

## BAB III PROSEDUR PENELITIAN

### 3.1 Metode Penelitian

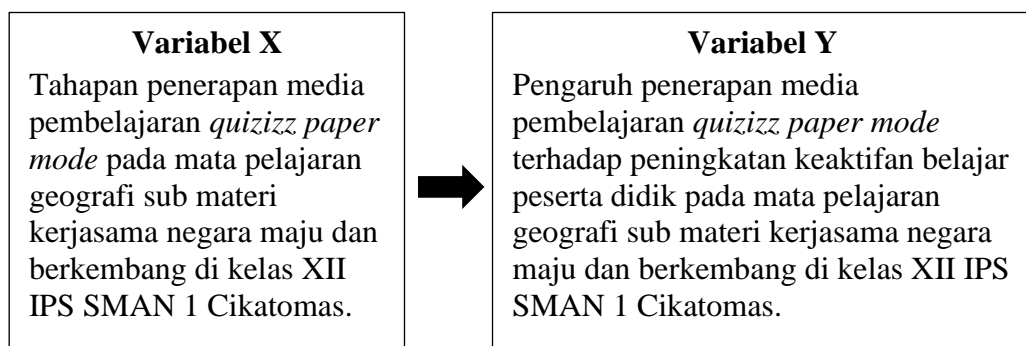
Metode penelitian merupakan dasar dari langkah-langkah ilmiah untuk mendapatkan pengetahuan berupa data dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu menggunakan metode kuasi eksperimen. Metode kuasi eksperimen atau metode eksperimen semu merupakan metode yang dilakukan dengan memberikan perlakuan seperti metode eksperimen murni. Namun pada metode ini pengontrolan hanya dilakukan terhadap satu variabel saja, yaitu variabel yang dianggap paling dominan (Untari, 2018).

### 3.2 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan yaitu seperti berikut:

1. Variabel bebas (X) yaitu tahapan penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang di kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas.
2. Variabel terikat (Y) yaitu pengaruh penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang di kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas.

Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat diilustrasikan pada Gambar 3.1 berikut.



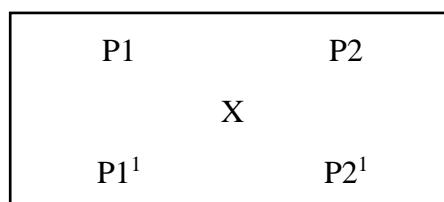
(Sumber: Pengolahan Data Peneliti, 2023)

**Gambar 3. 1 Hubungan Antar Variabel**

### 3.3 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Non-Equivalent Control Group Design*. Penelitian *Non-Equivalent Control Group Design* merupakan penelitian dalam pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrolnya tidak dipilih secara random, tetapi sudah ditentukan (Rini & Zuhdi, 2023). Dalam desain penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian *Non-Equivalent Control Group Design* karena pada saat observasi berlangsung, penentuan kelasnya sudah ditentukan oleh pendidik mata pelajaran geografi. Pada desain ini memiliki dua kelompok subjek dimana satu mendapat perlakuan dan satu kelompok sebagai kelompok kontrol, dengan keduanya memperoleh *pretest* dan *posttest* (Abraham & Supriyati, 2022).

Desain *Non-Equivalent Control Group Design* dapat diilustrasikan pada Gambar 3.2 berikut.



(Sumber: Sugiyono, 2020)

**Gambar 3. 2 Desain Penelitian**

Keterangan:

X : Penerapan media pembelajaran berbasis *Quizizz Paper Mode*

P1 : *Pretest* kelas eksperimen

P2 : *Posttest* kelas eksperimen

P1<sup>1</sup> : *Pretest* kelas kontrol

P2<sup>1</sup> : *Posttest* kelas kontrol

Pada desain penelitian ini, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan pendahuluan (*pretest*) bertujuan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik sebelum adanya perlakuan penerapan yang dilakukan peneliti di masing-masing kelas, sehingga nantinya dapat terlihat perbedaan sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan penerapan. Kemudian dilanjutkan dengan perlakuan penerapan pada kelas eksperimen perlakuannya menggunakan media

pembelajaran *quizizz paper mode* melalui model *Games Based Learning (GBL)*. Sedangkan pada kelas kontrol diterapkannya perlakuan menggunakan media pembelajaran *quizizz paper mode* melalui model Kooperatif tipe *Think Pare Share (TPS)*. Selanjutnya diberikan *posttest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat hasil setelah diberikan perlakuan melalui penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode*.

