**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif memiliki data yang berupa angka-angka yang dianalisis dengan menggunakan statistik. Pendekatan ini digunakan untuk memberikan suatu informasi pengaruh perlakuan/*treatment* tertentu terhadap yang lain.

* + 1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *pre eksperimen* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttes design*. Peneliti menggunakan desain ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film animasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding namun telah menggunakan tes awal sehingga besar efeknya pengaruh media film animasi dapat diketahui secara pasti.

* 1. **Variabel dan Desain Penelitian**
		1. **Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2017: 61) variabel adalah “suatu atribut atau sifat atau nilai orang, obyek kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

1. **Variabel bebas** (*Independen Variabel*)

Variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media film animasi yang kemudian dalam penelitian ini diberi simbol sebagai X.

1. **Variabel terikat** (*Dependen Variabel*)

Variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dengan adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar, yang selanjutnya diberi simbol Y.

* + 1. **Desain Penelitian**

Desain yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttes* design. Penelitian ini dilakukan terhadap satu kelompok pengamatan yaitu pada kelas V SD Inpres BTN IKIP II Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Peneliti melakukan *prestest* dan *posttest* pada kelas tersebut. *Pretest* dilakukan pada saat pembelajaran tanpa menggunakan media film animasi. Setelah pretest dilakukan maka tahap selanjutnya melakukan *posttest* pada hari yang berbeda. *Posttest* dilakukan dengan terlebih dahulu memberikan *treatment* kepada siswa dengan menggunakan media film animasi. Adapun rancangan desain peneiltian dapat digambarkan sebagai berikut.

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kelompok (kelas) | Pre-test | *Treatment* | Post-test |
| Eksperimen | **O1** | **X** | **O2** |

Sumber : Sugiyono (2017, 111)

Keterangan:

O1  : Nilai Pre-Test (sebelum *treatmen*)

O2 : Nilai Post-test (setelah *treatmen*)

X : Penerapan (*treatment*) dengan menggunakan media film animasi

* 1. **Definisi Operasional**
		1. **Media Film Animasi**

Media Film animasi adalah suatu alat yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar terhadap mata pelajaran IPS.

1. **Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah skor yang dicapai dari proses belajar mengajar dengan pemberian tes pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media film animasi.

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

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Inpres BTN IKIP II Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Baru Tahun Pelajaran 2017/2018. Jumlah Populasi sebanyak 25 siswa yaitu kelas V.

**Tabel 3.2 Daftar Siswa Kelas V**

|  |  |
| --- | --- |
| Siswa | Kelas V |
| Perempuan | 11 siswa |
| Laki-Laki | 14 siswa |
| Total | 25 siswa |

Sumber: SD Inpres BTN IKIP II Kecamatan Rappocini Kota Makassar

1. **Sampel**

Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas V. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Sampling Jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel ini digunakan apabila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang.

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

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. **Tes**

Tes digunakan peneliti untuk mengetahui hasil belajar pada mata pelajaran IPS sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media film animasi. Memberikan *pretest* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yang berbeda yaitu berupa media film animasi. Tes yang diberikan itu berupa pilihan ganda dengan jumlah 20 nomor . Adapun kisi-kisi soal instrumen sebagai berikut.

**Tabel 3.3. Kisi-Kisi Soal Instrumen**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Standar Kompetensi** | **Kompetensi Dasar** | **Indikator** | **Nomor Soal** |
| 2. Menghargai berbagai peninggalan dan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu­-Budha, dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia. | 1.2 Mengenal tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia  | 1. Mengenal tokoh sejarah pada masa kerajaan majapahit
 | 1-8 * + - 1. 1-
 |
| 1. Menyebutkan peninggalan sejarah pada masa kerajaan majapahit
 | 9-10 |
|  |  | 1. Mengenal tokoh sejarah pada masa kerajaan Gowa
 | 11-13 |
|  |  | 1. Mengetahui peperangan yang terjadi pada masa kerajaan Gowa
 | 14-20 |

1. **Observasi**

Lembar observasi bertujuan untuk memperoleh data terkait penggunaan media film animasi pada mata pelajaran IPS serta aktivitas yang terjadi di dalam kelas yang meliputi lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran. Adapun penggunaan media film animasi pada pertemuan pertama tentang kerajaan majapahit dan pertemuan kedua kerajaan gowa. Adapun aspek yang diamati yaitu persiapan media film animasi, pembagian kelompok, penayangan media film animasi,proses diskusi maupun pemaparan hasil diskusi, dan menyimpulkan pembelajaran.Aspek yang diamati tersebut dikategorikan kedalam tabel di bawah ini.

**Tabel. 3.4 Kategori Keterlaksanaan Proses Pembelajaran**

|  |  |
| --- | --- |
| Skor  | Kategori  |
| 70 < × ≤ 100 | Baik (B) |
| 46 < × ≤ 69 | Cukup (C) |
|  0 ≤ × ≤ 45 | Kurang (K) |

Sumber : Arikunto (Suyadi,2013)

Adapun rubrik penilaian kategori keterlaksanaan proses pembelajaran dengan kategori sebagai berikut.

1. Kurang (K) yakni dilaksanakan dengan banyak kesalahan, dan guru tidak menguasai penggunaan media film animasi.
2. Cukup (C) yakni dilaksanakan dengan cukup baik dengan sedikit kesalahan, dan guru tampak cukup menguasai media film animasi.
3. Baik (B) yakni dilaksanakan dengan baik tanpa kesalahan, dan guru tampak menguasai penggunaan media film animasi.
4. **Dokumentasi**

Bentuk dokumentasi dari peneliti berupa daftar nilai siswa dan gambar-gambar kegiatan kelas V SD Inpres BTN IKIP II Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Prosedur Pengumpulan Data**

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

* + - * 1. ***Pretest***

Kegiatan *pretest* dilakukan sebelum *treatment* dengan tujuan mengetahui kemampuan dan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa sebelum diberikan tindakan baik pada kelas eksperimen.

* + - * 1. **Pemberian *Treatment***

Pemberian *treatment* berupa penggunan media film animasi yang dilaksanakan pada kelas ekperimen.

* + - * 1. ***Postest***

Pada tahap ini, siswa diberikan sejumlah tes untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film animasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

1. **Uji Validitas Instrumen**

Uji Validitas terhadap instrumen yang dipergunakan dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.

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.

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

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan tingkat ketertarikan atau minat siswa pada mata pelajaran IPS ketika diberi perlakukan dengan penggunaan media film animasi. Adapun indikator keberhasilan tes hasil belajar siswa sebagai berikut.

**Tabel 3.5 Indikator Keberhasilan Tes Hasil Belajar Siswa**

|  |
| --- |
|  **Skor Kategori** |
|  85-100 Sangat Baik (SB) |
|  70-84 Baik (B) |
|  55-69 Cukup (C) |
|  40-54 Kurang (K) |
|  0 -39 Sangat kurang (SK) |

Sumber : Arikunto (Suyadi,2013)

* + - 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**
2. **Uji Normalitas Data**

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

1. **Uji Hipotesis**
	* 1. **Paired Sample T-test**

Menurut Sugiyono (2017) untuk melihat perbedaan hasil tes sebelum dan setelah diterapkan penggunaan media film animasi maka data di analisis dengan menggunakan *paired sample t-test*. 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* dengan menggunakan SPSS versi 20.