

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif yaitu penelitian yang didasarkan atas prinsip-prinsip statistik untuk menarik suatu kesimpulan. Jenis penelitian dipilih agar di peroleh jawaban dari permasalahan dalam penelitian ini secara objektif.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri I Kendari Tahun pelajaran 2021-2022 selama tiga (3) bulan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berbasis Audio Visual Terhadap prestasi Belajar PAI Kelas X IPA3 di Madrasah Aliah Negeri I Kendari”. Pemilihan lokasi ini didasarkan atas pertimbangan-pertimbangan bahwa di Madrasah Aliah Negeri I Kendari cukup representative dan memiliki relevansi yang spesifik terhadap kepentingan penelitian ini sehingga dengan demikian peneliti memiliki lokasi ini sebagai lokasi peneliti.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut S. Margono: “populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan.”. Sedangkan menurut M. Burhan Bungin: “populasi penelitian merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup dan sebagainya

sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.”. (M. Burhan Bungin. 2006. h.99).

Jadi populasi adalah kumpulan obyek yang akan diteliti dengan kualitas dan ciri- cirri yang telah ditetapkan. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh murid di kelas X IPA3 Madrasah Aliyah Negeri 1 Kendari yang berjumlah 36 siswa tahun 2021/2022.

3.3.2 Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah subjek pengumpulan data dan dianggap mewakili kelompok studi. “Pola ini bersifat demografis dan karakteristik,” kata Sugiono. dikatakan. Mengenai metode pengambilan sampel, penulis menggunakan metode random sampling, model yang diberikan oleh Suharsini Arikunto:

Bahwa jika jumlah mahasiswa lebih atau lebih dari 100%, maka mata kuliah tersebut dapat dibuat 10-15% atau 20-25% atau lebih. (Suharsini Arikunto, penulis buku 2006, hal. 134). Jadi, sampel penelitian adalah 36 siswa dan jumlah sampel 25%.

3.4 Variabel Peneliti

Penelitian ini terdiri dari dua macam variabel, penggunaan media gambar berbasis audio visual (X) dan prestasi belajar PAI Kelas X IPA3 (Y) di Madrasah Aliyah Negeri I Kendari tahun pelajaran 2021-2022, desain penelitian tentang pengaruh kedua variabel.

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah variabel X dan variabel Y dengan gambar sebagai berikut ; $X \longrightarrow Y$

Keterangan :

X = Penggunaan media gambar berbasis audio visual

Y = Prestasi belajar PAI Kelas X IPA3

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yaitu tehnik merupakan alat bantu atau cara yang digunakan untuk mendapatkan informasi data, sedangkan data merupakan hasil pencatatan penelitian. Adapun tehnik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian antara lain:

1. Observasi adalah suatu aktivitas yang memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata. Observasi dalam penelitian ini dengan mengadakan survei langsung pada objek penelitian yakni Pada siswa Kelas X IPA3 Madrasah Aliyah Negeri I Kendari untuk memperoleh gambaran tentang pengaruh penggunaan media gambar berbasis audio visual terhadap prestasi belajar PAI di Madrasah Aliyah Negeri I Kendari.
2. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahuinya. Angket diberikan kepada siswa Kelas X IPA3 Madrasah Aliyah Negeri I Kendari yang berjumlah 36 siswa, angket ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar berbasis audio visual terhadap prestasi belajar PAI.
3. Dokumentasi dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Dalam hal ini dokumentasi digunakan sebagai data tambahan yang

berhubungan dengan penggunaan media gambar berbasis audio visual dan prestasi belajar PAI Kelas X IPA3.

3.6 Instrumen Penelitian

Adapun instrumen penelitian tentang pengaruh penggunaan media gambar berbasis audio visual terhadap prestasi belajar PAI siswa Kelas X IPA3 Madrasah Aliah Negeri I Kendari Tahun pelajaran 2021-2022 berupa angket.

Kisi-kisi instrumen penelitian pengaruh penggunaan media gambar berbasis audio visual terhadap prestasi belajar PAI siswa Kelas X IPA3 Madrasah Aliah Negeri I Kendari Tahun pelajaran 2021-2022.

No.	Variabel	Indikator	No Angket
1	Penggunaan Media Gambar Berbasis Audio Visual	1. Tampilan media pembelajaran berbasis audio visual.	1,2,6,15. 21.
		2. Warna pada media berbasis audio visual.	3,12,17. 25.
		3. Gambar yang digunakan pada media.	14,16,27. 29.
		4. Tulisan pada media pembelajaran dapat dibaca dengan jelas.	5,7,9,19. 28.
		5. Suara pada media dan Kemudahan penggunaan media.	8,10,20. 26.
		6. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami.	11,22,23. 24.
		7. Media pembelajaran audio visual dapat membantu terlaksananya proses pembelajaran	4,13,18. 30.
2	Prestasi Belajar Siswa dalam pembelajaran PAI	1. Hasil Nilai Raport siswa kelas X IPA3 Madrasah Aliyah Kendari Tahun Ajaran 2020/2021.	-

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses akhir dari penelitian yang dilakukan, prosedur pengolahan data idealnya tidak kaku dan senantiasa dikembangkan sesuai kebutuhan dan sasaran penelitian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini diolah, dengan analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial untuk menguji hipotesis penelitian. Adapun analisis statistik deskriptif diolah dengan :

