

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan menggunakan desain pra eksperimen *One Grup Pre-test Pos test Design* (kelompok Tunggal). Menurut Sugiyono (2019:8), pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini digunakan untuk mengkaji populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data melalui instrumen penelitian. Analisis data yang dilakukan bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan utama menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

Sementara itu, Emzir (2013:98) menjelaskan bahwa desain pra-eksperimen hanya melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, desain pra-eksperimen. Menurut Sugiyono (2019:75), *one grup pre-test post test* adalah jenis desain penelitian yang hanya terdiri dari satu kelompok yang diberikan perlakuan, kemudian hasilnya diamati melalui tes akhir (*posttest*). Paradigma penelitian eksperimen dengan model ini dapat digambarkan sebagai berikut: penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimen maka peneliti hanya akan mengambil satu kelas yang diberikan pretest (tes awal sebelum diberikan perlakuan), dalam penelitian eksperimen model ini *one group pre test pos test* ini dapat digambarkan sebagai berikut:

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Gambar 3.1 desain *One Group Pretest Posttest Design*

Keterangan :

O₁ : Preetest (sebelum menggunakan media audio visual gerak animasi dengan model TGT (*team game tournament*).

X : menggunakan media audio visual Gerak animasi dengan model TGT (*team game tournament*).

O₂ : Posttest (Setelah menggunakan media audio visual Gerak animasi dengan menggunakan model TGT (*team game tournament*).

Selanjutnya peneliti dapat melihat hasil atau nilai yang mereka peroleh dari hasil *pre-test*(tes awal sebelum diberikan perlakuan) tersebut, selanjutnya kelas tersebut mendapatkan perlakuan (X) yaitu media pembelajaran audio visual Gerak animasi dengan menggunakan model TGT (*team game tournament*). Model ini mengharuskan siswa aktif dalam pembelajaran yang mana nantinya akan diarahkan oleh guru untuk membantu mereka dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

3.2 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi penelitian ini dilakukan di jeulingke, Syiah Kuala, Banda Aceh City, yang bertepatan di SDN 61 Banda Aceh. Waktu pelaksanaan dilakukan pada hari sabtu tanggal 24 mei 2025 – hingga selesai

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang Lingkup yang terdapat pada penelitian terdiri dari :

1. Subjek yang terdapat didalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 61 Banda Aceh.

2. Objek yang terdapat didalam penelitian ini adalah "Pengaruh Media Audio Visual Gerak animasi Dengan Model TGT (*Team Game Tournament*) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Pkn Kelas IV Sekolah Dasar".

3.4 Populasi dan Sampel

1. populasi

Populasi menurut Bungin (2005:44) populasi penelitian adalah bagian dari keseluruhan (Universal) dari objek yang bisa berupa hewan,tumbuhan,manusia,tumbuhan,udara,nilai dan peristiwa sehingga objek-objek tersebut dapat menjadi sumber data didalam sebuah penelitian. Adapun populasi yang terdapat pada penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswi kelas IV SDN 61 Banda Aceh.

Tabel 3.1 Jumlah Populasi Siswa Siswi Kelas IV SDN 61 Banda Aceh

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah keseluruhan kelas IV
1	IV	Laki-laki	Perempuan	27 Peserta didik
		20	7	

2.Sampel

Sampel menurut (Sugiono,2019,62) adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. teknik sampling yang terdapat pada penelitian ini adalah menggunakan total sampling.total sampling adalah Teknik dalam suatu

pengambilan sampel Dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiono,2019:62). Adapun alasan mengambil total sampling adalah karena jumlah populasi yang kurang dari 100 peserta didik maka seluruh populasi yang dijadikan sampel penelitian keseluruhannya. dengan demikian penelitian ini menjadikan populasi sebagai sampel (Kelas IV SDN 62 Banda Aceh).

