

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan metode deskriptif korelasi karena skripsi ini adalah hubungan antara dua variabel yaitu media interaktif dengan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Sukoharjo. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari pengukuran (Ni'mah & Hilyah Ashoumi, 2021:21).

Penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional* yang bertujuan untuk mengetahui antar variabel dimana variabel independen dan dependen diidentifikasi pada satu satuan waktu (Ni'mah & Hilyah Ashoumi, 2021:21).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian yang akan peneliti lakukan berlokasi di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Sukoharjo, yaitu di desa Bulakan Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Sukoharjo. Pemilihan Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Sukoharjo tersebut sebagai lokasi penelitian, didasarkan pada pemikiran bahwa fokus

permasalahan penelitian yang akan menjadi objek ini sesuai dengan kondisi pokok permasalahan ini. Dan juga alasan peneliti memilih lokasi ini karena di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Sukoharjo belum menerapkan video animasi dalam pembelajaran.

2. Waktu

Penelitian ini akan dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Sukoharjo selama kurang lebih satu bulan pada bulan Agustus 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2013:41).

Populasi setiap studi harus dicantumkan secara tertulis, yaitu berdasarkan jumlah penduduk dan wilayah anggota bidang penelitian, tujuan dari penentuan populasi adalah dengan cara ini kita dapat menentukan ukuran anggota sampel dari keanggotaan populasi dan membatasi generalisasi ke wilayah yang sesuai (Hardani dkk. 2020: 361).

Berdasarkan pengertian diatas maka populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Sukoharjo yang berjumlah 288 peserta didik.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013). Sampel harus dapat mencerminkan keadaan populasi, artinya kesimpulan yang ditarik dari hasil penelitian yang diambil dari sampel harus berhubungan.

Berangkat dari pengertian di atas penulis menggunakan rumus slovin guna menentukan besaran sampel yang harus di ambil dari populasi (Subando, 2020: 11).

Rumusnya sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan

N : jumlah populasi

n : jumlah sampel

e : tingkat kesalahan (*a*), ditentukan oleh peneliti. Penulis mengambil tingkat kesalahan sebesar 10%

Menghitung besaran sampel:

$$n = \frac{288}{1 + 288 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{288}{1 + 2,88}$$

$$n = \frac{288}{3,88}$$

$$n = 74,22$$

$$n = 74$$

$$\begin{aligned}\text{sampel} &: \frac{74}{288} \times 100\% \\ &= 25,6 \% \\ &= 26\%\end{aligned}$$

Menurut perhitungan diatas, maka sampel yang harus di ambil yaitu sebanyak 26% dari 288 siswa. Didapatkan hasil sebanyak 74 peserta didik. Metode pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik *stratified random sampling*. *Stratified random sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang mana terdapat kelompok yang homogen dan berstrata, kemudian setiap kelompok berisi subjek dengan karakteristik yang sama, dan pengambilan sampel dilakukan secara acak pada setiap kelompok (Sofiyana, dkk., 2022: 163).

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini, penelitian memerlukan beberapa teknik. Teknik pengumpulan data yang dimaksud adalah :

1. Variabel 1 Penggunaan media interaktif video animasi

- a. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan penerapan untuk mendapatkan data dari variabel (X). Observasi merupakan keterampilan ilmiah yang mendasar. Peneliti dalam melakukan observasi menggunakan semua indra. Tahap ini siswa diajak untuk melakukan percobaan atau eksperimen tujuannya yaitu untuk menguji kebenaran prediksi yang mereka sampaikan. Peneliti mengamati apa yang terjadi yang terpenting dalam angket ini adalah konfirmasi atas prediksi mereka. Observasi merupakan langkah awal menuju fokus perhatian lebih luas yaitu observasi partisipan, hingga observasi hasil praktis sebagai sebuah metode dalam kapasitasnya sendiri-sendiri (Izza Aliyatul Muna, 2017:79).

Metode wawancara digunakan untuk menggali informasi tentang pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran

pendidikan agama islam siswa kelas VII SMP N 5 Sukoharjo kecamatan sukoharjo tahun pelajaran 2023/2024. Wawancara ini dilakukan secara semiterstruktur, agar narasumber bisa berpendapat secara bebas dan lebih terbuka.

Di era yang serba digital, tentu suatu pembelajaran memerlukan media yang mampu menarik perhatian siswa. Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang digunakan seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa ketika belajar. Video animasi adalah salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang memiliki banyak manfaat dalam kegiatan belajar diantaranya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan siswa mampu memecahkan berbagai persoalan dari materi yang diajarkan. Media pembelajaran audio visual (video) memiliki banyak manfaat diantaranya membantu siswa memahami dan memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru serta mempermudah guru pada saat kegiatan belajar mengajar (Aini Nurani, 2022:76). Adapun video yang dipakai dalam penelitian ini sebagai berikut :

Khulafaur Rasyidin adalah contoh teladan kepemimpinan Islam yang ideal. Mereka menjalankan amanah dengan adil, mengutamakan umat, dan meneladani akhlak Nabi

Muhammad ﷺ. Masa pemerintahan mereka disebut sebagai masa keemasan awal Islam, dan sering dijadikan rujukan dalam sistem pemerintahan Islam ideal.

