

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Menurut metode penelitian Indrawan dan Yaniawati (2016, hlm. 51) mengatakan sebagai berikut:

Penelitian dengan menggunakan metode-metode dalam pendekatan kuantitatif yang selanjutnya disebut penelitian kuantitatif, adalah suatu bentuk penelitian ilmiah yang mengkaji suatu permasalahan dari suatu fenomena, serta melihat kemungkinan kaitan atau hubungan-hubungannya antar variabel dalam permasalahan yang ditetapkan. Kaitan atau hubungan yang dimaksud bisa bermaksud hubungan kausalitas atau fungsional.

Berdasarkan penjelasan diatas, metode penelitian yang digunakan adalah asosiatif kausal dengan pendekatan kuantitatif. 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 pada penelitian. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 59) mengatakan “Hubungan kausal adalah hubungan yang bersifat sebab dan akibat, jadi disini terdapat variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan variabel dependen (variabel yang dipengaruhi)”.

Menurut Indrawan (2016, hlm. 53) “Metode survey merupakan salah satu metode penelitian kuantitatif yang sering digunakan oleh para peneliti pemula. Metode tersebut bertujuan ingin melihat bagaimana kejadian-kejadian berlangsung pada waktu tertentu terjadi, dan adakah dampaknya pada kejadian yang lain. Hal yang terakhir itu disebut metode sebab akibat (causal)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran audio-visual keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi kelas X MIPA 3 di SMAN 6 Bandung.

Jadi, pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan adalah asosiatif kausal dengan teknik pengumpulan data tersebut berupa survey.

## **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”. Memperhatikan pendapat Nazir, maka penelitian dilakukan dengan dua tahap, yaitu perencanaan dan pelaksanaan:

### **1. Perencanaan**

Perencanaan mencakup: identifikasi masalah, rumusan masalah, landasan teori dan perumusan masalah.

### **2. Pelaksanaan**

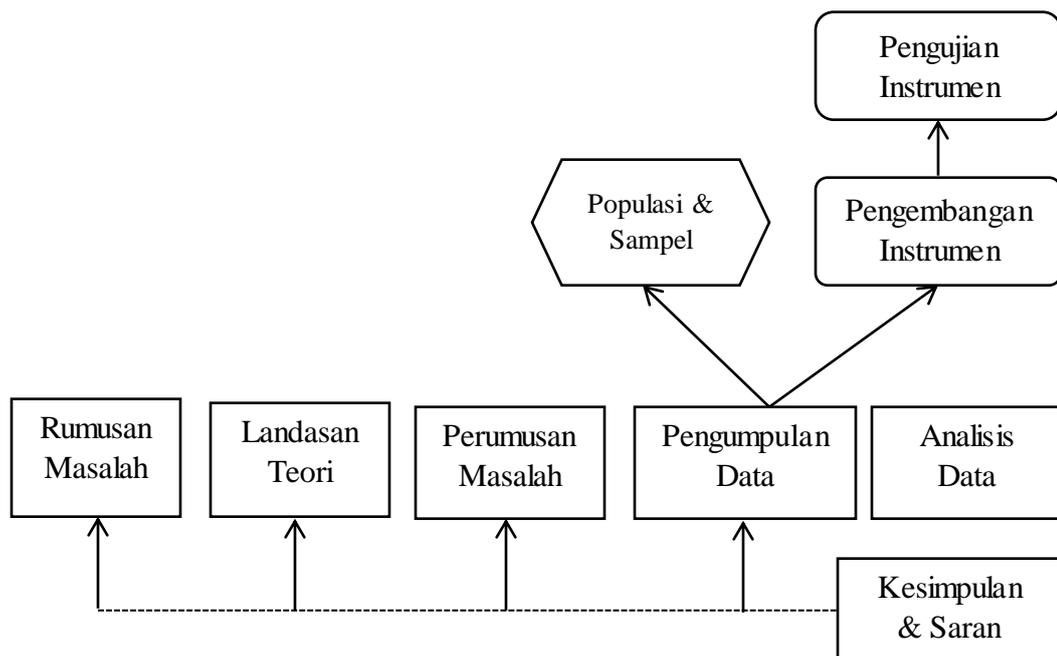
Pelaksanaan mencakup: pengumpulan data (populasi, sampel dan pengembangan instrumen), pengujian instrumen, analisis data dan kesimpulan dan saran.

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 MIPA 3 SMAN 6 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) dalam pembelajaran ekonomi kelas X MIPA 3 di SMAN 6 Bandung.
4. Membangun penyelidikan melalui metode survey berdasarkan asumsi dan hipotesis penelitian dan menggunakan angket beserta observasi sebagai teknik pengumpulan data.

