

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif korelasional. Sebagaimana yang disampaikan oleh Permatasari (2025: 64), metode kuantitatif digunakan karena data yang diambil berbentuk angka yang bisa diukur secara objektif memakai alat seperti kuesioner atau skala Likert. Hal ini dilakukan agar data tersebut dapat dihitung menggunakan analisis statistik yang tepat. Situmorang (2020: 1358) mengatakan, “Pendekatan deskriptif digunakan untuk mengetahui tingkat konsep diri siswa, sedangkan metode korelasional digunakan untuk mengetahui hubungan konsep diri siswa dengan hasil belajarnya”.

Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Widodo (2023: 87) Pendekatan deskriptif dalam penelitian ini berfungsi untuk menggambarkan dan menganalisis karakteristik data secara menyeluruh. Analisis ini meliputi pemeriksaan terhadap distribusi, frekuensi, serta ukuran pemusatan data seperti mean (rata-rata) dan median guna memperoleh gambaran yang akurat mengenai kondisi variabel yang diteliti sebelum dilakukan analisis hubungan antarvariabel. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat memahami pola dan kecenderungan data secara faktual, sehingga hasil penelitian tidak hanya menampilkan nilai korelasi, tetapi juga menyajikan deskripsi empiris yang memperkuat proses interpretasi. Pendekatan deskriptif juga berperan penting dalam meningkatkan validitas serta reliabilitas hasil penelitian, karena memberikan dasar pemahaman yang jelas terhadap konteks data yang dianalisis.

Proses pengolahan data pada penelitian ini dibuka dengan penerapan statistik deskriptif untuk menjelaskan karakteristik dari data yang telah dikumpulkan. Tahap berikutnya adalah melakukan uji regresi linier sederhana yang bertujuan untuk mengukur tingkat pengaruh video animasi selaku media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Dijelaskan

oleh Supriadi (2021: 111), Hasil analisis kemudian diinterpretasikan berdasarkan tingkat signifikansi 5%, guna menentukan ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan. Hasil analisis akan disajikan dalam bentuk tabel, grafik, dan interpretasi naratif untuk mempermudah pemahaman pembaca.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtida'iyah Al Islam Mranggen, yang beralamatkan di Desa Mranggen, Rt.03/05, Kecamatan Polokarto, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap dari bulan Desember sampai dengan Februari tahun 2025/2026.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sebagaimana yang disampaikan oleh Amin (2023: 18), Populasi merupakan total seluruh anggota atau elemen yang dijadikan target dalam sebuah penelitian. Populasi ini bisa berupa kumpulan objek maupun subjek yang mempunyai karakteristik tertentu yang sudah dipilih oleh peneliti untuk dikaji, sehingga nantinya dapat diambil sebuah kesimpulan dari hasil pengamatan tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, maka ditetapkan subjek (populasi) dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI AL Islam Mranggen Tahun Ajaran 2025/2026.

Tabel 3.1
Jumlah populasi kelas V MI Al Islam Mranggen

Kelas	Jumlah
5A	30
5B	30
5C	30

5D	30
Total	120

2. Sampel

Merujuk pada Sugiyono (2017: 81), Sampel merupakan sebagian kecil dari kelompok populasi yang diambil untuk dijadikan sumber data dalam penelitian. Sementara itu, populasi adalah total seluruh anggota kelompok yang mempunyai kesamaan ciri atau karakteristik tertentu. Amin (2023: 15) menyebutkan, “Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu. Dalam penelitian kuantitatif, terdapat berbagai metode yang dapat digunakan untuk menentukan ukuran sampel secara tepat. Metode diterapkan dengan ketentuan tertentu, pengambilan sampel mempertimbangkan tingkat kesalahan (signifikansi) sebesar 1%, 5%, atau 10% dan metode ini secara khusus digunakan apabila populasi memiliki sebaran data yang mengikuti distribusi normal.”

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling*. Yaitu prosedur pemilihan sampel yang dilakukan secara acak tanpa adanya perlakuan khusus terhadap unsur populasi tertentu. Melalui metode ini, setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk menjadi bagian dari sampel penelitian, sehingga diharapkan dapat menghasilkan sampel yang representatif dan objektif terhadap populasi yang diteliti (Ari Setiawan, 2024: 7). Jumlah sampel ditentukan dengan menggunakan *rumus Slovin* pada taraf kesalahan 5%, dengan populasi sebanyak 120 siswa, sehingga diperoleh perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} = \frac{120}{1 + 120(0,05^2)} = \frac{120}{1 + 0,3} = \frac{120}{1,3} = 92$$

Dengan demikian, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 92 siswa.

