


BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2005). Kegiatan pembelajaran yang memenuhi kriteria diatas banyak dikenal sebagai PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).

PAKEM memiliki empat kriteria sesuai dengan kepanjangannya, yakni Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Kriteria pertama, pembelajaran aktif, artinya pembelajaran dirancang berpusat pada siswa (*student centered*), yakni adanya kegiatan yang dilakukan siswa, baik kegiatan fisik (*hands-on*) ataupun kegiatan mental (*minds-on*). Kriteria kedua, pembelajaran kreatif berarti kegiatan pembelajaran dilakukan secara beragam dan dapat membangun kreatifitas siswa. Kriteria ketiga Pembelajaran efektif berarti pembelajaran yang dapat menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kriteria yang terakhir yakni menyenangkan, maksudnya kegiatan belajar harus dilakukan dalam keadaan gembira, sehingga konsentrasi siswa tercurah kepada kegiatan pembelajaran (Indrawati dan Setiawan, 2009: 107). Untuk mencapai pembelajaran yang memenuhi kriteria tersebut, maka dapat diupayakan dengan penggunaan media pembelajaran secara kreatif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media permainan edukasi.



Permainan ini dapat berupa permainan kartu (*card game*), permainan papan (*board game*) ataupun *video game*. Permainan yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan salah satunya berupa *class game* yang bertujuan untuk menciptakan kelas yang menyenangkan. Selain menyenangkan, keunggulan lain dari media permainan edukasi adalah dapat membantu guru (tutor) dalam menyampaikan materi pendidikannya secara efektif sehingga daya serap siswa lebih tinggi dibandingkan dengan cara konvensional karena bersifat lebih interaktif. Menggunakan permainan dalam pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar, benar-benar melibatkan siswa dengan materi pembelajaran sehingga siswa belajar lebih efektif.

Belajar dapat diartikan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu. Dalam perspektif keagamaan pun (dalam hal ini Islam), belajar merupakan kewajiban bagi setiap muslim dalam rangka memperoleh ilmu pengetahuan sehingga derajat kehidupannya meningkat. Hal ini dinyatakan dalam surat Al-Mujadalah ayat 11, yang berbunyi :

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

...niscaya Allah akan meninggikan beberapa derajat kepada orang-orang yang beriman dan berilmu". (Depag RI, 2007:154)

Salah satu materi pembelajaran IPA di SMP adalah konsep pencernaan manusia. Sistem pencernaan manusia merupakan suatu fenomena yang memang terjadi di dalam kehidupan. Namun fenomena ini terjadi dalam skala yang besar dan pengaruhnya akan terlihat dalam di suatu kehidupan, sehingga sulit diamati secara langsung oleh siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang terbatas oleh waktu. Untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan sebuah media yang dapat mempermudah mempelajari pencernaan manusia secara sederhana sehingga siswa lebih mudah mempelajari konsep ini.

Di Indonesia penggunaan media permainan edukasi dalam proses pembelajaran sudah banyak diteliti, salah satunya adalah yang telah dilakukan oleh Yera Permatasari. Hasil peneliti tersebut, bahwa pembelajaran media permainan edukasi dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada pembelajaran biologi pada materi populasi makhluk hidup.

Media permainan edukasi ini tampaknya belum banyak diterapkan dalam ilmu-ilmu MIPA (termasuk dalam pelajaran Biologi). Dengan kunjungan yang peneliti lakukan ke sekolah SMP N 1 Gabus wetan Kab Indramayu, disana pelajaran biologi menggunakan metode ceramah yang sering dilakukan. Pembelajaran menggunakan media permainan edukasi belum pernah dilakukan dan ketersediaan fasilitas yang belum cukup memadai sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa terutama pada pembelajaran biologi. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian berjudul

“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA EDUKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP PADA KONSEP SISTEM PENCERNAAN“ (Penelitian Dikelas VIII SMP N 1 Gabus Wetan Kab. Indramayu).