<https://youtu.be/4powvv57gdY?si=eYujLX2TYeLx5mH9>

Metode pengumpulan data ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media interaktif animasi terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Sukoharjo Kecamatan Sukoharjo.

b. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah definisi yang terlahir atau tersimpul dari kajian teori terhadap variabel yang kita teliti yaitu “Media Interaktif Animasi terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam”. Media interaktif adalah alat atau fasilitas pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang berkaitan dengan suatu variabel dengan memberi arti atau mendefinisikan kegiatan, atau memberikan suatu operasional yang dibutuhkan untuk mengukur variabel tersebut (Silalahi,

2012:190). Berikut peneliti paparkan table definisi operasional variabel bebas (X)

Tabel 3.1
Definisi Operasional Variabel (X)

Variabel	Dimensi	Indikator
Media Interaktif Animasi	Metode	1. Guru memberikan pembelajaran PAI menggunakan media interaktif 2. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah disampaikan
	Proses Belajar	1. Guru mengajarkan materi secara berangsur-angsur dan tidak menambah materi sebelum siswa faham.
	Praktek	1. Guru menjelaskan secara singkat setiap sub bab 2. Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru secara acak
	Evaluasi	1. Guru mengevaluasi diakhir pertemuan.

d. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi adalah sebuah pola berbentuk matriks yang berisi data yang digunakan sebagai panduan untuk membuat pertanyaan atau Menyusun pertanyaan menjadi sebuah teks.

Kisi-kisi adalah gambaran tentang kompetensi dan materi yang akan diuji (Rika Marsita, 2023:775).

Untuk mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Berikut peneliti jabarkan tabel kisi-kisi instrument penelitian sebagai berikut :

Tabel 3.2

Tabel Skor instrumen angket

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Senang	4
Senang	3
Kurang Senang	2
Tidak Senang	1

Tabel 3.3

Kisi-kisi instrumen angket variabel (X)

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item
1	Media Interaktif	Metode dan materi	1. Penilaian pelaksanaan metode yang sudah dilaksanakan 2. Penilaian terhadap pemahaman materi yang telah disampaikan	
		Proses belajar	1. Penilaian terhadap kemaksimalan proses belajar	

		Intensitas belajar	1. Penilaian terhadap pembelajaran yang diberikan	
		Praktek	1. Penilaian terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi 2. Penilaian terhadap kemampuan siswa dalam menyimpulkan materi	
		Evaluasi	1. Penilaian terhadap jalannya evaluasi belajar	

Tabel 3.4

Kisi-kisi questioner pre-test

Indikator	Jumlah	Skore
Soal Khulafaur Rasyidin	12	1-3 : 1 4-6 : 2 7-9 : 3 10-12 : 4 Ket : 1 : Tidak Senang 2 : Kurang Senang 3 : Senang 4 : sangat Senang

e. Uji Validitas dan Reabilitas

1) Uji Validitas

Uji validitas adalah salah satu langkah yang dilakukan untuk menguji terhadap isi (Content) dari sebuah instrumen, tujuan dari uji validitas yaitu untuk mengukur ketepatan instrumen yang akan dipergunakan dalam sebuah penelitian .

2) Uji Reabilitas

Uji reabilitas adalah suatu hal yang bisa dipercaya atau suatu keadaan bisa dipercaya, uji reabilitas memiliki fungsi yaitu mengetahui tingkatan konsistensi dari sebuah angket yang dipakai oleh peneliti, sehingga angket tersebut bisa diandalkan untuk mengukur variabel penelitian meskipun dilakukan berkali-kali menggunakan angket dan kuesioner yang sama (Riko Alhakim, 2021:264).

2. Variabel 2 Hasil Belajar (Y)

a. Metode Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan Quesioner dan dokumentasi untuk mendapatkan data dari variabel (Y). Menurut Friska (2020:49) Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden

untuk di jawabnya. Responden menjawab pertanyaan kuesioner pada soal yang telah disediakan dengan. Setiap pilihan jawaban responden diberi skore nilai atau bobot yang disusun secara bertingkat berdasarkan skala likert skore.