3.7.1 Analisis Deskriptif

Pengolahan atau analisis kuantitatif dilakukan dengan mengklasifikasikan data kedalam bentuk distribusi tabel frekuensi menggunakan rumus :

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

Dimana :

P : Angka Persentase

F : Frekuensi yang sedang dicari persentase

N : *Number Of Cose* (jumlah frekuensi/ banyaknya individu)

Dilanjutkan dengan mendiskripsikan masing-masing variabel X (penggunaan media gambar berbasis audio visual) sebagai variabel Y (Hasil belajar PAI) dengan menentukan nilai :

Domain variabel X & Y

Nilai Maksimal

Nilai Tertinggi

Nilai Minimal

Nilai Terendah

Range

Rang = Nilai Max – Nilai Minimal.

Mean (Rata-rata)

Mdn

Median (Nilai Tengah)

Median

Modus (Sering Muncul)

Mode

SD (Simpangan Baku)

STDEV

Varians

VAR

Dengan menggunakan kategorisasi dengan kriteria sebagai berikut :

: (0 – 20%)	= Kurang sekali
: (21 – 40%)	= Kurang
: (41 – 60%)	= Cukup Baik
: (61 – 80%)	= Baik
: (81 – 100%)	= Baik Sekali

Selanjutnya peneliti menggunakan regresi lienear sederhana dengan rumus sebagai berikut :

$$Y = \beta_{\alpha} + \beta_t X_t + e$$

Keterangan :

- Y = Variabel dependen
- X = Variabel independen
- β_{α} = Koevisien Regresi (Konstanta).
- β = Koevisien Regresi.

Berdasarkan rumus diatas dapat diimplikasikan dalam penelitian ini :

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + e$$

Keterangan :

- Y = prestasi belajar pendidikan agama Islam
- X = Penggunaan media gambar berbasis audio visual
- α = Koevisien Regresi (Konstanta).
- b = Koevisien Regresi.

3.7.2 Analisis Inferensial

Selanjutnya pada analisis inferensial dilakukan terlebih dahulu dengan menggunakan uji normalitas untuk menguji normal dan tidaknya data penelitian dengan rumus kemiringan kurva yaitu :

$$K_m = \frac{X - M_o}{SD}$$

Keterangan :

- X = Rata-rata variabel penelitian
- M_o = Modus variabel penelitian
- SD = Standar deviasi variabel penelitian

Selanjutnya untuk menguji korelasi (r) pengaruh penggunaan media gambar berbasis audio visual terhadap prestasi belajar PAI Kelas X IPA3 di Madrasah Aliyah Negeri I Kendari tahun pelajaran 2021-2022.

Menggunakan

rumus *product moment (person)*, 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 variabel X dengan variabel Y

N = Jumlah Responden

$\sum X$ = Jumlah skor item variabel X

$\sum Y$ = Jumlah skor item variabel Y

$\sum XY$ = Jumlah Skor dalam sebaran X dan Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat dari jumlah skor dalam sebaran X.

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat dari jumlah skor dalam sebaran Y.

Selanjutnya untuk menentukan nilai atau harga variabel X terhadap

variabel Y maka menggunakan rumus regresi linear sederhana

sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$a = \frac{\sum Y - b \sum X}{N}$$

$$b = \frac{N \sum(XY) - (\sum X)(\sum Y)}{N \sum(X^2) - (\sum X)^2}$$

Selanjutnya guna mengetahui besar kecilnya sumbangan variabel X (penggunaan media gambar berbasis audio visual) terhadap variabel Y (Prestasi belajar PAI) sebagai variabel terikat maka digunakan rumus koefisien determinasi dengan rumus sebagai berikut :

$$KD : r^2 \times 100\%$$

Keterangan :

KD : Nilai koefisien determinasi

r : Nilai koefisien korelasi product moment

3.7.3 Uji Fisher

a. Mencari jumlah kuadrat Regresi (JK Reg [α]) dengan rumus :

$$\text{JK Reg } [\alpha] = \frac{(\sum Y)^2}{N}$$

b. Mencari jumlah kuadrat Regresi (JKReg [b/a])

$$\text{JK Reg } [b/a] = b \cdot \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{N} \right\}$$

c. Mencari jumlah kuadrat Residu (JK Res) dengan rumus :

$$\text{JK Res} = \sum Y^2 - \text{JKReg } [b/a] - \text{JK Reg } [\alpha]$$

d. Mencari rata-rata jumlah kudrat Regresi (RJK Reg [α]) dengan rumus :

$$\text{RJK Reg } [\alpha] = \text{JK Reg } [\alpha]$$

e. Mencari rata-rata jumlah kudrat Regresi (RJK Reg [b/a]) dengan rumus :

$$\text{RJK Reg } [b/a] = \text{JKReg } [b/a]$$

f. Mencari rata-rata jumlah kudrat Residu (RJK Res) dengan rumus :

$$\text{RJK Res} = \frac{\text{JK Res}}{n - 2}$$

g. Menguji signifikan dengan Rumus :

$$F \text{ hitung} = \frac{\text{RJK Reg } [b/a]}{\text{RJK Res}}$$