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk memperjelas rumusan masalah tersebut, maka disusun pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media edukasi?
2. Bagaimana penerapan media edukasi terhadap hasil belajar siswa pada konsep sistem pencernaan?
3. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media edukasi?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media edukasi
2. Untuk mengetahui penerapan media edukasi terhadap hasil belajar siswa pada konsep sistem pencernaan
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media edukasi.

D. Batasan Masalah

Agar pembatasan dalam penelitian ini lebih terfokus dan menghindari penyimpangan dari tujuan penelitian maka ruang lingkup dari penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Gabus Wetan Indramayu kelas VIII
2. Materi yang menjadi instrumen penelitian terbatas pada sub materi komponen-komponen sistem pencernaan manusia.
3. Hasil belajar dalam penelitian ini dibatasi pada aspek kognitif saja yang diambil dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada awal dan akhir penelitian. Hasil belajar yang dimaksud dibatasi pada aspek kognitif yang meliputi aspek mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasi (C3), menganalisis (C4).
4. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah dilihat dari nilai hasil belajar dengan media permainan edukasi (Menggunakan permainan ular tangga).

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada berbagai pihak diantaranya sebagai berikut :

- a. Manfaat bagi Siswa
 - 1) Dapat menjadi pengalaman baru bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar dengan media permainan yang menarik.
 - 2) Dapat menjadi alternatif permainan yang bermanfaat bagi siswa.

b. Manfaat bagi Guru

- 1) Memberikan informasi awal dan pertimbangan bagi guru dalam pemilihan media pembelajaran.

F. Kerangka berfikir

Pembelajaran tidak akan bermakna jika siswa tidak termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, guru wajib berupaya sekeras mungkin untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Secara khusus guru perlu melakukan berbagai upaya secara nyata untuk meningkatkan motivasi belajar siswanya (Sutikno 2008:64).

Bagi sebagian siswa, biologi adalah pelajaran yang cenderung membosankan dan salah satu pelajaran yang sulit, sehingga tidak sedikit siswa yang tidak menyukai pelajaran biologi di sekolah. Untuk mengatasi hal tersebut, seperti yang telah diungkapkan oleh sutikno (2008:64), guru harus berupaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena dengan proses belajar mengajar yang mampu membangkitkan kegiatan belajar yang efektif akan didapat hasil yang baik pula.

Menurut Noer (2010:115) menyatakan bahwa kecerdasan siswa bisa disebabkan oleh peran serta pendidik yang sangat menyenangkan. Apa yang dinyatakan noer tersebut memang benar, untuk menarik siswa agar mau belajar seorang guru harus membawakan materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan



G. Hipotesis

Untuk mempermudah penelitian dalam melakukan penelitian akan digunakan hipotesis nol (H_0) dan Hipotesis alternatif (H_a).

H_0 = Tidak terdapat peningkatan hasil belajar kognitif dan afektif dengan menggunakan media Edukasi pada submateri sistem pencernaan.

H_a = Terdapat peningkatan hasil belajar kognitif dan afektif siswa dengan menggunakan media Edukasi pada submateri sistem pencernaan.

H. Definisi Operasional

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan edukasi sebagai variabel bebas, dan hasil belajar sebagai variabel terikatnya. Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran variabel dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan definisi operasional dari masing-masing variabel. Definisi operasional tersebut adalah :

- a. Media permainan edukasi : media pembelajaran berupa permainan yang dibuat sendiri oleh peneliti. Permainan berupa *board game*ular tangga Indonesia yang mengalami sedikit perubahan pada papan permainan dan peraturan permainan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan tujuan permainan. Dalam papan permainan, tiap kotak berisi pertanyaan-pertanyaan yang tentang sistem pencernaan, kemudian siswa diwajibkan untuk menjawab pertanyaan.
- b. Hasil belajar : Penguasaan konsep siswa mengenai sistem pencernaan yang diukur dengan tes kognitif dari C_1 (mengingat) hingga C_4 (menganalisis) berupa soal pilihan ganda yang disusun oleh peneliti.

I. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan, maka digunakan teknik-teknik sebagai berikut :

a) Tes

Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda, yaitu bentuk tes objektif yang mempunyai satu jawaban yang benar atau paling tepat, mencakup aspek pemahaman, aspek aplikasi dan aspek analisis, serta mempunyai lima yaitu a, b, c, dan d. Tes ini berjumlah 25 dari 40 soal yang diuji cobakan terlebih dahulu, serta dilakukan analisis tingkat validitas, realibilitas, tingkat kesukaran dan daya pembedanya. Hasil dari analisis uji coba soal yaitu 25 soal dipakai dan 15 soal dibuang. Tes dilakukan sebelum proses belajar mengajar atau tes awal (*pretest*) dan sesudah belajar atau tes akhir (*posttest*) yang dilakukan pada penggunaan media Edukasi (kelas Eksperimen) dan dengan yang tanpa menggunakan pembelajaran media Edukasi (kelas Kontrol). Soal yang digunakan sama antara *pretest* dan *posttest*.


b) Observasi

Teknik ini dimaksudkan untuk meneliti dan mengetahui fenomena-fenomena yang terjadi di SMP N 1 Gabus Wetan khususnya yang terjadi dikelas VIII, Disamping itu juga untuk mengetahui proses pembelajaran yang terjadi dikelas. Observasi ditunjukkan hanya kepada guru sebagai responden dan dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung dengan dibantu oleh seorang observer. Observasi

sebagai teknik pengumpulan data dengan memiliki ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan wawancara dan kuesioner (Sugiyono,2009:145)

J. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan metode *Quasi Experimental Design*. Metode ini merupakan pengembangan dari *True Experimental Design*. Metode eksperimen ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2009:114). Sedangkan untuk desain penelitiannya digunakan *Nonequivalen Control group Design*. Desain ini hampir sama dengan *control group pre-test post-test*. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel dibawah ini:



O	X	O
O		O

Keterangan:

O = Nilai Tes Awal (Menggunakan Media Permainan Edukasi)

O = Nilai Tes Akhir setelah diberi perlakuan (Menggunakan Media Permaiana Edukasi)

O = Nilai Tes Awal (Menggunakan Metode Konvensional)

O = Nilai Tes Akhir

X = Perlakuan (Menggunakan Media Permaianan Edukasi)

K. Populasi Dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto,2006:130). Adapun subjek penelitian ini adalah seluruh kelas VIII semester I SMP N 1 Gabus Wetan

Indramayu. Sedangkan sampel menggunakan teknik *purposive Sampling*, yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono,2009:124)

Sampel ini berdasarkan atas jumlah kelas yang ada yaitu kelas VIII 1 dan kelas VIII 5 maka diambil kelas VIII 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII 5 sebagai kelas kontrol.

L. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrument berupa Lembar observasi aktivitas pembelajaran, tes hasil belajar. Instrumen yang dipergunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah : tes hasil belajar (*pretest dan posttest*) dan lembar observasi tetapi jenis instrumen penelitian akan dibahas secara rinci sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan media permainan edukasi. Lembar observasi ini terdiri dari lembar observasi guru dan siswa. Data observasi diperoleh melalui pengamatan langsung dengan cara mencatat, dan mendokumentasikan ketika pembelajaran berlangsung. Lembar observasi berbentuk *checklist* yang menggunakan dua alternatif, yaitu “Ya” jika pernyataan pada lembar observasi tersebut dapat terlaksana dan “Tidak” jika pernyataan pada lembar observasi tersebut tidak dapat terlaksana. Skor untuk “Ya” yaitu 1 dan “Tidak” yaitu 0 atau peneliti tinggal menjumlahkan saja berapa banyak jawaban “Ya” dan “Tidak” kemudian dipersentasekan setelah itu dipaparkan secara sederhana dari hasil analisis lembar observasi tersebut (Arikunto, 2010:)

Data lembar observasi ini dihitung dengan rumus, sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP : Nilai Persen yang dicari atau diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 : bilangan tetap

