

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasi-Eksperimen*) dengan menggunakan desain penelitian *One Group-pretest dan post-test*. Menurut Sugiyono¹ menjelaskan bahwa “Metode penelitian Quasi eksperimen ialah sebuah metode yang memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variablevariabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. dipilih karena bertujuan untuk mengukur pengaruh menonton animasi CulapCulip terhadap pemahaman mahasiswa tentang tatacara beribadah secara objektif. Metode eksperimen semu digunakan karena peneliti tidak dapat mengontrol semua variabel secara penuh. Namun tetap ingin melihat hubungan sebab-akibat antara variabel independen (menonton animasi CulapCulip) dan variabel Idependen

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 80.

(Pemahaman tentang tatacara beribadah.²

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan model Quasi-eksperimen dengan *desain One Group Pretest-posttest Desain* dengan rumus: ($X_1 \times Y_2$)

Tabel.3.1 pre-test and post-test

Tahap	Kelompok
Pre – test	X_1 (Ukur sebelum Perlakuan)
Perlakuan	X (Perawatan: Menonton Animasi)
Post- test	Y_2 (Ukur Setelah Pelaksanaan)

Keterangan:

- X_1 (Pretest): mengukur pemahaman awal mahasiswa
- X (*intervensi*) menonton video animasi culapculip tentang tata cara beribadah.
- Y_2 (*posttest*) mengukur pemahaman setelah intervens.

Desain ini efektif untuk mengetahui dampak langsung intervensi terhadap perubahan pemahaman mahasiswa

²Shadish, w.r., cook, t.d., & campbell, d.t. *Experimental and Quasi- Experimental Designs for Generalized Causal Inference*. Houghton Mifflin (2002)

KPI UINFAS Bengkulu sebelum dan sesudah menonton animasi culapculip.

B. Definisi Konseptual dan Operasional

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel utama, yaitu variabel bebas (X) yaitu menonton animasi CulapCulip, dan variabel (Y) yaitu pemahaman tentang Tata cara beribadah. Untuk memperoleh hasil penelitian yang objektif dan terukur sehingga penting untuk menjelaskan kedua variabel tersebut secara konseptual maupun operasional.

1. Definisi konseptual (Variabel X) Menonton Animasi CulapCulip

Menonton animasi merupakan aktivitas menyaksikan tayangan audiovisual berupa rangkaian gambar bergerak yang disusun secara naratif dan mengandung unsur hiburan, pendidikan dan informasi. Dalam konteks pendidikan animasi di gunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan dengan cara yang menarik dan mudah di pahami oleh penonton. Animasi memiliki kekuatan visual yang mampu menarik penonton

untuk memahami apa yang dijelaskan oleh animasi, terutama generasi muda seperti mahasiswa yang sudah terbiasa dengan media sosial.

Menurut Mayer (2021), media visual seperti animasi memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi kompleks karena mampu menggabungkan teks, gambar, dan suara simultan. Hal ini menjadikan animasi sebagai alat bantu yang efektif dalam menyampaikan pesan dan pemahaman dalam tata cara beribadah.

CulapCulip adalah sebuah channel youtube yang menyajikan konten dakwah dalam bentuk animasi. Konten ini dirancang untuk memberikan pemahaman agama kepada penonton dengan pendekatan visual animasi yang menarik dan mudah dicerna melalui tayangan video animasi dari channel tersebut.

Adanya definisi operasional memberikan batasan pada setiap variabel yang akan dianalisis dan dapat diukur menggunakan parameter yang tersedia. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah: Tingkat menonton

Tingkat berarti keseriusan, dedikasi, ketekunan, kedalaman, dan ketajaman. Selain itu, intensitas juga diartikan sebagai ekstensif yang berarti sungguh-sungguh. Sedangkan intens berarti bersemangat, aktif, intensif, penuh perhatian, dengan penuh komitmen, rajin, dan tajam. Tingkat menonton merupakan kedalaman atau keteguhan sikap terhadap suatu objek yang mungkin berbeda meskipun arahnya tidak harus sama. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), intensitas berarti suatu keadaan tingkat atau intensitasnya. Chaplin mengemukakan bahwa istilah intensitas berasal dari kata dalam bahasa Inggris *intensity*, yang merupakan sifat kuantitatif dari suatu indra yang berkaitan dengan intensitas rangsangan yang ada, atau juga dapat dipahami sebagai kesungguhan yang mendasari pemikiran dan perilaku. Reber mendefinisikan intensitas sebagai *“intensity is a borrowed from Physics a measure of quantity”*