Tabel 3.2
Estimasi sampel siswa kelas V MI Al Islam Mranggen

Kelas	Jumlah siswa	Jumlah sampel
5A	30	23
5B	30	23

5C	30	23
5D	30	23
Total	120	92

D. Teknik Pengumpulan Data

Jailani, (2023: 6) mengatakan, Teknik pengumpulan data merupakan serangkaian prosedur yang dilakukan untuk memperoleh data dengan cara observasi, wawancara, atau memanfaatkan sumber data lain yang relevan guna menjawab pertanyaan penelitian. Dalam rangka memperoleh data yang berkaitan dengan penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang saya ambil sebagai berikut:

1. Variabel Media Video Animasi

a. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket sebagai instrumen utama untuk mengukur variabel X, yaitu media video animasi. Angket dipilih karena kemampuannya dalam mengumpulkan data secara sistematis dan efisien dari responden yang menjadi sampel penelitian. Angket disusun dalam bentuk pertanyaan tertutup yang dirancang untuk mengukur persepsi, pemahaman, dan respon pengguna terhadap media video animasi. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Sugiyono, (2017: 2) Melalui penggunaan kuesioner ini, peneliti bisa mendapatkan data berbentuk angka (kuantitatif) yang nantinya dihitung secara statistik untuk melihat dampak dari media video animasi. Selain itu, lembar angket tersebut telah diperiksa dan disetujui oleh dosen ahli (validator) agar isi pertanyaan yang diberikan kepada siswa benar-benar pas dan akurat.

b. Definisi Konseptual

Video animasi dalam penelitian ini secara konseptual dipahami sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menghidupkan objek atau gambar diam menjadi tampak bergerak. Media ini menggabungkan unsur teks, gambar, suara, serta gerakan visual sehingga menciptakan tampilan yang menarik dan interaktif. Dengan karakteristik tersebut, video animasi berfungsi tidak hanya sebagai sarana penyampaian

informasi, tetapi juga sebagai alat bantu yang memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.

c. Definisi Operasional

Definisi operasional media pembelajaran dalam penelitian ini adalah segala bentuk sarana atau alat, baik perangkat keras maupun perangkat lunak, yang digunakan guru untuk membantu proses penyampaian materi kepada peserta didik. Keberadaan media diukur melalui indikator yang dapat diamati secara langsung dan dinilai oleh siswa. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini mencakup:

- 1) Kejelasan penyampaian materi melalui media (apakah media membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah).
- 2) Daya tarik media (media mampu menumbuhkan minat, perhatian, dan motivasi belajar siswa).
- 3) Kesesuaian media dengan materi (media yang digunakan relevan dengan pokok bahasan yang diajarkan).
- 4) Kemudahan penggunaan media (media dapat digunakan dengan praktis tanpa menyulitkan siswa).
- 5) Efektivitas media (media mampu membuat proses belajar lebih efisien dan hasil belajar lebih optimal).

d. Kisi-kisi Instrumen

Sebagaimana yang disampaikan oleh Amanati (2023:186), instrumen merupakan alat bantu yang dipergunakan peneliti dalam kegiatan pengumpulan data, dengan tujuan menjadikan proses tersebut tersusun rapi dan lebih praktis.

Adapun variabel X yang peneliti gunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Table 3.3
Kisi-kisi Instrumen Video Animasi

Indikator	Deskripsi	Nomor butir soal	Jumlah soal
Kualitas penyajian video animasi	Menilai kejernihan teks, gambar, suara, dan gerak dalam video animasi.	1, 2, 3, 4	4
Daya tarik dan motivasi belajar melalui video animasi	Menilai daya tarik video animasi dan pengaruhnya terhadap perhatian serta motivasi belajar siswa.	5, 6, 7, 8	4
Pemahaman materi melalui video animasi	Menilai peran video animasi dalam mempermudah pemahaman konsep, termasuk konsep abstrak.	9, 10, 11, 12	4
Keefektifan penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran	Menilai kontribusi video animasi terhadap suasana, keaktifan, dan kesesuaian dengan tujuan belajar.	13, 14, 15, 16	4
Dampak video animasi terhadap hasil belajar siswa	Menilai persepsi siswa terhadap peningkatan ingatan, kemampuan menjawab soal, dan hasil belajar.	17, 18, 19, 20	4
Total			20

e. Uji Validitas dan Reliabilitas

1) Uji validitas

Kurniadi (2022: 1094) mengatakan “Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya”. Dengan kata lain, validitas menegaskan apakah tes telah benar-benar mengukur aspek yang semestinya. Oleh karena itu, instrumen yang valid berarti alat ukur yang dipakai mampu memberikan data sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Dalam melakukan instrumen validitas maka peneliti menggunakan teknik korelasi product moment sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variable X dengan variable Y

N = Jumlah responden

x = Jumlah skor item

y = Jumlah skor total

Pengujian validitas setiap butir dalam instrumen itu dinyatakan valid atau tidak, dapat diketahui dengan cara mengkorelasikan antara skor butir dengan skor total (Y).

