

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian di SDN Rengasdengklok Utara III Kecamatan Rengasdengklok Kabupaten Karawang dan Waktu penelitian dilaksanakan bulan Juli sampai Agustus pada tahun pelajaran 2023/2024.

#### **B. Desain dan Metode Penelitian**

##### **1. Desain Penelitian**

Pada penelitian ini, penulis melakukan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Pre-Experimental Design* tipe *One Group Pretest-Posttest* (tes awal-tes akhir kelompok tunggal).

Arikunto mengatakan, bahwa *One Group Pretest-Posttest Design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*Pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (*Posttest*).

Setelah melihat pengertian tersebut dapat ditarik simpulan bahwa hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Penggunaan desain ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu untuk mengetahui kemampuan membaca siswa pada pembelajaran mengidentifikasi unsur kalimat efektif pada teks eksposisi sebelum dan sesudah dan sesudah diberikan perlakuan.

Dengan demikian hasil penelitian lebih akurat, dengan membandingkan *Pretest-posttest*. Menurut Sugiyono., (2021) Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

$O_1$  = Nilai *Pretest*

$X$  = Perlakuan (Video Animasi)

$O_2$  = Nilai *Posttest*

Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar =  $(O_2 - O_1)$

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah hal yang harus disiapkan sebelum melakukan penelitian. Menurut Cresswell dalam Sugiyono (2021) metode penelitian adalah proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data, menganalisis data dan memberikan pemahaman yang terkait dengan tujuan penelitian. Peneliti ini menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2021) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan dengan percobaan digunakan untuk mengetahui pengaruh pada variabel indeviden (treatmen atau perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2021) mengemukakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang memiliki kuantitatif dan karakteristik tertentu yang digunakan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN Rengasdengklok Utara III sebanyak 310 siswa, untuk lebih jelas bisa dilihat tabel di bawah ini.

**Tabel 3. 1 Populasi Penelitian**



No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	I A	15	13	28
2	I B	22	8	30
3	II	23	23	46
4	III	22	29	51
5	IV	33	23	56
6	V	23	23	46
7	VI	33	20	53
Jumlah				310

### 2. Sampel Penelitian

Menurut Paramita dkk (2021) pada teknik ini peneliti memilih sampel purposive atau sampel bertujuan secara subyektif. Pemilihan “sampel bertujuan” ini dilakukan karena peneliti memahami bahwa informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh pada kelompok atau saran tertentu yang memenuhi kriteria yang ditentukan peneliti sesuai tujuan. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas

V SDN Rengasdengklok Utara III sebanyak 40 orang, untuk lebih jelas bisa dilihat tabel di bawah ini:

**Tabel 3. 2 Sampel Penelitian**

Kelas	Jenis kelamin	
	Laki-laki	Perempuan
V	20	20
Jumlah	40	

#### D. Rancangan Eksperimen

Penelitian yang dalam rancangan ini adalah desain *pre-eksperiment one group Pretest-posttest*. Tahap pertama yang dilakukan adalah memberikan sampel yang akan digunakan sebagai sampel penelitian kepada siswa untuk mengukur minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebelum diberikan treatment menggunakan media video animasi untuk memperoleh nilai awal siswa. Tahap selanjutnya diberikan treatment menggunakan media video animasi. Tahap terakhir siswa diberikan posttest untuk mengukur minat belajar siswa setelah diberikan treatment dan untuk menarik kesimpulan penelitian. Adapun rancangan eksperimen ini adalah sebagai berikut.

**Tabel 3. 3 Rancangan Eksperimen**

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<b>Pendahuluan</b>	1. Guru mengucapkan salam dan	1. Siswa menjawab salam dan kabar. 2. Ketua kelas memimpin

	<p>menanyakan kabar siswa.</p> <p>2. Guru mengajak siswa berdo'a.</p> <p>3. Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.</p> <p>4. Guru melakukan apersepsi.</p> <p>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</p>	<p>doa sebelum pembelajaran dimulai</p> <p>3. Siswa menjawab kehadiran dari guru.</p> <p>4. Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.</p>
<p><b>Inti</b></p>	<p>1. Pada awal pembelajaran, guru mendorong munculnya ide, gagasan, dan motivasi siswa dengan memberikan narasi keterkaitan pernapasan pada manusia.</p>	<p>1. Siswa menyimak penjelasan guru.</p> <p>2. Semua siswa sebelum melanjutkan ke materi untuk mengisi soal <i>Pretest</i> yang dibagikan guru.</p> <p>3. Siswa diminta duduk rapih untuk menyimak media video animasi mengenai materi sistem pernapasan</p>