Pengertian menonton menurut Sardji adalah suatu pengalaman yang bisa disadari atau tidak saat berada dalam keadaan yang tidak jelas dan terpapar pada cahaya, yang membantu menciptakan ilusi di atas layar, yang pada gilirannya dapat menghasilkan emosi, pikiran, dan perhatian manusia yang dipengaruhi oleh tayangan yang sedang ditonton. Menonton juga bisa diartikan sebagai kegiatan melihat sesuatu dengan tingkat fokus tertentu.

Berdasarkan beberapa definisi yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa intensitas menonton adalah kegiatan melihat pertunjukan atau gambar bergerak dengan tingkat dan ukuran tertentu. Intensitas menonton merujuk pada seberapa sering seseorang menyaksikan suatu pertunjukan. Tingkat intensitas saat menonton suatu acara dapat memengaruhi perilaku dan tindakan penontonnya.

Ajzen menguraikan bahwa intensitas menonton terdiri dari beberapa aspek, yaitu:

a) Atensi atau perhatian

Perhatian merupakan ketertarikan atau minat terhadap objek yang dijadikan sasaran perilaku. Hal ini dapat dijelaskan melalui adanya rangsangan yang berasal dari aktivitas menonton, yang kemudian merangsang individu untuk merespon. Respon ini berupa perhatian (atensi) individu terhadap objek yang dilihat. Bentuk perhatian saat menyaksikan suatu tayangan adalah alokasi perhatian, waktu, dan tenaga individu untuk menonton berbagai jenis acara.

b) Durasi

Durasi merujuk pada waktu yang dihabiskan oleh seseorang untuk menjalankan perilaku atau kegiatan tertentu. Waktu yang diperlukan saat menonton sebuah program juga membutuhkan durasi tertentu. Semakin sering dan banyak seseorang menonton, semakin besar pula waktu yang diinvestasikan dalam aktivitas menonton tersebut. Dari sudut pandang ini, bisa dilihat bahwa dorongan untuk menonton suatu

program berasal dari kemampuan individu untuk memanfaatkan waktu yang dimiliki untuk aktivitas menonton.

c) Frekuensi

merupakan ukuran seberapa sering suatu tindakan terjadi dalam jangka waktu tertentu. Menyaksikan sebuah program dapat dilakukan dengan tingkat frekuensi tertentu yang biasanya disesuaikan dengan kebutuhan individu dalam mendapatkan informasi, umumnya setiap hari, dua kali dalam seminggu, atau sekali dalam seminggu sesuai dengan preferensi individu tersebut. Contohnya, seberapa rutin seseorang menonton animasi dalam periode waktu tertentu. Variabel tingkat intensitas menonton dalam penelitian ini mengacu pada teori Teori *Uses and Gratifications* (Penggunaan dan Pemenuhan Kebutuhan) Teori ini mengungkapkan bahwa pemirsa secara aktif memilih media serta konten yang sesuai dengan apa yang mereka butuhkan dan inginkan, seperti untuk hiburan,

mendapatkan informasi, atau pendidikan. Dalam hal menonton animasi dalam bentuk dakwah juga menyaksikan untuk mendapatkan hiburan sekaligus mempelajari nilai-nilai tertentu dari tayangan yang mereka lihat.³

2. Devinisi Operasional Variabel Y (Pemahaman Tata cara Beribadah)

Anas Sudijono menyatakan bahwa pemahaman adalah kemampuan individu untuk memahami atau mengetahui suatu hal setelah hal tersebut dikenali dan diingat. Dengan kata lain, pemahaman berarti memiliki pengetahuan tentang sesuatu dan mampu melihatnya dari berbagai perspektif. Pemahaman adalah tingkat kemampuan berpikir yang lebih tinggi dibandingkan dengan sekadar mengingat dan menghafal.

