

BAB III PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu pendekatan yang akan digunakan secara sistematis dengan tujuan memperoleh data dan kepentingan tertentu. Metode penelitian pendidikan menurut Amirul Hadi dalam Hermawan (2019: 3) adalah aktivitas yang dilakukan secara logis, sistematis dan terencana untuk mengumpulkan, menganalisis, mengolah dan meringkas data dengan tujuan menemukan jawaban atas permasalahan dalam bidang pendidikan.

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, Sugiyono (2019: 17) menjelaskan bahwa pendekatan kuantitatif merupakan suatu metode pendekatan filosofis dengan menggunakan logika positivisme untuk mempelajari suatu populasi dan sampel. Teknik analisis datanya memiliki sifat statistik guna menguji suatu hipotesis yang sudah ditentukan sebelumnya.

Peneliti memilih metode eksperimen untuk penelitian ini dengan tujuan mengetahui pengaruh perlakuan tertentu pada variabel yang diteliti. Sugiyono (2019:72) memaparkan metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang mencari pengaruh variabel bebas dengan melakukan perlakuan tertentu terhadap variabel terikat.

3.2 Variabel Penelitian

Sugiyono (2019:39) menjelaskan variabel penelitian yaitu semua bentuk yang memiliki variabilitas tertentu. Peneliti sebelumnya menentukan variabel untuk dipahami kemudian dicari datanya, serta diambil kesimpulan berdasarkan hasil

pencarian data tersebut. Peneliti merumuskan variabel penelitian sebagai semua hal yang menjadi objek penelitian untuk diamati dan diukur. Penelitian ini, terdapat dua variabel yang dianalisis yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dilambangkan dengan (X) yaitu media pembelajaran ludo *history*. Variabel terikat dilambangkan dengan (Y) yaitu minat belajar peserta didik.

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan sebuah strategi yang digunakan untuk memberikan panduan dan kerangka kerja bagi peneliti dalam melaksanakan penelitiannya. Desain penelitian memberikan langkah-langkah untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam merumuskan pertanyaan penelitian.

Pada penelitian ini, peneliti memakai jenis eksperimen yaitu eksperimen semu (*Quasi experimental design*). Desain penelitian menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sugiyono (2019: 79) menjelaskan bahwa desain ini memiliki ciri dengan melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dipilih secara non-random dan identik dengan desain pretest-posttest. Desain penelitian tipe *Nonequivalent Control Group Design* dapat digambarkan dengan tabel berikut ini:

Tabel 3.1
Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

<i>Pre Test</i>	Perlakuan	<i>Post test</i>
O_1	X	O_2
O_3		O_4

Keterangan:

O_1 : *Pretest* pada kelas eksperimen

O_2 : *Posttest* pada kelas eksperimen

O_3 : *Pretest* pada kelas kontrol

O_4 : *Posttest* pada kelas kontrol

X : *Treatment* (menggunakan media pembelajaran ludo *history*)

3.4 Populasi dan Sampel

Arikunto (2010: 173) menjelaskan populasi merupakan seluruh subjek dari suatu unit pada penelitian yang hendak dilaksanakan. Populasi dari penelitian ini adalah semua peserta didik kelas XI IPS SMAN 5 Tasikmalaya.

Tabel 3.2
Populasi Peserta Didik Kelas XI IPS SMAN 5 Tasikmalaya

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI IPS 1	36
2.	XI IPS 2	36
3.	XI IPS 3	35
4.	XI IPS 4	36
5.	XI IPS 5	36
Jumlah		179

Sumber: Tata Usaha SMAN 5 Tasikmalaya 2022/ 2023

Langkah selanjutnya adalah mencari sampel yang dimaksudkan untuk memudahkan penelitian terhadap suatu subjek. Sugiono (2019: 81) menjelaskan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang mewakili jumlah atau karakteristik dari populasi tersebut. Sampel juga dapat dikatakan sebagai bagian kecil yang dipilih dari suatu populasi dengan memakai teknik yang sudah ditetapkan sebelumnya.

Teknik pengambilan sampel yang dipakai dalam penelitian ini yaitu teknik *purposive sampling*. Sugiyono (2019: 85) menjelaskan bahwa teknik *purposive sampling* dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor tertentu dalam pemilihan sampel. Sampel dipilih berdasarkan pertimbangan rendahnya minat belajar. Maka dari itu, penelitian ini memilih sampel kelas secara tidak random, yaitu kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol.