### 3.4 Populasi dan Sampel

#### a. Populasi Penelitian

Populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian (Sukardi, 2003). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik jurusan IPS kelas XII di SMAN 1 Cikatomas. Jumlah peserta didik yang termasuk populasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut:

**Tabel 3. 1 Populasi Penelitian**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Peserta Didik</b>
XII IPS 1	31
XII IPS 2	33
XII IPS 3	31
XII IPS 4	34
XII IPS 5	34
XII IPS 6	33
XII IPS 7	33
<b>Jumlah</b>	<b>229</b>

(Sumber: Tata Usaha SMAN 1 Cikatomas, 2023)

#### b. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi (Sugiyono, 2015). Sedangkan menurut Sumaatmaja, (1998) Sampel merupakan bagian dari populasi yang mewakili populasi yang bersangkutan dan harus memiliki sifat-sifat populasi. Data sampel dapat dilihat pada Tabel 3.2 berikut.

**Tabel 3. 2 Sampel Penelitian**

<b>Kategori Kelas</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah</b>
Kontrol	XII IPS 1	31
Eksperimen	XII IPS 3	31
<b>Jumlah</b>		<b>62</b>

(Sumber: Tata Usaha SMAN 1 Cikatomas, 2023)

Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan teknik *non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Teknik *non probability sampling* adalah teknik sampling dengan tidak memberikan kesempatan kepada semua anggota populasi untuk dijadikan sampel. Sedangkan untuk pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* karena pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan pengambilan sampel yang sudah ditentukan. Peneliti menggunakan sampel yang sudah ditentukan karena berdasarkan rekomendasi pendidik dari mata pelajaran geografi yang telah dilakukan pemilihan secara acak dan jumlah sampel yang digunakan dapat berubah-ubah saat pelaksanaan penelitian berdasarkan kondisi peserta didiknya. Kondisi peserta didik dapat berubah-ubah karena saat pelajaran berlangsung bisa sakit, izin dan alpa yang mengakibatkan tidak masuk saat pembelajaran.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

#### **a. Observasi**

Menurut Sugiyono, (2020) observasi merupakan proses pengamatan. Pada kegiatan ini, hal yang dilakukan yaitu untuk pengamatan terhadap tahapan penerapan media *quizizz paper mode* pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang yang dilakukan di kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas.

#### **b. Wawancara**

Kegiatan yang dilakukan untuk melengkapi data dengan peneliti yang menjadi observer dan pendidik dari mata pelajaran yang menjadi narasumber untuk mendapatkan sumber informasi yang diteliti.

**c. Studi Literatur**

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan menyelesaikan permasalahan berdasarkan sumber-sumber persoalan yang sebelumnya telah diteliti melalui buku sumber, jurnal, internet, dan lain-lain. Dengan tujuan dilakukannya studi literatur yaitu untuk mendapatkan data yang nantinya akan mendukung pada proses penelitian.

**d. Studi Dokumentasi**

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan studi dokumenter (*documentary study*) berupa pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, Gambar maupun elektronik. Selain itu juga membantu peneliti dalam pengumpulan catatan (profil dan sejarah sekolah) dan data-data lainnya.

**e. Kuesioner**

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien ketika peneliti ingin tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu ada yang bisa diharapkan dari responden (Sugiyono, 2020). Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada peserta didik untuk dijawab. Teknik kuesioner atau angket ini digunakan untuk mengetahui data mengenai media pembelajaran *quizizz paper mode*.

**3.6 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah media/alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2012). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut:

**a. Pedoman Observasi**

Merupakan suatu pedoman untuk mengumpulkan data melalui pengamatan secara langsung di lapangan untuk memperoleh informasi. Contoh lampiran pedoman observasi dapat diilustrasikan pada Tabel 3.3 berikut.

