materi dalam media pembelajaran

2. Aspek Komunikasi Visual yang terdiri atas:

- a. Komunikasi sesuai dengan pesan dan dapat diterima atau sejalan dengan kebutuhan tujuan pembelajaran
- b. Kemampuan media pembelajaran dalam menarik perhatian siswa
- c. Kreatif dalam ide dan penuangan gagasan
- d. Kelayakan audio (narasi, efek suara, suara latar, dan musik)
- e. Kelayakan visual (layout, desain, tipografi, dan pewarnaan)

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t (uji beda). Sebelum uji t dipergunakan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan homogenitas data hasil penelitian. Apabila prasyarat terpenuhi maka uji t dapat digunakan, namun jika tidak terpenuhi maka akan digunakan uji statistik non parametrik yakni Uji Mann Whitney dan Wilcoxon. Dalam rangka memudahkan analisis data, akan dipergunakan bantuan program SPSS. Kriteria diterima atau ditolaknya hipotesis dari uji statistik yang dilakukan salah satunya dengan melihat tingkat signifikansinya.

Uji *gain* dilakukan untuk mengetahui sejauhmana peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dilakukan baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol. Rumus yang digunakan untuk menghitung besarnya peningkatan (*gain*) hasil belajar menurut Meltzer (2002) dalam Ramdania (2010:56) adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Hasil perhitungan tersebut diinterpretasikan dengan menggunakan indeks *gain* (g) menurut klasifikasi Meltzer sebagai berikut:

Tabel 3.5. Kriteria Gain

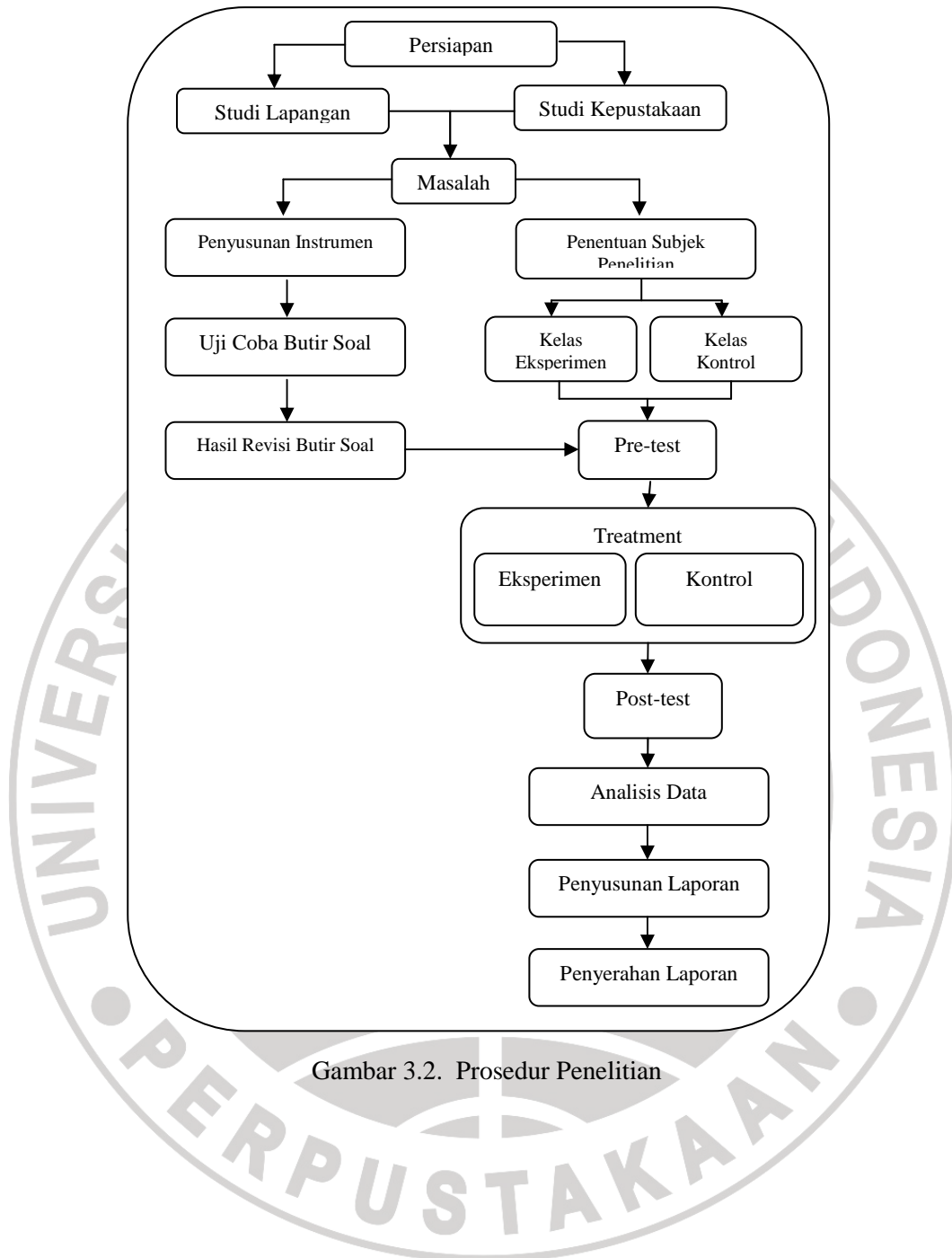
Indeks Gain	Interpretasi
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 < g \leq 70$	Sedang
$g \leq 30$	Rendah

Sumber: Meltzer (2002) dalam Ramdania (2010:57)

Adapun hasil dari data pendukung akan digunakan untuk memperluas interpretasi dari hasil penelitian dengan uji statistik. Dengan keberadaan data pendukung diharapkan dapat terurai secara lebih komprehensif dan mendalam hasil dari penelitian yang akan dilaksanakan.

H. Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan prosedur sebagaimana terlihat pada gambar berikut:



Gambar 3.2. Prosedur Penelitian