

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian penting dalam membentuk individu yang berkualitas. Salah satu aspek yang memegang peran signifikan dalam proses pembelajaran adalah kemampuan menyimak teks laporan observasi. Menyimak teks laporan observasi melibatkan pemahaman terhadap informasi yang disampaikan secara lisan, sehingga siswa dapat mengolah informasi tersebut dengan baik.

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu menciptakan suasana belajar yang menarik, memfasilitasi pemahaman konsep, dan meningkatkan motivasi peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa media cetak, media audiovisual, media elektronik, atau media interaktif (Suryadi, 2021). Penggunaan media yang inovatif, seperti multimedia atau aplikasi interaktif, juga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi yang terkandung dalam teks laporan observasi. Salah satu solusi yang akan diimplementasikan untuk mengatasi tantangan atau masalah terkait kemampuan menyimak teks laporan observasi di SMK Negeri 4 Medan adalah dengan memanfaatkan media *projected motion*. Media *projected motion* ini merupakan media yang inovatif dan interaktif yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Media proyeksi gerak (*projected motion*) adalah media pembelajaran yang

melibatkan proyeksi gerakan visual untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Dalam pembelajaran, media ini dapat digunakan untuk mengilustrasikan konsep abstrak, mensimulasikan proses yang sulit, mendemonstrasikan keterampilan praktis, meningkatkan pengalaman visual, dan memfasilitasi pembelajaran interaktif. Contohnya, dalam pelajaran matematika, media proyeksi gerak dapat membantu siswa memahami konsep geometri tiga dimensi. Dalam pelajaran ilmu pengetahuan alam, media ini dapat memvisualisasikan proses pembentukan awan atau siklus air. Dalam pelajaran seni, teknik melukis atau menggambar dapat didemonstrasikan dengan gerakan. Dalam pelajaran sejarah, gambar-gambar bergerak dapat mengilustrasikan peristiwa sejarah penting. Selain itu, media proyeksi gerak juga dapat digunakan dalam pembelajaran interaktif dengan siswa berinteraksi menggunakan sensor gerak atau tombol, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Trianto, 2019).

Kemampuan menyimak adalah kemampuan seseorang dalam memahami pesan yang disampaikan secara lisan melalui pendengaran, dengan mampu mengidentifikasi informasi penting, menyusun dan menghubungkan informasi tersebut (Dirdjosuparto, 2002). Kemampuan ini sangat penting untuk mengembangkan keterampilan analisis, pemahaman konten, dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Kemampuan menyimak teks laporan observasi di SMK Negeri 4 Medan menghadapi tantangan yang signifikan. Siswa dihadapkan pada kesulitan dalam memahami dan menganalisis informasi yang terkandung dalam teks tersebut. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap masalah ini adalah kurangnya metode pembelajaran yang efektif dan kurangnya penggunaan media yang

menarik dalam proses pembelajaran. Adapun persentase pencapaian kemampuan siswa dalam menyimak teks laporan observasi berdasarkan hasil pra-survei yang peneliti lakukan dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1.
Persentase Kemampuan Siswa Menyimak Teks Laporan Observasi

Siswa	Pencapaian (%)
1	24,53
2	88,15
3	21,48
4	9,05
5	21,99
6	58,64
7	28,52
8	79,14
9	55,73
10	19,87
11	66,00
12	10,19
13	32,49
14	31,57
15	11,67
16	79,90
17	87,46
18	80,17
19	90,09
20	47,67
21	23,28
22	13,30
23	83,29
24	61,54
25	89,80
26	4,30
27	28,59
28	79,16
29	12,87

30	23,31
Rata-Rata	45,46

Sumber: Data Diolah Peneliti

Berdasarkan data pada Tabel 1.1 terdapat fenomena yang menarik terkait dengan persentase kemampuan siswa dalam menyimak teks laporan observasi di SMK Negeri 4 Medan. Rata-rata persentase pencapaian siswa dalam kemampuan menyimak terlihat berada pada angka 45,46%. Dalam distribusi tersebut, terdapat variasi yang signifikan dalam tingkat pencapaian siswa, yang berkisar antara 4,30% hingga 90,09%. Fenomena ini dapat menggambarkan tantangan dalam kemampuan siswa dalam memahami dan mengolah informasi yang disampaikan melalui teks laporan observasi. Adanya siswa dengan persentase pencapaian di atas 80%, seperti siswa nomor 2, 16, 17, 18, dan 25 menunjukkan adanya potensi yang baik dalam kemampuan menyimak teks laporan observasi. Di sisi lain, terdapat juga siswa dengan persentase pencapaian yang rendah, seperti siswa nomor 4, 12, 22, dan 26 yang memerlukan perhatian lebih dalam pengembangan kemampuan menyimak. Variasi ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk tingkat minat siswa terhadap subjek tertentu, tingkat kesulitan teks observasi, metode pembelajaran yang digunakan, dan dukungan yang diberikan oleh guru atau lingkungan belajar. Oleh karena itu, perlu adanya langkah-langkah untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa secara keseluruhan, seperti penerapan strategi pembelajaran yang lebih beragam, pendekatan individualisasi, dan penggunaan bahan ajar yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

Peningkatan mutu pembelajaran merupakan upaya perubahan dari yang berkualitas rendah menuju berkualitas tinggi dan memerlukan strategi untuk

mencapai perubahan tersebut. Untuk mencapai perubahan tersebut, terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan, seperti fasilitas, pendidikan, bujuk rayu, dan pendekatan tegas. Keempat elemen ini menjadi strategi dalam mencapai perubahan dan peningkatan mutu yang diinginkan. Strategi Fasilitas melibatkan penyediaan fasilitas yang memadai sebagai langkah untuk mencapai perubahan atau peningkatan mutu yang telah ditetapkan sebelumnya. Fasilitas yang baik dapat memberikan lingkungan yang mendukung bagi proses pembelajaran yang efektif. Strategi Pendidikan mencakup penyampaian fakta dan informasi dengan tujuan agar individu atau kelompok dapat membuat keputusan yang sesuai berdasarkan informasi yang mereka terima. Melalui strategi ini, diharapkan pihak yang terlibat dapat mengambil langkah yang tepat menuju perubahan yang diinginkan. Strategi Bujuk Rayu digunakan untuk mengajak individu atau kelompok sasaran agar mau mengikuti perubahan yang diusulkan. Bujukan yang disampaikan dengan persuasif dan meyakinkan dapat membantu mengatasi potensi resistensi terhadap perubahan. Strategi Pendekatan Tegas melibatkan penggunaan tindakan tegas atau paksaan untuk mendorong perubahan yang diinginkan. Pendekatan ini digunakan ketika metode-metode lain tidak efektif dan dianggap perlu untuk mencapai tujuan perubahan. Dalam mengimplementasikan strategi-strategi tersebut, perlu mempertimbangkan konteks, kebutuhan, dan keseimbangan antara pendekatan yang diambil. Setiap strategi memiliki kelebihan dan keterbatasan masing-masing, dan dapat digunakan sesuai dengan situasi yang dihadapi. Dengan demikian, perubahan dan peningkatan mutu dalam pembelajaran dapat diwujudkan secara lebih efektif dan berkelanjutan (Simanjuntak dkk., 2022).

Penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik berpotensi membawa dampak negatif bagi minat dan keterlibatan siswa dalam menyimak teks laporan observasi. Ketika pembelajaran dilakukan dengan cara yang kurang menarik, siswa dapat kehilangan minat dan tidak sepenuhnya terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu diupayakan peningkatan metode pembelajaran yang inovatif dan pemanfaatan media yang menarik untuk mengatasi masalah ini. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih efektif memahami dan menganalisis informasi yang disampaikan melalui teks laporan observasi, sehingga kemampuan menyimak mereka dapat ditingkatkan dengan lebih baik.