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang dapat diukur,diamati dan juga dimanipulasi adapun variabel yang terdapat pada penelitian ini ada dua yaitu variabel independent X (variabel bebas) dan variabel dependen Y (variabel terikat) yaitu sebaga berikut:

Variabel independent (bebas,manipulasi)	Variabel dependen (terikat yang diukur)
1. Penggunaan media pembelajaran audio visual Gerak animasi Menggunakan model TGT (<i>team game tournament</i>)	1. Hasil belajar siswa pada pembelajaran pkn kelas IV SDN 61 Banda Aceh.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang terdapat pada penelitian ini selama penelitian berlangsung yaitu dengan cara :

1. Teknik Tes awal sebelum perlakuan (*pre-test*)

Pretest merupakan tes yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui seberapa besar pemahaman dan hasil belajar mereka terkait pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Bab II materi mendapatkan

hak dan melakukan kewajiban, sebelum mendapatkan treatment atau perlakuan dari peneliti. Setelah melakukan pre test peserta didik akan mendapatkan perlakuan atau (*Treadment*) media pembelajaran audio visual Gerak animasi menggunakan model TGT (*team game tournament*) terhadap materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban, selanjutnya peserta didik akan diberikan posttest untuk melihat hasil belajar peserta didik dikelas IV SDN 62 Banda Aceh tersebut.

2. Teknik Non Tes

Teknik Pengumpulan data dengan Teknik non tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, Kuesioner dan dokumentasi.

1. Observasi (pengamatan)

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung perilaku siswa dikelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Kuesioner (Angket)

Kuesioner ini biasanya merupakan pernyataan-pernyataan, pertanyaan yang diberikan kepada responden atau peserta didik untuk mengetahui keaktifan dan hasil belajar yang mereka peroleh.

3. Dokumentasi (foto dan vidio)

Dokumentasi dilakukan sebagai bukti bahwasannya sipeneliti telah melakukan perlakuan media audio visual Gerak animasi dengan model TGT

(*team game toutmanth*) terhadap kelas IV SDN 61 Banda Aceh.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berupa lembar soal merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diharapkan dapat menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda sebanyak 15 butir soal pilihan ganda. Tes diberikan pada tahap awal dan akhir proses pembelajaran, yaitu *pre-test* dan *post-test*, dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi sebelum dan setelah pembelajaran dilaksanakan. Kisi-kisi dalam penyusunan instrumen tes disusun untuk mengukur kemampuan pada ranah hasil belajar siswa yang mencakup meliputi menerapkan (C3), Menganalisis (C4), sintesis atau dengan kata lain penggabungan, penyusunan. (C5) Mengevaluasi (C6).

3.7.1 Instrumen Soal Test

Soal evaluasi dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar peserta didik pada bab II materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban untuk siswa/i kelas IV SDN 61 Banda Aceh. tes hasil belajar tersebut disusun dalam bentuk soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di SDN 61 Banda Aceh tersebut. Penilaian pada test pilihan ganda memperoleh skor 6 untuk setiap jawaban yang benar dan sesuai, dan untuk setiap jawaban dari uraian maupun pilihan ganda yang salah akan memperoleh skor 0.

3.7.2 Kisi – kisi instrumen Hasil Belajar Siswa Pembelajaran PKN

Tabel 3.2 kisi -kisi instrumen soal tes

Aspek yang diukur	Indikator	Banyak Butir Soal	Bentuk Soal	Skor Maksimal
menganalisis hak dan kewajiban disekolah,rumah maupun lingkungan sekitar.	Siswa dapat menganalisis hak dan kewajiban disekolah,rumah maupun lingkungan sekitar.	2	Pilihan Ganda	20
menerapkan dan melaksanakan kewajiban disekolah,rumah maupun dilingkungan sekitar. (C3) Menerapkan	Peserta didik mampu menerapkan dan melaksanakan kewajiban disekolah,rumah maupun dilingkungan sekitar.	1	Pilihan Ganda	20
Menyusun dan menguraikan	Peserta didik mampu Menyusun	2	Pilihan Ganda	10

Aspek yang diukur	Indikator	Banyak Butir Soal	Bentuk Soal	Skor Maksimal
--------------------------	------------------	--------------------------	--------------------	----------------------

pelaksanaan kewajiban dan hak mereka disekolah,rumah maupun lingkungan sekitar mereka.(C4) Menganalisis	dan menguraikan pelaksanaan kewajiban dan hak mereka disekolah,rumah maupun lingkungan sekitar mereka.			
menyimpulkan pelaksanaan kewajiban dan mendapatkan hak mereka.(C5) mengevaluasi	Peserta didik diharapkan mampu menyimpulkan pelaksanaan kewajiban dan mendapatkan hak mereka	1	Pilihan Ganda	20
Menyimpulkan pelaksanaan kewajiban dirumah,sekolah dan lingkungan	Peserta didik dapat Menyimpulkan pelaksanaan kewajiban dirumah,sekolah	1	Pilihan Ganda	30