	<p>2. Guru membagikan soal <i>Pretest</i> kepada siswa.</p> <p>3. Guru menjelaskan mengenai organ-organ pernapasan pada manusia.</p> <p>4. Guru mendeskripsikan fungsi-fungsi dari organ-organ pernapasan manusia.</p> <p>5. Guru menayangkan video animasi sistem pernapasan manusia, siswa mengamati organ-organ pernapasan pada manusia.</p> <p>6. Setelah mengetahui organ pernapasan pada manusia, guru membimbing siswa</p>	<p>manusia yang di tayangkan guru.</p> <p>4. Siswa secara bergantian bertanya mengenai materi yang belum dipahami.</p> <p>5. Semua siswa menggambarkan bagan organ pernapasan manusia beserta keterangan dan cara kerja organ pernapasan manusia</p> <p>6. Siswa membentuk kelompok yang telah di bagi oleh guru.</p> <p>7. Siswa mengerjakan lembar kerja kelompok (LKK).</p> <p>8. Perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil lembar kerja</p>
--	---	---

	<p>dalam mengetahui cara kerja sistem pernapasan secara singkat.</p> <p>7. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal yang belum di pahami.</p> <p>8. Guru meminta siswa menggambarkan bagan organ pernapasan manusia beserta keterangan dan cara kerja organ pernapasan manusia.</p> <p>9. Guru meminta siswa mengumpulkan hasil kerjanya.</p> <p>10. Guru mendemonstrasikan cara kerja pernapasan perut.</p>	<p>kelompok (LKK).</p> <p>9. Setelah pembelajaran selesai semua siswa mengisi soal <i>Posttest</i> yang di bagikan guru.</p>
--	--	--

	<p>11. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang.</p> <p>12. Guru membagikan lembar kerja kelompok (LKK).</p> <p>13. Siswa melakukan percobaan dari hasil kerja kelompok.</p> <p>14. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok.</p> <p>15. Guru menjelaskan tentang pernapasan perut.</p> <p>16. Guru memberi siswa kesempatan bertanya.</p> <p>17. Guru membagikan soal <i>Posttest</i> kepada siswa.</p>	
<b>Penutup</b>	1. Guru meminta siswa menyimpulkan	1. Siswa menyimak kesimpulan

	<p>pembelajaran pada hari ini.</p> <p>2. Guru memberikan penguatan kepada siswa.</p> <p>3. Guru memberikan kesimpulan.</p> <p>4. Guru meminta siswa untuk berdoa bersama.</p> <p>5. Guru memberi siswa kesempatan untuk bertanya.</p> <p>6. Guru mengucapkan salam.</p>	<p>pembelajaran hari ini.</p> <p>2. Secara Bersama sama siswa berdoa dipimpin oleh ketua kelas.</p>
--	---	---

### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara peneliti untuk mengumpulkan data penelitiannya. Pengumpulan data merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian, karena berbagai cara digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya. Pengumpulan data dalam penelitian dimaksudkan untuk memperoleh bahan-bahan, keterangan, kenyataan-

kenyataan dan informasi yang dapat dipercaya Mukrimaa dkk., (2016). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan test.

Dalam penelitian ini, pelaksanaan test dilakukan sebanyak dua kali, yaitu, tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) pada mata pelajaran IPA. Pertanyaan pada tes mengacu pada indikator minat belajar. Penggunaan test tersebut diharapkan mengetahui meningkatnya minat belajar pada mata pelajaran IPA setelah diterapkan media video animasi.

#### 1. Definisi Konseptual

Minat belajar pada mata pelajaran IPA tidak lepas dari peran guru sebagai pengelola kelas. Guru hendaknya dapat mengelola kelasnya sebaik mungkin sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran siswa tersebut dapat memunculkan minat belajar.