Tabel 3. 3 Contoh Lembar Observasi

No	Dimensi	Indikator	Ya	Tidak
<b>Tahapan Penerapan Media Pembelajaran <i>Quizizz Paper Mode</i></b>				
1	Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuka pembelajaran (salam dan berdoa)</li> <li>• Absen peserta didik</li> <li>• Memberikan ucapan doa apabila ada yang sakit</li> <li>• Memberikan motivasi</li> <li>• Melakukan apersepsi</li> <li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan pokok-pokok materi</li> </ul>		
<b>Sintaks Model <i>Games Based Learning (GBL)</i></b>				
2	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Pemilihan <i>game</i></li> <li>❖ Penjelasan konsep</li> <li>❖ Aturan</li> <li>❖ Bermain <i>game</i></li> <li>❖ Merangkum pengetahuan</li> <li>❖ Penugasan</li> </ul>		
3	Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memverifikasi hasil kesimpulan</li> <li>• Memberikan pesan-pesan moral</li> <li>• Pemberitahuan materi selanjutnya</li> <li>• Menutup pembelajaran</li> </ul>		

(Sumber: Khaerunnisa dkk., 2022)

#### b. Pedoman Wawancara

Merupakan suatu pedoman untuk memperoleh data dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini penulis mengajukan pertanyaan kepada pendidik mata pelajaran Geografi dan kepala sekolah SMAN 1 Cikatomas untuk memperoleh fakta dari responden sebagai sampel peneliti. Contoh lampiran pedoman wawancara dapat dilihat pada Tabel 3.4 berikut.

**Tabel 3. 4 Pedoman Wawancara Pendidik Mata Pelajaran Geografi**

NO	Pertanyaan	Jawaban
<b>Tahapan Penerapan Media Pembelajaran <i>Quizizz Paper Mode</i></b>		
1	Menurut ibu, apakah tahapan penerapan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i> sesuai dengan sintaks dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang peneliti buat?	
<b>Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran <i>Quizizz Paper Mode</i> Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik</b>		
2	Menurut ibu, apakah pembelajaran yang dilakukan peneliti memiliki pengaruh dalam penerapan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i> terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik?	

(Sumber: Pengolahan Data Peneliti, 2023)

### c. Pedoman Kuesioner

Pedoman kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan dan pernyataan kepada peserta didik untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Teknik yang digunakan dalam pedoman ini yaitu teknik kuesioner tertutup.

Kuesioner tertutup merupakan pertanyaan dengan jawaban yang sudah ditentukan, dimana peserta didik akan menjawab pertanyaan yang sudah ditentukan oleh peneliti dengan menggunakan skala *likert*. Skala *likert* merupakan penggunaan yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang fenomena sosial dengan cara *checklist* (Sugiyono, 2020). Skala *likert* yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.5 berikut.

**Tabel 3. 5 Skala *Likert***

Pernyataan	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
RG	Ragu-ragu
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

(Sumber: Sugiyono, 2020)

Kisi-kisi dan instrumen kuesioner pengaruh penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang di kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas dapat dilihat pada Tabel 3.6 dan 3.7 berikut.

**Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Kuesioner Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Kerjasama Negara Maju dan Berkembang**

Tahapan Penerapan Media Pembelajaran <i>Quizizz Paper Mode</i>			
No	Aspek	Deskripsi	Nomor Item
<b>Media Pembelajaran <i>Quizizz Paper Mode</i></b>			
1	Relevansi	Media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i> yang digunakan sesuai dengan sub materi kerjasama negara maju dan berkembang	1
		Media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i> yang digunakan sesuai dengan model <i>Games Based learning</i>	2
		Media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i> yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
		Media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i> yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik	4
2	Kemampuan Pendidik	Penyampaian materi yang dilakukan pendidik dengan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i> mudah untuk dipahami	5
		Penyampaian materi yang dilakukan pendidik dengan model <i>Games Based Learning</i> mudah untuk dipahami peserta didik	6



