

## **BAB III**

### **PROSEDUR PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian ini merupakan cara ilmiah bagi seorang peneliti untuk memperoleh data penelitian yang kemudian di olah dengan tujuan serta kegunaan tertentu. Terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan dalam metode penelitian yaitu cara ilmiah data tujuan, serta kegunaan tertentu. Cara ilmiah dalam penelitian didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu sistematis, empiris, serta rasional. Secara rasional dapat di katakana kegiatan dalam penelitian tersebut perlu dilakukan dengan cara-cara dan langkah yang masuk akal dan sesuai, sehingga dapat terjangkau oleh penalaran manusia. Penelitian yang rasional adalah penelitian yang menggunakan teori. (Sugiyono, 2019:2)

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Kuantitatif untuk mengolah data-data yang telah peneliti peroleh dari lokasi penelitian, Adapun data yang diperoleh dalam penelitian tersebut bisa berbentuk angka atau data kuantitatif yang diangkat. Pendekatan Metode Penelitian kuantitatif yaitu pencarian data atau informasi dari realitas permasalahan yang ada dengan mengacu pada pembuktian konsep atau teori yang digunakan. (Teni dan Agus Yudiyanto, 2021:107) Adapun Judul Penelitian ini yaitu “Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempas Dadu Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia materi Tokoh Proklamator dan Tokoh Sekitar Proklamasi kelas XI MIPA 7 di SMA Negeri 1 Tasikmalaya”.

Peneliti akan menggunakan metode kuantitatif Kuasi Experimental Design dengan bentuk desain eksperimen *Nonequivalent Control Group Design*, yang merupakan data yang diperoleh dari mata pelajaran Sejarah Indonesia materi Proklamasi kelas XI MIPA 4 dan Kelas XI MIPA 7 di SMA Negeri 1 Tasikmalaya. Peneliti berfokus pada bagaimana keaktifan siswa yang muncul dalam Matapelajaran Sejarah Indonesia sejarah materi Proklamasi dengan menggunakan media

Pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu. Hal tersebut dilihat dari indikator Keaktifan Belajar siswa yang telah ditentukan.

### **3.2 Variabel Penelitian**

Terdapat dua variable dalam penelitian ini yang diamati, yaitu variable bebas (Independent) X serta variable Terikat (dependen). Adapun variable bebas X pada penelitian ini yaitu “Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu”. Sedangkan Variabel Terikat pada penelitian ini yaitu “Keaktifan Belajar Siswa”.

### **3.3 Desain Penelitian**

Desain dalam penelitian ini yaitu dengan pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian Eksperimen yaitu *Quasi Experimental Design* dengan bentuk desain nya yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. *Quasi Experimental Design* yaitu penelitian yang membandingkan dua kelompok sampel yaitu satu kelompok sampel sebagai kelas eksperimen yang diajar dengan menerapkan media pembelajaran Puzzle Sejarah berbasis Lempar Dadu dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol diajar dengan pendekatan konvensional.

Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang memandang tingkah laku manusia dapat di perkirakan dengan objektif dan dapat diukur . Sehingga penelitian kuantitatif ini gejala-gejala hasil dari pengamatan yang diperoleh dapat dikonversikan ke dalam angka-angka yang dianalisis menggunakan statistik. Penelitian kuantitatif ini masuk kedalam penelitian Eksperimen. Adapun penelitian metode eksperimen merupakan salah satu metode kuantitatif, eksperimen ini berarti mencoba mencari yang mengkonfirmasi atau membuktikan hubungan kausal atau sebab akibat, yang merupakan inti dari penelitian eksperimen. (Sugiyono, 2019 : 110)

Dapat ditarik kesimpulan bahwa metode penelitian eksperimen ini adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan eksperimen yang merupakan salah satu dari pendekatan kuantitatif, dan digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh variabel X independen (pemberian treatment/perlakuan) terhadap variabel Y dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Kondisi dikendalikan ini agar tidak

ada variabel lain yang ikut serta selain variabel Independen pemberlakuan (*treatment*) yang mempengaruhi variabel dependen agar kondisi dapat dikendalikan maka dalam penelitian eksperimen menggunakan kelompok control. (Sugiyono, 2019 : 111) Dalam penelitian eksperimen terdapat beberapa macam desain penelitiannya yaitu, *Pre-experimental design*, *True experimental design*, *Factorial design*, dan *Quasi experimental design* tetapi di sini peneliti menggunakan desain *Quasi experimental design*.