Aspek yang diukur	Indikator	Banyak Butir Soal	Bentuk Soal	Skor Maksimal
sekitar dan juga dapat menyimpulkan hak dirumah,sekolah maupun lingkungan sekitar (C6) menyimpulkan	dan lingkungan sekitar dan juga dapat menyimpulkan hak dirumah,sekolah maupun lingkungan sekitar (C6) menyimpulkan			

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Uji Validitas

Validitas instrumen adalah sejauh mana alat ukur mampu mengukur apa yang seharusnya diukur secara tepat dan akurat. Menurut Sugiyono (2019), validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat keabsahan suatu instrumen dalam mengumpulkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Uji validitas biasanya dilakukan dengan membandingkan nilai korelasi antara skor item dengan total skor instrumen menggunakan rumus product moment Pearson. Jika nilai korelasi item lebih besar dari nilai kritis pada taraf signifikansi tertentu (biasanya 5%), maka item tersebut dianggap valid.

Menurut Arifin (2019:245), validitas adalah tingkat ketepatan suatu instrumen atau alat ukur dalam mengukur variabel yang dimaksud. Instrumen yang valid memiliki tingkat validitas yang tinggi, artinya alat tersebut benar-benar mampu mengukur apa yang ingin diukur. Sebaliknya, instrumen dengan validitas rendah menunjukkan ketidaktepatan dalam pengukuran. Validitas suatu instrumen dapat diuji dengan membandingkan nilai korelasi product moment antara skor item dengan skor total instrumen pada taraf signifikansi 5%. Keputusan validitas diambil berdasarkan perbandingan antara nilai r hitung dan r tabel, yaitu jika r hitung lebih besar dari r tabel, maka item pertanyaan dinyatakan valid; sebaliknya, jika r hitung lebih kecil atau sama dengan r tabel, item tersebut dinyatakan tidak valid.

Rumus uji validitas

$$r = \frac{n(\sum x_i y_i) - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{((n\sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)(n\sum y_i^2 - (\sum y_i)^2))}}$$

(Arikunto2013:87)

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara skor butir soal (X) dengan skor total (Y)

X = Skor pada item yang diuji

Y = Skor total (jumlah seluruh item) dari setiap responden

n = Jumlah responden

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor item dan total skor

$\sum X$ = Jumlah skor item

$\sum Y$ = Jumlah skor total

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat dari skor item

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat dari skor total

Tabel 3.2 kriteria interpretasi validitas Butir Soal

Nilai r (Rentang)	Interprestasi
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,60-0,79	Tinggi
0,40-0,59	Cukup
0,20-0,39	Rendah
0,00-0,19	Tidak valid

3.2 Kriteria interpretasi uji Validitas

Setelah menghitung r_{xy} . Nilai tersebut akan dibandingkan dengan nilai r tabel pada Tingkat signifikansi 5% untuk menentukan validitas butir soal:

Jika $r_{xy} > r$ tabel, maka item tersebut valid

Jika $r_{xy} < r$ tabel, maka item tersebut tidak valid

3.8.1 Uji Normalitas

Menurut Sugiyono (2017:239), uji normalitas merupakan prosedur yang digunakan untuk menilai apakah data variabel yang diteliti mengikuti distribusi normal atau tidak. Uji ini memiliki peran penting karena apabila data tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis tidak dapat dilakukan