NO	Pertanyaan
1	Apa yang dimaksud Khulafaur Rosyidin ?
2	Siapa nama khalifa kepemimpinan Rasulullah yang pertama ?
3	Kenapa abu bakar diberi gelar sebagai as sidiq ?
4	Sikap apa yang harus diteladani dari abu bakar as sidiq ?
5	Siapa nama khalifa kepemimpinan Rasulullah yang kedua ?
6	Jelaskan arti Al-faruq?
7	Sikap apa yang perlu diteladani dari Umar bin khatab?
8	Siapa nama khalifa kepemimpinan Rasulullah yang ketiga ?
9	Apa gelar yang diberikan kepada Usman bin affan dan apa artinya ?
10	Sebutkan Sikap yang perlu diteladani dari usman bin affan
11	Siapa nama khalifa kepemimpinan Rasulullah yang ketempat?
12	Apa gelar yang di berikan pada Ali bin abi thalib dan apa artinya ?

Keterangan :

Skore	Keterangan
1-3	Tidak Senang
4-6	Kurang Senang
7-9	Senang
10-12	Sangat Senang

Dokumentasi merupakan salah satu cara dalam mengumpulkan data-data yang diperoleh dari suatu dokumen resmi atau barang-barang tertulis lainnya. Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, notulen rapat, majalah dan sebagainya (Septevan Nanda Yudisman, 2021:192).

Metode pengumpulan data ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari penelitian yang telah dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Sukoharjo kelas VII sebanyak 74 siswa.

b. Definisi Konseptual

Definisi konseptual dari variabel terikat (Y) motivasi dan hasil belajar pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah dapat meningkatnya pengetahuan pembelajaran yang diketahui dari nilai skor questioner yang diberikan pada siswa.

c. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel adalah penggambaran batasan-batasan yang lebih menjelaskan karakteristik spesifik yang lebih substansif dari suatu konsep. Tujuan dari definisi operasional variabel yaitu suatu peneliti dapat menjadi alat

ukur yang sesuai dengan sifat variabel yang telah ditetapkan konsepnya, oleh karena itu peneliti harus menyertakan proses atau pengoperasian alat ukur yang dapat digunakan untuk mengkuantifikasikan variabel yang sedang dipelajarinya (Chourtmair, 2017:36).

Berikut definisi operasional variabel terikat (Y) motivasi dan hasil belajar:

Tabel 3.5
Definisi Operasional Variabel (Y)

Variabel	Dimensi	Indikator
Hasil belajar	Penguasaan Khulfaur Rasyidin	Siswa mampu memahami tentang khulafaur rasyidin

d. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi adalah sebuah pola berbentuk matriks yang berisi data yang digunakan sebagai panduan untuk membuat pertanyaan atau Menyusun pertanyaan menjadi sebuah teks. Kisi-kisi adalah gambaran tentang kompetensi dan materi yang akan diuji (Rika Marsita, 2023:775).

Tabel 3.6
Kisi-kisi kuesioner post-test

Indikator	Jumlah	Skore
Soal Khulafaur Rasyidin	12	1-3 : 1 4-6 : 2 7-9 : 3

		10-12 : 4 Ket : 1 : Tidak Senang 2 : Kurang Senang 3 : Senang 4 : Sangat Senang
--	--	--

e. Uji Validitas dan Reabilitas

1) Uji Validitas

Uji validitas adalah salah satu langkah yang dilakukan untuk menguji terhadap isi (Content) dari sebuah instrumen, tujuan dari uji validitas yaitu untuk mengukur ketepatan instrumen yang akan dipergunakan dalam sebuah penelitian .

2) Uji Reabilitas

Uji reabilitas adalah suatu hal yang bisa dipercaya atau suatu keadaan bisa dipercaya, uji reabilitas memiliki fungsi yaitu mengetahui tingkatan konsistensi dari sebuah angke yang dipakai oleh peneliti, sehingga angket tersebut bisa dihandalkan untuk mengukur variabel penelitian meskipun dilakukan berkali-kali menggunakan angket dan kuesioner yang sama (Riko Alhakim, 2021:264).

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif yaitu statistika yang berguna dalam mengumpulkan data sampel kemudian diolah serta disajikan dalam bentuk diagram maupun tabel tanpa menyimpulkan secara generalisasi (Subando, 2020:2). Statistik deskriptif digunakan untuk mencari bagaimana pengaruh media interaktif animasi terhadap motivasi dan hasil belajar di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Sukoharjo.