Selain itu, keterbatasan penggunaan media yang inovatif juga dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami dan menganalisis informasi dengan efektif. Pada era digital dan teknologi informasi seperti sekarang, penggunaan media tradisional dalam pembelajaran mungkin menjadi kurang efektif dalam menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman serta analisis informasi yang diberikan. Contohnya, jika siswa hanya mengandalkan buku cetak dan papan tulis dalam pembelajaran menyimak teks laporan observasi, mereka mungkin akan kehilangan kesempatan untuk terlibat lebih aktif dan interaktif dalam proses belajar. Media cetak memiliki batasan dalam memberikan visualisasi yang menarik dan mendalam terhadap laporan observasi yang mungkin berisi data grafik, gambar, atau video pendukung. Kurangnya variasi media dapat membuat pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa, sehingga minat mereka untuk memahami dan menganalisis informasi bisa menurun. Dengan memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih beragam dan

menarik, seperti menggunakan media digital, audiovisual, atau permainan edukatif, siswa akan memiliki kesempatan lebih luas untuk memperoleh informasi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Misalnya, penggunaan presentasi slide multimedia dengan gambar dan video dapat membantu menyajikan informasi laporan observasi secara lebih jelas dan visual, meningkatkan daya tangkap siswa terhadap materi yang diajarkan.

Kemudian ketidaktersediaan sarana dan fasilitas yang memadai, seperti proyektor, layar proyeksi, dan perangkat lunak yang sesuai, menciptakan kesenjangan antara siswa yang dapat mengakses teknologi dengan baik dan siswa yang tidak memiliki akses yang sama. Fenomena ini menggarisbawahi perlunya perhatian terhadap keadilan akses dalam teknologi. Penting bagi pihak sekolah, pemerintah, dan pihak terkait lainnya untuk berupaya memperbaiki ketimpangan ini dengan meningkatkan infrastruktur teknologi di SMK Negeri 4 Medan, menyediakan sumber daya yang memadai, dan memberikan pelatihan kepada siswa dan guru.

Penggunaan media *projected motion* dalam pembelajaran menyimak teks laporan observasi diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Media ini dapat menampilkan visualisasi yang menarik dan dinamis, seperti gambar bergerak, grafik, dan animasi, yang dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Dengan melihat informasi yang disampaikan melalui media ini, siswa di SMK Negeri 4 Medan diharapkan dapat memahami dan menganalisis teks laporan observasi dengan lebih baik.

Penerapan media *projected motion* juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak atau kompleks yang terdapat dalam teks

laporan observasi. Misalnya, melalui penggunaan visualisasi yang interaktif, siswa dapat melihat bagaimana proses observasi dilakukan, bagaimana data dikumpulkan, dan bagaimana kesimpulan diambil berdasarkan hasil observasi. Hal ini dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan analisis mereka secara lebih konkret.

Dengan adanya penggunaan media *projected motion* dalam pembelajaran menyimak teks laporan observasi, diharapkan siswa di SMK Negeri 4 Medan dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi yang terkandung dalam teks laporan observasi. Dengan demikian, prestasi belajar siswa di bidang ini diharapkan dapat meningkat, serta keterampilan mereka dalam memahami laporan observasi menjadi lebih baik dan terampil.

Penelitian tentang penggunaan teknologi media *projected motion* untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa memberikan kontribusi yang relevan dalam bidang pendidikan. Penggunaan teknologi ini relatif baru dan belum banyak diteliti, sehingga penelitian ini memiliki kebaruan dan dapat memberikan wawasan berharga bagi dunia pendidikan. Fokus penelitian pada siswa kelas X SMK Negeri 4 Medan memberikan konteks spesifik yang membantu memahami dampak media *projected motion* pada kelompok usia dan lingkungan pendidikan tertentu. Hal ini penting untuk mengidentifikasi cara yang paling efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak di lingkungan sekolah tersebut. Karenanya penelitian tentang penggunaan teknologi media *projected motion* akan memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan proses pembelajaran. Dengan memahami bagaimana media *projected motion* dapat

mempengaruhi kemampuan menyimak siswa, para pendidik dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi ini dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal-hal tersebut menjadi alasan peneliti untuk memilih judul penelitian **“Pengaruh Penggunaan Media *Projected Motion* Terhadap Kemampuan Menyimak Teks Laporan Observasi Siswa Kelas X SMK Negeri 4 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dari latar belakang dalam penelitian ini adalah:

- a) Kurangnya metode pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan siswa menyimak teks laporan observasi.
- b) Keterbatasan penggunaan media yang inovatif dalam pengembangan kemampuan siswa dalam menyimak teks laporan observasi di SMK Negeri 4 Medan.
- c) Keterbatasan sarana dan fasilitas di SMK Negeri 4 Medan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak teks laporan observasi.
- d) Siswa mengalami kehilangan minat dan tidak terlibat sepenuhnya dalam pembelajaran menyimak teks laporan observasi akibat penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik.
- e) Terdapat kesenjangan akses teknologi di antara siswa di SMK Negeri 4 Medan.

Siswa yang memiliki akses lebih baik ke teknologi dapat lebih mudah memanfaatkannya untuk mengembangkan kemampuan menyimak teks laporan observasi, sementara siswa dengan akses terbatas menghadapi kesulitan dalam memanfaatkan sumber daya digital tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah terfokus pada pengaruh penggunaan *media projected motion* dalam meningkatkan kemampuan menyimak teks laporan observasi siswa kelas X di SMK Negeri 4 Medan. Penelitian ini akan membatasi diri pada satu kelompok siswa kelas X di sekolah tersebut, dengan mengabaikan siswa dari jenjang pendidikan yang lain. Penggunaan metode eksperimen *one group* akan digunakan dalam penelitian ini, di mana kelompok siswa akan diberikan perlakuan menggunakan *media projected motion* dalam pembelajaran menyimak teks laporan observasi, dan kemudian akan dievaluasi untuk melihat adanya perubahan dalam kemampuan mereka.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a) Bagaimana kemampuan siswa kelas X SMK Negeri 4 Medan dalam menyimak teks laporan observasi sebelum penggunaan *media projected motion*?
- b) Bagaimana kemampuan siswa kelas X SMK Negeri 4 Medan dalam menyimak teks laporan observasi setelah penggunaan *media projected motion*?
- c) Apakah penggunaan *media projected motion* berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menyimak teks laporan observasi di SMK Negeri 4 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa tujuan penelitian ini adalah:

- a) Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas X SMK Negeri 4 Medan dalam menyimak teks laporan observasi sebelum penggunaan *media projected motion*.
- b) Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas X SMK Negeri 4 Medan dalam menyimak teks laporan observasi setelah penggunaan *media projected motion*.
- c) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *media projected motion* terhadap kemampuan siswa dalam menyimak teks laporan observasi di SMK Negeri 4 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini menjadi referensi dan dasar untuk penelitian lanjutan tentang penggunaan media dalam pembelajaran menyimak teks laporan observasi, serta memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh media terhadap kemampuan siswa. Selain itu, penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana media dapat mempengaruhi proses pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, serta hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan untuk memvalidasi teori dan kerangka konseptual yang terkait dengan penggunaan media dalam pembelajaran, menguatkan teori-teori yang mendukung penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak teks laporan observasi.

b) Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan manfaat praktis bagi para guru di SMK Negeri 4 Medan dan juga guru-guru lain yang tertarik dengan penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam memahami dampak positif media projected motion terhadap kemampuan menyimak teks laporan observasi siswa. Guru dapat memanfaatkan media ini sebagai alat bantu yang efektif dalam mengajar, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mempermudah pemahaman konsep-konsep yang sulit. Dengan demikian, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

b. Bagi Siswa

Siswa di SMK Negeri 4 Medan akan mendapatkan manfaat praktis dari penelitian ini. Dengan penggunaan media projected motion, siswa akan lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran menyimak teks laporan observasi. Visualisasi yang menarik dan interaktif dari media ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan kemampuan menyimak, dan mengembangkan keterampilan analisis serta berpikir kritis. Hasil penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin kompleks.

c. Bagi Penulis

Bagi penulis penelitian ini, manfaat praktisnya terletak pada kontribusi ilmiah yang dihasilkan. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam bidang pendidikan, khususnya tentang penggunaan media dalam pembelajaran

menyimak teks laporan observasi. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan dan memperkaya literatur ilmiah di bidang ini. Selain itu, penulis juga dapat merasakan kepuasan pribadi karena penelitian mereka memberikan dampak positif dan memberi solusi konkret untuk mengatasi tantangan pembelajaran di SMK Negeri 4 Medan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat diindra dan berfungsi sebagai perantara, sarana, atau alat untuk terjadinya suatu proses komunikasi. Media memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi, pengetahuan, dan pesan-pesan lainnya kepada khalayak. Dalam konteks pembelajaran, media juga menjadi alat yang memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran secara lebih interaktif dan menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan menghayati materi yang diajarkan. Media pembelajaran dapat berupa media cetak, media elektronik, audio, visual, maupun media interaktif yang membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran secara tepat dan kreatif, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Simanjuntak, 2022).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengantarkan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat berupa bahan cetak, audiovisual, elektronik, atau kombinasi dari berbagai jenis media (Hadi, 2020). Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media tersebut dapat berupa gambar, grafik, video, audio, perangkat lunak, atau alat-alat manipulatif (Trianto, 2019). Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar

mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan efektif (Simanjuntak, 2023).

Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan untuk memfasilitasi transfer informasi, konsep, atau keterampilan kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa alat bantu visual, audio, atau kombinasi dari keduanya (Lathifah, 2019). Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu menciptakan suasana belajar yang menarik, memfasilitasi pemahaman konsep, dan meningkatkan motivasi peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa media cetak, media audiovisual, media elektronik, atau media interaktif (Suryadi, 2021).

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam konteks pembelajaran untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran kepada peserta didik dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan mencapai tujuan pembelajaran. Media ini dapat berupa berbagai jenis alat atau bahan, baik dalam bentuk cetak, audiovisual, elektronik, maupun digital. Pentingnya penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif terletak pada kemampuannya dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menarik, dan memperkaya pengalaman belajar. Dalam konteks pembelajaran modern yang cenderung digital, media pembelajaran juga dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam. Dengan memanfaatkan media pembelajaran secara baik, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan memungkinkan peserta didik untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi

pembelajaran (Nuh, 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik. Media tersebut dapat berupa bahan cetak, audiovisual, elektronik, atau kombinasi dari berbagai jenis media. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memfasilitasi transfer informasi, menciptakan suasana belajar yang menarik, meningkatkan pemahaman konsep, dan memotivasi peserta didik. Dalam era pembelajaran digital, media pembelajaran juga dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan efektif, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan membantu peserta didik mencapai pemahaman yang lebih mendalam.

2.1.2 Peran Media Pembelajaran

Adapun peran media pembelajaran dalam dunia pendidikan adalah sebagai berikut (Hadi, 2020):

a. Meningkatkan daya tarik pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan memikat. Penggunaan media yang variatif, visual, dan audiovisual dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih tertarik terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, media pembelajaran membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

b. Memperjelas konsep dan memfasilitasi pemahaman

Media pembelajaran dapat membantu menggambarkan konsep atau ide yang kompleks dengan cara yang lebih konkret dan visual. Dengan menggunakan gambar, grafik, diagram, atau animasi, media pembelajaran membantu memperjelas konsep-konsep abstrak dan memfasilitasi pemahaman peserta didik. Pesan yang disampaikan melalui media pembelajaran dapat menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.

c. Meningkatkan retensi dan pengingatan informasi

Penggunaan media pembelajaran yang visual, audiovisual, atau interaktif dapat membantu memperkuat proses pengingatan dan retensi informasi. Peserta didik cenderung lebih mudah mengingat dan mengaitkan informasi ketika disajikan melalui gambar, video, suara, atau pengalaman langsung dengan media interaktif. Hal ini membantu memperkuat memori jangka panjang dan mempertahankan informasi yang dipelajari dalam jangka waktu yang lebih lama.

d. Mendorong keterlibatan aktif dan kreativitas

Media pembelajaran yang interaktif dan partisipatif dapat mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi, berpikir kritis, dan berkreasi, media pembelajaran dapat merangsang keterlibatan peserta didik dan meningkatkan kemampuan kreativitas mereka dalam memahami dan mengaplikasikan konsep pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan daya tarik pembelajaran, memperjelas konsep, meningkatkan retensi informasi, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang

lebih menyenangkan, efektif, dan bermakna bagi peserta didik.

2.1.3 Aspek-Aspek Media Pembelajaran

Adapun aspek-aspek media pembelajaran dalam dunia pendidikan dapat diuraikan sebagai berikut (Trianto, 2019):

a. Aspek Materi

Media pembelajaran harus sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Media tersebut harus dapat menggambarkan konsep atau ide dengan jelas dan memperkaya pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut. Selain itu, media juga harus relevan dengan konteks pembelajaran dan dapat memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

b. Aspek Visual

Media pembelajaran harus memiliki komponen visual yang menarik dan jelas. Penggunaan gambar, grafik, diagram, atau animasi dapat membantu peserta didik memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak dan memperjelas pemahaman mereka. Visualisasi yang baik dapat meningkatkan daya tarik dan retensi informasi peserta didik.

c. Aspek Audio

Media pembelajaran juga harus memperhatikan aspek audio, seperti penggunaan suara, musik, atau narasi. Suara yang jelas, berkualitas, dan sesuai dengan konteks pembelajaran dapat membantu menyampaikan pesan dengan lebih efektif. Suara juga dapat memicu emosi, mempertahankan perhatian, dan memperkuat pengingatan informasi.

d. Aspek Interaktif

Media pembelajaran yang interaktif memungkinkan peserta didik untuk

berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan melalui penggunaan media interaktif, seperti perangkat lunak edukatif, simulasi, atau media pembelajaran berbasis web. Interaksi peserta didik dengan media pembelajaran membantu mengaktifkan pemikiran kritis, kolaborasi, dan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

e. Aspek Teknologi

Dalam era digital, aspek teknologi menjadi penting dalam media pembelajaran. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dapat memperluas kemungkinan media pembelajaran, seperti penggunaan multimedia, *e-book*, video pembelajaran, atau aplikasi *mobile*. Teknologi juga dapat memfasilitasi aksesibilitas, fleksibilitas, dan personalisasi dalam pembelajaran.

Dengan memperhatikan dan menggabungkan aspek-aspek media pembelajaran, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi peserta didik. Keberhasilan media pembelajaran tergantung pada pemilihan media yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai, serta penggunaannya yang baik dalam konteks pembelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, memfasilitasi pemahaman peserta didik, meningkatkan keterlibatan mereka, dan mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran.

2.2 Penggunaan Media Projected Motion Dalam Pembelajaran

Media proyeksi gerak (*projected motion*) adalah metode pembelajaran

yang melibatkan proyeksi gerakan visual yang digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Teknik ini melibatkan proyektor atau perangkat serupa yang digunakan untuk memproyeksikan gerakan atau animasi ke permukaan yang besar, seperti layar atau dinding (Trianto, 2019).