Bila harga korelasi dibawah 0.207, maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut tidak valid (atau bisa dikatakan valid jika $r >$ dari 0.207), sehingga harus diperbaiki atau dibuang.

Berdasarkan hasil uji validitas, terdapat 20 butir pernyataan yang disiapkan untuk variabel video animasi. Dari total tersebut, seluruh pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan. Sementara itu, rincian nilai atau skor dari hasil perhitungan uji validitas angket video animasi ini dapat dilihat secara lengkap pada Lampiran 1.

Untuk hasil uji kevalidan butir pernyataan kuesioner dapat dilihat pada tabel rekapitulasi dibawah ini.

Tabel 3.4
Rekapitulasi Uji Kevalidan Variabel Video Animasi

No	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1	0.249	0.207	VALID
2	0.261	0.207	VALID
3	0.297	0.207	VALID
4	0.339	0.207	VALID
5	0.233	0.207	VALID
6	0.304	0.207	VALID
7	0.287	0.207	VALID
8	0.322	0.207	VALID
9	0.231	0.207	VALID
10	0.320	0.207	VALID
11	0.315	0.207	VALID
12	0.260	0.207	VALID
13	0.282	0.207	VALID
14	0.286	0.207	VALID
15	0.347	0.207	VALID
16	0.338	0.207	VALID
17	0.348	0.207	VALID
18	0.31	0.207	VALID
19	0.291	0.207	VALID
20	0.244	0.207	VALID

2) Uji reliabilitas

Berlandaskan pada ungkapan dari Sugiyono (2017:130), Uji reliabilitas ini dilakukan untuk melihat seberapa konsisten alat ukur yang digunakan dalam penelitian. Maksudnya, jika kuesioner yang sama dipakai berkali-kali pada target yang serupa, maka jawaban atau hasil yang didapatkan seharusnya tetap sama dan tidak banyak berubah. Dengan kata lain, reliabilitas menunjukkan tingkat kestabilan data yang dihasilkan oleh instrumen. Semakin tinggi tingkat reliabilitasnya, semakin dapat dipercaya instrumen tersebut dalam mengukur variabel penelitian. Oleh sebab itu, uji reliabilitas menjadi syarat penting agar data yang dikumpulkan benar-benar akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Tabel 3.5
Rekapitulasi Uji Reliabilitas Item Instrumen

Variabel	Jumlah Soal	<i>Cronbach Alfa</i>	Keterangan
Vidio Animasi	20	0,632	Reliabel

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai *Cronbach alpha* video animasi sebesar 0,632, jadi angka tersebut lebih besar dari r_{tabel} sebesar 0,6. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel video animasi dapat dikatakan reliabel. Hasil perhitungan reliabilitas dengan SPSS dapat dilihat pada lampiran 2.

2. Variabel hasil belajar

a. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data pada variabel hasil belajar penulis menggunakan Metode Dokumentasi. Sugeng (2024: 41) mengatakan, “Metode dokumentasi digunakan untuk memeriksa dan mencatat dokumen yang ada dan berhubungan dengan penelitian ini”. Pendekatan ini diterapkan guna mengamati dan mencatat arsip penting di sekolah,

seperti sejarah berdirinya MI Al Islam Mranggen, nilai ulangan harian, hasil ujian tengah semester, serta bagan struktur organisasi sekolah. Teknik ini berfungsi sebagai pelengkap metode data lainnya agar informasi yang didapatkan lebih menyeluruh, akurat, dan keabsahannya dapat dipertanggungjawabkan.

b. Definisi Konseptual

Sebagaimana yang disampaikan oleh Prigantini (2022: 986), hasil belajar adalah bentuk perubahan perilaku siswa setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan tersebut mencakup pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) yang berkaitan erat dengan pemahaman serta penerapannya dalam aktivitas sehari-hari. Dengan kata lain, hasil belajar menunjukkan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara utuh dan konsisten.

c. Definisi Operasional

Hasil belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran, yang mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran serta menggambarkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Hasil belajar siswa diukur berdasarkan nilai yang diperoleh dari tes setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Nilai tersebut mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami, mengingat, dan menerapkan materi pelajaran yang telah diajarkan oleh guru. Selain itu, hasil belajar juga mencerminkan perubahan sikap, minat, dan keterampilan yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini dilakukan melalui dua tahapan. Pertama, analisis deskriptif yang bertujuan untuk menyajikan gambaran umum hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media video animasi, melalui perhitungan rata-rata,

standar deviasi, dan persentase. Berdasarkan pendapat Astuti (2024: 239) penelitian deskriptif bertujuan menghimpun informasi untuk menjawab pertanyaan terkait keadaan atau status aktual dari objek yang diteliti. Analisis deskriptif dilakukan dengan menghitung nilai mean (rata-rata) dan standar deviasi.