2. Hasil Belajar

Dalam penelitian ini digunakan instrument berupa tes yang digunakan pada saat *pretest* dan *posttest*. *Pretest* yaitu tes awal yang diberikan kepada siswa sebelum diberi perlakuan atau kegiatan pembelajaran, yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi yang akan disampaikan. Sedangkan *posttest* adalah tes akhir yang diberikan kepada siswa setelah diberi perlakuan atau kegiatan pembelajaran selesai. Instrumen ini diperoleh beberapa tahapan, diantaranya membuat kisi-kisi menyusun soal-soal, melakukan uji coba soal dan analisis instrumen. Data yang diperoleh dari hasil uji coba soal itu dianalisis terlebih dahulu untuk mengetahui layak tidaknya instrumen ini digunakan dalam penelitian. analisis instrumen meliputi validitas, realibilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Dari 40 soal yang diuji cobakan, akan dipilih 25 butir soal yang digunakan dalam penelitian .

Dalam menganalisis butir soal yang di uji cobakan digunakan rumus-rumus sebagai berikut :

1) Menghitung Validitas Soal

$$r_{pbi} = \frac{Mp - Mt}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbi} = koefisien korelasi biseral

Mp = rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya

Mt = rata skor total

St = standar deviasi dari skor total

P = proporsi siswa menjawab benar

q = proporsi siswa menjawab salah

(Arikunto, 2010)

Tabel 1.1 Klasifikasi Indeks Validitas

Nilai	Interpretasi
Antara 0,81 – 1,00	Sangat tinggi
Antara 0,61 – 0,80	Tinggi
Antara 0,41 – 0,60	Cukup
Antara 0,21 – 0,40	Rendah
Antara 0,00 – 0,20	Sangat rendah

(Arikunto, 2010)

2) Menghitung Reliabilitas Soal

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{M(n-M)}{n(St^2)} \right)$$

Dimana:

n = jumlah soal

M = Mean atau rerata skor total

S = Standar deviasi

r_{11} = koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

Tabel 1.2 Klasifikasi Indeks Realibilitas

Nilai	Interpretasi
$R < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < R < 0,40$	Lemah
$0,40 < R < 0,60$	Sedang
$0,60 < R < 0,80$	Tinggi
$0,80 < R < 1,00$	Sangat tinggi

(Arikunto, 2010)

3) Menghitung Tingkat Kesukaran Soal

$$P = \frac{B}{JS}$$

Dimana:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

J = jumlah seluruh siswa peserta tes.

(Arikunto, 2010)

Tabel 1.3 Klasifikasi Kriteria Tingkat Kesukaran

Nilai	Interpretasi
$P > 0,70$	Mudah
$0,30 \leq P \leq 0,70$	Sedang
$P < 0,30$	Sukar

(Arifin, 2009)

4) Menghitung Daya Pembeda Soal

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Dimana:

D = daya pembeda butir

B_A = banyaknya subjek kelompok atas yang menjawab betul

J_A = banyaknya subjek kelompok atas

B_B = banyaknya subjek kelompok bawah yang menjawab betul

J_B = banyaknya subjek kelompok bawah.

(Arikunto, 2010)

Tabel 1.4 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda

Nilai	Interpretasi
$D > 0,40$	Sangat baik
0,30 – 0,39	Baik
0,20 – 0,29	Sedang
$D < 0,19$	Kurang

(Arikunto, 2010)

M. Teknik Analisis Data

a. Analisis Hasil Belajar Siswa

Cara analisis statistiknya dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan skor *pretest* dan *posttest* terhadap kelas yang diteliti.
- 2) Mencari N-Gain (NG) per indikator dan per siswa, dengan rumus:

$$NG = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor max} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 1.5 Kriteria Penilaian N-Gain (NG)

Nilai NG	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,70$	Rendah

(Arikunto, 2010)

b. Analisis Data Hasil Penelitian

1) Uji Normalitas

Uji Normalitas data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Rumus yang digunakan adalah rumus Chi Kuadrat, yaitu :

$$X^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

2) Uji Homogenitas

Menentukan homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan (homogenitas) variasi sampel yang diambil dari populasi yang sama. Uji homogenitas diperoleh dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Di uji dengan Menentukan F hitung dengan rumus:

$$F = \frac{V_b}{V_k}$$

$$F = \frac{\text{Variansi terbesar}}{\text{Variansi terkecil}}$$

b) Menentukan derajat kebebasan (db)

$$db = n_1 + n_2 - 2$$

keterangan:

$db_1 = n_1 - 1$ = Derajat kebebasan pembilang

$db_2 = n_2 - 2$ = Derajat kebebasan penyebut

n_1 = Ukuran sampel yang variasinya besar

n_2 = Ukuran sampel yang variasinya kecil

c) Menentukan F dari daftar

$$= F_{(\alpha)(db1/db2)}$$

$$= F_{(1 - \alpha)(db)}$$

d) Penentuan Homogenitas

Terima (homogen), jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$

3) Jika data tidak normal dan tidak homogen, maka analisis data dilakukan dengan statistika non parametris:

- a. Tulis data yang tidak berdistribusi normal untuk menguji hipotesis.
- b. Membuat daftar rank nilai hasil *pretest* dan *posttest* masing-masing diurutkan dari yang terkecil sampai yang terbesar sehingga diperoleh pasangan setaraf dari yang terkecil hingga yang terpandai.
- c. Perhitungan Uji Wilcoxon (Z) dengan rumus:

$$z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

Dimana, T = Jumlah jenjang/ranking yang kecil

$$\mu_T = \frac{n(n + 1)}{4}$$

$$\sigma_T = \sqrt{\frac{n(n + 1)(2n + 1)}{24}}$$

Dengan demikian:

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T} = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

4) Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menghitung korelasi antara variabel X dan variabel Y dengan menggunakan rumus uji-t (t-test) pada taraf signifikan 5% (0,05), yaitu:

- a) Jika data kedua kelompok data berdistribusi normal dan variansinya homogen maka uji t dengan rumus:

$$t_o = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{S \sqrt{\frac{1}{N_A} + \frac{1}{N_B}}}$$

Keterangan:

T_o = t skor

X = mean kelas eksperimen

Y = mean kelas kontrol

S = standar deviasi

N_A = jumlah sampel kelas eksperimen

N_B = jumlah kelas kontrol

- b) Jika kedua kelompok berdistribusi normal tetapi tidak homogen maka dilakukan uji-t dengan rumus:

$$t_{hit} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

c) Menentukan derajat kebebasan (db)

$$db = n_1 + n_2 - 2$$

d) Menentukan t tabel dengan rumus:

$$t_{tabel} = t_{(1-\alpha)(db)}$$

e) Menyimpulkan hipotesis

$$H_0 = -t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$$

$$H_1 = t_{hitung} > t_{tabel} \text{ atau } t_{hitung} < -t_{tabel}$$

Kriteria pengujianya: “Tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, dalam hal lain H_0 diterima”.

(Arikunto, 2010)

N. Prosedur Penelitian

1. Tahap persiapan

Untuk dapat melaksanakan tahap penelitian, maka perlu ditempuh persiapan diantaranya sebagai berikut :

- a. Mengurus surat izin dari UIN SGD Bandung dan selanjutnya dikonsultasikan dengan kepala sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.
- b. Melakukan studi pendahuluan dengan cara analisis KTSP dan telaah pustaka untuk menyusun rencana pembelajaran pada submateri pokok sistem pencernaan.

c. Menyusun kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan media pembelajaranEdukasi.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Melaksanakan penelitian pada siswa SMP N1Gabus Wetan Kab. Indramayu kelas VIII

b. Menyusun rencana pengajaran untuk dua kelas eksperimen dan kontrol

c. Melaksanakan pretest pada dua kelas eksperimen dan kontrol

d. Melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar dengan menggunakan media edukasi pada kelas eksperimen

e. Melaksanakan posttest setelah kegiatan proses belajar mengajar selesai dari kedua kelas tersebut serta memeriksa dan memberikan skor.

f. Setelah seluruh kegiatan belajar mengajar selesai dan semua data penelitian terkumpul, langkah selanjutnya dilakukan analisis terhadap data tersebut.