Penggunaan media *projected motion* memiliki keunggulan dalam memvisualkan pesan yang menarik dan praktis, serta memungkinkan penggunaannya berulang-ulang. Namun, untuk membuat slide atau filmstrip, diperlukan perencanaan yang matang serta kemampuan untuk menyampaikan pesan secara ringkas dan jelas. Selain itu, penataan ruang yang baik juga menjadi hal penting. Media proyeksi termasuk dalam kelompok proyeksi yang mengendalikan ransangan visual. Beberapa contoh jenis media proyeksi yang umum digunakan adalah film bingkai, transparansi over head, proyektor opak, LCD, dan sejenisnya (Girsang, 2019). Berikut adalah beberapa penggunaan media proyeksi gerak dalam pembelajaran (Trianto, 2019):

a) Ilustrasi Konsep

Media proyeksi gerak dapat digunakan untuk mengilustrasikan konsep-konsep abstrak atau kompleks. Misalnya, dalam pelajaran matematika, konsep geometri tiga dimensi dapat diproyeksikan dengan gerakan untuk membantu siswa memahaminya dengan lebih baik.

b) Simulasi Proses

Media proyeksi gerak dapat digunakan untuk mensimulasikan proses yang sulit atau tidak praktis untuk direproduksi di dalam kelas. Misalnya, dalam pelajaran ilmu pengetahuan alam, proses pembentukan awan atau siklus air dapat diproyeksikan dengan gerakan untuk memvisualisasikan proses tersebut secara

realistis.

c) Demonstrasi Praktis

Media proyeksi gerak dapat digunakan untuk mendemonstrasikan konsep atau keterampilan praktis. Misalnya, dalam pelajaran seni, teknik melukis atau menggambar tertentu dapat diproyeksikan dengan gerakan untuk membantu siswa memahami langkah-langkah yang terlibat.

d) Pengayaan Visual

Media proyeksi gerak dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman visual siswa. Dalam pelajaran sejarah, misalnya, gambar-gambar bergerak dapat digunakan untuk mengilustrasikan peristiwa sejarah penting atau menghidupkan kembali momen-momen bersejarah.

e) Pembelajaran Interaktif

Media proyeksi gerak dapat digunakan untuk pembelajaran interaktif. Siswa dapat berinteraksi dengan proyeksi gerakan menggunakan perangkat input seperti sensor gerak atau tombol. Ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memungkinkan mereka untuk aktif berpartisipasi dalam pengalaman belajar.

Penggunaan media proyeksi gerak dalam pembelajaran dapat memberikan stimulus visual yang lebih kuat, memotivasi siswa, dan membantu memahami konsep yang sulit. Namun, penting untuk memastikan bahwa penggunaan media ini relevan, terintegrasi dengan baik dalam kurikulum, dan tidak hanya digunakan sebagai pengganti metode pengajaran yang efektif lainnya.

Penggunaan media proyeksi gerak dalam pembelajaran dapat memberikan stimulus visual yang kuat dan membantu siswa memvisualisasikan situasi yang

diobservasi dengan lebih jelas. Dengan memberikan simulasi realistis atau konteks visual yang lebih baik, media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks laporan observasi dan membantu mereka membangun gambaran yang lebih lengkap tentang apa yang diamati, sehingga secara keseluruhan meningkatkan kemampuan mereka dalam menyimak teks laporan observasi. Adapun beberapa cara hubungannya dapat terbentuk sebagai berikut (Trianto, 2019):

1. Pengayaan Visual

Media proyeksi gerak menyediakan stimulus visual yang kuat dan menarik. Ketika siswa diminta untuk menyimak teks laporan observasi, penggunaan media ini dapat membantu mereka memvisualisasikan situasi yang diobservasi dengan lebih jelas. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap laporan tersebut dan membantu mereka membangun gambaran yang lebih lengkap tentang apa yang diamati.

2. Simulasi Realistis

Dalam beberapa kasus, media proyeksi gerak dapat digunakan untuk mensimulasikan situasi yang diamati dalam teks laporan observasi. Misalnya, jika teks laporan observasi berhubungan dengan eksperimen ilmiah atau peristiwa di alam, media ini dapat memproyeksikan gambaran yang lebih hidup tentang situasi tersebut. Ini memungkinkan siswa untuk mengalami atau melihat situasi tersebut dengan lebih dekat, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menyimak teks laporan observasi.

3. Penggunaan Konteks Visual

Media proyeksi gerak dapat membantu memberikan konteks visual yang lebih jelas untuk teks laporan observasi. Misalnya, jika laporan tersebut mengandalkan istilah teknis atau konsep yang sulit dipahami secara verbal, media ini dapat membantu menggambarkan konsep-konsep tersebut melalui animasi atau gambar bergerak. Hal ini dapat membantu siswa membangun hubungan antara kata-kata yang mereka baca dan gambaran visual yang mereka lihat, sehingga meningkatkan kemampuan mereka dalam menyimak teks laporan observasi.

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan media proyeksi gerak hanyalah salah satu metode atau alat dalam mendukung kemampuan menyimak teks laporan observasi siswa. Selain itu, faktor-faktor seperti penjelasan yang jelas, pengulangan, dan diskusi tentang teks laporan observasi juga penting dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam menyimak dengan baik.

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan media *projected motion* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Persiapkan Infokus dengan baik untuk memastikan gambar atau tayangan terproyeksikan dengan jelas.
2. Pastikan ruangan memiliki pencahayaan yang stabil agar tayangan mudah terlihat oleh semua siswa.
3. Perhatikan agar tayangan terlihat jelas oleh semua siswa dengan memposisikan proyektor dan layar proyeksi dengan tepat.
4. Gunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami agar siswa dapat mengikuti dengan baik.
5. Selama proses pembelajaran, siswa diharapkan memperhatikan,

mendengarkan, dan mengikuti materi yang disampaikan oleh guru melalui media *projected motion*.

6. Selanjutnya, siswa diharapkan memahami dan menyimak program atau video yang ditampilkan.

Terdapat beberapa kelebihan media *projected motion* yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, karena penggunaan media ini memberikan visual yang menarik dan interaktif.
2. Merangsang motivasi dan gairah belajar siswa karena tayangan yang menarik dan tidak monoton.
3. Memungkinkan siswa melihat tulisan, gambar, dan video dengan lebih jelas, sehingga memudahkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Selain kelebihan, juga terdapat beberapa kekurangan dari media *projected motion*, yaitu:

1. Sering terjadi kerusakan gambar atau warna saat menampilkan suatu tayangan, yang dapat mengganggu pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.
2. Memerlukan ruangan yang gelap agar tayangan dapat terlihat dengan jelas, yang dapat membatasi fleksibilitas penggunaan media ini di ruangan yang tidak dapat diatur pencahayaannya.
3. Tidak dapat digunakan tanpa sumber daya listrik, karena proyektor memerlukan pasokan listrik untuk berfungsi.

2.3 Kemampuan Menyimak

2.3.1 Pengertian Kemampuan Menyimak

Kemampuan menyimak adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan menangkap informasi secara akurat dari berbagai sumber suara yang diterima (Chaer, 2019). Kemampuan menyimak merupakan kemampuan seseorang dalam memahami pesan yang disampaikan secara lisan, baik melalui percakapan, pidato, ceramah, maupun media penyampaian suara lainnya (Hariyanto, 2020).

Kemampuan menyimak adalah kemampuan seseorang dalam memahami pesan yang disampaikan secara lisan melalui pendengaran, dengan mampu mengidentifikasi informasi penting, menyusun dan menghubungkan informasi tersebut (Dirdjosuparto, 2002). Kemampuan menyimak adalah kemampuan seseorang dalam memahami pesan lisan dengan baik dan benar, sehingga mampu menangkap makna yang terkandung di dalamnya serta memberikan respons yang tepat (Tarigan, 2018).

Kemampuan menyimak adalah suatu keterampilan yang memungkinkan seseorang untuk secara efektif memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang disampaikan secara lisan melalui pendengaran. Dalam proses menyimak, individu yang memiliki kemampuan menyimak yang baik mampu menangkap gagasan utama yang disampaikan oleh pembicara, serta mampu mengidentifikasi rincian penting yang mendukung gagasan tersebut. Selain itu,

mereka juga mampu melihat hubungan antara informasi yang disampaikan, baik dalam bentuk alur cerita, argumentasi logis, atau konsep yang saling terkait. Dengan kemampuan ini, seseorang dapat mengolah informasi dengan lebih baik, mengambil kesimpulan yang tepat, dan memberikan tanggapan yang sesuai terhadap pesan yang disampaikan (Sumarlam, 2019).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak melibatkan pemahaman dan penangkapan informasi secara akurat dari sumber suara yang diterima. Ini meliputi pemahaman pesan yang disampaikan secara lisan melalui berbagai bentuk komunikasi suara, kemampuan mengidentifikasi informasi penting, menyusun dan menghubungkan informasi tersebut, serta mampu menangkap makna yang terkandung dan memberikan respons yang tepat. Kemampuan menyimak juga melibatkan kemampuan menganalisis dan mengevaluasi informasi yang didengar, termasuk menangkap gagasan utama, rincian penting, dan hubungan antara informasi yang disampaikan. Dengan kemampuan menyimak yang baik, individu dapat mengolah informasi dengan efektif, mengambil kesimpulan yang tepat, dan memberikan tanggapan yang sesuai terhadap pesan yang disampaikan secara lisan.