1. Mean

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = mean (rata-rata)

$\sum X$ = jumlah seluruh data

N = banyaknya data

2. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{N}}$$

Keterangan:

S = standar deviasi

X_i = skor data ke-i

$\bar{X}$ = mean (rata-rata)

N = jumlah data

Penerapan statistik deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai data dari setiap variabel, yakni media video animasi sebagai variabel X dan capaian belajar siswa sebagai variabel Y. Analisis ini diterapkan agar peneliti bisa melihat bagaimana tingkat kecenderungan dari masing-masing variabel tersebut. Data yang diperoleh kemudian diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah berdasarkan rentang interval skor yang telah ditentukan. Pengkategorian tersebut bertujuan untuk mengetahui gambaran tingkat penggunaan media video animasi serta kecenderungan hasil belajar siswa

kelas V MI Al Islam Mranggen. Adapun rentang kategorisasi skor dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6
Kategori skor kuesioner

Ketentuan	Rata-rata Mean	Standar Deviasi (SD)	Kategori
$X < M - 1SD$	$X < 65$	3,01	Rendah
$M - 1SD \leq X < M + SD$	$65 \leq X < 70$	3,01	Sedang
$M + 1SD \leq X$	$X \geq 70$	3,01	Tinggi

Kedua, analisis inferensial menggunakan Regresi linier sederhana yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media video animasi sebagai variabel bebas (X) terhadap hasil belajar siswa sebagai variabel terikat (Y). Analisis ini digunakan untuk menguji hipotesis penelitian serta mengetahui besarnya pengaruh variabel media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Al Islam Mranggen.

F. Uji Prasyarat

Edi Irawan (2014: 287) mengatakan, “Analisis regresi pada dasarnya memiliki syarat atau asumsi dasar yang digunakan dalam analisis regresi yang disebut dengan Uji Prasyarat.” Dalam penelitian ini dilakukan Uji Prasyarat yaitu:

1. Uji Normalitas

Sebagaimana yang disampaikan oleh Sukestiyarno (2017:168) uji normalitas bertujuan untuk mengevaluasi apakah data yang dianalisis memiliki distribusi yang normal atau tidak. Dalam penelitian ini, jika data tidak mengikuti distribusi normal, maka digunakan uji statistik *non-parametrik* sebagai alternatif. Adapun dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- a. jika nilai signifikansi (*Sig*) lebih besar dari 0,05, maka data residual dianggap berdistribusi normal.
- b. jika nilai Signifikansi (*Sig*) kurang dari 0,05, maka data residual dianggap tidak berdistribusi normal.

Untuk menguji nilai signifikansi pada data penelitian, penulis menggunakan uji *kolmogorov-smirnov*, sebagai berikut:

$$D = \max[f_0(x) - f_t(x)]$$

Keterangan :

$F_0(x)$ = Distribusi kumulatif empiris dari data

$F_t(x)$ = Distribusi kumulatif teoritis

D = Nilai statistik K-S

2. Uji Linieritas

Menurut Purnomo (2017: 93), uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang bersifat linear antara variabel independen dengan variabel dependen. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam penelitian ini ditentukan sebagai berikut:

- a. $\text{sig} > \text{taraf nyata } (\alpha) 0,05 = \text{ho diterima}$
- b. $\text{sig} < \text{taraf nyata } (\alpha) 0,05 = \text{ho ditolak}$

Untuk memperoleh nilai signifikansi dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$F = \frac{MS_{Dev}}{MS_{Error}}$$

Keterangan:

MS_{Dev} = Mean square dari penyimpangan dari linearitas

MS_{Error} = Mean square error.

G. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Untuk menganalisis signifikansi hubungan tersebut, Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linear sederhana. Khusus dalam penelitian ini, guna mengetahui pengaruh

signifikan media video animasi terhadap hasil belajar siswa sekaligus menjawab rumusan masalah 1, 2, dan 3. Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Al Islam Mranggen. Persamaan regresi linear sederhana yang digunakan adalah:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat

a = Konstanta

b = Koefisien regresi

X = Variabel bebas

Dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis menggunakan analisis regresi linear sederhana dilakukan dengan melihat nilai signifikansi (Sig.) pada output uji regresi.

Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan media video animasi terhadap hasil belajar siswa.
2. Jika nilai Sig. > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya, tidak terdapat pengaruh yang signifikan media video animasi terhadap hasil belajar siswa.