<b>Tahapan Penerapan Media Pembelajaran <i>Quizizz Paper Mode</i></b>			
<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Nomor Item</b>
		Penyampaian pendidik dalam pembelajaran menggunakan model <i>Games Based Learning</i> sangat sistematis	7
3	Kemudahan Penggunaan	Penyampaian pendidik dalam pembelajaran menggunakan <i>quizizz paper mode</i> memudahkan peserta didik dalam belajar	8
		Keterampilan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i> memudahkan peserta didik dalam penggunaannya	9
		Peserta didik mudah menggunakan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i> dalam sub materi kerjasama negara maju dan berkembang	10
		Peserta didik mudah menggunakan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i> dengan model <i>games Based learning</i>	11
4	Ketersediaan	Perangkat yang disediakan oleh pendidik memudahkan peserta didik untuk mengerjakan <i>quizizz paper mode</i>	12
5	Kebermanfaatan	Penggunaan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i> dapat membantu peserta didik dalam memahami sub materi kerjasama negara maju dan berkembang	13
		Peserta didik mendapatkan banyak manfaat dalam	14

<b>Tahapan Penerapan Media Pembelajaran <i>Quizizz Paper Mode</i></b>			
<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Nomor Item</b>
		belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i>	
<b>Keaktifan Belajar Peserta Didik</b>			
6	Melaksanakan tugas belajar	Peserta didik ikut hadir di kelas dalam mata pelajaran geografi dengan menggunakan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i>	15
		Peserta didik semangat mengikuti pelajaran di kelas dalam mata pelajaran geografi dengan menggunakan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i>	16
		Peserta didik mendengarkan dan mencatat materi yang dijelaskan oleh pendidik di dalam kelas	17
		Peserta didik mengerjakan soal yang diberikan pendidik	18
7	Mengeluarkan pendapat	Peserta didik berani mengeluarkan pendapat mengenai soal yang diberikan oleh pendidik dengan menggunakan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i>	19
		Peserta didik menanggapi pernyataan teman dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh pendidik dengan menggunakan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i>	20
		Peserta didik berusaha mencari jawaban sesuai dengan soal yang	21

<b>Tahapan Penerapan Media Pembelajaran <i>Quizizz Paper Mode</i></b>			
<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Nomor Item</b>
		diberikan oleh pendidik melalui media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i>	
		Peserta didik selalu ikut berdiskusi untuk membantu menanggapi pernyataan temannya	22
		Peserta didik memancing temannya yang tidak aktif untuk terlibat dalam mengeluarkan pendapatnya	23
8	Bertanya	Peserta didik bertanya tentang sub materi kerjasama negara maju dan berkembang menggunakan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i> yang belum di pahami kepada pendidik	24
		Peserta didik bertanya kepada teman yang lebih paham tentang sub materi kerjasama negara maju dan berkembang yang tidak peserta didik pahami dari pendidik	25
9	Membaca	Peserta didik membaca materi dari buku sebelum pembelajaran dimulai	26
		Peserta didik membaca materi dari sumber lainnya sebelum pembelajaran dimulai	27
10	Berdiskusi	Peserta didik turut serta dalam diskusi kelas untuk memecahkan soal yang diberikan pendidik	28
		Peserta didik memilih diam dari pada harus ikut berdiskusi dalam	29

<b>Tahapan Penerapan Media Pembelajaran <i>Quizizz Paper Mode</i></b>			
<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Nomor Item</b>
		menyelesaikan soal yang diberikan pendidik	
		Peserta didik memancing temannya untuk aktif berdiskusi	30
11	Memperhatikan	Peserta didik suka memperhatikan teman-temannya dari pada pendidik yang sedang memberikan sub materi kerjasama negara maju dan berkembang dengan menggunakan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i>	31
		Peserta didik lebih fokus memperhatikan ketika menggunakan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i>	32
12	Melatih kemampuan diri	Peserta didik berinisiatif dalam mengerjakan soal	33
		Peserta didik mampu mengerjakan mengerjakan soal-soal yang ditampilkan melalui media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i>	34
		Peserta didik mampu mengerjakan soal sekaligus memahami materi yang disampaikan oleh pendidik	35
		Peserta didik mampu menyelesaikan tugas yang diberikan pendidik dengan tepat waktu	36
		Peserta didik mampu menyelesaikan tugas sesuai langkah-langkah yang telah dijelaskan pendidik	37

<b>Tahapan Penerapan Media Pembelajaran <i>Quizizz Paper Mode</i></b>			
<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Nomor Item</b>
		Peserta didik mampu mengerjakan tugas yang diberikan pendidik setelah pembelajaran berlangsung	38
13	Menerapkan kemampuan	Peserta didik mampu menggunakan cara-cara yang telah diajarkan oleh pendidik dalam menyelesaikan soal dan tugas	39
		Peserta didik berani tampil setelah menggunakan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i>	40

