

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*), yaitu peneliti melakukan penelitian secara langsung ke lapangan untuk mendapatkan data. Peneliti secara langsung ke lapangan untuk mencari data-data yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan.

Pendekatan yang digunakan dalam pendekatan ini ialah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.¹ Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian pada sampel atau populasi dan datanya dianalisis bersifat statistik untuk menguji dugaan sementara.

Desain penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimental, yang mana metode penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel X terhadap variabel Y dalam kondisi yang terkendalikan. Penggunaan *one group posttest* digunakan karena hanya terdiri dari 1 kelas saja dalam proses penelitian.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah semua anggota dari suatu kelompok yang menjadi objek penelitian.² Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1-6 yang berjumlah 106 siswa dan sampel yang diambil peneliti adalah siswa kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Tlogosari 03 tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 18 anak yaitu 10 anak laki-laki

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 14.

² Rukaesih A. Maolani, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Rajawali Press, 2015), 39.

dan 8 anak perempuan. Adapun daftar nama peserta didik kelas II Sekolah Dasar Negeri Tlogosari 03 tahun pelajaran 2020/2021 dapat dilihat pada Lampiran 2.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan dijadikan objek dalam penelitian. Sampel yang diambil harus benar-benar mewakili karakteristik yang dimiliki populasi tersebut.³ Sementara itu teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan menentukan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Pertimbangan-pertimbangan yang dimaksud dalam penelitian ini ialah seluruh peserta didik kelas 2 SDN Tlogosari 03 karena jumlah peserta didik kelas 2 yang terbatas kurang dari 30 siswa. Selain itu, kriteria lainnya yaitu peserta didik kelas 2 harus mengisi kuisioner berupa tes sejumlah 10 soal uraian.

Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Tlogosari 03 yang berjumlah 18 anak. Terdiri dari 10 anak laki-laki dan 8 anak perempuan yang akan mengerjakan soal tentang materi aturan keselamatan di perjalanan.

C. Identifikasi Variabel

Identifikasi variabel ialah suatu bagian dari langkah penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan cara menentukan berbagai variabel yang akan digunakan dalam penelitiannya. Adapun variabel independen atau variabel bebas (X) dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon*. Sedangkan variabel dependen atau variabel terikat (Y) dalam penelitian ini yaitu hasil belajar.

D. Variabel Operasional

Variabel operasional suatu aspek penelitian yang mana memberikan informasi kepada peneliti tentang bagaimana caranya untuk mengukur suatu variabel. Yang mana variabel ini berisi tentang informasi yang sangat membantu peneliti lain

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 118.

bilamana akan melakukan penelitian dengan menggunakan variabel yang sama.

Media video animasi berbasis *Powtoon* ialah salah satu media di masa berkembangnya teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada materi yang dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan karena disajikan kombinasi beberapa media mencakup audio dan visual. Oleh karena itu media ini sangat menarik untuk digunakan di dalam proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran selain itu juga sebagai media pembelajaran yang digunakan guru lebih bervariasi. Aplikasi *Powtoon* yang memiliki fitur animasi membuat cocok digunakan untuk media pembelajaran khususnya kelas rendah. Dengan penggunaan media ini dapat menarik perhatian siswa agar tetap fokus pada proses pembelajaran. *Powtoon* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan baik karena disukai oleh anak-anak karena pembawaannya yang bersifat animasi. Jadi anak-anak akan tertarik dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi dan akan mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga guru harus bisa mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik dan cocok untuk anak didiknya agar hasil belajar yang dicapai maksimal. Indikator Variabel X (media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon*) mempengaruhi variabel Y (hasil belajar) adalah sebagai berikut:

1. Siswa tertarik dalam proses pembelajaran
2. Siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran
3. Siswa dapat menghargai teman yang berbeda suku, ras, agama
4. Siswa dapat memahami materi aturan keselamatan di perjalanan

Hasil belajar siswa yang dituju dalam penelitian ini yaitu hanya aspek kognitif (pengetahuan). Selain itu hasil belajar merupakan perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Hasil yang diharapkan setelah dilakukan proses belajar adalah perubahan tingkah laku dan sikap peserta didik yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar ialah sebagai perwujudan dari tujuan pendidikan. Adanya peningkatan atau penurunan dalam hasil belajar perlu dilakukan evaluasi yang berfungsi untuk mengetahui

ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar yang telah dilakukan. Ranah kognitif berpengaruh langsung terhadap ranah afektif maupun psikomotorik. Untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran maka perlu diadakannya penilaian hasil belajar. Adapun indikator variabel Y (hasil belajar) adalah sebagai berikut:

1. Disajikan gambar denah, siswa dapat menulis kalimat dengan memperhatikan aturan penggunaan tanda titik dengan benar.
2. Disajikan teks, siswa dapat menyunting teks pendek sesuai dengan kebenaran aturan penggunaan huruf kapital (nama tempat).
3. Mengidentifikasi karakteristik masing masing individu di lingkungan rumah.
4. Disajikan gambar kalender, siswa dapat menentukan konversi satuan waktu dengan benar.
5. Disajikan gambar, siswa dapat mengidentifikasi bahan alami untuk membuat karya imajinatif tiga dimensi dengan benar.
6. Disajikan langkah acak pembuatan karya tiga dimensi, siswa dapat mengurutkan langkah-langkah membuat karya imajinatif tiga dimensi dengan bahan alami dengan benar.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Teknik Tes

Teknik tes adalah serangkaian pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁴ pada penelitian ini, tes yang digunakan adalah tes untuk mengukur aspek kognitif (pengetahuan) peserta didik. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan (pembelajaran tanpa media), sedangkan *posttest* dilakukan

⁴ Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka cipta.

setelah peserta didik diberi perlakuan (pembelajaran menggunakan media).

Teknik tes dalam penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan tes kepada siswa berupa soal tentang pembelajaran tema 8 subtema 3 dengan materi Pkn, Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP. Siswa diberi tugas untuk mengerjakan 10 soal isian Sehingga dapat dilihat hasil dari pembelajaran siswa.

Adapun aspek yang dinilai adalah Pkn, Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP. Skor penilaian secara umum adalah jika benar skor 10, jika salah skor 2.

2. Teknik Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu kegiatan yang memberikan perhatian secara penuh terhadap objek dengan melibatkan seluruh alat indra.⁵ Observasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis fenomena-fenomena yang dianalisis sehingga dapat menggali data-data yang diamati dengan mudah, seperti letak geografis, sarana dan prasarana di SDN Tlogosari 03. Jenis observasi yang dilakukan peneliti yaitu observasi partisipatif. Observasi partisipatif merupakan suatu penelitian yang melibatkan peneliti secara langsung dalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau sumber data.⁶ Dalam hal ini peneliti terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran akidah akhlak menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon* di kelas 2 SDN Tlogosari 03.

3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang memiliki arti barang-barang yang tertulis.⁷ Dokumentasi digunakan untuk mencatat data atau dokumen yang ada, seperti visi, misi, tujuan, keadaan siswa, dan nilai siswa kelas 2 di SDN Tlogosari 03. Selain itu, dokumentasi juga berfungsi untuk memberikan suatu gambaran kegiatan

⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 199.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 310.

⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 201.

pembelajaran dengan menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon*, seperti dokumentasi foto dan nilai hasil evaluasi.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Beberapa Kegiatan yang dilakukan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, metabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel data yang diteliti, melakukan perbandingan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.⁸ Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua macam teknik statistik, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statisti deskriptif digunakan untuk melihat gambaran atau deskripsi data berdasarkan hasil yang diperoleh dari jawaban responden pada masing-masing indikator pengukur variabel. Sedangkan analisis statistik inferensial dalam pengolahan data ini yaitu menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji efektivitas. Uji hipotesis yang digunakan dalam pengolahan data ini ada 2: yang pertama analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui efektivitas penggunaan media terhadap hasil belajar, dan yang kedua koefisien determinasi untuk mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar.

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Membuat tabel distribusi frekuensi

Langkah-langkah pembuatan tabel distribusi frekuensi yaitu sebagai berikut:

- 1) Menghitung rentang nilai (R), yaitu data terbesar dikurangi data terkecil

$$R = X_t - X_r$$

Keterangan :

R : Rentang nilai

X_t : Data terbesar

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 207.

X_r : Data terkecil

2) Menghitung jumlah kelas interval (K)

$$K = 1 + (3,3) \log n$$

Keterangan :

K : Kelas interval

N : Banyaknya data atau jumlah sampel

3) Menghitung panjang kelas interval (P)

$$P = \frac{R}{K}$$

Keterangan :

P : Panjang kelas interval

R : Rentang nilai

K : Kelas interval

b. Mean (me)

Mean merupakan teknik penjabaran kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Hal ini dapat dirumuskan sebagai berikut:⁹

$$Me = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan:

Me : Mean (Rata-rata)

\sum : Epsilon (jumlah)

X_i : Nilai X ke I sampai ke n

n : Jumlah individu

c. Median

Median adalah suatu nilai yang membelah sekelompok data menjadi dua bagian yang cacahnya (banyaknya) sama. Hal tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:¹⁰

$$Md = b + l \left(\frac{\frac{1}{2} N - F}{f} \right)$$

Keterangan:

Md : Median

b : Tepi bawah kelas median

l : Luas kelas

N : Banyak data/jumlah sampel

⁹ Budiyo, *Statistika untuk Penelitian*, (Surakarta: Sebelas Maret University Press, 2015), 29