5. Memproses hasil pengumpulan data dengan menggunakan aplikasi *SPSS v21.0 for windows*.
6. Membuat kesimpulan serta melaporkan hasil penelitiannya pada pihak yang bersangkutan dengan penelitian seperti sekolah dan universitas.

Komponen proses penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2012, hlm. 30), sebagai berikut:



**Gambar 3.1**  
**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. Peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Setelah masalah diidentifikasi dan dibatasi, maka selanjutnya masalah tersebut dirumuskan. Rumusan masalah pada umumnya dinyatakan dalam kalimat pertanyaan. Rumusan masalah pada penelitian adalah seberapa besar pengaruh

media pembelajaran audio visual terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi. 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 mengumpulkan data populasi dan sampel dan yang menjadi objek pada penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 3 dan bersifat populasi. Pengembangan instrumen pada penelitian ini melalui angket dan observasi dengan maksud mencari data yang teliti. 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.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis. Analisis yang diarahkan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan adalah uji normalitas dan uji hipotesis. 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 penerapan 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 Suharsini Arikunto (2010, hlm. 152) adalah, “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 MIPA 3 SMAN 6 Bandung tahun ajaran 2016-2017.

#### **2. Objek Penelitian**

Objek penelitian adalah sifat keadaan dari suatu benda, orang atau yang menjadi pusat perhatian. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 38) mengatakan, 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 pembelajaran audio visual
- b. Keaktifan belajar siswa

Subjek dan objek yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3.1**  
**Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek	Objek
<p>Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa pada Kelas X MIPA 3 di SMAN 6 Bandung.</p> <p>Subjek yang diteliti berjumlah 33 siswa, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.</p>	<p>Objek yang diteliti adalah penerapan media pembelajaran audiovisual (X) dan keaktifan belajar siswa (Y).</p>

#### **D. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

##### **1. Operasionalisasi Variabel**

Menurut Sugiyono (2014, 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 variable-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).

##### **a. Variabel Independen ( variabel bebas)**

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 61) “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”.

##### **b. Variabel Dependen (variabel terikat)**

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 61) “Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel dependen dari penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa”.

**Tabel 3.2**  
**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"> <li>1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.</li> <li>2. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik,</li> <li>3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.</li> <li>4. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.</li> <li>5. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan</li> <li>6. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun.</li> <li>7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.</li> <li>8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif yang mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.</li> </ol>
	Keuntungan media pembelajaran Audio-visual Arsyad (2013, hlm. 50)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktek, dan lain-lain. Dapat menampilkan tayangan yang merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan obyek yang secara normal tidak dapat dilihat.</li> <li>2. Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang-ulang.</li> <li>3. Selain mendorong dan meningkatkan motivasi, media pembelajaran audio-visual dapat membentuk sikap dan perilaku siswa, misalnya tayangan mengenai dampak lingkungan kotor terhadap diare, membuat siswa menunjukkan sikap negatif terhadap lingkungan kotor, dan</li> </ol>

		<p>muncul perilaku membuang sampah pada tempatnya.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.</li> <li>5. Dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung merapi atau binatang buas</li> <li>6. Dapat digunakan dalam kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen maupun perorangan.</li> <li>7. Dapat mempersingkat gambaran kejadian normal.</li> </ol>
Keaktifan Siswa (Variabel Y)	Kriteria siswa aktif Sudjana (2010, hlm. 61)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya</li> <li>2. Terlibat dalam pemecahan siswa</li> <li>3. Bertanya pada siswa lain/guru tentang masalah yang belum dipahami</li> <li>4. Berusaha mencari informasi yang diperlukan berkaitan dengan pemecahan masalah yang dipelajarinya</li> <li>5. Melaksanakan kerja kelompok sesuai dengan petunjuk guru</li> <li>6. Melatih diri dalam memecahkan masalah bersama kelompok</li> <li>7. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas/persoalan yang di hadapi.</li> </ol>

## 2. Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang peneliti perlukan dan dianggap relevan dengan masalah yang peneliti teliti. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 193) mengatakan, “teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data”. Selanjutnya Nazir (2011, 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 dan studi pustaka.

#### a. 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, 2014, hlm. 142).

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai angket maka teknik ini digunakan oleh penulis untuk dapat mengungkapkan data dari variabel bebas (X) yaitu media pembelajaran Audio-Visual. Jawaban yang disediakan disesuaikan dengan skala *likert*. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 93) mengatakan bahwa, “skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social”. Alternatif jawaban dalam skala *likert* yang digunakan diberi skor sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Penilaian Skala Likert**

Alternatif	Bobot/Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
cukup	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber : Sugiyono (2012, hlm. 93)

Instrumen penelitian ini dapat dibuat dalam bentuk *checklist*. Penggunaan instrumen ini akan membantu peneliti dalam menjelaskan pengaruh media pembelajaran Audio-Visual terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi.