(Sumber: Susanto, 2019)

**Tabel 3. 7 Contoh Instrumen Kuesioner Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Kerjasama Negara Maju dan Berkembang**

<b>No</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>RG</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
1	Menurut saya media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i> yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
2	Menurut saya media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i> yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik					
3	Menurut saya penyampaian materi yang dilakukan pendidik dengan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i> mudah untuk dipahami					

(Sumber: Susanto, 2019)

### **3.7 Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

Teknik pengolahan dan analisis data dilakukan untuk pengolahan data secara deskriptif kuantitatif. Analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain sudah terkumpul.

Menurut Sugiyono (2017), kegiatan dalam analisis data ini adalah mengelompokkan data, mentabulasi data, menyajikan data, melakukan perhitungan data, untuk menjawab rumusan dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Teknik pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kuantitatif yang dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data hasil peningkatan keaktifan belajar peserta didik dari kelas XII IPS
2. Mencari rentang untuk masing-masing kategori dengan rumus

$$C = \frac{X_n - X_i}{k}$$

Keterangan:

- C : besar kelas  
 X<sub>n</sub> : skor terbesar  
 X<sub>i</sub> : skor terkecil  
 K : kategori

3. Membuat rentang skor berdasarkan nilai rentang responden
4. Membuat kesimpulan nilai responden
5. Data skala hasil peningkatan keaktifan belajar peserta didik yang telah disimpulkan kemudian diubah kedalam bentuk persen, dengan membagi frekuensi jawaban dengan jumlah responden dan dikalikan 100
6. Menentukan tingkat pencapaian dari skala keaktifan. Ketentuan nilai yang digunakan

#### a. Uji Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data harus memenuhi persyaratan.

##### 1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan keabsahan suatu instrumen. Instrumen yang valid atau shahih mempunyai tingkat validitas yang tinggi, sebaliknya jika instrumen kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Melakukan validitas tentunya harus melewati langkah-langkah sebagai berikut, diantaranya:

- a) Menyiapkan tes sejenis yang telah terbukti valid dan tes yang akan di uji
- b) Menguji kedua tes tersebut kepada peserta didik yang sama dengan waktu yang berbeda
- c) Melakukan tabulasi skor hasil dari kedua pengukuran tersebut
- d) Mengkorelasikan jumlah skor dari kedua tes tersebut menggunakan rumus korelasi *product moment*.

$$rn = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$\sum X = \dots \sum Y = \dots \sum XY = \dots \sum X^2 = \dots \sum Y^2 = \dots N = \dots$$

Keterangan:

X : Skor yang diperoleh subyek dari seluruh peserta didik

Y : Skor total yang diperoleh subyek dari seluruh peserta didik

$\sum X$  : Jumlah skor dalam distribusi

$\sum Y$  : Jumlah skor dalam distribusi Y

$\sum X^2$  : Jumlah kuadrat dalam skor distribusi X

$\sum Y^2$  : Jumlah kuadrat dalam skor distribusi Y

N : Banyaknya responden

Setelah hasil perhitungan didapatkan, kemudian dilakukan penentuan uji validitas instrumen dengan kriteria seperti pada Tabel 3.8 berikut:

**Tabel 3. 8 Kriteria Validitas Butir Soal Kuesioner**

No	Interval Nilai r	Kriteria
1	0,800 – 1,000	Sangat Valid
2	0,600 – 0,799	Valid
3	0,400 – 0,599	Cukup Valid
4	0,200 – 0,399	Kurang Valid
5	0,000 – 0,199	Tidak Valid

(Sumber: Nurgantoro, 2010)

Dasar dalam pengambilan keputusan dari uji validitas ini adalah:

- a) Jika nilai  $r$  hitung  $>$  dari  $r$  Tabel maka butir soal kuesioner dinyatakan valid
- b) Jika nilai  $r$  hitung  $<$  dari  $r$  Tabel maka butir soal kuesioner dinyatakan tidak valid

Uji validitas instrumen untuk masing-masing variabel dilakukan dalam satu kali pertemuan. Hasil dari uji validitas ini menggunakan *software IBM SPSS Statistic 26* akan memperoleh  $r$ -hitung yang akan dibandingkan dengan  $r$ -Tabel dengan taraf signifikan 5%. Jika nilai  $r$ -hitung lebih dari  $r$ -Tabel maka butir soal kuesioner pengaruh penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang dinyatakan valid dan bisa digunakan untuk penelitian, sebaliknya jika nilai  $r$ -hitung lebih kecil dari  $r$ -Tabel maka butir soal kuesioner pengaruh penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang dinyatakan tidak valid dan tidak bisa digunakan untuk penelitian.