2.3.2 Tujuan dan Pentingnya Kemampuan Menyimak

Adapun tujuan dan pentingnya kemampuan menyimak dalam dunia pendidikan adalah (Tarigan, 2018):

- a. Tujuan Kemampuan Menyimak
 - a) Memahami dan menangkap informasi

Kemampuan menyimak bertujuan untuk memungkinkan individu memahami dan menangkap informasi yang disampaikan secara lisan dengan baik dan benar. Hal ini melibatkan pemahaman pesan yang disampaikan melalui berbagai bentuk komunikasi suara.

b) Menguasai pesan dan makna

Kemampuan menyimak bertujuan agar seseorang dapat menguasai pesan yang disampaikan dan menangkap makna yang terkandung di dalamnya. Ini melibatkan kemampuan mengidentifikasi gagasan utama, rincian penting, dan hubungan antara informasi yang disampaikan.

c) Memberikan respons yang tepat

Kemampuan menyimak bertujuan untuk memungkinkan individu merespons pesan yang disampaikan dengan tepat. Hal ini melibatkan kemampuan memberikan tanggapan yang sesuai dan relevan terhadap informasi yang didengar.

b. Pentingnya Kemampuan Menyimak

a) Dasar keterampilan komunikasi yang efektif

Kemampuan menyimak memiliki peran penting dalam menjadi dasar bagi keterampilan komunikasi yang efektif. Dengan kemampuan menyimak yang baik, seseorang dapat memahami dengan baik pesan yang disampaikan, memperhatikan intonasi dan gaya berbicara, serta menangkap nuansa yang disampaikan oleh pembicara.

b) Meningkatkan kemampuan berbahasa

Kemampuan menyimak juga berperan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa secara keseluruhan. Melalui menyimak, individu dapat

memperoleh pengetahuan tentang kosakata baru, memperhatikan struktur kalimat yang benar, dan memperbaiki pengucapan serta intonasi dalam berbicara.

c) Memperoleh pengetahuan dan informasi

Kemampuan menyimak memungkinkan individu untuk memperoleh pengetahuan, informasi, dan ide-ide baru dari berbagai sumber. Dengan menyimak dengan baik, individu dapat mengikuti presentasi, ceramah, dan percakapan dengan baik, serta memperluas wawasan dan pemahaman mereka tentang dunia.

d) Meningkatkan kemampuan belajar

Kemampuan menyimak yang baik juga berperan dalam meningkatkan kemampuan belajar. Dalam konteks pendidikan, siswa yang memiliki kemampuan menyimak yang baik dapat dengan efektif memahami instruksi guru, mengikuti penjelasan materi, dan menangkap informasi yang disampaikan dalam pelajaran.

e) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis

Kemampuan menyimak juga berkontribusi dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Dengan menyimak dengan baik, individu dapat mengevaluasi informasi yang didengar, mengidentifikasi argumen yang kuat, dan menyusun pemikiran yang koheren serta kritis. Secara keseluruhan, tujuan kemampuan menyimak adalah memahami, menangkap, dan merespons informasi yang disampaikan secara lisan. Kemampuan menyimak memiliki pentingnya dalam membentuk dasar komunikasi yang efektif, meningkatkan kemampuan belajar, memperoleh pengetahuan dan informasi, serta mengembangkan keterampilan berbahasa dan berpikir kritis.

2.3.3 Aspek-Aspek Kemampuan Menyimak

Adapun aspek-aspek kemampuan menyimak dalam dunia pendidikan adalah (Tarigan, 2018):

a. Pemahaman Pesan

Salah satu aspek penting dari kemampuan menyimak adalah pemahaman pesan yang disampaikan secara lisan. Ini melibatkan kemampuan individu untuk memahami makna kata-kata, kalimat, dan gagasan yang disampaikan oleh pembicara. Pemahaman pesan memungkinkan individu untuk menginterpretasikan dan mengkonstruksi makna yang tepat dari apa yang didengar.

b. Identifikasi Informasi Penting

Kemampuan menyimak juga melibatkan kemampuan mengidentifikasi informasi penting yang terkandung dalam percakapan atau presentasi. Ini termasuk kemampuan menangkap gagasan utama, rincian penting, dan hubungan antara informasi yang disampaikan. Dengan mengidentifikasi informasi penting, individu dapat memfokuskan perhatian pada hal-hal yang relevan dan relevan.

c. Penyusunan dan Penghubungan Informasi

Aspek lain dari kemampuan menyimak adalah kemampuan individu dalam menyusun dan menghubungkan informasi yang didengar. Ini melibatkan kemampuan mengorganisasi informasi secara logis dan memahami hubungan antara berbagai gagasan atau poin yang disampaikan. Kemampuan ini membantu individu membangun pemahaman yang lebih komprehensif dan terpadu tentang topik yang sedang didengarkan.

d. Respon yang Tepat

Aspek penting lainnya dari kemampuan menyimak adalah kemampuan memberikan respon yang tepat terhadap pesan yang disampaikan. Ini mencakup kemampuan merespons dengan

baik, baik melalui tanggapan lisan maupun nonverbal. Respon yang tepat mencerminkan pemahaman yang baik dan kemampuan untuk merespons secara efektif terhadap apa yang telah didengarkan. Melalui pemahaman pesan, identifikasi informasi penting, penyusunan dan penghubungan informasi, serta respons yang tepat, individu dapat mengembangkan kemampuan menyimak yang baik. Aspek-aspek tersebut saling terkait dan berkontribusi dalam membangun pemahaman yang mendalam dan respons yang efektif terhadap pesan yang disampaikan secara lisan.

2.4 Teks Laporan Observasi

2.4.1 Pengertian Teks Laporan Observasi

Teks laporan observasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat fakta-fakta yang terjadi di lingkungan observasi. Observasi dapat dilakukan secara langsung atau tidak langsung, dan laporan observasi bertujuan untuk memberikan informasi yang akurat dan obyektif mengenai situasi atau fenomena yang diamati (Best, 2018). Teks laporan observasi digunakan untuk menggambarkan suatu peristiwa atau kejadian yang terjadi dalam konteks pendidikan. Observasi dilakukan dengan hati-hati dan teliti, dengan fokus pada pengamatan terhadap perilaku, interaksi, dan kegiatan yang berlangsung di lingkungan pendidikan (Siagian dkk., 2020).

Teks laporan observasi merupakan hasil dari pengamatan sistematis terhadap fenomena yang diamati dalam konteks pendidikan. Laporan observasi harus berisi informasi yang jelas dan terperinci mengenai apa yang diamati, kapan dan di mana observasi dilakukan, serta interpretasi yang didasarkan pada fakta-fakta yang teramati (Galvin & Wright, 2019). Teks laporan observasi adalah hasil dari pengamatan terhadap individu, kelompok, atau situasi yang relevan dengan konteks pendidikan. Laporan observasi harus berisi deskripsi yang akurat, analisis yang

mendalam, dan kesimpulan yang didukung oleh bukti-bukti yang teramati (Yin, 2018).

Teks laporan observasi merupakan elemen integral dalam penelitian tindakan di bidang pendidikan. Melalui laporan observasi, proses pengamatan yang teliti, langkah-langkah yang diambil, serta refleksi dan evaluasi terhadap hasil observasi dapat tertuang dengan baik. Laporan tersebut menjadi landasan yang kuat untuk mengembangkan strategi atau tindakan yang relevan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan menggunakan informasi yang terdokumentasi secara rinci dalam laporan observasi, praktisi pendidikan dapat merancang intervensi yang tepat, merespon kebutuhan siswa, dan memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan (McNiff, 2019).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa teks laporan observasi merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan mengamati dan mencatat fakta-fakta yang terjadi di lingkungan observasi.