a. Kuasi Experimental Design

Kuasi Eksperimental merupakan salah satu eksperimen yang menempati unit terkecil eksperimen ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol dan tidak dilakukan dengan acak (*nonrandom assignment*). Bentuk dari desain kuasi eksperimen ini merupakan pengembangan dari salah satu jenis eksperimen yaitu true experimental design, yang cukup sulit dilaksanakan. Desain penelitian ini memiliki kelompok atau kelas kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya dalam mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Meski demikian desain ini lebih baik digunakan dari pre experimental design. *Quasi-experimental design*, ini digunakan karena pada kenyataannya sulit untuk mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan dalam proses penelitian. Dalam *Quasi Experimental Design* tidak ada kelompok yang diambil dengan secara random. (Sugiyono, 2019:118)

b. Nonequivalent Control Group Design

Desain penelitian ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design pada pre-eksperimental design tetapi pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Pada rancangan desain penelitian ini objek penelitian dibagi ke dalam dua kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok perlakuan atau kelompok eksperimen. Pemilihan kedua kelompok ini tidak dilakukan secara acak. (Sugiyono, 2019:120) Penelitian ini diawali dengan pemberian pretest dengan angket sebagai acuan untuk mengetahui perubahan objek. Setelah diberi perlakuan, objek akan kembali diberi posttest

dengan angket untuk melihat sejauh mana perubahan yang telah dihasilkan akibat pemberian treatment atau perlakuan.

E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
<hr/>			
K	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

**Gambar 3.1 Pola *Non Equivalent Control Group Design***

Keterangan :

E adalah kelompok atau kelas eksperimen

K adalah kelompok atau kelas kontrol

O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> = Pretest

O<sub>2</sub> dan O<sub>4</sub> = Posttest

### 3.4 Populasi dan Sampel

#### 3.4.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan elemen yang akan dijadikan sebagai wilayah generalisasi, populasi merupakan keseluruhan subjek yang akan diukur serta merupakan unit yang nantinya akan diteliti. Selain itu populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas kumpulan objek atau subjek yang mempunyai kuantitas serta karakteristik tertentu yang cocok ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian akan ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2019 : 126) Dapat di simpulkan Populasi ini keseluruhan objek penelitian yang telah di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan di tes ataupun peristiwa yang memiliki karakteristik tertentu dan kualitas penelitian, Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah keseluruhan siswa kelas XI MIPA dengan jumlah populasi 283 siswa. Keterangan tabel sebagai Berikut:

**Tabel 3.1 Populasi Siswa kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Tasikmalaya**

No.	Kelas	Jumlah
1	XI MIPA 1	38
2	XI MIPA 2	33
3	XI MIPA 3	39
4	XI MIPA 4	34
5	XI MIPA 5	34
6	XI MIPA 6	32
7	XI MIPA 7	37
8	XI MIPA 8	36
Jumlah		283

### 3.4.2 Sampel

Penelitian kuantitatif sampel adalah Sebagian atau wakil populasi yang diteliti. (Arikunto, 2014 :174) Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah *Purposive Sample* atau disebut juga sebagai Sampel Bertujuan. Dimana pengambilan *Purposive Sample* ini dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan kepada strata, secara random atau sesuai domisili daerah tetapi didasarkan oleh peneliti atas adanya tujuan tertentu. Tektik sampling ini dilakukan karena karena beberapa alasan pertimbangan seperti, keterbatasan jarak, keterbatasan waktu, tenaga, dan dana sehingga peneliti ini tidak dapat mengambil sample yang besar dan terlalu jauh. (Arikunto, 2014 :183) Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kelas XI MIPA 7 dan Kelas XI MIPA 4 dengan jumlah siswa 37 pada kelas XI MIPA 7 sebagai kelas Eksperimen dan 34 siswa pada kelas XI MIPA 4 sebagai kelas Kontrol di SMA Negeri 1 Kota Tasikmalaya. Dengan Keterangan table :

**Tabel 3.2 Sampel Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

<b>No.</b>	<b>Nama Kelas</b>	<b>Jumlah</b>
1	Kelas Eksperimen	37
2	Kelas Kontrol	34
Jumlah		71

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang benar dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Untuk memperoleh data pada pendekatan kuantitatif ini peneliti menggunakan Teknik pengumpulan data berupa observasi dan penyebaran kuesioner, dan dokumen dan dokumentasi. Adapun Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu :

#### a. Observasi

Kegiatan pengumpulan data peneliti terlebih dahulu melakukan observasi Kepada guru matapelajaran Sejarah Indonesia dan juga melakukan observasi di kelas dimana, peneliti melakukan observasi pada Kelas XI MIPA , Adapun Subjek penelitian yang diteliti adalah peserta didik kelas XI MIPA 7 dan kelas XI MIPA 4 di SMA Negeri 1 Tasikmalaya, semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Objek penelitian yang diteliti Pengaruh Penerapan Media pembelajaran Puzzle Sejarah berbasis Lempar Dadu Terhadap Keaktifan belajar siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia materi Tokoh Proklamator dan Tokoh Sekitar Proklamasi kelas XI MIPA 7 di SMA Negeri 1 Tasikmalaya.

#### b. Angket

Angket ialah teknik dalam pengumpulan data penelitian yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat berupa pertanyaan ataupun pernyataan tertulis kepada responden yang kemudian akan di jawab. Angket dapat berbentuk pertanyaan ataupun pernyataan tertutup atau pertanyaan terbuka yang dapat

diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos ataupun link internet. (Sugiyono, 2019 : 199) dalam penelitian ini peneliti memakai Angket berupa pertanyaan tertutup yang di sebarakan melalui link googleform yaitu untuk membantu responden dalam menjawab angket dengan cepat, dan memudahkan bagi peneliti untuk melakukan analisis data terhadap seluruh contoh angket yang sudah terkumpul. Angket ini digunakan sebagai sarana dalam mencari data atas respon peserta didik terhadap pengaruh media pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Di mana kuesioner ini berisi beberapa pernyataan yang nantinya akan dinilai oleh peserta didik apa yang mereka alami dalam penggunaan media pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu.

Untuk mengukur Angket Respon peserta didik terhadap keaktifan belajar siswa yaitu dengan menggunakan skala Likert adapun skala Likert ini memiliki fungsi untuk mengukur persepsi atau pendapat bagi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial di dalam penelitian, dan sikap, fenomena sosial ini telah lebih dahulu ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya hal ini kemudian disebut sebagai variabel penelitian. Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel Kemudian indikator tersebut ini dapat dijadikan sebagai titik tolak ukur dalam menyusun item-item instrumen yang dapat berbentuk pernyataan ataupun pertanyaan. (Sugiyono, 2019:146)

Adapun jenis skala likert yang digunakan dalam Angket ini adalah bentuk Checklist dengan tabel skor sebagai berikut :

**Tabel 3.3 Skala Skor Angket**

<b>No.</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Bobot Skor (+)</b>	<b>Bobor Skor (-)</b>
1.	Sangat setuju	Diberi Skor 5	Diberi skor 1
2.	Setuju	Diberi skor 4	Diberi Skor 2
3.	Ragu-Ragu	Diberi skor 3	Diberi Skor 3
4.	Tidak Setuju	Diberi skor 2	Diberi Skor 4
5.	Sangat Tidak Setuju	Diberi skor 1	Diberi Skor 5

Sumber : Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif dan RnD*,(Jakarta: Balai Pustaka, 2019) hlm147.

c. Dokumen dan Dokumentasi

Peneliti menggunakan Dokumentasi sebagai media dalam mengambil gambar berupa foto sebagai bukti dalam proses melakukan penelitian, misalnya foto pada saat pelaksanaan KBM kegiatan belajar mengajar pembelajaran sejarah Indonesia di dalam kelas, kemudian photo saat siswa menggunakan media puzzle sejarah berbasis lempar dadu. Dokumen yang dipakai adalah berupa perangkat pembelajaran seperti salah satunya yaitu(RPP) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, materi bahan ajar, lembar observasi, angket, daftar nilai, dan surat-surat penting lainnya yang mendukung dalam proses penelitian.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dapat dikatakan sebagai suatu alat yang digunakan dalam mengukur suatu fenomena alam maupun fenomena sosial yang dapat diamati secara spesifik semua fenomena ini disebut dengan variabel penelitian. (Sugiyono, 2019 ; 156) Dapat peneliti simpulkan bahwa Instrumen ini sebagai alat bantu yang dipilih dan dipergunakan oleh peneliti dalam penelitiannya, dimana kegiatannya mengumpulkan Instrumen agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah.

a. Observasi

Teknik observasi dalam penelitian ini dapat dilaksanakan dalam mengetahui seperti apa penggunaan media pembelajaran puzzle sejarah berbasis lempar dadu pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Cara untuk mendapatkan datanya penulis melakukan observasi mengamati datang langsung ke tempat lokasi penelitian untuk mengamati bagaimana pembelajaran sejarah di kelas dengan menggunakan media pembelajaran puzzle sejarah berbasis lempar dadu.



Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item	Jumlah item
Keaktifan Belajar	1. Perhatian Siswa	Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru	1-3	3
		Siswa tidak mengerjakan pekerjaan lain saat guru sedang mengajar	4-5	2
		Siswa membawa buku penunjang pembelajaran	6	1
	2. Kerjasama dan hubungan sosial	Siswa bekerjasama dengan baik dalam kelompok	7	1
		Siswa aktif memecahkan masalah dalam kelompok	8	1
		Siswa menghargai pendapat teman	9	1
	3. Mengemukakan Gagasan	Siswa berani mengungkapkan pendapat	10	1
		Siswa merespon pertanyaan atau intruksi dari guru	11	1
	4. Pemecahan Masalah/pe rsoalan	Siswa menyelesaikan masalah dengan mencari pada buku ataupun literatur lain	13	1
	5. Menilai kemampuan diri dari hasil-hasil yang diperoleh	Siswa bertanya kepada guru ketika ada kesulitan	12	1
		Siswa bertanya kepada teman yang lebih paham ketika ada materi yang tidak diketahui	14	1
		Mempresentasikan hasil kerja kelompok	15-16	2
	6. Disiplin	Siswa tidak terlambat masuk kelas	17	1

		Siswa tidak membuat keributan saat guru menjelaskan mater	18	1
--	--	-----------------------------------------------------------	----	---

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Observasi Guru**

Variabel	Indikator	Pertanyaan	No. Item
Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Oleh guru	Kegiatan Pra-Pendahuluan	Menyiapkan Kelengkapan Administrasi	1
		Menyiapkan alat pembelajaran seperti, media dan sumber belajar yang akan digunakan	1
	Kegiatan Pendahuluan	Guru Memberikan salam dan memimpin doa	1
		Guru mengkondisikan peserta didik dan menanyakan kabar peserta didik	1
		Guru memeriksa kehadiran peserta didik	1
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang meliputi, KD,IPK, Materi, Metode, Media, dan sumber belajar yang akan digunakan	1
		Guru memberikan apersepsi dan motivasi tentang pentingnya mempelajari materi yang akan disampaikan	1
	Kegiatan Inti	Guru memberikan stimulus tentang materi yang akan disampaikan	1
		Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok untuk melakukan diskusi	1
		Guru memberikan tugas atau masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik, beberapa menganalisis, menjelaskan dan menyebutkan	1

		Guru mempersilahkan siswa untuk menyimpulkan pembelajaran pada pertemuan kali ini	1
	Kegiatan Penutup	Guru menyimpulkan pembelajaran pada pertemuan ini	1
		Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari di pertemuan sebelumnya	1
		Guru menutup pembelajaran dengan salam dan do'a	1

b. Lembar Angket

Lembar Angket respon dari peserta didik ini digunakan untuk melihat hasil respon peserta didik terhadap keaktifan belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran puzzle sejarah berbasis lempar dadu pada kegiatan pembelajaran sejarah Indonesia pada materi sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Pengujian angket dapat dilakukan oleh peneliti dengan melakukan Uji Validitas dan Uji Reliabilitas dengan menggunakan IBM SPSS 26.0 for windows.

**Tabel 3.6 Kisi-Kisi Kuesioner Keaktifan Belajar Siswa**

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item	Jumlah item
Keaktifan Belajar	1. Perhatian Siswa	Serius dalam mengikuti pembelajaran	1(+), 2(+), (4+), (5+), (7-)	5
		Memperhatikan dan mendengarkan materi pembelajaran	(3+)	1
	2. Kerjasama dan hubungan sosial	Melakukan kerjasama baik dengan kelompok	(6+), (8+)	2
		Aktif memecahkan masalah dalam kelompok	(9+)	1
	3. Mengemukakan Gagasan	Berani mengemukakan pendapat	(11+), (12+)	2

