

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:203) “Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya”.

Kegiatan penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi exsperiment* yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan media video dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis siswa.

3.2 Desain Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:90) “Desain penelitian adalah rencana atau rancangan yang dibuat oleh peneliti, sebagai ancar-ancar kegiatan, yang akan dilaksanakan”.

Desain dalam penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* yang mana hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random tetapi ditentukan sendiri oleh peneliti, Sugiyono (2012:79) jadi, terdapat dua objek yang akan dipilih yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum dilakukan penelitian kedua kelompok diberi *pretest* (O1) untuk mengetahui keadaan awal atau hasil awalnya. Kelompok pertama yaitu kelompok eksperimen kelas XI IPS 1 diberi perlakuan (X) yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan media video dan kelompok yang kedua yaitu kelas kontrol yaitu kelas XI IPS 2 tidak diberi perlakuan artinya diberi pembelajaran langsung. Selanjutnya di akhir