Tabel 3.3
Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI IPS 1	36
2.	XI IPS 2	36

Sumber: Tata Usaha SMAN 5 Tasikmalaya 2022/ 2023

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Observasi

Istilah observasi secara terminologi dapat diartikan sebagai pengamatan atau peninjauan secara langsung. Observasi merupakan pencatatan dan pengamatan yang sistematis terhadap penelitian. Pencatatan melalui observasi tersebut dilakukan dengan cara mencatat fakta-fakta yang diamati, didengar dan dirasakan oleh pengamat.

3.5.2 Angket

Angket adalah suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung. Peneliti menggunakan angket tertutup, dimana peneliti tidak bertanya jawab secara langsung dengan responden. Arifin (2012: 228) menjelaskan bahwa angket adalah instrumen penelitian yang didalamnya terdapat rangkaian pernyataan atau

pertanyaan yang sudah tersusun secara sistematis dengan tujuan untuk memperoleh data yang relevan dengan penelitian. Angket diisi oleh responden sesuai dengan pendapatnya.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Sugiyono (2019: 102) merupakan sebuah perangkat penelitian yang dimanfaatkan sebagai alat ukur untuk mengamati secara khusus fenomena alam dan sosial dalam penelitian. Variabel penelitian sering disebut sebagai fenomena yang akan diamati dalam penelitian tersebut.

Peneliti dapat memahami bahwa instrumen merupakan alat bantu yang dipilih untuk membantu dalam pengumpulan data, agar penelitian menjadi lebih mudah dan sistematis.

3.6.1 Pedoman Observasi

Observasi penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu observasi kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran selama menggunakan media pembelajaran ludo dan observasi kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ludo.

Tabel 3.4
Lembar Observasi Guru Penerapan Media Pembelajaran Ludo

No	Aspek yang Diamati	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
1.	Kegiatan Pra-Pendahuluan		
	a. Menyiapkan kelengkapan administrasi		
	b. Menyiapkan alat, media dan sumber belajar yang akan digunakan saat pembelajaran		
2.	Kegiatan Pendahuluan:		
	a. Guru memberikan salam dan berdoa		
	b. Guru mengecek kehadiran peserta didik		

	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian		
	d. Guru menyampaikan model dan media yang akan digunakan		
	Kegiatan inti Pembelajaran:		
	a. Guru menyiapkan media pembelajaran ludo		
	b. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang heterogen		
	c. Guru memberi arahan kepada peserta didik untuk mengerjakan LKPD		
3.	d. Guru menjelaskan cara bermain dan aturan permainan dalam media pembelajaran ludo		
	e. Setiap peserta didik bergantian memainkan permainan ludo		
	f. Guru memberikan penghargaan atau reward kepada kelompok dengan skor tertinggi		
	Kegiatan Penutup:		
	a. Tiap kelompok menyimpulkan materi		
4.	b. Guru melakukan refleksi dan evaluasi secara keseluruhan terkait pembelajaran menggunakan media pembelajaran ludo		
	c. Guru menutup pembelajaran dengan salam		

Tabel 3.5
Lembar Observasi Peserta Didik

No	Aspek yang diamati	Terlaksana	
		Ya	Tidak
1.	Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan dari awal hingga akhir penjelasan dari guru dan penjelasan setiap kelompok		
2.	Peserta didik mencari sumber atau referensi lain mengenai pelajaran sejarah		
3.	Peserta didik secara bergantian melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ludo		
4.	Peserta didik berdiskusi dengan teman kelompok tentang materi pelajaran.		
5.	Peserta didik bekerja sama dalam memecahkan masalah.		
6.	Peserta didik bersemangat ketika pembelajaran berlangsung.		
7.	Peserta didik berkonsentrasi ketika kelompok lain menjelaskan materi.		

8.	Peserta didik mengerjakan tugas dengan penuh semangat.		
9.	Peserta didik selalu siap menjawab pertanyaan.		
10.	Peserta didik tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas.		

