

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Sugiyono (2015, hlm. 2), mengemukakan :

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. *Rasional* berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. *Empiris* berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Berdasarkan pendapat Sugiyono di atas maka metode penelitian yang digunakan adalah asosiatif kausal. Dengan menggunakan asosiatif kausal dapat diketahui hubungan antara dua variabel atau lebih yang dapat menjelaskan gejala, yaitu menguji penggunaan media pembelajaran audio-visual terhadap keaktifan belajar.

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 59) “Hubungan kausal adalah hubungan yang bersifat sebab dan akibat, jadi disini terdapat variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan variabel dependen (variabel yang dipengaruhi)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hubungan sebab akibat pengaruh media pembelajaran audio-visual dalam metode diskusi terhadap keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi di SMA Sumatra 40 Bandung.

B. Desain Penelitian

Agar suatu penelitian dapat terarah maka penulis perlu menentukan variabel-variabel yang akan diteliti dan menentukan operasional variabel agar mempermudah dalam melakukan penelitian. Desain penelitian akan berguna bagi semua pihak yang terlibat dalam proses penelitian.

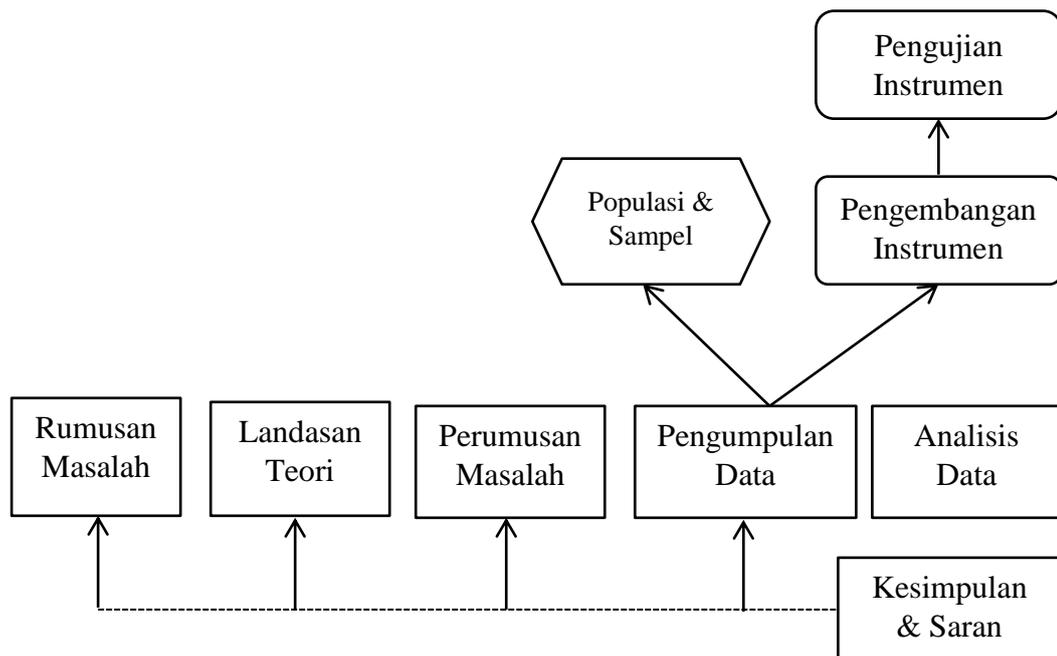
Menurut Moh. Nazir (2011, hlm. 84) desain penelitian yaitu “Desain penelitian adalah sebuah proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian”.