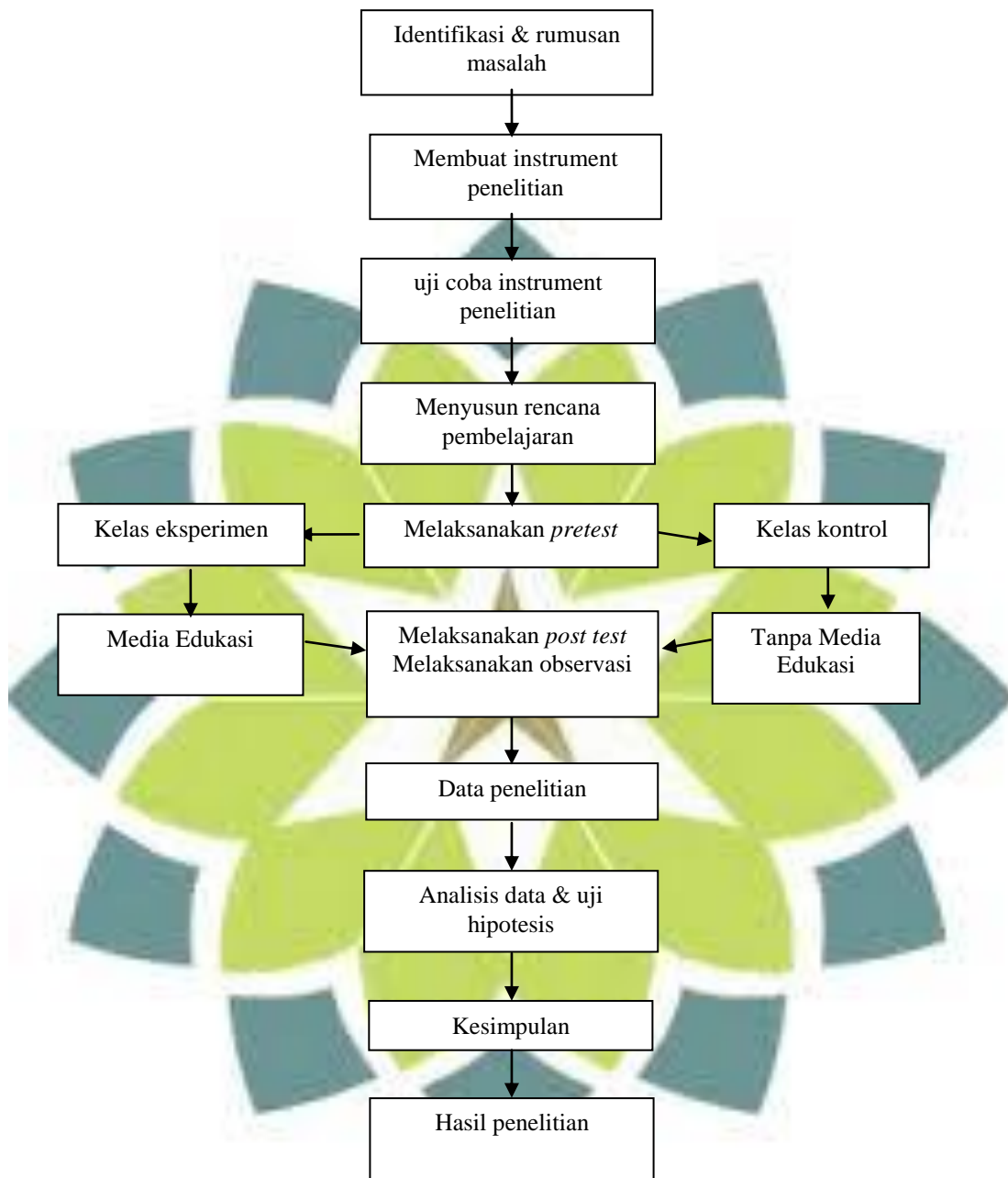
g. Tahap terakhir setelah penganalisisan data penelitian adalah menyusun laporan penelitian.

3. Tahap Akhir

a. Menarik kesimpulan berdasarkan data yang diolah dan dianalisis.

b. Melaporkan hasil penelitian

Untuk lebih jelasnya, prosedur penelitian tersebut disajikan pada gambar alur penelitian berikut :



Gambar 1.2 Prosedur Penelitian