3.6.2 Lembar Angket

Penelitian ini menggunakan lembar angket sebagai instrumen yang akan dibagikan kepada peserta didik. Indikator minat belajar menjadi tolak ukur untuk merumuskan butir pertanyaan atau pernyataan angket. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup. Pengukuran persepsi peserta didik terhadap media pembelajaran ludo *history* terhadap minat belajar menggunakan pengukuran skala *likert*. Angket disusun dalam format ceklis (\checkmark) dengan pilihan jawaban sebagai berikut, adapun kisi-kisi instrumen pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.7

Tabel 3.6
Keterangan Skor Angket

Keterangan	Positif	Negatif
SS (Sangat Setuju)	5	1
S (Setuju)	4	2
RR (Ragu-ragu)	3	3
TS (Tidak Setuju)	2	4
STS (Sangat Tidak Setuju)	1	5

Tabel 3.7
Kisi-kisi Angket Minat Belajar Peserta Didik

Indikator	Keterangan	No Soal		Jumlah Item
		Positif	Negatif	
Perasaan Senang	Pendapat peserta didik terhadap pelajaran sejarah	1, 2*, 4*, 5*, 7, 8	3,6	8
	Pandangan terhadap guru			
	Perasaan peserta didik saat pembelajaran sejarah peminatan			
	Keterlibatan peserta didik dalam belajar sejarah	9, 11, 12, 14, 15*	10, 13	7

Keterlibatan Peserta Didik	Kesadaran peserta didik tentang belajar			
Perhatian Peserta Didik	Perhatian peserta didik saat pembelajaran berlangsung	16, 18, 19, 21	17, 20, 22*	7
	Perhatian peserta didik dalam diskusi			
Ketertarikan Peserta Didik	Ketertarikan peserta didik saat mengikuti pembelajaran	24, 26, 27, 29	23, 25*, 28, 30*	8
	Respon peserta didik ketika diberi soal oleh guru			

Keterangan: (*) butir pernyataan angket tidak valid

Peneliti melakukan pengujian validitas dan reliabilitas untuk menentukan apakah instrumen penelitian yang akan digunakan itu layak atau tidak.

3.6.3 Uji Validitas

Uji validitas menurut (Darma, 2021: 7) adalah pengujian yang digunakan untuk mengetahui apakah suatu instrumen pengukuran dapat benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validasi juga dirancang untuk mengukur tingkat presisi dan akurasi instrumen dalam menjalankan fungsinya. Uji validitas ini bertujuan untuk mengevaluasi pertanyaan atau pernyataan dalam angket yang digunakan dalam penelitian ini valid atau tidak.

Uji coba instrumen penelitian berupa angket yang disebarkan kepada 36 peserta didik kelas XI IPS 4 SMA Negeri 5 Tasikmalaya dengan total 30 butir pernyataan melalui Google Form yang diberikan pada tanggal 19 Januari 2023, dimana peserta didik diminta untuk mengisi pernyataan-pernyataan tersebut.

Teknik uji validitas digunakan dengan memeriksa perbandingan nilai r hitung (*Pearson Correlation*) dengan distribusi r tabel. Rumus mencari r tabel yaitu $dk = n - 2$ menggunakan level signifikansi 5%. Nilai r hitung ini kemudian

digunakan sebagai acuan atau tolak ukur untuk menilai valid atau tidaknya suatu pertanyaan yang digunakan. Kriteria pemeriksaan uji validitas jika r hitung lebih besar daripada r tabel, maka instrumen penelitian dianggap valid berdasarkan uji validitas, dan butir pernyataan pada instrumen penelitian tersebut dapat dipertahankan. Instrumen penelitian dikatakan tidak valid jika r hitung kurang dari r tabel, artinya butir pertanyaan tidak dapat digunakan dalam instrumen penelitian.

Rumus uji validitas sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dengan variabel Y

N = jumlah responden

x = skor butir

y = skor total

x^2 = kuadrat skor butir

y^2 = kuadrat skor total

xy = jumlah perkalian x dan y

Penentuan validitas digunakan aplikasi SPSS versi 26 untuk melakukan perhitungannya. Hasil dari pengujian validitas butir angket uji coba dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.8
Uji Validitas

No Soal Uji Coba	<i>r hitung</i>	<i>r tabel</i>	Keterangan
1	0,612	0,329	Valid
2	0,302	0,329	Tidak Valid
3	0,579	0,329	Valid
4	0,158	0,329	Tidak Valid
5	0,169	0,329	Tidak Valid
6	0,406	0,329	Valid
7	0,339	0,329	Valid
8	0,291	0,329	Tidak Valid
9	0,424	0,329	Valid
10	0,485	0,329	Valid
11	0,398	0,329	Valid
12	0,461	0,329	Valid
13	0,590	0,329	Valid
14	0,444	0,329	Valid
15	0,284	0,329	Tidak Valid
16	0,382	0,329	Valid
17	0,694	0,329	Valid
18	0,593	0,329	Valid
19	0,664	0,329	Valid
20	0,374	0,329	Valid
21	0,645	0,329	Valid
22	0,307	0,329	Tidak Valid
23	0,565	0,329	Valid
24	0,560	0,329	Valid
25	0,62	0,329	Tidak Valid
26	0,412	0,329	Valid
27	0,532	0,329	Valid
28	0,580	0,329	Valid
29	0,468	0,329	Valid
30	0,61	0,329	Tidak Valid