Maka, secara sempit pengertiannya dapat diartikan bahwa desain hanya berkenaan dengan pengumpulan dan analisis data. Dengan demikian, peneliti merancang segala proses yang akan dilakukan melalui langkah-langkah seperti dibawah ini:

1. Mengidentifikasi dan memilih masalah yang ada di kelas X-E SMA Sumatra 40 Bandung berupa tingkat keaktifan belajar siswa.
2. Memilih media pembelajaran audio visual untuk menangani dan mengatasi masalah pada keaktifan belajar siswa.
3. Memberikan asumsi untuk diuji selanjutnya bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran audiovisual (X) terhadap keaktifan belajar siswa (Y) pada mata pelajaran ekonomi kelas X-E di SMA Sumatra 40 Bandung.
4. Membangun penyelidikan melalui metode survey berdasarkan asumsi dan hipotesis penelitian dan menggunakan angket sebagai teknik pengumpulan data.
5. Memproses hasil pengumpulan data dengan menggunakan aplikasi *SPSS v21.0 for windows*.

Membuat kesimpulan serta melaporkan hasil penelitiannya pada pihak yang bersangkutan dengan penelitian seperti sekolah dan universitas.

Komponen proses penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2015, hlm. 30), sebagai berikut:



Gambar 1.1
Komponen dan Proses Penelitian Kuantitatif

Berdasarkan gambar diberikan penjelasan sebagai berikut, dalam penelitian kuantitatif masalah yang dibawa peneliti harus sudah jelas, kemudian masalah tersebut diidentifikasi. Identifikasi masalah tersebut dirumuskan berdasarkan fenomena-fenomena yang terjadi dilapangan, sehingga didapat judul yang sesuai dengan masalah yang dihadapi tersebut untuk dijadikan bahan penelitian.

Setelah masalah diidentifikasi dan dibatasi, maka selanjutnya masalah tersebut dirumuskan. Rumusan masalah pada umumnya dinyatakan dalam kalimat pertanyaan. Dengan pertanyaan ini maka akan dapat memandu peneliti untuk kegiatan penelitian selanjutnya. Proses perumusan masalah merupakan bagian dari proses yang paling rumit, karena didalam perumusan masalah juga peneliti menentukan arah dan tujuan dari penelitian tersebut. Karena apabila penelitian tersebut tidak dirumuskan secara matang, maka bukan tidak mungkin penelitian tersebut akan keluar dari jalur dan maksud penelitian awal. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan maka peneliti menggunakan berbagai teori yang relevan untuk menjawabnya. Jawaban terhadap rumusan masalah yang baru menggunakan teori tersebut dinamakan hipotesis, maka hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.

Hipotesis yang merupakan jawaban sementara tersebut, selanjutnya akan dibuktikan kebenarannya secara empiris/nyata. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Audio-Visual berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa.

Selanjutnya peneliti perlu menggunakan instrumen penelitian karena meneliti itu adalah mencari data yang teliti atau akurat. Agar instrumen dapat dipercaya, maka harus diuji validitas dan reliabilitasnya. Setelah instrumen teruji validitas dan reliabilitasnya, maka dapat digunakan untuk mengukur variabel yang telah ditetapkan untuk diteliti. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah berupa kuisioner, observasi dan wawancara.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis. Analisis yang diarahkan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan. Dalam penelitian kuantitatif analisis data menggunakan statistik. Data hasil analisis selanjutnya disajikan dan diberikan pembahasan. Penyajian data dapat menggunakan tabel, tabel distribusi frekuensi, grafik garis, grafik batang, *piechart* (diagram lingkaran), dan pictogram. Pembahasan terhadap hasil penelitian merupakan penjelasan yang mendalam terhadap data-data yang telah disajikan.

Setelah hasil penelitian diberikan pembahasan, maka selanjutnya dapat disimpulkan. Kesimpulan berisi jawaban singkat terhadap setiap rumusan masalah berdasarkan data yang telah terkumpul. Setelah dibuat kesimpulan maka peneliti berkewajiban memberikan saran-saran. Melalui saran-saran tersebut diharapkan masalah dapat dipecahkan.

Maka dari itu, melalui desain penelitian diharapkan akan diperoleh data yang sesuai dengan tujuan masalah yang akan dipecahkan. Penelitian yang akan dilakukan ini untuk menguji pengaruh penerapaaan media pembelajaran Audio-Visual terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran ekonomi.