Hasil pengolahan uji validitas dari dua variabel yang digunakan pada kegiatan uji instrumen dengan soal kuesioner pengaruh penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang sebanyak 40 soal, dapat dilihat pada Tabel 3.9 berikut.

**Tabel 3. 9 Tabel Uji Validitas**

<b>Variabel X</b>				
<b>Media Pembelajaran Quizizz Paper Mode</b>				
<b>Item</b>	<b>r-hitung</b>	<b>r-Tabel</b>	<b>Validitas</b>	<b>Keterangan</b>
1	0,644	0,482	Valid	Digunakan
2	0,596	0,482	Valid	Digunakan
3	0,809	0,482	Valid	Digunakan
4	0,804	0,482	Valid	Digunakan



Item	r-hitung	r-Tabel	Validitas	Keterangan
5	0,888	0,482	Valid	Digunakan
6	0,755	0,482	Valid	Digunakan
7	0,890	0,482	Valid	Digunakan
8	0,772	0,482	Valid	Digunakan
9	0,820	0,482	Valid	Digunakan
10	0,573	0,482	Valid	Digunakan
11	0,566	0,482	Valid	Digunakan
12	0,545	0,482	Valid	Digunakan
13	0,844	0,482	Valid	Digunakan
14	0,737	0,482	Valid	Digunakan
<b>Variabel Y</b>				
<b>Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik</b>				
Item	r-hitung	r-Tabel	Validitas	Keterangan
15	0,564	0,482	Valid	Digunakan
16	0,804	0,482	Valid	Digunakan
17	0,672	0,482	Valid	Digunakan
18	0,544	0,482	Valid	Digunakan
19	0,299	0,482	Tidak Valid	Tidak Digunakan
20	0,814	0,482	Valid	Digunakan
21	0,678	0,482	Valid	Digunakan
22	0,445	0,482	Tidak Valid	Tidak Digunakan
23	0,571	0,482	Valid	Digunakan
24	0,781	0,482	Valid	Digunakan
25	0,193	0,482	Tidak Valid	Tidak Digunakan
26	0,601	0,482	Valid	Digunakan
27	0,718	0,482	Valid	Digunakan
28	0,873	0,482	Valid	Digunakan
29	0,616	0,482	Valid	Digunakan
30	0,650	0,482	Valid	Digunakan
31	0,684	0,482	Valid	Digunakan
32	0,488	0,482	Valid	Digunakan
33	0,288	0,482	Tidak Valid	Tidak Digunakan
34	0,617	0,482	Valid	Digunakan
35	0,627	0,482	Valid	Digunakan
36	0,372	0,482	Tidak Valid	Tidak Digunakan
37	0,556	0,482	Valid	Digunakan
38	0,745	0,482	Valid	Digunakan
39	0,678	0,482	Valid	Digunakan
40	0,622	0,482	Valid	Digunakan

(Sumber: Pengolahan Data Peneliti, 2024)

Berdasarkan hasil uji validitas dari kedua variabel diatas, data yang diperoleh dengan membandingkan nilai  $r$ -hitung dan  $r$ -Tabel menggunakan uji *software IBM SPSS Statistics 26* maka diperoleh data valid dan tidak valid. Dalam data diatas diperoleh 35 butir soal kuesioner yang valid dan 5 butir soal kuesioner yang tidak valid dari 40 butir soal kuesioner pengaruh penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang yang telah dibuat dengan jumlah responden 17 peserta didik.

Adapun soal kuesioner pengaruh penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang yang valid adalah nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 24, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 34, 35, 37, 38, 39, dan 40. Sementara itu, item soal kuesioner pengaruh penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang yang tidak valid terdiri dari nomor 19, 22, 25, 33, dan 36.