Tata cara beribadah dalam Islam merupakan bagian integral dari syariat yang mengatur hubungan vertikal

³ Fathiyah Khasanah Arrahmah” pengaruh intensitas menonton drama korea terhadap kualitas ubudiyah mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi universitas islam negeri sunan ampel Surabaya” (2020) hal. 43-45

antara manusia dengan Allah SWT. (Hablun min Allah) dan horizontal antar sesama manusia (hablun min an-nas) Konsep ini tidak hanya mencakup ritual fisik, tetapi juga dimensi spiritual, moral, dan sosial. Secara etimologis, ibadah berasal dari kata Arab *'abada- ya budu* yang berarti “menyembah” atau “tunduk patuh”. Dalam terminologi fiqh, ibadah didefinisikan sebagai segala bentuk ketaatan kepada Allah SWT yang dilakukan sesuai dengan tuntunan syariat, baik berupa perkataan, perbuatan, maupun keyakinan. Tata cara ibadah dalam Islam bersumber dari tiga pilar utama: Al-Qurán, Hadist Nabi Saw dan Ijma.

pemahaman tentang tata cara beribadah diukur menggunakan instrument tes objektif berupa soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan dua indikator pemahaman yaitu :

- a) Pemahaman tata cara wudhu** (urutan, niat, rukun dan hal-hal yang membatalkan wudhu)

b) Pemahaman syarat sah sholat dan rukun ibadah (waktu, niat, aurat, tempat, dan kebersihan)⁴

3. Indikator Pemahaman Keagamaan

Mengetahui dan memahami prinsip-prinsip dasar ajaran Islam sangatlah penting, karena pemahaman yang tepat akan memudahkan dalam menerapkan ajaran agama Islam. Menurut Hadis Nabi, Rasulullah ﷺ bersabda:

Artinya: “Siapa yang Allah ingin berikan kebaikan, maka Dia akan memberikan pemahaman tentang agama kepadanya.” [HR. Al-Bukhari dan Muslim dari Mu‘awiyah radhiyallahu‘anh]u]

Al-Hafiz Ibnu Hajar Al-Asqoloni Asy-Syafi‘i rahimahullah mengatakan: “Makna dari hadis ini adalah, seseorang yang tidak berusaha untuk memahami agama, yaitu tidak mempelajari prinsip-prinsip Islam.dan bagian-bagiannya, maka

⁴ kementerian Agama RI, Buku Fikih untuk Perguruan Tinggi Islam, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, (2020), hlm. 21–30.

sesungguhnya ia telah dilarang untuk mencapai kebaikan.” [Fathul Baari, 1/165].

Isi dalam memahami ajaran agama berasal dari Al-Qur'an dan Hadist Nabi yang memiliki pedoman hidup di dalamnya, yang berkaitan dengan hablum minallah wa hablum minannas, yang dijelaskan menjadi tiga pokok pembahasan, yaitu:

a. Akidah

Pengertian akidah dalam bahasa adalah suatu kesimpulan atau ikatan, sementara secara istilah berarti keyakinan dan kepercayaan. Dalam konteks Islam, akidah memiliki sifat yang dalam batin, mencakup hal-hal yang berkaitan dengan rukun iman serta kepercayaan terhadap hal-hal yang tidak tampak.

b. Syariah

Dalam bahasa, syari'ah berarti jalan yang benar, rute menuju sumber air, atau jalur yang dilalui oleh air terjun. Secara umum, syari'ah adalah sistem

kehidupan dalam Islam, yang mencakup pemahaman tentang Tuhan. Syari'ah memiliki sifat yang universal. Artinya dapat dilaksanakan kapan saja dan di mana saja. Syari'ah dalam Islam berkaitan langsung dengan tindakan nyata guna mematuhi ketentuan hukum Allah, baik yang berhubungan dengan ibadah kepada-Nya maupun yang berkaitan dengan interaksi sosial antar manusia.

c. Akhlak

Akhlak diambil dari istilah khuluk yang berarti sifat, perilaku, cara bertindak, karakter, dan etika.