#### b. 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.

### 3. Instrumen Penelitian

Menurut Rully Indrawan (2016, hlm. 112) mengatakan “instrumen penelitian merupakan alat bagi peneliti yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan permasalahan penelitian”.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen yang belum terstandar, sehingga untuk menghindari dihasilkannya data tidak sah terlebih dahulu dilakukan uji coba terhadap instrumen tersebut. Instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa:

#### a. Data Angket

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

- 1) Fungsi media pembelajaran
- 2) Keuntungan media pembelajaran
- 3) Kriteria siswa aktif

**Tabel 3.4**

**Media Pembelajaran Audiovisual (Variabel X) Dan Keaktifan Belajar Siswa (Variabel Y)**

No	Pertanyaan	SB	B	C	TB	STB
<b>Fungsi Media Pembelajaran</b>						
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					

No	Pertanyaan	SB	B	C	TB	STB
	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 dengan menggunakan media pembelajaran					
<b>Keuntungan Media Audiovisual</b>						
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					
<b>Kriteria Siswa Aktif</b>						
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					
24	Bagaimana pelaksanaan kerja kelompok sesuai petunjuk guru					
25	Bagaimana siswa melatih diri dalam memecahkan masalah dalam kelompok					
26	Bagaimana siswa menggunakan/menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan masalah					

### b. 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 3.5**

#### **Observasi Kriteria Siswa**

Nama	L/ P	Kriteria Siswa Aktif						
		1	2	3	4	5	6	7
Fauzia Irfan Dhiaksa	L							
Gema Mochamad P	L							
Ghiffari Izzat A	L							
Hafyyan Tashbir	L							
Hani Amarta	P							
Humaira Nabila A P	P							
Irham Ardi R	L							
Isni Agista M	P							
Khairunnisa Destiana	P							
Latifah Azzahra	P							
Linda Yulyana	P							
Lukman Ali Friadi	L							
Maretta Dwi Anjani	P							
Margareta Grayta K	P							
Mohamad Adrian Y	L							
Muchamad Rafli O	L							
Muhammad Aminudin	L							
Muhammad Firas I	L							
Muhammad Husein H	L							
Muhammad Ikhwan F	L							
Muhammad Putra S	L							
Muhammad Raihan A	L							
Nurafni Oktaviani	P							
Nurhamidah Oktaviani	P							

Raistsa Robbani S	L							
Shinta Priwardani	P							
Sinta Idrawati Salim	P							
Sitorus Putri N	P							
Tarisa Ade S	P							
Tasya Permata N	P							
Tiara Siti N	P							
Ummu Salamah	P							
Widi Julaini	P							

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.

## **E. Teknik Analisis Data**

### **1. Rancangan Uji Instrumen**

#### **a. Uji Validitas**

Menurut Rully Indrawan (2016, hlm. 123) mengatakan, “Validitas menguji instrument yang dipilih, apakah memiliki tingkat ketepatan, untuk mengukur apa yang semestinya diukur atau tidak”.

Lebih lanjut Sugiyono (2012, 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.

### **b. Uji Reabilitas**

Riduwan dan Sunarto (2011, hlm. 348) mengatakan “Realibilitas 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*.

## **2. Rancangan Analisis**

### **a. Uji Normalitas Data**

Menurut Riduwan (2015, hlm. 188) “Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak”.

Normalitas data merupakan suatu asumsi terpenting dalam statistik parametrik, sehingga pengujian terhadap normalitas data harus dilakukan agar asumsi dalam statistik parametrik dapat terpenuhi. Perhitungan uji normalitas dalam penelitian ini akan menggunakan program *SPSS 21.0 for Windows*. Kriteria uji normalitas data adalah jika hasil yang muncul pada pengolahan data yaitu 0,005 melalui *SPSS 21.0 for Windows*.

### **b. 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 (X) terhadap keaktifan belajar siswa (Y) dalam pembelajaran ekonomi kelas X MIPA 3 di SMAN 6 Bandung.

$H_{a:pyx} \neq 0$  = Terdapat pengaruh media pembelajaran audiovisual (X) terhadap keaktifan belajar siswa (Y) dalam pembelajaran ekonomi kelas X MIPA 3 di SMAN 6 Bandung.

### c. 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*.

### d. 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*.

## F. 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 penerapan media pembelajaran audiovisual dan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi. Rata-rata akan dicari dengan menggunakan program *SPSS 21.0 for Windows*.
2. Mencari rata-rata pengaruh media pembelajaran audiovisual terhadap keaktifan belajar dalam pembelajaran ekonomi dengan menggunakan program *SPSS 21.0 for Windows*.
3. Setelah ditemukan nilai pengaruh maka peneliti melakukan pembahasan melalui analisis faktor-faktor penyebab munculnya pengaruh dari media pembelajaran audiovisual.
4. Menarik kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