Maka sebanyak 35 butir soal kuesioner pengaruh penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang akan digunakan sebagai instrumen penelitian selanjutnya yang akan diujikan pada kegiatan *pretest* dan *posttest*. Sedangkan 5 butir soal kuesioner pengaruh penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang tidak akan digunakan sebagai instrumen selanjutnya karena tidak valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Untuk mengetahui ukuran tingkat keajegan soal ini dapat menggunakan perhitungan *Alpha Croanbach* dengan rumus dibawah ini:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S_t^2}{S^2} \right)$$

Keterangan:

N = Banyaknya data

$S_t^2$  = Jumlah varian skor tiap item

$S^2$  = Varian skor soal kuesioner

Sedangkan untuk menghitung varian dengan rumus dibawah ini:

$$S_t^2 = \frac{\sum x^2 - \left( \frac{\sum x^2}{n} \right)^2}{n}$$

Adapun interpretasi nilai  $r^{11}$  mengacu pada pendapatan Russerfendi (1991) yaitu dalam Tabel 3.10 dibawah ini:

**Tabel 3. 10 Kategori Tingkat Reliabilitas Butir Soal Kuesioner**

Interval	Tingkat Realiabilitas
$R^{11} \leq 0,20$	Realiabilitas sangat rendah
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Realiabilitas rendah
$0,40 < r_{xy} \leq 0,70$	Realiabilitas sedang
$0,70 < r_{xy} \leq 0,90$	Realiabilitas tinggi
$0,90 < r_{xy} \leq 1,00$	Realiabilitas sangat tinggi

(Sumber: Russerfendi, 1991)

Dasar dalam pengambilan keputusan dari uji reliabilitas ini adalah:

- a) Jika nilai alpha  $> 0,60$  maka butir soal kuesioner sudah reliabel
- b) Jika nilai alpha  $< 0,60$  maka butir soal kuesioner tidak reliabel

Hasil dari pengolahan uji reliabilitas dari kegiatan uji instrumen dari kedua variabel sebanyak 40 butir soal kuesioner, dapat dilihat pada Tabel 3.11 berikut.

**Tabel 3. 11 Uji Reliabilitas**

Variabel Penelitian	Cronbach's Alpha	N of Items
X	0,934	14
Y	0,924	26

(Sumber: Pengolahan Data Peneliti, 2024)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan *software IBM SPSS Statistics 26* pada Tabel 3.11 diatas, menunjukkan bahwa seluruh butir soal kuesioner pada uji instrumen variabel X dinyatakan reliabel karena *cronbach's alpha* 0,934 lebih besar daripada 0,60 sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen soal kuesioner reliabel dan pada uji instrumen variabel Y juga dinyatakan reliabel karena *cronbach's alpha* 0,924 lebih besar daripada 0,60 sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen soal kuesioner reliabel.

## **b. Uji Asumsi Klasik**

### **1. Uji Normalitas**

Merupakan pengujian untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang diperoleh. Pada data ini digunakan uji *chi square* kuadrat dengan ketentuan yang harus terpenuhi jika nilai *chi*-kuadrat dalam Tabel signifikan ( $\text{sig} > 0,05$ ) maka data terdistribusi normal, tapi jika ( $\text{sig} \leq 0,05$ ) maka data tidak distribusi normal.

### **2. Uji Homogenitas**

Merupakan pengujian untuk mengetahui apakah kedua variabel kelompok sample homogen atau tidak, sehingga rumus *t-test* yang biasa digunakan untuk pengujian. Peneliti menggunakan uji *levene statistic* dengan dibantu *software IBM SPSS Statistics 26* dengan langkah awal memasukkan data ke dalam *software IBM SPSS Statistics 26* dan hasilnya dianalisis untuk membuktikan hipotesis.

Dasar dalam pengambilan keputusan dari uji homogenitas ini adalah:

- a) Jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka distribusi data dapat dinyatakan homogen.
- b) Jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka distribusi data dapat dinyatakan tidak homogen.