Sumber: Hasil Uji Validitas aplikasi SPSS Statistics 26

Hasil pengujian validitas instrumen, dapat disimpulkan bahwa dari 30 pernyataan, terdapat 22 butir yang dianggap valid. Sedangkan 8 butir pertanyaan dinyatakan tidak valid. Pertanyaan yang dianggap valid adalah nomor 1, 3, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 26, 27, 28, dan 29.

3.6.4 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menurut Hardani, dkk. (2020: 393) dapat diartikan sebagai sejauh mana proses pengukuran terbebas dari kesalahan (*error*). Reliabilitas atau kehandalan berkaitan dengan konsistensi atau akurasi. Proses uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan nilai *Cronbach's Alpha* menggunakan aplikasi SPSS. Jika r hitung (*Cronbach's Alpha*) $> 0,60$ dapat diandalkan atau reliabel.

Rumus yang digunakan yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

K = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian butir

σ_t^2 = Varian jumlah

Tolak ukur interpretasi koefisien reliabilitas sebagai berikut yaitu:

Tabel 3.9
Kriteria Uji Reliabilitas

Skor	Kriteria
$r_{11} < 0,20$	Derajat reliabilitas sangat rendah
$0,20 < r_{11} < 0,40$	Derajat reliabilitas rendah
$0,40 < r_{11} < 0,60$	Derajat reliabilitas sedang
$0,60 < r_{11} < 0,80$	Derajat reliabilitas tinggi
$0,80 < r_{11} < 1,00$	Derajat reliabilitas sangat tinggi

Sumber: Guilford dalam Lestari & Yudhanegara (2015: 206)

Pada aplikasi SPSS 26, tabel Reliability Statistics menunjukkan hasil uji reliabilitas, yang dapat diperiksa pada nilai Cronbach's Alpha pada aplikasi SPSS 26.

Tabel 3.10
Interpretasi Koefisien Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.616	22

Sumber: Hasil Uji Reliabilitas aplikasi IBM SPSS Statistics 26

Hasil analisis yang dilakukan, ditemukan nilai *Cronbach's Alpha* memiliki nilai sebesar 0,616. Berdasarkan nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dapat dianggap reliabel karena *Cronbach's Alpha* melebihi 0,60 yaitu 0,616. Dengan demikian, data tersebut termasuk dalam kategori reliabilitas sedang. Selain itu, dilakukan perhitungan terhadap butir-butir pertanyaan pada setiap pernyataan angket sehingga untuk r tabel (dicari dengan rumus $df = N - 2 = 34$) dengan $N = 34$ sebesar 0,329. Dengan kata lain, r hitung $>$ r tabel, sehingga menghasilkan perolehan $0,616 > 0,329$.

Tabel 3.11
Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal

Soal	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Keterangan
S1	75.61	123.330	.554	.575	Reliabilitas Sedang
S3	75.36	126.637	.511	.585	Reliabilitas Sedang
S6	75.58	129.621	.372	.595	Reliabilitas Sedang
S7	75.72	133.292	.233	.606	Reliabilitas Sedang
S9	74.08	101.107	-.045	.905	Reliabilitas Tinggi
S10	75.56	130.997	.418	.597	Reliabilitas Sedang
S11	75.17	133.229	.305	.604	Reliabilitas Sedang
S12	75.36	130.352	.376	.597	Reliabilitas Sedang
S13	75.25	127.221	.499	.586	Reliabilitas Sedang
S14	75.64	129.380	.357	.595	Reliabilitas Sedang
S16	75.36	131.894	.309	.601	Reliabilitas Sedang