#### 2. Definisi Operasional

Definisi operasional minat belajar merujuk pada indikator yang dilakukan untuk meningkatkan minat belajar seseorang. Beberapa Definisi operasional minat belajar yang dapat dilakukan antara lain: 1) Memilih topik atau materi yang menarik dan relevan dengan minat dan kebutuhan belajar seseorang 2) Menggunakan metode pengajaran yang beragam dan menyenangkan, seperti game atau diskusi kelompok 3) Memberikan umpan balik yang positif dan konstruktif untuk memotivasi dan meningkatkan kepercayaan diri seseorang dalam belajar 4) Menyediakan sumber daya yang memadai dan mudah diakses, seperti buku, internet, atau video pembelajaran 5) Mendorong kolaborasi dan interaksi sosial dalam proses belajar, seperti bekerja dalam kelompok atau

bergabung dalam forum diskusi 6) Memberikan penghargaan atau insentif untuk memotivasi seseorang dalam belajar dan mencapai tujuan belajar.

Dengan menerapkan operasional minat belajar yang tepat, seseorang dapat merasa lebih termotivasi dan antusias dalam belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar.

### 3. Kisi-kisi Instrumen

Salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket. Angket merupakan seperangkat pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden (siswa) untuk dijawab. Angket disusun berdasarkan kisi-kisi dari variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), yaitu penggunaan media video animasi (X) dan minat belajar (Y). Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yaitu angket yang telah dilengkapi dengan jawabannya dan responden tinggal memilih jawabannya. Angket diberikan pada saat pretest dan Posttest.

Pengukuran angket menggunakan skala likert dengan empat alternatif jawaban yaitu Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KK) dan Tidak Pernah (TP).

**Tabel 3. 4 Penskoran Angket Minat Belajar**

Pernyataan Positif (+)	Skor	Pernyataan Negatif (-)	Skor
Selalu (SL)	4	Selalu (SL)	1
Sering (SR)	3	Sering (SR)	2
Kadang-Kadang (KK)	2	Kadang-Kadang (KK)	3
Tidak Pernah (TP)	1	Tidak Pernah (TP)	4

**Tabel 3. 5 Kisi-kisi instrumen**

No	Variabel Penelitian	Indikator	No Soal		Jumlah Soal
			Positif	Negatif	
1.	Minat Belajar (Y)	Perasaan senang	1	12,20	3
2.		Ketertarikan untuk belajar	2,14,18	10	4
3.		Menunjukkan perhatian saat belajar	5,7,13	3,4,9,19	7
4.		Keterlibatan dalam belajar	8,16	6,11,15,17	6
<b>Jumlah</b>			<b>9</b>	<b>11</b>	<b>20</b>

#### 4. Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi. Instrumen yang digunakan yaitu angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara

memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Bahasa yang digunakan dalam penulisan angket disesuaikan dengan kemampuan bahasa responden. Jenis angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup merupakan angket yang telah dilengkapi dengan jawabannya. Pada penelitian ini angket yang digunakan yaitu angket minat belajar. Angket diberikan kepada siswa saat *Pretest* dan *Posttest*.

## 5. Pengujian Validitas dan Perhitungan Reliabilitas Instrumen

### a. Pengujian Validitas Instrumen

Pengujian validitas instrumen dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur dan dapat mengungkapkan data varian yang diteliti secara tepat. Rumus yang digunakan untuk mengukur validitas instrumen yaitu rumus *korelasi product moment*:

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

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien validitas

$N$  = jumlah sampel penelitian

$\sum x$  = jumlah skor butir pertanyaan

$\sum y$  = jumlah skor total pertanyaan

$\sum xy$  = koefisien korelasi antar butir soal dengan skor total

$\sum x^2$  = kuadrat skor butir pertanyaan

$\sum y^2$  = kuadrat skor total pertanyaan

Apabila nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka butir instrumen yang dimaksud valid.

Namun, apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka butir instrumen yang dimaksud tidak valid.

**Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas**

Ringkasan Hasil Uji Validitas			
No	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,5701	0,2573	Valid
2	0,5041	0,2573	Valid
3	0,4720	0,2573	Valid
4	0,4667	0,2573	Valid
5	0,6147	0,2573	Valid
6	0,5455	0,2573	Valid
7	0,4075	0,2573	Valid
8	0,5534	0,2573	Valid
9	0,4666	0,2573	Valid
10	0,5260	0,2573	Valid
11	0,4709	0,2573	Valid
12	0,4570	0,2573	Valid
13	0,4004	0,2573	Valid
14	0,4352	0,2573	Valid
15	0,4286	0,2573	Valid
16	0,5104	0,2573	Valid
17	0,4244	0,2573	Valid
18	0,4395	0,2573	Valid
19	0,4389	0,2573	Valid
20	0,4422	0,2573	Valid

Berdasarkan dari perhitungan hasil Uji Validitas pada uji coba angket yang berisi 20 pernyataan semua **valid**.