Kelas Interval

$$\frac{\text{Jumlah Skor Tertinggi} - \text{Jumlah Skor Terendah}}{\text{Jumlah Klasifikasi}}$$

Sedangkan inferensial yaitu sebuah tes statistik yang digunakan untuk menganalisis data yang mana data tersebut didapatkan dari sampel penelitian untuk disimpulkan secara general. Dalam penelitian ini menggunakan analisis korelasional, analisis korelasional bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh ataupun hubungan dua variabel atau lebih (Subando, 2021:24). Teknik yang digunakan dalam menganalisis data, peneliti menggunakan teknik analisis regresi berdasarkan skala datanya. Sebelum memulai analisis data peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut :

- a. Mengumpulkan semua data yang telah diperoleh selama proses penelitian, seperti angket, daftar nilai siswa.
- b. Setelah semua data terkumpul langkah selanjutnya yaitu mentabulasi data. Mentabulasi data disini yaitu membuat tabel-tabel yang didalamnya berisis data yang sudah disusun dengan rapi dan diberi kode juga skor terhadap angket yang telah dikumpulkan sebelumnya agar pada saat proses analisis dapat berjalan dengan mudah.
- c. Membagi data kedalam kategori yang sudah ditentukan menggunakan rumus kelas interval.
- d. Untuk mengukur bagaimanakah pengaruh media interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Sukoharjo menggunakan analisis deskriptif. Adapun rumus prosesntaseny adalah :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Prosentase

F : Frekuensi

N : Jumlah Sampel

- e. Kemudian dalam menganalisis data untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh media interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Sukoharjo. Penulis menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana dan menggunakan rumus koefisien deteminasi.

Analisis regresi linear sederhana adalah analisis yang mengukur seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (Subando, 2020:95). Penulis melakukan beberapa uji yang digunakan dalam analisis regresi sederhana sebelum melakukan pengujian hipotesis.

F. Uji Prasyarat

Masruroh (Subando, 2021:181) menerangkan bahwa uji prasyarat perlu dilakukan sebagai salah satu uji dalam analisis regresi dimana uji prasyarat ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat penyimpangan atau eror terhadap variabel-variabel yang akan digunakan. Adapun uji persyaratan yang harus ada sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk pembuktian, apakah data tersebut berkontribusi normal atau tidak, uji normalitas dilakukan dengan mengadakan pengujian normalitas pada data yang telah ditentukan (Widana dan Muliani, 2020:2) dan data bersifat normal apabila nilai signifikan dari uji normalitas itu sendiri $\geq 0,05$.

Uji normalitas dilakukan dengan teknik *one-sampel kolmogorov smirnov* dengan bantuan *software* SPSS untuk menghitung nilai signifikasinya agar dapat mengetahui bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Tujuan dari dilakukan uji linearitas yaitu untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas (X) dan terikat (Y) apakah linear atau tidak dengan beracuan pada probabilitas atau taraf signifikansi tersebut (Widana dan Muliani, 2020:47-48). Data dikatakan linear apabila nilai signifikan $\geq 0,05$.

Untuk mempermudah penulis dalam menguji linearitas dalam sebuah data, maka penulis menggunakan bantuan *software* SPSS untuk menghitung nilai signifikasinya sehingga peneliti mengetahui bahwa hubungan antar variabel X dan Y terdapat hubungan yang linear.

3. Uji Heterokedastisitas

Didalam analisis korelasi dan regresi sederhana mensyaratkan bahwa sebuah data tidak boleh terjadi heterokedastisitas, maka dari itu perlu dilakukan uji heterokedastisitas. Uji heterokedastisitas biasa digunakan untuk pengujian sebuah data, dimana didalam data tersebut apakah terjadi heterokedastisitas atau tidak, apabila tidak terjadi uji heterokedastisitas maka penyebaran data tersebut teratur dan mengikuti sebuah pola tertentu (Subando, 2021:39). Untuk mempermudah penulis dalam menguji heterokedastisitas sebuah data, maka penulis menggunakan bantuan *software* SPSS.

G. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan salah satu metode statistika yang sangat luas penerapannya dalam berbagai bidang. Menurut definisi, uji hipotesis adalah prosedur penarikan kesimpulan secara ilmiah yang dilakukan secara bertahap sehingga dapat dipertanggung jawabkan kepada semua pihak (Widyanti Rahayu, 2021:262).

Nilai probabilitas $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya ada pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Tetapi apabila nilai probabilitas $\geq 0,05$ H_0 diterima dan H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penulis menggunakan bantuan *software* SPSS guna mempermudah dalam pengujian hipotesis.

Penelitian ini menggunakan penelitian korelasional. Analisis korelasional adalah analisis yang digunakan untuk menganalisis terdapat atau tidak terdapat pengaruh media interaktif video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar. Terdapat sekali analisis korelasional beserta pilihan tergantung pada skala data yang akan dianalisis.

Kemudian untuk mengetahui seberapa besar sumbangan variabel X terhadap variabel Y, maka penulis menggunakan rumus :

1. Rumus Koefisien Derterminasi

$$Kd = r^2 \times 100\%$$

2. Rumus Regresi Linear Sederhana

$$Y = a + b X$$

Nilai a adalah konstanta dan nilai b adalah koefisien regresi untuk variabel X .