Observasi tersebut dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung, dengan tujuan memberikan informasi yang akurat dan obyektif mengenai situasi atau fenomena yang diamati. Teks laporan observasi digunakan dalam konteks pendidikan untuk menggambarkan peristiwa atau kejadian yang terjadi, dengan fokus pada perilaku, interaksi, dan kegiatan di lingkungan pendidikan. Laporan observasi harus mencakup informasi yang jelas, terperinci, dan didukung oleh interpretasi yang didasarkan pada fakta-fakta yang teramati. Laporan tersebut menjadi landasan penting dalam penelitian tindakan, karena melalui refleksi dan evaluasi terhadap hasil observasi, praktisi pendidikan dapat mengembangkan strategi dan tindakan yang relevan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara berkelanjutan.

2.4.2 Aspek-Aspek Teks Laporan Observasi

Terdapat beberapa aspek atau indikator yang biasanya termasuk dalam teks laporan

observasi siswa, yaitu (Best, 2018):

a. Identitas siswa

Laporan observasi harus mencakup identitas siswa yang diamati, seperti nama lengkap, kelas, dan informasi lain yang relevan.

b. Tujuan observasi

Menjelaskan tujuan dari observasi tersebut, apakah untuk mengamati keterampilan sosial, kemampuan akademik, perkembangan motorik, atau hal lainnya. Tujuan yang jelas akan membantu dalam penentuan indikator yang sesuai.

c. Waktu dan tempat

Menyertakan informasi tentang waktu dan tempat observasi dilakukan. Hal ini penting untuk memberikan konteks terhadap situasi yang diamati.

d. Deskripsi situasi

Menggambarkan situasi atau konteks di mana observasi dilakukan. Misalnya, apakah itu dalam kelas, saat kegiatan olahraga, dalam kelompok kerja, atau dalam lingkungan lainnya. Jelaskan juga peran guru atau pengamat dalam observasi.

e. Perilaku yang diamati

Indikator dalam laporan observasi siswa harus mencakup perilaku yang diamati secara spesifik. Misalnya, perilaku sosial, partisipasi dalam kegiatan, respon terhadap instruksi, interaksi dengan sesama siswa, tingkat konsentrasi, kemampuan *problem solving*, atau hal-hal lainnya yang relevan dengan tujuan observasi.

f. Metode pengamatan

Menjelaskan metode atau teknik yang digunakan dalam pengamatan siswa. Apakah menggunakan catatan langsung, pengamatan melalui video, wawancara, atau metode lainnya.

Sertakan juga rincian tentang frekuensi dan durasi pengamatan.

g. Analisis dan interpretasi

Setelah mengamati siswa, berikan analisis dan interpretasi terhadap perilaku yang diamati. Misalnya, identifikasi kekuatan dan kelemahan siswa, kemajuan belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku, atau saran untuk perbaikan.

h. Rekomendasi

Memberikan rekomendasi yang relevan berdasarkan hasil observasi. Rekomendasi ini dapat berkaitan dengan strategi pengajaran, perencanaan pembelajaran, pendekatan yang efektif, atau tindakan lain yang dapat mendukung perkembangan siswa.

i. Kesimpulan

Memberikan kesimpulan yang singkat mengenai hasil observasi dan temuan utama yang ditemukan. Kesimpulan ini harus mencerminkan tujuan awal observasi dan analisis yang telah dilakukan.

2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan mengacu pada studi atau penelitian yang berkaitan secara langsung dengan topik atau masalah yang sedang diteliti. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian saat ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Penelitian Ramadani (2018) berjudul “Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Visual Projected Motion pada Mata Pelajaran PKn (Studi di kelas X SMK Pancasila Wonogiri)” membahas tentang mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran visual *projected motion* dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa pada mata pelajaran PKn di SMK Pancasila Wonogiri. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa, terutama

dalam memahami dan menganalisis materi Pkn.

- b. Penelitian Utaminingtyas (2012) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Panjatan, Panjatan, Kulon Progo” membahas tentang penggunaan media video untuk meningkatkan kemampuan menyimak dongeng siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan merespons isi dongeng.
- c. Penelitian Jamil (2022) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Keterampilan Menyimak pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di UPT SPF SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar” membahas tentang pengaruh penggunaan media animasi terhadap keterampilan menyimak siswa kelas III dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi secara efektif meningkatkan keterampilan menyimak siswa, terutama dalam pemahaman konten dan pengenalan kata-kata baru.
- d. Penelitian Girsang (2019) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Projected Motion terhadap Kemampuan Menyimak Berita Siswa SMP Negeri 1 Sidikalang Tahun Pembelajaran 2019/2020”. membahas tentang pengaruh penggunaan media *projected motion* terhadap kemampuan menyimak berita siswa SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *projected motion* secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menafsirkan berita, serta meningkatkan minat mereka dalam mengikuti perkembangan berita. Penelitian-penelitian tersebut sangat relevan dengan penelitian saat ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Projected Motion terhadap Kemampuan Menyimak Teks Laporan Observasi Siswa Kelas X SMK Negeri 4

Medan” karena fokus pada penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa

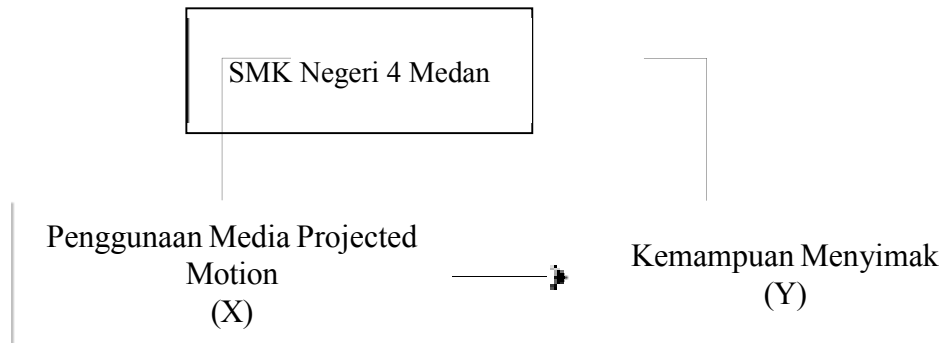
Namun, perlu diketahui bahwa penelitian yang lebih spesifik dan terkait langsung dengan teks laporan observasi siswa kelas X SMK Negeri 4 Medan mungkin belum tersedia. Oleh karena itu, penelitian ini dapat menjadi kontribusi yang berharga dalam mengisi kekosongan pengetahuan dalam konteks tersebut.

2.6 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merujuk pada struktur teoritis atau konseptual yang digunakan untuk memandu pemahaman, penelitian, dan pengembangan dalam suatu bidang pengetahuan tertentu. Ini menyediakan dasar konseptual yang jelas untuk menyusun hipotesis, mengembangkan model, dan memahami hubungan antara konsep-konsep yang terkait. Kerangka konseptual membantu mengorganisir gagasan dan pemikiran menjadi kerangka kerja yang koheren, memastikan keselarasan dan konsistensi dalam pemahaman dan penelitian yang dilakukan di dalam bidang tersebut (Darmadi, 2019).

Kerangka konseptual dalam penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media *projected motion* terhadap kemampuan menyimak teks laporan observasi siswa kelas X SMK Negeri 4 Medan. Kerangka konseptual ini melibatkan beberapa konsep utama, termasuk penggunaan media *projected motion* sebagai variabel independen dan kemampuan menyimak teks laporan observasi sebagai variabel dependen. Selain itu, dalam kerangka ini juga perlu dipertimbangkan faktor-faktor pendukung seperti karakteristik media *projected motion*, teknik pengajaran yang relevan, dan lingkungan pembelajaran yang mempengaruhi proses menyimak. Melalui kerangka konseptual ini, diharapkan dapat dipahami secara sistematis dan terstruktur bagaimana penggunaan media *projected motion* dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam

menyimak teks laporan observasi, sehingga memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendekatan pengajaran yang efektif dalam konteks tersebut. Adapun gambaran dari kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Kerangka Konseptual

2.7 Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan atau dugaan yang diajukan sebagai jawaban sementara atas suatu pertanyaan penelitian atau permasalahan yang ingin dipecahkan. Hipotesis didasarkan pada pemikiran rasional dan diperkuat oleh bukti atau informasi yang ada. Hipotesis memiliki tujuan untuk diuji kebenarannya melalui metode penelitian yang sistematis dan objektif, sehingga dapat menghasilkan kesimpulan yang dapat diterima atau menolak hipotesis tersebut. Dengan kata lain, hipotesis berfungsi sebagai panduan atau kerangka acuan yang membimbing peneliti dalam menguji asumsi atau prediksi yang ada, sehingga memainkan peran penting dalam proses penelitian ilmiah (Darmadi, 2019). Adapun hipotesis yang dapat dibuat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Penggunaan media *projected motion* tidak berpengaruh terhadap kemampuan menyimak teks laporan observasi siswa kelas X SMK Negeri 4 Medan.