menggunakan metode statistik parametrik. Pengujian normalitas dapat dilakukan melalui pendekatan grafis, seperti normal *Probability Plots*, dimana data dikatakan berdistribusi normal apabila titik-titik data tersebar di sekitar dan mengikuti garis diagonal. Sebaliknya, apabila titik-titik data menyebar jauh dari garis diagonal dan tidak mengikuti pola garis tersebut, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Selain metode grafis, uji normalitas juga dapat dilakukan secara statistik dengan menggunakan uji Shapiro Wilk Test yang merupakan metode perhitungan yang efektif dan valid, khususnya untuk sampel berjumlah kecil. Menurut Quraisy (2020), metode ini sangat efektif metode ini sangat efektif dilakukan untuk sampel kelompok kecil yang berjumlah kurang dari 50. Dalam penerapannya, peneliti dapat menggunakan aplikasi statistik seperti SPSS dan STATA. Uji Shapiro Wilks digunakan untuk mengidentifikasi apakah suatu perubahan acak mengikuti distribusi normal. Uji Shapiro Wilks digunakan untuk mengidentifikasi apakah suatu perubahan acak (*random variable*) berdistribusi normal atau tidak. Adapun rumus perhitungan Uji Shapiro Wilk Test adalah sebagai berikut:

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Keterangan : D = Coefficient test Shapiro Wilk

X_{n-i+1} = Angka ke n-i+1 pada data

X_i = Angka ke I pada data

b. Signifikansi

Signifikansi dibandingkan dengan table Shapiro Wilk. Signifikansi uji nilai T_3 dibandingkan dengan nilai tabel Shapiro Wilk, untuk di lihat posisi nilai probabilitasnya (p).

Jika nilai $p > 5\%$, maka H_0 diterima; H_a ditolak. Jika

nilai $p < 5\%$, maka H_0 ditolak; H_a diterima.

c. Cara mengetahui hasil Uji Shapiro Wilk

Untuk mengetahui hasil perhitungan uji Shapiro wilk yaitu dengan melihat nilai Shapiro Wilk hitung dengan tingkat signifikannya. Dari hasil uji SPSS, nilai Shapiro hitung ditunjukkan dengan nilai VALUE sedangkan pada signifikannya ditunjukan dengan nilai Sig.

3.8.3 Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis dilakukan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil belajar berupa nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran audio visual edukasi integratif dengan menggunakan model TGT (*team game tournament*) serta untuk mengetahui adanya pengaruh antara variabel Y (Hasil belajar siswa siswi SDN 61 Banda Aceh), dan variabel X (media pembelajaran audio visual Gerak animasi menggunakan model TGT (*team game tournament*)) Analisis yang dilakukan pada penelitian ini, antara lain:

1. Langkah pengujian hipotesis:

a. Tentukan hipotesis

Misal: $H_0 : \mu = c$, lawan $H_a : \mu \neq c$ (uji dua sisi) Atau: $H_0 : \mu = c$, lawan $H_a : \mu > c$ (uji satu sisi)

- b. Tentukan tingkat signifikansi α
- c. Tentukan tingkat signifikansi α

Biasanya kalau tidak diketahui, maka hal yang biasa digunakan adalah tingkat kesalahan α sebesar 5%.

- d. Statistik Paired Test atau Uji Non Parametrik Wilcoxon Signed Rank Test

$$T = \min(T^+, T^-)$$

Keterangan :

$$T^+ = \sum R_i^+ \text{ (jumlah rank positif, untuk selisih } > 0 \text{).}$$

$$T^- = \sum R_i^- \text{ (jumlah rank negatif, untuk selisih } < 0 \text{).}$$

R_i adalah rank absolut selisih setelah diurutkan, dengan ties diabaikan.

- a. Keputusan

Jika $T \leq T_{\text{kritis}}$ (dari tabel Wilcoxon pada $\alpha = 0,05$) atau $p\text{-value} < 0,05$, tolak H_0 (terjadi pengaruh signifikan).

Jika $T > T_{\text{kritis}}$ atau $p\text{-value} \geq 0,05$, terima H_0 (tidak terjadi pengaruh signifikan).

- b. Kesimpulan

H_0 = Tidak Adanya pengaruh media audio visual gerak animasi dengan model TGT (*team game tournament*) terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) siswa SDN 61 Banda Aceh.

H_a = Adanya pengaruh media audio visual gerak animasi dengan model TGT (*team game tournament*) terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) siswa kelas IV SDN 61 Banda Aceh.

Berdasarkan hasil perhitungan uji Wilcoxon Signed Rank Test ($T = 5$, $T_{\text{kritis}} = 19$ pada $\alpha = 0,05$, $n = 3$), diperoleh $T < T_{\text{kritis}}$ (atau $p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak. Sehingga dapat ditarik Kesimpulan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media audiovisual gerak animasi berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa kelas IV SDN 61 Banda Aceh.