**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. **Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada pendekatan ini data akan dianalisis secara kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah disiapkan.

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian *Pre Experiment* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design.* Peneliti menggunakan desain ini untuk mengetahui pengaruh strategi *movie learning* terhadap motivasi belajar pada mata Pelajaran IPA pada Siswa Kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding namun akan menggunakan tes awal berupa angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa sehingga besar efeknya pengaruh strategi *movie learning* dapat diketahui secara pasti.

1. **Variabel dan Desain Penelitian**
2. **Variabel Penelitian**
3. Variabel Bebas

Variabel bebas (*independent variabel)* adalah variabel yang menjadi sebab atau memengaruhi timbulnya atau berubahnya variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah strategi *movie learning,* yang kemudian dalam penelitian ini diberi simbol sebagai X.

1. Variabel Terikat

Variabel terikat (*dependet variabel)* adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah motivasi belajar siswa, yang kemudian dalam penelitian ini diberi simbol sebagai Y.

1. **Desain Penelitian**

Desain penelitian merupakan cara yang dipilih dalam melakukan prosesdur atau langkah-langkah penelitian. Penelitian eksperimen ini menggunakan bentuk *one group pretest postest design,* yang merupakan salah satu bagian dari *pre-experiment.* Pada desain penelitian ini hanya ada satu kelas sampel yang dipilih untuk diterapkan strategi *movie learning*. Untuk melihat pengaruh strategi *movie learning* terhadap motivasi belajar siswa maka dibandingkan hasil tes sebelum dan setelah tes penerapan strategi *movie learning*.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kelompok (kelas) | *Pre-Test* | *Treatment* | *Post-Test* |
| Eksperimen | O1 | T | O2 |

Sumber: Sugiyono (2015)

Keterangan:

O1 = *Pre-test* (pemberian angket motivasi belajar siswa sebelum penerapan strategi *movie learning)*

O2 = *Post-test* (pemberian angket motivasi belajar siswa setelah penerapan strategi *movie learning*)

T = Penerapan *(treatment)* dengan menggunakan strategi *movie learning*

1. **Definisi Operasional**
2. **Strategi *Movie Learning***

Strategi *movie learning* adalah suatu rancangan atau konsep pembelajaran yang memadukan antara kegiatan pembelajaran yang efektif dengan media pembelajaran audiovisual (proyeksi gambar dan suara) dalam hal ini *movie* atau film yang mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar terhadap mata pelajaran IPA.

1. **Motivasi Belajar**

Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini diambil berdasarkan kebutuhan penelitian terdiri dari 5 indikator, yaitu ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi masalah, adanya minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar serta mandiri dalam belajar dengan pemanfaatan media film pembelajaran yang dibalut dalam suatu konsep strategi yang terarah. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang diukur sebelum dan sesudah subjek penelitian diberikan perlakuan. Motivasi belajar IPA dalam penelitian ini adalah skor total yang menggambarkan tercapainya indikator motivasi dalam belajar yang diperoleh melalui angket.

1. **Populasi dan Sampel**
2. **Populasi**

Populasi adalah seluruh data yang terdiri dari obyek-obyek yang menjadi ruang lingkup peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar tahun ajaran 2018/2019. Jumlah Populasi sebanyak 24 siswa.

**Tabel 3.2 Daftar siswa kelas V**

|  |
| --- |
| Kelas V |
| Perempuan |  13 Orang |
| Laki-Laki |  11 Orang |
| Total |  24 orang |

Sumber: SD Inpres Gunung Sari Baru Kec. Rappocini Kota Makassar

1. **Sampel**

Penentuan sampel menjadi sangat penting dalam penlitian. Sugiyono (2015) mengemukakan “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik dari populasi yang dapat mewakili populasi yang ada sehingga dapat kesimpulan dari sampel berlaku untuk populasi”. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh*.*

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**
2. **Teknik Pengumpulan Data**

Pelaksanaan penelitian ini akan melibatkan langsung peneliti dalam mengumpulkan, mengolah, serta menarik kesimpulan dari data yang diperoleh oleh peneliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:.

* + - * 1. **Angket**

Teknik pengumpulan data utama dalam penelitian ini adalah angket. Angket ini digunakan untuk mengetahui motivasi belajar IPA siswa. Angket merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang berupa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada respon untuk dijawabnya. Angket yang disajikan bersifat tertutup, sehingga responden hanya diberikan kesempatan untuk mengisi alternatif jawaban yang disediakan. Dalam penelitian ini menggunakan angket dalam bentuk skala *likert*.

Bentuk skala *likert* pada penelitian ini mengadaptasi bentuk skala *likert* menurut Sugiyono yang memiliki empat alternatif jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 3.3 Alternatif Jawaban Instrumen Penelitian**

|  |  |
| --- | --- |
| Alternatif Jawaban | Skor |
| Positif (+) | Negatif (-) |
| Sangat Setuju (S) | 4 | 1 |
| Setuju (S) | 3 | 2 |
| Tidak Setuju (TS) | 2 | 3 |
| Sangat Tidak Setuju (STS | 1 | 4 |

Sumber: Sugiyono (2015)

* + - * 1. **Observasi**

Lembar observasi bertujuan untuk memperoleh data terkait penerapan strategi *movie learning* pada pelajaran IPA serta aktivitas yang terjadi di dalam kelas yang meliputi lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran. Adapun aspek yang diamati yaitu pembukaan, penyampaian materi dengan strategi *movie learning*, proses diskusi siswa, umpan balik, dan penutup. Aspek yang diamati tersebut diketegorikan ke dalam tabel berikut:

**Tabel 3.4** **Keterlaksanaan Proses Pembelajaran**

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor** | **Kategori** |
| < 20 % | Sangat kurang efektif |
| 21% - 40% | Kurang efektif |
| 41% - 60 % | Cukup efektif |
| 61% - 80% | Efektif |
| 81% - 100% | Sangat efektif |

Sumber: Arikunto (2013)

* + - * 1. **Dokumentasi**

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan segala dokumen untuk keperluan seperti lembar angket siswa, gambar kegiatan siswa, kondisi lingkungan belajar dan dokumen lainnya dari kelas eksperimen.