#### b. Pengujian Reliabilitas Instrumen

Pengujian realibilitas instrumen digunakan untuk memperoleh instrumen yang benar-benar dapat dipercaya dan bisa menunjukkan konsistensi hasil pengukuran. Instrumen dikatakan reliabel jika suatu instrumen dapat memberikan hasil yang tetap walaupun dilakukan beberapa kali dalam waktu

yang berbeda. Rumus yang digunakan untuk mengukur realibilitas yaitu rumus *Cronbach's Alpha*, yaitu:

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

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varians butir tiap pertanyaan

$\sum \sigma_t^2$  = Varians total

Instrumen dikatakan reliabel jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau rhitung sama dengan  $r_{tabel}$ . Sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka instrument tersebut tidak reliabel.

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas pada uji coba instrumen menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, diperoleh nilai reliabilitas instrumen sebesar 0,815179, sedangkan  $r_{tabel}$  untuk  $n=20$  dengan taraf signifikan 0,05 adalah 0,2573, sehingga dapat dikatakan  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Dengan demikian instrumen dapat dinyatakan **reliabel** dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang sangat kritis. Sesuai dengan hipotesis penelitian ini, penggunaan media pembelajaran video animasi berpengaruh terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SDN

Rengasdengklok Utara III, maka untuk menganalisis data yang diperoleh menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial.

### 1. Statistik deskriptif

Menurut (Sugiyono, 2021) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan apa adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Statistik deskriptif bertujuan mengubah data mentah menjadi data yang mudah dipahami. Analisis statistik deskriptif pada penelitian ini menggambarkan minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa pada kelas V SDN Rengasdengklok Utara III sebelum dan sesudah penggunaan.

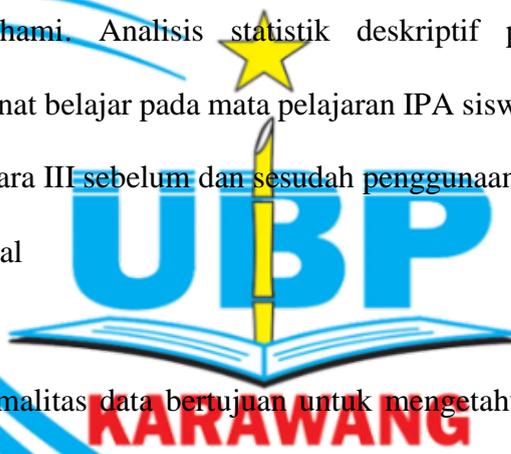
### 2. Statistik inferensial

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diujikan berdistribusi normal atau tidak. Data dinyatakan berdistribusi normal jika  $p > 0,05$  atau signifikan lebih besar dari sebaliknya jika  $p < 0,05$  atau signifikan lebih kecil dari 5% maka data berdistribusi tidak normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Uji Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan *software SPSS versi 25.0 for windows*.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data bertujuan untuk menyimpulkan apakah data yang digunakan berasal dari populasi yang bervariasi sama atau tidak. Jika nilai signifikan  $< 0.05$  maka data dari populasi yang mempunyai varian tidak sama/tidak homogen. Sebaliknya jika nilai signifikan  $> 0.05$  maka data



dari populasi yang mempunyai varian sama atau homogen. Uji homogenitas yang dilakukan untuk mengetahui perbedaan minat belajar IPA siswa dan sesudah diberi video animasi. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *Uji Levene statistic* dengan menggunakan *Software SPSS versi 25.0 for windows*.



## G. Hipotesis Statistik

Pengujian hipotesis bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran media video animasi terhadap minat belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar. Apakah terdapat perbedaan sebelum dilakukan treatment dan sesudah diberikan treatment. Uji hipotesis dalam penelitian ini dihitung menggunakan teknik uji-t. Uji-t digunakan untuk menguji apakah nilai rata-rata dari satu kelompok tersebut memiliki perbedaan yang signifikan atau tidak. Analisis data untuk uji-t, hipotesis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$H_0: t_{hitung} > t_{tabel}$$

$$H_\alpha: t_{hitung} < t_{tabel}$$



$H_0$  = Hipotesis nol tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V Sekolah Dasar.

$H_\alpha$  = Hipotesis alternatif terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V Sekolah Dasar.