¹⁰ Budiyo, *Statistika Untuk Penelitian*, 33

F : Jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

f : Frekuensi kelas median

d. Modus (m_o)

Modus adalah nilai (nilai-nilai) yang memiliki frekuensi tertinggi. Hal tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:¹¹

$$M_o = b + l \left(\frac{d_1}{d_1 + d_2} \right)$$

Keterangan:

M_o : Modus

b : Batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

l : Panjang kelas interval dengan frekuensi terbanyak

d_1 : Frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interval yang terbanyak) dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sebelumnya

d_2 : Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval berikutnya

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kondisi data berdistribusi normal atau tidak normal. Dalam penelitian ini peneliti menguji normalitas data yang didapatkan dengan menggunakan program SPSS 20.0 dengan *Kolmogorov Smirnov* dengan taraf signifikansi 5%. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.¹²

Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji normalitas distribusi data dengan menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* dengan

¹¹ Budiyo, *Statistika Untuk Penelitian*, 37

¹² Edi Riadi, *Statistik Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*, (Yogyakarta: CV ANDI Offset, 2016), 122.

taraf signifikansi 0,05. Adapun hasil uji normalitas dari data peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* kelas II SDN Tlogosari 03 Tlogowungu Pati.

2) Uji homogenitas

Setelah kedua sampel penelitian dinyatakan berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah mencari nilai homogenitas. Dalam penelitian ini nilai homogenitas diperoleh dengan melakukan uji homogenitas varian. Adapun rumus dari uji homogenitas varian sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Keterangan:

F : Nilai yang dicari

Varian : Kuadrat dari simpangan baku

Sebelum memeriksa tabel nilai-nilai F maka harus mengetahui terlebih dahulu derajat kebebasannya (db). Dalam uji signifikansi terdapat db pembilang ($n_1 - 1$) dan db penyebut ($n_2 - 1$). Untuk kriteria pengujian dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$, data dikatakan homogen apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$. Guna memperkuat hasil pengujian dengan rumus diatas, maka peneliti menggunakan program SPSS 20.0 dengan ketentuan signifikansi $> 0,05$. Apabila hasil yang diperoleh homogen maka peneliti dapat melakukan analisis ke tahap berikutnya.

3) Uji Hipotesis

Tujuan dari uji hipotesis yaitu untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti. Untuk mengetahui keefektivan media video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar pada pembelajaran kelas 2 materi aturan keselamatan

di perjalanan di SDN Tlogosari 03 Tlogowungu Pati pada masa pandemi, peneliti menggunakan uji regresi linier sederhana. Tingkat signifikansi yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu 0,05 (5%) karena dinilai cukup mewakili pengaruh antara kedua variabel. Guna mempermudah dalam penghitungan dan analisisnya, peneliti menggunakan bantuan program SPSS 20.0.

Kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis uji regresi linier sederhana ini yaitu sebagai berikut.¹³

- (a) $F_{hitung} > F_{tabel}$, atau signifikan $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.
- (b) $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, atau signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Dalam Uji regresi linier pada program SPSS 20.0 menggunakan uji signifikansi (uji-F) dengan Uji *Anova*. Jika F_{hitung} lebih dari F_{tabel} maka Hipotesis diterima, jadi media animasi *powtoon* efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas II materi aturan keselamatan di perjalanan Sekolah Dasar Negeri Tlogosari 03. Jika F_{hitung} kurang dari F_{tabel} maka hipotesis ditolak, jadi media animasi *powtoon* tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II materi aturan keselamatan di perjalanan Sekolah Dasar Negeri Tlogosari 03.

4) Uji Efektivitas

Efektivitas adalah ada kesesuaian diantara orang yang melakukan tugas dengan sasaran yang akan dituju, dapat dijelaskan bahwa efektivitas berhubungan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan adanya partisipasi aktif dari anggota.¹⁴

¹³ Kadir, *Statistika Terapan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), 175.

¹⁴ E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 82

Analisis yang digunakan untuk mengukur efektivitas tersebut adalah analisis statistik inferensial yang dilihat dari penerimaan hipotesis yang telah diajukan dari perhitungan F_{hitung} dan F_{tabel} yang menyatakan bahwa Jika F_{hitung} lebih dari F_{tabel} maka Hipotesis diterima. Jadi, media animasi *powtoon* efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas II materi aturan keselamatan di perjalanan Sekolah Dasar Negeri Tlogosari 03. Jika F_{hitung} kurang dari F_{tabel} maka hipotesis ditolak, jadi media animasi *powtoon* tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II materi aturan keselamatan di perjalanan Sekolah Dasar Negeri Tlogosari 03.¹⁵



¹⁵ Kadir, *Statistika Terapan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), 175.