S17	75.39	127.273	.634	.584	Reliabilitas Sedang
S18	75.56	128.711	.503	.590	Reliabilitas Sedang
S19	75.67	127.200	.603	.584	Reliabilitas Sedang
S20	75.72	133.235	.313	.604	Reliabilitas Sedang
S21	75.83	127.400	.570	.586	Reliabilitas Sedang
S23	75.17	128.314	.443	.590	Reliabilitas Sedang
S24	75.42	128.821	.453	.591	Reliabilitas Sedang
S26	75.50	133.629	.324	.605	Reliabilitas Sedang
S27	75.64	129.723	.449	.594	Reliabilitas Sedang
S28	75.56	127.625	.514	.587	Reliabilitas Sedang
S29	75.44	130.825	.361	.598	Reliabilitas Sedang

Sumber: Hasil Uji Reliabilitas Butir Pernyataan aplikasi IBM SPSS Statistics 26

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan metode yang biasa digunakan peneliti untuk mencari dan menginterpretasikan data yang telah diperoleh. Analisis data bertujuan untuk pengolahan data mentah kemudian mengimplementasikannya ke dalam bentuk yang lebih informatif. Aplikasi IBM Statistik SPSS digunakan untuk melakukan pengolahan data. Sugiyono (2019: 241) menjelaskan bahwa metode analisis bisa dimanfaatkan oleh peneliti untuk membantu menjawab pertanyaan dan membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan. Teknik analisis data yang akan digunakan untuk mengukur alat penelitian antara lain:

3.7.1 Uji Normalitas

Sutha (2021: 75) menjelaskan bahwa pengujian normalitas data berfungsi untuk mengetahui apakah data yang didapatkan dari hasil penyebaran angket yang diisi oleh responden penelitian yang mewakili beberapa pihak (sampel) berdistribusi normal atau data tidak normal. Sampel data yang diambil untuk melakukan penelitian kurang dari 100, maka untuk melakukan analisis normalitas digunakan uji *Shapiro wilk* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26.

Keputusan dalam uji normalitas didasarkan pada signifikansi bernilai lebih besar dari 0,05, maka data dianggap normal. Sebaliknya, jika signifikansi bernilai kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak normal.

3.7.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan apakah kelas eksperimen serta kelas kontrol bersumber pada populasi yang mempunyai varian yang sama (homogen) atau tidak (Gunawan, 2015: 75). Penelitian ini, dilakukan uji homogenitas menggunakan aplikasi SPSS 26 dengan metode uji *levne*. Berdasarkan pengambilan keputusan uji homogenitas, apabila hasil uji menunjukkan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05, maka kesimpulannya adalah kelompok data berasal dari populasi yang memiliki sebaran yang sama atau homogen. Sebaliknya nilai signifikansi dalam pengujian homogenitas kurang dari 0,05, maka kesimpulannya bahwa kelompok data berasal dari populasi yang memiliki sebaran yang tidak sama atau heterogen.

3.7.3 Uji Hipotesis

Teknik metode statistik uji hipotesis digunakan untuk memverifikasi kebenaran suatu pernyataan. Analisis hipotesis dibantu menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Penelitian ini mengaplikasikan analisis hipotesis menggunakan analisis *independent sample t-test*. Pengambilan keputusan dalam uji hipotesis dilakukan dengan

3.7.4 N-Gain

Uji N-gain dilakukan untuk melihat efektifitas penggunaan media permainan ludo terhadap minat belajar. Hasil skor N-gain dapat dilihat dengan

perbandingan hasil pretest dan posttest dengan menghitung selisih antara hasil pretest dan posttest. N-Gain dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS 26. Kriteria perolehan nilai N-gain dapat diklasifikasikan sesuai kriteria menurut Hake (1999) sebagai berikut:

Tabel 3.12
Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Nilai N-Gain Persentase	Kriteria
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Hake (1999) dalam Resbal & Djeli (2022: 155)

3.8 Langkah-langkah penelitian

3.8.1 Tahap Persiapan

- 1) Menyampaikan permasalahan dan mengusulkan judul penelitian kepada pembimbing.
- 2) Mengerjakan proposal penelitian.
- 3) Melakukan seminar proposal sehingga mendapatkan masukan terkait penelitian.

3.8.2 Tahap Perencanaan

- 1) Membuat perencanaan materi, menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan.
- 2) Menyiapkan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian.

3.8.3 Tahap Pelaksanaan

- 1) Pengumpulan data-data yang berkaitan dengan penelitian.
- 2) Mengolah dan menganalisis data. Data tersebut diperoleh dari hasil observasi dan penyebaran lembar angket.