1. **Prosedur Pengumpulan Data**

Pembelajaran akan dilaksanakan selama 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama sebagai *pretest.* Pertemuan kedua dan ketiga, sebagai *treatment* (tindakan). Pertemuan keempat sebagai *postest*. Setiap pertemuan akan dilakukan dalam waktu 2x35 menit. Waktu yang dipergunakan tersebut disesuaikan dengan pembelajaran IPA di sekolah bersangkutan. Adapun rincian dari prosedur tersebut adalah sebagai berikut:

* 1. ***Pretest***

Kegiatan *pretest* dilakukan sebelum *treatment* dengan tujuan mengetahui kemampuan dan motivasi belajar awal IPA siswa sebelum diberikan tindakan pada kelas eksperimen.

* 1. **Pemberian *Treatment***

Pemberian *treatment* berupa penerapan strategi *movie learning* yang dilaksanakan pada kelas ekperimen.

* 1. ***Postest***

Pada tahap ini, siswa akan diberikan sejumlah angket yang berisi pernyataan yang dilakukan setelah *treatment* untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi *movie learning* terhadap motivasi belajar siswa.

1. **Uji Validitas Instrumen**

Validitas instrumen terdiri atas beberapa jenis. Pada dasarnya, istilah validitas berasal dari kata *validity (*kesahihan) yang merujuk pada ketepatan instrumen mengukur aspek-aspek materi ajar atau aspek-aspek perilaku yang seharusnya diukur. Validitas instrumen menurut Bundu (2016: 60) “ketepatan megukur yang dimiliki oleh satu butir soal dalam mengkur apa yang seharusnya diukur oleh butir soal tersebut”.

Uji validitas terhadap instrumen yang dipergunakan dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Adapun validasi instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu validasi isi. Validasi isi adalah validasi yang dilakukan oleh para ahli.

1. **Teknik Analisis Data**

Analisis data bertujuan untuk meyempitkan dan membatasi penemuan-penemuan hingga menjadi suatu data yang teratur, tersusun serta lebih berarti.Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah dengan menggunakan statistik.

Data yang telah diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Untuk memudahkan proses penilaian, maka peneliti akan menggunakan *software* SPSS.

* + - 1. **Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini akan digunakan untuk mendeskripsikan tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran IPA ketika diberi perlakuan penggunaan strategi *movie learning* dilihat dari nilai rata-rata (*mean),* nilai tengah data (*median),* nilai terendah data (*minimum),* nilai tertinggi data (*maksimum),* dan simpangan baku (*standar deviation).*

Kriteria tingkat kecenderungan hasil pengukuran variabel ditentukan dengan table distribusi penelitian yang dibuat dengan cara menentukan kelas interval dan kategorinya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

i = $\frac{Range}{Kategori}$

Keterangan:

I : Interval kelas

Range : Nilai skor tertinggi – nilai terendah

Kategori : Sesuai dengan jumlah kategori yang diinginkan

Variabel motivasi belajar digambarkan dengan menggunakan pengkategorian. Dari hasil nilai variabel motivasi belajar, dikategorikan menjadi:

**Tabel 3.5 Kategori Motivasi Belajar**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nomor** | **Interval** | **Kategori** |
| 1. | 90 – 120 | Tinggi |
| 2. | 60 – 89 | Sedang |
| 3. | 30 – 59 | Rendah |

**Sumber:** Bundu (2016)

* + - 1. **Analisis statistik Inferensial**

Analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian, sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat data.

* + - * 1. **Uji Prasyarat Data**
1. Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas data dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogrove-Smirnov Normality Test* untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi secara normal. Data angket motivasi belajar IPA dikatakan berditribusi normal apabila signifikansi uji dua sisi hasil perhitungan lebih besar dari 0,05.

* + - * 1. **Uji Hipotesis**

1) *Paired Sample t-Test*

*Paired Sample t-Test* digunakan untuk melihat perbedaan hasil angket sebelum dan setelah diterapkan penggunaan penerapan strategi *Movie Learning*. Analisis *Paired-sample t-Test* merupakan prosedur yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel dalam satu grup. Artinya analisis ini berguna untuk melakukan pengujian terhadap satu sampel yang mendapatkan suatu *treatment* yang kemudian akan dibandingkan rata-rata dari sampel tersebut antara sebelum dan sesudah *treatment*.

Kemudian untuk menentukan hipotesis yang terpilih maka kita melihat dari ketentuan yaitu jika sig. < 0,05 maka Ha diterima dan H0 ditolak. Sedangkan jika nilai sig. > 0,05 maka Ha ditolak dan H0 diterima. Selain itu, penentuan hipotesis juga dapat diketahui dengan cara mententukan terlebih dahulu *t*tabel nya. Untuk *paired-sample t-Test* nilai df (*degree of freedom*) nya adalah jumlah sampel dikurangi satu atau ***n*-1**. Jika thitung > t*table* maka H0 ditolak dan Ha diterima.