		Merespon pertanyaan/instruksi dari guru	(13+)	1
		Berani menyanggah pendapat yang tidak benar	(14-)	1
	4. Pemecahan Masalah/persoalan	Menyelesaikan masalah/persoalan dengan mencari literatur lain	(10+)	1
	5. Menilai kemampuan diri dari hasil-hasil yang diperoleh	Bertanya kepada guru/teman bila ada kesulitan	(15+)	1
		Mempresentasikan hasil kerja kelompok	(16+)	1
	6. Disiplin	Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh.	17(-)	1

### 3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu metode yang bisa di pergunakan dalam mencari hasil data yang sudah di peroleh oleh peneliti, sehingga peneliti ini dapat memudahkan peneliti untuk mengubah data yang mentah agar menjadi bentuk data informasi atau hasil untuk memaparkan dibagian kesimpulan dalam penelitian, pengolahan data penelitian pada umumnya ini menggunakan bantuan SPSS statistics. Adapun peneliti menggunakan SPSS IBM 26. Teknik analisis data ini dapat digunakan untuk menjawab atas rumusan masalah atau bisa menguji hipotesis yang telah dirumuskan, teknik analisis data ini kuantitatif di karenakan menggunakan pengujian metode statistika yang sudah tersedia. Teknik analisis data ini merupakan salah satu syarat wajib yang perlu ditempuh oleh peneliti untuk mengetahui derajat kualitas dari instrumen tes, baik bagian dari instrumen tes ataupun tes secara keseluruhan.

#### a. Uji Validitas

Uji Validitas ini digunakan untuk melihat sejauh mana kecermatan dan ketepatan uji validitas tersebut sebagai alat ukur dalam melaksanakan fungsi ukurnya. Validitas ini dapat dibatasi dengan tingkat kemampuan suatu alat ukur

untuk mengungkapkan sesuatu yang menjadi sasaran pokok pengukuran yang dilakukan terhadap alat ukur tersebut. Uji validitas dalam analisis data dilakukan untuk mengungkapkan apakah pertanyaan pada kuesioner tersebut bersifat valid sah atau tidak. Uji validitas ini sangat penting dilakukan karena untuk mengukur seberapa tepat suatu tes dalam melakukan fungsi ukur atau telah benar-benar dapat mencerminkan variabel yang dapat diukur (Teni dan Agus Yudiyanto, 2021 : 108). Teknik kolerasi yang digunakan yaitu kolerasi Product Moment, yaitu dengan membandingkan hasil probabilitas koefisien korelasi  $r(xy)$  dengan taraf signifikan 5 % atau (0,05).

Peneliti dalam penelitian ini melakukan pengujian validasi angket pernyataan sebanyak 40 butir pernyataan yang mana diujikan kepada siswa kelas XI IPS 1, item pernyataan bisa dikatakan valid apabila  $r$  hitung nya lebih besar atau sama dengan  $r$  table yang dilakukan dengan menguji sig 2 tailed 0,05.  $r$  table bisa ditentukan dengan rumus  $df=(N-2)$ , dengan  $N$  ini merupakan jumlah responden yang mengerjakan kuesioner sebanyak 31 siswa maka untuk  $r$  table nya yaitu  $31-2=29$  yaitu  $r$  table ke 29 dengan nilai 0,367. Sehingga dapat disimpulkan bahwa item butir pernyataan ini bisa dikatakan valid apabila  $r$  hitung lebih besar atau sama dengan  $r$  table ( $r$  hitung  $\leq$  0,367 = valid). Berikut hasil uji validitas 40 butir pernyataan.

**Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Butir Angket Keaktifan Belajar Siswa**

No. Item	$r_{xy}$	$r$ Tabel	Keterangan
1.	0,581	0,367	Valid
2.	0,463	0,367	valid
3.	0,341	0,367	Tidak Valid
4.	0,203	0,367	Tidak
5.	0,225	0,367	Tidak
6.	0,150	0,367	Tidak
7.	0,287	0,367	Tidak
8.	0,485	0,367	Valid
9.	0,186	0,367	Tidak
10.	0,034	0,367	Tidak
11.	0,043	0,367	Tidak