C. Subjek Dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sesuatu yang diteliti baik orang, benda atau lembaga. Subjek penelitian pada dasarnya adalah yang akan dikenai

kesimpulan hasil penelitian. Subjek penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2010, hlm. 152), merupakan sesuatu yang sangat penting kedudukannya didalam penelitian, subjek penelitian harus ditata sebelum penelitian siap untuk mengumpulkan data. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa siswi kelas X-E yang berjumlah 37 orang di SMA Sumatra 40 Bandung.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sifat keadaan dari suatu benda, orang atau yang menjadi pusat perhatian. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 38) objek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Adapun yang menjadi objek penelitian ini ada 2 yaitu:

- a. Media Audio Visual
- b. Keaktifan Belajar

Peneliti menganalisa bagaimana penerapan media pembelajaran Audio-Visual (X) variabel bebas, dalam meningkatkan keaktifan siswa (Y) yang merupakan variabel terikat.

D. Operasionalisasi Variabel

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 38) “Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Kegunaan dari operasional variabel adalah untuk mengidentifikasi variabel – variabel penelitian menjadi kategori – kategori data yang harus dikumpulkan oleh peneliti agar pengukuran yang dilakukan dapat lebih mudah. Dengan kata lain definisi variabel ini dapat dijadikan patokan dalam pengumpulan data. Variabel dari penelitian ini terdiri dari variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat).

1. Variabel independen (variabel bebas)

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 39) “Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen/terikat. Dalam penelitian ini variabel independen yang menjadi sebab yaitu penggunaan pembelajaran audio-visual”.

2. Variabel Dependen (variabel terikat)

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 39) “Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel dependen dari penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa”.

Tabel 1.1
Operasionalisasi Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator
Pembelajaran Berbasis Audio-Visual (Variabel X)	Fungsi media pembelajaran Kemp dan Dayton (2013, hlm. 25)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. 2. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, 3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif. 4. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat. 5. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan 6. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun. 7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan. 8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif yang mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.
	Keuntungan media pembelajaran Audio-visual Arsyad (2013, hlm. 50)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut. 2. Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipadang perlu. Misalnya, langkah-langkah dan cara yang benar dalam berwudhu. 3. Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya misalnya, film kesehatan yang menyajikan proses berjangkitnya penyakit diare atau eltor dapat membuat siswa sadar terhadap petingnya kebersihan makanan dan

		<p>lingkungan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Bahkan, film dan video, seperti slogan yang sering didengar, dapat membawa dunia ke dalam kelas. 5. Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas. 6. Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kepada kelompok kecil, kelompok yang eterogen, maupun perorangan. 7. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit. Misalnya, bagaimana kejadian mekarnya kembang mulai dari lahirnya kucup bunga hingga kuncup mekar.
Keaktifan Siswa (Variabel Y)	Kriteria Siswa Aktif Sudjana (2010, hlm. 61)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya 2. Terlibat dalam pemecahan siswa 3. Bertanya pada siswa lain/guru tentang masalah yang belum dipahami 4. Berusaha mencari informasi yang diperlukan berkaitan dengan pemecahan masalah yang dipelajarinya 5. Melaksanakan kerja kelompok sesuai dengan petunjuk guru 6. Melatih diri dalam memecahkan masalah bersama kelompok 7. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas/persoalan yang di hadapi.

E. Rancangan Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Rancangan Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang peneliti perlukan dan dianggap relevan dengan masalah yang peneliti teliti. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 193), teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Selanjutnya Nazir (2009, hlm. 174) mengatakan bahwa pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Dari penjelasan tersebut, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data angket, studi pustaka, dan observasi.

2. Studi Pustaka

Studi kepustakaan dapat diartikan sebagai suatu langkah untuk memperoleh suatu informasi dari penelitian terdahulu yang harus dikerjakan.

Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan Nazir (2009, hlm. 111).

Teknik ini dilakukan juga untuk mendapatkan data sekunder yang akan digunakan sebagai landasan perbandingan antara teori dengan prakteknya di lapangan. Data skunder melalui metode ini diperoleh dengan *browsing* internet, membaca berbagai literatur, hasil kajian dari penelitian terdahulu, catatan perkuliahan, serta sumber-sumber yang relevan dengan masalah yang diteliti.

3. Angket

Angket merupakan data penunjang yang digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait respon atau tanggapan siswa terhadap media pembelajaran Audio-Visual.

Kuisisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya Sugiyono (2015, hlm. 142).

4. Observasi

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2012,hlm. 145)mengatakan bahwa, “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari proses biologis dan psikologis . Dua diantara yang terpenting adalah proses – proses pengamatan audio visual.

Dalam hal ini, penulis melakukan observasi dengan mengamati situasi dan keadaan pembelajaran berupa keaktifan belajar siswa ketika guru

mengajar menggunakan media pembelajaran audio visual. Data yang diharapkan diperoleh dari observasi adalah data keaktifan.

5. Pengujian Instrumen Penelitian

a. Data Observasi

Data observasi yang dilakukan untuk mengumpulkan data berupa dimensi tolak ukur keaktifan belajar siswa yaitu:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
- 2) Terlibat dalam pemecahan siswa
- 3) Bertanya pada siswa lain/guru tentang masalah yang belum dipahami
- 4) Berusaha mencari informasi yang diperlukan berkaitan dengan pemecahan masalah yang dipelajarinya
- 5) Melaksanakan kerja kelompok sesuai dengan petunjuk guru
- 6) Melatih diri dalam memecahkan masalah bersama kelompok
- 7) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas/persoalan yang di hadapi.

Tabel Observasi

Pengamatan Keaktifan Belajar Siswa

NAMA	L/ P	KRITERIA SISWA AKTIF						
		1	2	3	4	5	6	7
Achmad Aldi Kusuma Amir	L							
Adam Hananto Jiwantoro	L							
Aditya Ibnu Wardana	L							
Agil Aprilia	P							
Andi Bimantoro	L							
Anna Noviana Syahida	P							
Arnetta Putri Raharjo	P							
Aufa Prasetyo	L							
Ayu Hanifah	P							

Azka Nurisma Fauziah	P							
Dewi Benita	P							
Elvina Oktaviani	P							
Eva Lestari	P							
Faridah Ruliana Anindita Putri	P							
Gita Pusphita	P							
Mochamad Pebri Jumawan	L							
Muhammad Azriel	L							
Muhammad Rizki Efrianto	L							
Mutia Elfa Miranda	P							
Nanda Kahirun Nisa	P							
Neng Alya Agustien	P							
Putri Andriyani	P							
R. Muhammad Falahariq Akbar	L							
Rahmat Nur Widiyanto	L							
Rangga	L							
Renaldy Suwandi Putra	L							
Rifky Fahrizal	L							
Sandy Sabili Amin Oktaviansyah	L							
Silvi Octavia Maharani	P							
Simbolon Matius Irpan S.	L							
Tasya Amalia	P							
Tasya Aulia Putri	P							
Tika Wahyuni	P							
Tria Putri Oktaviani	P							
Zakaria Trianto Putra	L							

Sumber : Keaktifan (Sudjana, 2010, hlm. 21)

Keterangan :

1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
2. Terlibat dalam pemecahan siswa
3. Bertanya pada siswa lain/guru tentang masalah yang belum dipahami
4. Berusaha mencari informasi yang diperlukan berkaitan dengan pemecahan masalah yang dipelajarinya
5. Melaksanakan kerja kelompok sesuai dengan petunjuk guru
6. Melatih diri dalam memecahkan masalah bersama kelompok
7. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas/persoalan yang di hadapi.

b. Format Angket

Format kuesioner/angket yang dibuat untuk mengumpulkan data berupa dimensi sebagai berikut:

- 1) Fungsi media pembelajaran
- 2) Keuntungan media pembelajaran
- 3) Kriteria Siswa Aktif

TABEL ANGKET
MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL (VARIABEL X) DAN KEAKTIFAN
BELAJAR SISWA (VARIABEL Y)

No	Pertanyaan	SB	B	C	TB	STB
Fungsi Media Pembelajaran						
1	Bagaimana penyampaian materi ajar dengan menggunakan media pembelajaran					
2	Bagaimana ketertarikan anda pada materi ajar jika menggunakan media pembelajaran					
3	Bagaimana keaktifan anda dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran					
4	Bagaimana pemanfaatan waktu belajar dengan menggunakan media pembelajaran					
5	Bagaimana peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran					
6	Bagaimana anda mempelajari materi ajar dengan media pembelajaran					
7	Bagaimana peningkatan sikap positif anda dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran					
8	Bagaimana peran guru dalam proses belajar					

No	Pertanyaan	SB	B	C	TB	STB
	dengan menggunakan media pembelajaran					
Keuntungan Media Audiovisual						
9	Bagaimana pemahaman anda ketika membaca materi yang telah disampaikan dengan media audiovisual (video)					
10	Bagaimana kegiatan berdiskusi mengenai materi yang telah disampaikan dengan media audiovisual (video)					
11	Bagaimana anda mempraktekan materi yang telah disampaikan dengan media audiovisual (video)					
12	Bagaimana ketepatan materi ajar dengan menggunakan media audiovisual (video)					
13	Bagaimana motivasi belajar dengan menggunakan media audiovisual (video)					
14	Bagaimana sikap/prilaku ketika belajar dengan menggunakan media audiovisual (video)					
15	Bagaimana anda berpikir dalam kelompok ketika belajar dengan menggunakan media audiovisual (video)					
16	Bagaimana anda membahas materi dalam kelompok ketika belajar dengan menggunakan media audiovisual (video)					
17	Bagaimana bukti nyata yang diperlihatkan ketika belajar dengan menggunakan media audiovisual (video)					
18	Bagaimana pembelajaran berkelompok dengan menggunakan media audiovisual (video)					
19	Bagaimana pemanfaatan waktu belajar dengan menggunakan media audiovisual					
Kriteria Siswa Aktif						
20	Bagaimana tingkat partisipasi siswa dalam melaksanakan tugas					
21	Bagaimana keterlibatan siswa memecahkan masalah					
22	Bagaimana kualitas pertanyaan siswa tentang masalah materi ajar yang belum dipahami					
23	Bagaimana siswa mencari informasi yang berkaitan dengan pemecahan masalah					

No	Pertanyaan	SB	B	C	TB	STB
24	Bagaimana pelaksanaan kerja kelompok sesuai petunjuk guru					
25	Bagaimana siswa melatih diri dalam dalam memecahkan masalah dalam kelompok					
26	Bagaimana siswa menggunakan/menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan masalah					

Tabel 3.2
Penelitian Skala Likert

Alternative	Bobot/Nilai Positif
Sangat baik / selalu/ sangat positif	5
Baik / sering/ positif	4
Cukup / Kadang – kadang/ netral	3
Tidak baik/ hampir tidak pernah/ negative	2
Sangat tidak baik/ tidak pernah	1

Sumber : Sugiyono (2012, hlm. 94)

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada responden kemudian dilakukan analisis validitas dan realibilitas. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 121) bahwa hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti.

c. Uji Validitas Instrumen

Suharsimin Arikunto (2010, hlm. 144) menyatakan “validitas ialah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen”. Suatu instrumen dapat dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan serta dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Lebih lanjut Sugiyono (2013, hlm. 93) mengatakan, “instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data

(mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur”.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil kuesioner yang diberikan kepada responden, kemudian dilakukan pengujian terhadap instrumen untuk mengukur tingkat kebaikan instrumen maka dapat dilakukan analisis validitas dan reliabilitas. Validitas menunjukkan sejauh mana relevansi pertanyaan terhadap apa yang ditanyakan atau apa yang ingin diukur dalam penelitian. Untuk menentukan kevalidan dari item kuesioner peneliti akan menggunakan program SPSS 21.0 for Windows dengan ketentuan tanda (*) yang berarti signifikan 0,05 dan (**) signifikan 0,01.

d. Uji Reliabilitas Instrumen

Riduwan dan Sunarto (2011, hlm. 348) mengatakan, “Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah dikatakan baik”.

Dengan demikian suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Pengujian reliabilitas akan menggunakan program *SPSS 21.0 for Windows*.

F. Rancangan Analisis Data

1. Uji Normalitas Data

Menurut Riduwan (2015, hlm. 188) uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal ataukah tidak. Normalitas data merupakan suatu asumsi terpenting dalam statistik parametrik, sehingga pengujian terhadap normalitas data harus dilakukan agar asumsi dalam statistik parametrik dapat terpenuhi. erhitungan uji normalitas menggunakan *IBM SPSS 20,0 for Windows*.

2. Hipotesis yang diajukan

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini berkaitan dengan ada atau tidaknya hubungan yang signifikan antara variabel bebas atau independen terhadap variabel terikat atau dependen. Adapun perumusan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) adalah sebagai berikut:

$H_{0:pyx} = 0$ = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran audiovisual dalam metode diskusi (X) terhadap keaktifan belajar siswa (Y) dalam pembelajaran ekonomi sub pokok bahasan mikro dan makro kelas X - E di SMA Sumatra 40 Bandung.

$H_{a:pyx} \neq 0$ = Terdapat pengaruh media pembelajaran audiovisual dalam metode diskusi (X) terhadap keaktifan belajar siswa (Y) pada mata pelajaran ekonomi sub pokok bahasan kelas X - E di SMA Sumatra 40 Bandung.

3. Uji Regresi Linear Sederhana

Regresi atau peramalan merupakan suatu proses memperkirakan secara sistematis tentang apa yang paling mungkin terjadi dimasa yang akan datang berdasarkan informasi masa lalu dan sekarang yang dimiliki agar kesalahannya dapat diperkecil. Untuk mengetahui hubungan fungsional antara variabel independen (X) dan dependen (Y) maka digunakan analisis regresi linier sederhana. Dalam penelitian ini perhitungan regresi linier sederhana akan menggunakan program *SPSS 21.0 for windows*.

4. Uji Koefisien Korelasi Regresi

Dari harga koefisien korelasi (R^2), kita dapat menentukan harga koefisien determinasi (KD) yang berguna untuk mengetahui besarnya persentase kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini perhitungan koefisien determinasi akan menggunakan program *SPSS 21.0 for Windows*.

G. Prosedur Penelitian

Setelah peneliti berhasil mengolah data dan uji hipotesis, peneliti akan membuat rencana untuk pembahasan. Pembahasan akan menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Adapun langkah pembahasan sebagai berikut:

- 1) Mencari rata-rata persepsi siswa tentang pengaruh media pembelajaran audio visual dalam metode diskusi terhadap keaktifan belajar siswa. Rata – rata akan dicari dengan menggunakan program *SPSS 21.0 For Windows*.
- 2) Setelah mengetahui rata- rata penafsiran siswa mengenai pengaruh media pembelajaran audio visual dalam metode diskusi terhadap keaktifan belajar siswa.
- 3) Mencari rata –rata pengaruh media pembelajaran audio visual dalam metode diskusi terhadap keaktifan belajar siswa dengan menggunakan program *SPSS 21.0 for Windows*.
- 4) Setelah ditemukan nilai pengaruh maka peneliti melakukan pembahasan melalui analisis factor – factor penyebab munculnya pengaruh dari media pembelajaran audio visual.
- 5) Menarik kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.