Istilah ini berkaitan dengan sikap, perilaku, dan etika manusia kepada Sang Pencipta serta kepada makhluk yang diciptakan.

Oleh karena itu, penelitian ini menjelaskan bahwa semakin tinggi intensitas dan kualitas menonton animasi CulapCulip, maka semakin tinggi pula pemahaman mahasiswa tentang tata cara beribadah. Dengan desain eksperimen kuasi yang mengukur sebelum dan sesudah

intervensi, penelitian ini bertujuan menguji pengaruh signifikan dari variabel X (menonton animasi CulapCulip) terhadap variabel Y (pemahaman tata cara beribadah).

C. Hipotesis

Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) H_0 (Hipotesis nol):
- b) Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara menonton animasi CulapCulip terhadap pemahaman tentang tata cara beribadah pada mahasiswa KPI UINFAS Bengkulu.
- c) H_1 (Hipotesis alternatif): Terdapat pengaruh yang signifikan antara menonton animasi CulapCulip terhadap pemahaman tentang tata cara beribadah pada mahasiswa KPI UINFAS Bengkulu.⁵

untuk menguji hipotesis tersebut, data pretest dan posttest yang telah dikumpulkan akan dianalisis

⁵ John W. Creswell dan J. David Creswell, "Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches", 5th ed., Los Angeles: SAGE Publications, (2021), hlm. 150.

menggunakan aplikasi SPSS versi terbaru. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengujian adalah:

- 1) Menginput data hasil pretest dan posttest ke dalam dua kolom berbeda di SPSS.
- 2) Memilih menu *Analyze* → *Compare Means* → *Paired Samples T Test*.
- 3) Memasukkan variabel *pretest* dan *posttest* ke dalam kolom Pair 1.
- 4) Menjalankan proses analisis dan menafsirkan hasil output yang diperoleh.⁶

Sehingga dalam kriteria pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. (*p-value*) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara menonton animasi CulapCulip dan pemahaman ibadah.

⁶ Rahayu, Sri. *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, (2019), hlm. 76–77.

2) Jika nilai Sig. (*p-value*) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Ini berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan. Dengan pendekatan ini, sehingga peneliti dapat mengetahui sejauh mana perubahan yang terjadi dalam pemahaman mahasiswa tentang tata cara beribadah setelah menonton animasi CulapCulip. Jika terdapat peningkatan nilai posttest secara signifikan dibandingkan pretest, maka dapat disimpulkan bahwa media animasi tersebut efektif sebagai media dakwah edukatif.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI), Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa mahasiswa KPI 7A angkatan 2022 yang memiliki 30 Mahasiswa merupakan sasaran yang relevan karena mereka memiliki latar belakang pendidikan Islam dan berada dalam usia produktif dalam

mengakses konten digital, termasuk media dakwah berbasis animasi seperti Animasi CulapCulip.

Selain itu, penelitian ini dilakukan pada tanggal 06 November 2025 di kelas KPI 7A. lokasi ini juga dipilih karena ketersediaan data, aksesibilitas terhadap responden, dan dukungan administratif dari pihak fakultas untuk mendukung kelancaran pelaksanaan penelitian eksperimen kuasi yang memerlukan perlakuan serta pengukuran sebelum dan sesudahnya (pretest dan posttest).⁷

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dalam subjek penelitian dan dalam penelitian ini semua elemen yang ada dalam wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang dapat ditetapkan oleh Peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁸ Sehingga Populasi dalam

⁷ rahmawati, T. "Pengaruh Media Digital terhadap Strategi Dakwah Mahasiswa." Yogyakarta: Deepublish, (2021) hal. 55.

⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, (2021), hlm. 117.

penelitian ini adalah mahasiswa aktif Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah UINFAS Bengkulu pada tahun akademik angkatan 2022 yang berjumlah 72 orang. Namun Populasi yang dipilih hanya satu kelas dari dua kelas angkatan 2022 hanya mahasiswa KPI Semester tujuh kelas 7A yang berjumlah 30 orang dianggap memiliki pengetahuan dasar tentang materi keislaman serta terbiasa menggunakan media digital, termasuk YouTube, sebagai sarana pembelajaran agama.

Menurut Sugiyono (2021), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Oleh karena itu, populasi dalam penelitian ini bersifat terbatas (finite) dan dapat dijangkau.⁹

2. Sampel (berdasarkan Homogenitas)

Dalam penelitian ini, sampel dipilih dengan pendekatan homogenitas, yaitu memastikan bahwa seluruh anggota sampel memiliki karakteristik yang relatif serupa agar hasil perlakuan (menonton animasi CulapCulip) dapat diukur secara akurat dan valid. Pemilihan sampel homogen sangat penting dalam desain kuasi eksperimen dengan pendekatan one group pretest-posttest, karena membantu mengontrol variabel-variabel luar yang dapat memengaruhi hasil penelitian.¹⁰

Menurut Fraenkel, Wallen & Hyun (2020), “pengambilan sampel digunakan ketika peneliti ingin memilih partisipan yang sangat mirip dalam hal pengalaman, latar belakang, atau karakteristik untuk mengendalikan variabelitas dalam eksperimen.” Dengan demikian, penggunaan sampel homogen dalam penelitian ini bertujuan untuk menjaga validitas internal, yaitu

¹⁰ Creswell, John W. “Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research, 6th ed”(Pearson Education), (2020), hal. 308

memastikan bahwa perubahan skor pretest dan posttest benar-benar disebabkan oleh perlakuan (treatment), bukan karena perbedaan karakteristik individu.¹¹

Adapun kriteria homogenitas sampel dalam penelitian ini yaitu:

- a) Mahasiswa aktif program Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) yang memiliki keilmuan islam dan komunikasi dakwah
- b) Berada di semester VII Angkatan 2022 yang berjumlah 70 orang sehingga sudah memperoleh materi dasar tentang tata cara beribadah seperti wudhu dan shalat.
- c) Terbiasa mengakses media audiovisual digital, khususnya youtube sebagai media keislaman.¹²

¹¹ Fraenkel, Jack R., Norman E. Wallen, dan Helen H. Hyun.” *How to Design and Evaluate Research in Education*, 10th ed” (New York: mcgraw-Hill Education), (2020), hal. 273.

F. Sumber dan Pengumpulan Data

1) Sumber data primer

Data primer adalah data yang langsung didapatkan oleh peneliti dari sumber utamanya. Dalam penelitian ini, data primer didapat dari hasil digunakan sebagai data primer yaitu konten animasi CulapCulip dan mahasiswa KPI UINFAS Bengkulu.¹³

Sehingga Dalam konteks penelitian ini, data primer diperoleh dari:

- a) Skor pretest, yaitu hasil pengukuran awal pemahaman mahasiswa tentang tata cara ibadah sebelum diberikan perlakuan (menonton animasi CulapCulip).
- b) Skor posttest, yaitu hasil pengukuran pemahaman mahasiswa tentang tata cara ibadah setelah diberikan perlakuan.
- c) Angket tertutup, yang digunakan untuk mengukur pemahaman secara kuantitatif berdasarkan indikator

¹³ John W. Creswell, "Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research". 6th ed. (Boston: Pearson), (2020), hal. 152.

tertentu seperti pemahaman wudhu, tayamum, dan shalat. Data ini bersifat langsung dan empiris, serta sangat penting dalam menguji hipotesis dan menjawab pertanyaan penelitian.¹⁴

2) Sumber data sekunder

Data sekunder adalah data yang tidak diperoleh secara langsung dari responden, melainkan berasal dari sumber-sumber lain yang telah ada, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dokumentasi, media daring, dan sumber lain yang kredibel. Data ini digunakan untuk mendukung penyusunan kerangka teori, latar belakang, penyusunan instrumen penelitian, dan analisis hasil penelitian.¹⁵

3) Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang relevan guna menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan

¹⁴ Jack R. Fraenkel, Norman E. Wallen, & Helen H. Hyun, "How to Design and Evaluate Research in Education". 10th ed. (New York: mcgraw-Hill) 1, (2020), hal. 289.