12.	0,145	0,367	Tidak
13.	0,181	0,367	Tidak
14.	0,578	0,367	Valid
15.	0,426	0,367	Valid
16.	0,456	0,367	Valid
17.	0,545	0,367	Valid
18.	0,44	0,367	Tidak
19.	0,431	0,367	Valid
20.	0,049	0,367	Tidak
21.	0,567	0,367	Valid
22.	0,523	0,367	Valid
23.	0,701	0,367	Valid
24.	0,-302	0,367	Tidak
25.	0,038	0,367	Tidak
26.	0,399	0,367	Valid
27.	0,316	0,367	Tidak
28.	-0,007	0,367	Tidak
29.	0,262	0,367	Tidak
30.	0,665	0,367	Valid
31.	-0,313	0,367	Tidak
32.	0,257	0,367	tidak
33.	0,565	0,367	Valid
34.	0,601	0,367	Valid
35.	0,145	0,367	Tidak
36.	-0,092	0,367	Tidak
37.	0,320	0,367	Tidak
38.	0,509	0,367	Valid
39.	-0,274	0,367	Tidak
40.	0,451	0,367	Valid

berdasarkan tabel 3.7 dapat disimpulkan bahwa pernyataan yang valid adalah nomor 1,2,8,14,15,16,17,19,21,22,23,26,30,33,34,38,40. Maka, pernyataan yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah 17 pernyataan.

#### b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ini dapat digunakan untuk menguji data yang sudah di peroleh ataupun dari angket yang telah di sebarakan. Jawaban dari angket tersebut dapat dikatakan reliabilitas atau handal jika jawaban dari responden ini

terus konsisten dari waktu ke waktu. Teknik yang digunakan pada pengukuran reliabilitas ini dengan menggunakan teknik *Cronbach Alpha* yaitu uji koefisien terhadap skor atas jawaban responden pada angket yang dihasilkan dari penggunaan instrumen penelitian (Teni dan Agus Yudiyanto, 2021 : 109).

Jika varian dan kovarian dari komponen-komponen yang sudah diperoleh tersebut tidak sama maka tidak dapat menghilangkan satu dengan yang lainnya. Pada penelitian uji reliabilitas yang digunakan yaitu menggunakan alat ukur dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach* . Penelitian ini menggunakan teknik Alpha Cronbach dalam menguji setiap butiran pertanyaan agar dapat dipercaya dan digunakan dalam angket. Suatu variabel dikatakan reliabel, apabila hasil  $r > 0,60$  = reliabel dan hasil  $r < 0,60$  = tidak reliabel. (Teni dan Agus Yudiyanto, 2021 : 109)

**Tabel 3.8 Tolak Ukur Reliabilitas Instrumen**

<b>Interpretasi Reliabilitas</b>	<b>Kriteria Reliabilitas</b>
$0,81 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,61 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,41 < r \leq 0,60$	Cukup
$0,21 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,21$	Sangat Rendah

Setelah melakukan uji validasi tersebut kemudian peneliti menemukan 17 soal dinyatakan valid selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas. Berikut ini merupakan hasil uji reliabilitas soal yang telah dinyatakan Reliabel.

**Tabel 3.9 Hasil Perhitungan Reliabilitas Rata-rata**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,905	17

Kemudian nilai Cronbach's Alpha ini diperoleh dari data sebagai berikut:

1,2,8,14,15,16,17,19,21,22,23,26,30,33,34,38,40

**Tabel 3.10 Hasil Perhitungan Reabilitas Tiap Pertanyaan**

No. Soal	Cronbach's Alpha	Reabilitas
1	0,898	Reliabel
2	0,900	Reliabel
8	0,895	Reliabel
14	0,895	Reliabel
15	0,897	Reliabel
16	0,897	Reliabel
17	0,897	Reliabel
19	0,895	Reliabel
21	0,893	Reliabel
22	0,896	Reliabel
23	0,897	Reliabel
26	0,908	Reliabel
30	0,899	Reliabel
33	0,893	Reliabel
34	0,899	Reliabel
38	0,915	Reliabel
40	0,918	Reliabel

c. Analisis Kuantitatif

1) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji analisis statistic yang bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual ini memiliki data yang berdistribusi normal atau tidak. (Pratama dan Permatasari, 2021:43) Uji Normalitas ini sangat berguna dalam mengetahui apakah sampel yang telah kita ambil tersebut berdistribusi normal dengan kata lain dapat kita digunakan atau tidak. Untuk mengetahui apakah data tersebut normal atau tidak diperlukan suatu pengukuran melalui grafik atau uji statistic. Uji normalitas ini uji yang digunakan untuk mengetahui apakah populasi data yang telah diperoleh ini dapat berdistribusi normal atau tidak. Data dinyatakan normal jika signifikansi lebih besar dari 0,05. (Amaliah, 2017:14)



Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Shapiro Wilk diolah dengan SPSS versi 26. Dalam Uji Normalitas Terdapat dasar pengambilan Keputusan yaitu :

- a) Jika Sig. (Signifikansi) atau nilai probabilitasnya  $< 0,05$ , maka dapat disimpulkan data berdistribusi tidak normal.
- b) Jika Sig. (Signifikansi) atau nilai probabilitasnya  $> 0,05$ , maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam menentukan keputusan dalam uji statistik. Menurut (Joko Widiyanto, 2010:51) dasar atau pedoman dalam dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas ini adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikan atau Sig.  $< 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen)
- b) Jika nilai signifikan atau Sig.  $> 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen)

## 3) Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan Uji analisis dari jawaban sementara dari masalah yang dirumuskan, sehingga harus diujikan kebenarannya secara empiris. (Pratama dan Permatasari, 2021:44) Adapun Langkah untuk memulai Uji Hipotesis yaitu menentukan terlebih dahulu hipotesis 0 ( $H^0$ ) serta hipotesis alternatifnya ( $H^a$ ). Hipotesis nol. ( $H^0$ ) ini merupakan hipotesis yang menyatakan bahwa tidak adanya hubungan antara variabel (X) independen dan variabel (Y) dependen. Artinya, dalam rumusan hipotesis, yang diuji adalah ketidakbenaran variabel (X) mempengaruhi (Y) Hipotesis alternatif adalah hipotesis yang menyatakan bahwa adanya hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) yang diteliti.

Adapun dalam penelitian ini menggunakan uji independent sample t-Test, dasar penentuan uji T Test Independent berdasarkan atas nilai signifikansi (2-tailed) yang dapat mengukur ada atau tidaknya perbedaan rata-rata pada setiap subjek yang diujikan.

Adapun dasar pengambilan keputusan Uji Hipotesis yaitu :

- a) Nilai signifikansi (2-tailed)  $> 0.05$  menunjukkan tidak terdapat perbedaan rata-rata antar subjek penelitian.  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.
- b) Nilai signifikansi (2-tailed)  $< 0.05$  menunjukkan adanya perbedaan rata-rata antar subjek penelitian.  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- c) Jika nilai t hitung kurang dari t tabel, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.
- d) Jika nilai t hitung lebih dari t tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### **3.8 Langkah-langkah Penelitian**

Langkah-langkah penelitian yang ditempuh dalam penelitian ini meliputi tiga tahap penelitian yaitu, tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pengolahan data. Adapun dengan Langkah-langkah sebagai berikut :

#### **3.8.1 Tahap Perencanaan**

- a. Melaksanakan observasi pra-penelitian ke sekolah.
- b. Mencari kemudian mengidentifikasi permasalahan yang nantinya akan diteliti.
- c. Konsultasi kepada pembimbing terkait permasalahan yang akan diteliti.
- d. Mencari, mungumpulkan dan mengkaji sumber-sumber yang relevan dengan masalah yang akan diteliti.
- e. Penyusunan Proposal
- f. Ujian Seminar Proposal
- g. Membuat dan merancang RPP dan perangkat pembelajaran, menyiapkan materi, dan media pembelajaran
- h. Menyiapkan instrument penelitian angket.

#### **3.8.2 Tahap Pelaksanaan**



	c. Konsultasi kepada pembimbing terkait mengenai masalah yang akan diteliti.								
	d. Pengajuan masalah dan Judul Penelitian								
	e. Penyusunan Proposal								
	f. Ujian Seminar Proposal								
	g. Membuat dan merancang RPP dan perangkat pembelajaran, menyiapkan materi, dan media pembelajaran								
	h. Menyiapkan instrument penelitian angket								
2.	Tahap Pelaksanaan								
	a. Melakukan kegiatan pembelajaran sesuai RPP dan perangkat pembelajaran yang telah disiapkan								
	b. Melakukan observasi pengamatan secara langsung saat kegiatan pembelajaran observasi guru dan kegiatan siswa.								
	c. Siswa mengisi angket setelah								

	pembelajaran sejarah								
3.	Tahap Pengolahan data								
	a. Melakukan pengolahan data.								
	b. Menganalisis data dari hasil pengolahan data.								
	c. Menyimpulkan data dari hasil analisis data yang telah diperoleh dari uji analisis dengan statistic .								