H_a : Penggunaan media *projected motion* berpengaruh positif terhadap kemampuan menyimak teks laporan observasi siswa kelas X SMK Negeri 4 Medan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen. Pendekatan ini mencoba untuk menemukan apakah ada perubahan dari objek yang dikenakan eksperimen oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2017) Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan pada SMK Negeri 4 Medan yang beralamat Jalan Sei Kera No.105f, Pandau Hilir, Kecamatan Medan Perjuangan, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan atau dimulai pada bulan April tahun 2023 sampai dengan bulan Juni tahun 2023.

3.3 Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk tujuan studi dan kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan (Sugiyono, 2019). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 4 Medan yang berjumlah 50 orang siswa kelas X yaitu kelas X-1 berjumlah 25 orang dan kelas X-2 berjumlah 25 orang dengan sampel 25 orang kelas X-1.

3.4 Desain Eksperimen

Dalam penelitian kuantitatif, langkah penting adalah merancang dan melaksanakan desain penelitian dengan hati-hati. Salah satu desain penelitian yang digunakan adalah desain

eksperimen dengan menggunakan *one group pre-tes post- test design*. Desain ini melibatkan satu kelompok subjek yang mengalami pengukuran sebelum perlakuan (pre-tes) dan setelah perlakuan (post-tes) untuk mengevaluasi perubahan yang terjadi akibat perlakuan tersebut. Adapun desain eksperimen dari penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Desain Eksperimen *One Grup Pretest-Posttest Design*

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Sumber: Peneliti Keterangan:

O₁ = Tes awal menyimak teks teks laporan observasi sebelum mendapat perlakuan

X = Perlakuan dengan strategi REAP (*Read, Encode, Annotate, Ponder*)

O₂ = Tes akhir menyimak teks teks laporan observasi sesudah mendapat perlakuan

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan tes terhadap siswa setelah menyampaikan materi menggunakan media proyeksi gerak (*project motion*). Tes yang akan dilakukan akan berupa serangkaian pertanyaan atau tes pilihan berganda. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengukur pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan melalui media proyeksi gerak. Dengan menggunakan jenis tes ini, peneliti berharap dapat mengevaluasi secara komprehensif sejauh mana siswa telah menguasai konsep-konsep yang diajarkan dan sejauh mana media proyeksi gerak efektif dalam meningkatkan pemahaman mereka.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah faktor-faktor atau konsep-konsep yang diamati, diukur, atau dimanipulasi dalam suatu penelitian. Variabel penelitian dapat berupa karakteristik, kondisi, atau keadaan yang dapat bervariasi dan mempengaruhi hasil atau perubahan yang diamati dalam penelitian. Variabel penelitian dapat dibedakan menjadi variabel independen (variabel

yang dimanipulasi atau diubah oleh peneliti) dan variabel dependen (variabel yang diamati atau diukur untuk melihat pengaruh dari variabel independen) (Sugiyono, 2019). Adapun variabel dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Penggunaan Media *Projected Motion*

Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan media *projected motion*. Penggunaan media *projected motion* adalah tindakan untuk menggunakan media *projected motion* dalam penyampaian teks laporan observasi kepada siswa kelas X SMK Negeri 4 Medan. Media *projected motion* dapat berupa proyektor, *slide* presentasi, animasi, atau video.

b. Kemampuan Menyimak

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah kemampuan menyimak. Kemampuan menyimak merupakan kemampuan siswa dalam menyimak atau memahami teks laporan observasi yang diberikan oleh peneliti. Kemampuan ini akan dilihat atau dinilai berdasarkan seberapa baik siswa kelas X SMK Negeri 4 Medan dapat memahami isi teks laporan observasi, mengidentifikasi informasi penting, dan memahami maksud atau tujuan dari laporan tersebut.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merujuk pada alat atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen penelitian dirancang untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan variabel penelitian yang sedang diteliti. Instrumen penelitian dapat berupa kuesioner, wawancara, daftar periksa, lembar observasi, tes, atau kombinasi dari beberapa metode tersebut (Sugiyono, 2019). Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes pilihan berganda objektif. Tes pilihan berganda adalah bentuk ujian

atau evaluasi di mana peserta harus memilih satu jawaban yang benar dari beberapa pilihan yang diberikan. Setiap soal pada tes ini biasanya memiliki beberapa pilihan jawaban yang terkait dengan pertanyaan atau pernyataan tertentu, tetapi hanya satu jawaban yang dianggap benar. Peserta kemudian harus memilih opsi yang menurut mereka paling sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan yang diberikan.

Tabel 3.2. Aspek Penilaian Kemampuan Menyimak

No.	Aspek	Indikator	Skor
1	Dalam teks observasi ada struktur apa yang tidak termasuk	Benar Salah	1 0
2	Penyampaian informasi pada teks laporan hasil observasi haruslah.	Benar Salah	1 0
3	Pembuatan teks laporan hasil observasi haruslah dibuat berdasarkan....yang Ada dari hasil pengamatan atau penelitian.	Benar Salah	1 0
4	Struktur atau paragraf yang berisi manfaat dari objek yang diamati disebut sebagai	Benar Salah	1 0
5	Menyampaikan informasi secara apa adanya tentang suatu yang diamati merupakan tujuan dari.	Benar Salah	1 0
6	Pernyataan umum dalam teks laporan observasi.	Benar Salah	1 0
7	Dalam teks pentingnya pendidikan indonesia dimanakah deskripsi bagian.	Benar Salah	1 0
8	Dimana deskripsi manfaat dari teks laporan hasil observasi pentingnya pendidikan Indonesia.	Benar Salah	1 0

9	Apa fungsi pendidikan dalam teks laporan hasil observasi pentingnya pendidikan di Indonesia.	Benar Salah	1 0
10	Apa yang menjadi kesimpulan dalam teks pentingnya pendidikan Indonesia.	Benar Salah	1 0
Skor Maksimal			10

3.7 Prosedur Eksperimen

Prosedur eksperimen adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam rangka mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis yang diajukan. Tujuan dari prosedur eksperimen adalah untuk menciptakan kondisi yang konsisten dan terkendali di mana variabel- variabel tertentu dapat diukur atau dimanipulasi untuk mempelajari efeknya terhadap fenomena yang diamati.