¹⁵ sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". (Bandung: Alfabeta) (2021), hal. 136.

metode eksperimen kuasi, sehingga teknik pengumpulan data disesuaikan dengan kebutuhan pengukuran terhadap variabel pemahaman tata cara beribadah sebelum dan sesudah perlakuan (menonton animasi CulapCulip).

Tabel.3.2. teknik pengumpulan data

Sumber Data	Data Tentang	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Penelitian
Mahasiswa	Pemahaman konsep pada mahasiswa sebelum dan sesudah perlakuan	Mahasiswa melakukan Pretest-Posttest dan dokumentasi	Soal Pretest-Posttest pilihan skala nilai
Mahasiswa	Dengan penggunaan media film animasi		
Mahasiswa	Hasil pengamatan ojektif saat menggunakan film animasi dalam proses belajar	Mahasiswa mengisi lembar angket	Lembar angket langsung

1) Pretest

Pretest dilakukan sebelum mahasiswa diberikan perlakuan berupa menonton animasi CulapCulip. Tujuan pretest adalah untuk mengetahui tingkat awal pemahaman mahasiswa KPI tentang tata cara beribadah, khususnya dalam aspek wudhu, tayamum, dan shalat. Instrumen pretest berupa angket tertutup dengan skala pilihan ganda, yang dikembangkan berdasarkan indikator konseptual pemahaman ibadah. Data pretest ini berfungsi sebagai pembanding untuk mengetahui efektivitas dari perlakuan yang diberikan.¹⁶

2) Perlakuan (*Treatment*)

Setelah pretest, mahasiswa diberikan perlakuan berupa pemutaran video animasi CulapCulip yang membahas tata cara ibadah, seperti wudhu dan shalat. Durasi dan isi video disesuaikan dengan topik yang diteliti. Perlakuan dilakukan secara

¹⁶ Fraenkel et al., "How to Design and Evaluate Research", hal. 310.

serentak dan terkontrol di lingkungan kampus atau media daring terpadu (*Zoom* atau *Google Meet*), jika diperlukan.¹⁷

3) Posttest

Posttest diberikan setelah mahasiswa selesai menonton animasi. Tujuan posttest adalah untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman mahasiswa setelah menonton.¹⁸

4) Dokumentasi

Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan sebagai metode pendukung untuk memperoleh data secara tidak langsung atau langsung melalui dokumen-dokumen, rekaman, foto maupun bukti tertulis dan visual yang relevan dengan proses dan pelaksanaan penelitian.¹⁹

¹⁷ Ary, Donald et al.” Introduction to Research in Education”, 10th ed. (Boston: Cengage Learning, (2020), hlm. 276.

¹⁸ sugiyono, “Metode Penelitian”, (2020) hlm. 229.

¹⁹ Moleong, Lexy J., ” Metodologi Penelitian Kualitatif ed. Revisi (Bandung: Remaja Rosdakarya, (2021), hlm. 216.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik inferensial dengan uji t berpasangan (paired sample t-test). Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen yang sama, yakni mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam UINFAS Bengkulu, setelah mereka menonton animasi edukatif *CulapCulip*.²⁰ Penelitian ini menggunakan desain eksperimen kuasi dengan model One Group Pretest-Posttest Design, di mana hanya terdapat satu kelompok yang diberi perlakuan. Oleh karena itu, uji t berpasangan dipilih karena sesuai dengan karakteristik desain tersebut.

Menurut Creswell dan Creswell (2021), paired sample t-test merupakan metode statistik yang digunakan untuk membandingkan dua nilai rata-rata yang berasal dari

²⁰ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D," Bandung: Alfabeta, (2017), hlm. 112.

kelompok yang sama yang diukur dalam dua waktu berbeda, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan kata lain, uji ini digunakan untuk mengukur perbedaan skor rata-rata pemahaman mahasiswa sebelum dan sesudah menonton animasi CulapCulip.