Adapun prosedur jalannya eksperimen dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3

Tabel 3.3. Jalannya Eksperimen

Pertemuan	Kegiatan		Waktu
Petermuan I (80 Menit)	Kegiatan awal guru	Kegiatan awal siswa	10 Menit
	1. Mengucapkan salam kepada siswa 2. Memperkenalkan diri kepada siswa	1. Menjawab salam dari guru 2. Perkenalan dengan guru mengenai materi pembelajaran	
	Kegiatan inti guru	Kegiatan inti siswa	

	<ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan pre-test kepada siswa yaitu dengan menyimak teks laporan observasi yang di bacakan guru di depan kelas Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menulis intisari teks laporan observasi sesuai dengan waktu yang disediakan Guru mengumpulkan tugas yang telah dikerjakan oleh siswa 	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mengikuti arahan yang diperintahkan guru dengan menyimak teks laporan observasi yang dibacakan di depan kelas Siswa mengerjakan tugas yang di berikan guru sesuai apa yang telah mereka simak dari teks laporan observasi dan menulis intisari berbentuk paragraf sesuai dengan waktu yang disediakan Siswa mengumpulkan tugas yang telah diberikan guru 	<p>20 Menit</p> <p>40 Menit</p> <p>5 Menit</p>
	<p>Kegiatan akhir guru</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan kesimpulan terhadap 	<p>Kegiatan akhir siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> Mendengarkan kesimpulan pembelajaran yang disampaikan oleh guru 	<p>5 Menit</p>

Pertemuan	Kegiatan		Waktu
	materi pembelajaran menyimak teks laporan observasi		
Pertemuan II (80 Menit)	Kegiatan awal guru	Kegiatan awal siswa	

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam kepada siswa 2. Mengabsen siswa 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab salam dari guru 2. Siswa menjawab absen 3. Mendengarkan penjelasan 	<p>5 Menit</p> <p>5 Menit</p> <p>5 Menit</p>
	<p>Kegiatan inti guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memilih dan menyusun permasalahan sebagai bahan belajar yang sesuai dengan tujuan belajar yang telah dirumuskan 	<p>Kegiatan inti siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menerima bahan belajar 	<p>10 Menit</p>
	<p>Kegiatan akhir guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengakhiri dan menyimpulkan bahan pembelajaran penggunaan media <i>projected motion</i> 	<p>Kegiatan akhir siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menerima kesimpulan bahan pembelajaran <i>projected motion</i> 	<p>5 Menit</p>
Pertemuan III (80 Menit)	<p>Kegiatan awal guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam kepada siswa 2. Mengabsen siswa 	<p>Kegiatan awal siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab salam 2. Siswa menjawab absen 	<p>5 Menit</p> <p>5 Menit</p>
	<p>Kegiatan inti guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan <i>post-test</i> kepada siswa yaitu menyimak teks laporan observasi dengan menggunakan media <i>projected motion</i> yang telah disediakan dalam bentuk video di depan 	<p>Kegiatan inti siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melaksanakan apa yang telah diperintahkan guru yaitu menyimak teks laporan observasi 2. Siswa melaksanakan apa yang diperintahkan guru 	<p>20 Menit</p> <p>40 Menit</p>

Pertemuan	Kegiatan	Waktu
-----------	----------	-------

	Kelas 2. Memberikan tugas kepada siswa untuk membuat intisari berbentuk paragraf dari teks laporan observasi yang telah di tayangkan sesuai dengan waktu yang telah disediakan 3. Guru mengumpulkan tugas yang telah diberikan kepada siswa	3. Siswa mengumpulkan tugas yang telah diperintahkan guru	5 Menit
	Kegiatan akhir guru 1. Guru menyimpulkan bahan pembelajaran	Kegiatan akhir siswa Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru	5 Menit

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merujuk pada metode atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Teknik ini melibatkan proses pengumpulan data dari sumber yang dapat berupa individu, kelompok, dokumen, atau observasi langsung. Tujuan dari teknik pengumpulan data adalah untuk mengumpulkan data yang valid dan reliabel guna mendukung analisis dan kesimpulan dalam penelitian (Sugiyono, 2019). Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam menggunakan tes pilihan berganda sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

a. Mendesain Tes Pilihan Berganda

Peneliti perlu merancang pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan variabel penelitian dan tujuan penelitian. Pertanyaan dalam tes pilihan berganda memuat pilihan-pilihan jawaban yang telah disediakan, di mana responden perlu memilih satu jawaban yang tepat. Kuesioner juga dapat melibatkan skala penilaian atau pernyataan yang harus disetujui atau tidak

disetujui oleh responden.

b. Validasi Tes Pilihan Berganda

Tes pilihan berganda perlu divalidasi untuk memastikan bahwa pertanyaan- pertanyaan yang diajukan relevan dan dapat mengukur variabel yang diinginkan. Validasi dapat dilakukan melalui uji validitas isi, uji validitas konstruk, atau melalui proses uji coba awal dengan sejumlah responden terbatas.

c. Distribusi Tes Pilihan Berganda

Tes pilihan berganda dapat didistribusikan kepada responden yang merupakan siswa kelas X SMK Negeri 4 Medan. Distribusi tes pilihan berganda dapat dilakukan secara langsung di dalam kelas.

d. Pengumpulan Data

Setelah tes pilihan berganda didistribusikan, responden diminta untuk mengisi dan mengembalikan tes pilihan berganda yang telah diisi. Peneliti dapat memberikan batas waktu yang ditetapkan untuk pengumpulan tes pilihan berganda.

e. Analisis Data

Setelah pengumpulan data selesai, data dari tes pilihan berganda dapat dianalisis secara statistik atau dengan metode analisis yang sesuai. Hal ini dapat melibatkan perhitungan rata-rata, persentase, atau uji statistik lainnya, tergantung pada jenis data yang dikumpulkan dan tujuan penelitian.

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari data, menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara

mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit- unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2019). Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap pengujian yang dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Uji normalitas

Penggunaan statistik parametris menyaratkan bahwa data setiap variabel akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis, maka terlebih dulu akan dilakukan pengujian normalitas data (Ghozali, 2020). Uji normalitas dikatakan normal jika nilai signifikansi lebih besar atau sama dengan nilai probabilitas ($\text{Sig} > 0,05$). Pengujian normalitas distribusi data populasi dilakukan dengan menggunakan *kolmogorov-smirnov* melalui SPSS 27.

$$KS = \frac{\sqrt{n_1+n_2}}{n_1 n_2}$$

Keterangan:

KS = jumlah *Kolmogorov-Smirnov* yang dicari n_1

= jumlah sampel yang diperoleh

n_2 = jumlah sampel yang diharapkan

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah variansi skor yang diukur sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan secara *univariate* menggunakan uji *Levene's*. Uji *Levene's* menggunakan bantuan SPSS 27 dengan kriteria pengambilan keputusan, yaitu jika signifikansi $> 0,05$ maka varian kelompok data adalah sama (homogen) begitupula

sebaliknya (Ghozali, 2020).

$$W = \frac{(n - k) \sum_{i=1}^k n_i (Z_i - Z)^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^k (\bar{Z}_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Keterangan:

n = jumlah siswa

k = banyaknya kelas

\bar{Z}_{ij} = $|\bar{Z}_{ij} - \bar{Z}_i|$

\bar{Z}_i = rata-rata dari kelompok i

\bar{Z}_i = rata-rata kelompok dari \bar{Z}_i

\bar{Z} = rata-rata menyeluruh dari \bar{Z}_{ij}

c. Uji kesamaan dua rata-rata

Uji kesamaan dua rata-rata ini bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai rata-rata yang tidak berbeda pada tahap awal ini. Jika rata-rata kedua kelompok tersebut tidak berbeda, berarti kelompok itu mempunyai kondisi yang sama (Sugiyono, 2019).

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = rata-rata data kelas eksperimen 1

\bar{X}_2 = rata-rata data kelas eksperimen 2

n_1 = banyaknya peserta didik kelas eksperimen 1

n_2 = banyaknya peserta didik kelas eksperimen 2

d. Uji hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS 27 menggunakan *Independent Sample t Test*. *Independent Sample t Test* digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok (Ghozali, 2020). Tes ini juga digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dengan kriteria dalam pengujian adalah sebagai berikut (Ghozali, 2020):

- a. Jika *Sig. (2-tailed)* $\geq 0,05$ maka hipotesis ditolak, dengan arti tidak terdapat pengaruh antar variabel
- b. Jika *Sig. (2-tailed)* $\leq 0,05$ maka hipotesis diterima, dengan arti terdapat pengaruh antar variabel

$$t - test = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\frac{SD_1^2}{N_1 - 1}\right) + \left(\frac{SD_2^2}{N_2 - 1}\right)}} \text{ dengan } SD_1^2 = \left[\frac{\sum X_1^2}{N_1} - (\bar{X}_1)^2 \right]$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Rata-rata pada distribusi sampel 1 \bar{X}_2

\bar{X}_2 = Rata-rata pada distribusi sampel 2 SD^2

SD_1^2 = Nilai varian pada distribusi sampel 1 SD^2

SD_2^2 = Nilai varian pada distribusi sampel 2 N_1

= Jumlah individu pada sampel 1

N_2 = Jumlah individu pada sampel 2