## **c. Uji Hipotesis**

Uji *Wilcoxon* merupakan pengujian untuk uji perbedaan antara dua sampel data berpasangan berskala ordinal atau interval tetapi berdistribusi tidak normal. Uji *Wilcoxon* ini merupakan pengujian alternatif

dari uji Paired sampel *t-test*. Dalam penelitian pendidikan, uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan kelas yang menggunakan media pembelajaran *quizizz paper mode* melalui model *Games Based Learning* (GBL) dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran *quizizz paper mode* melalui model Kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS). Dasar dalam pengambilan keputusan dari Uji *Wilcoxon* ini adalah:

- a) Jika nilai sig. (2tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, artinya tidak ada pengaruh dari penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik.
- b) Jika nilai sig. (2tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada pengaruh dari penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik.

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

Pengambilan langkah-langkah dalam penelitian ini untuk mencapai kesesuaian dengan tujuan penelitian. Adapun langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

#### a. Persiapan

Tahap persiapan dilakukan dengan melakukan beberapa kegiatan yaitu:

- 1) Observasi lapangan
- 2) Penyusunan data yang diperlukan
- 3) Pembuatan proposal
- 4) Tahap pengumpulan data yang diperlukan

#### b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan meliputi enam kegiatan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembagian Kuesioner
- 2) Melakukan Observasi
- 3) Melakukan Wawancara
- 4) Pengumpulan data
- 5) Pengolahan data
- 6) Analisis data

c. Evaluasi

Dalam tahapan evaluasi meliputi penyusunan laporan penelitian, penggandaan laporan dan uji laporan penelitian terhadap hasil informasi data yang sudah di dapatkan di lapangan.

### 3.9 Waktu dan Tempat Penelitian

#### a. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dari bulan November 2023 sampai bulan Juli 2024. Diawali dengan observasi lapangan, penyusunan proposal, ujian seminar proposal, revisi proposal, uji instrumen penelitian, penelitian lapangan, pengelolaan hasil penelitian lapangan, penyusunan hasil penelitian lapangan & pembahasan lapangan, sidang skripsi hingga revisi. Rencana penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat pada Tabel 3.12 berikut.

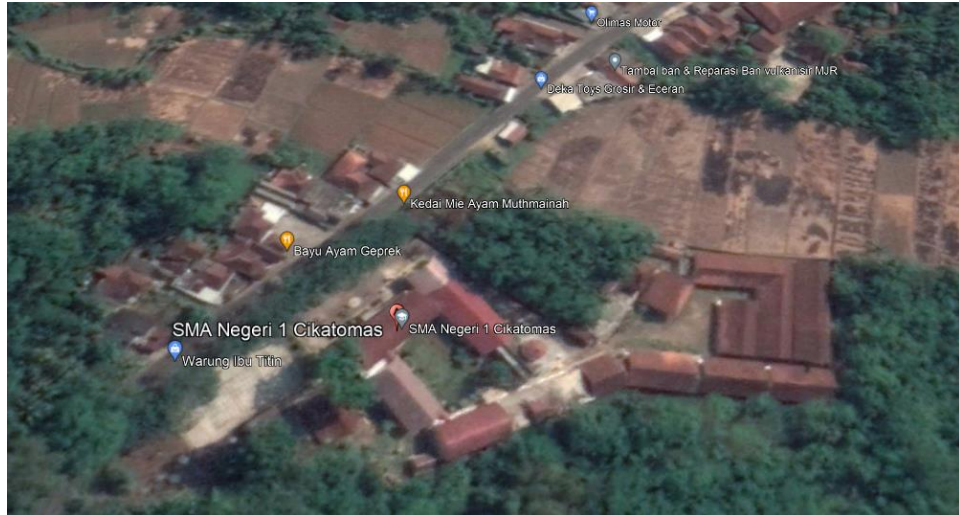
**Tabel 3. 12 Rencana Penelitian**

No.	Kegiatan	Waktu Penelitian								
		Nov 2023	Des 2023	Jan 2024	Feb 2024	Maret 2024	April 2024	Mei 2024	Juni 2024	Juli 2024
1.	Observasi Lapangan									
2.	Penyusunan Proposal									
3.	Ujian Seminar Proposal									
4.	Revisi Proposal									
5.	Uji Instrumen Penelitian									
6.	Penelitian Lapangan									
7.	Pengelolaan Hasil Penelitian Lapangan									
10.	Penyusunan Hasil Penelitian & Pembahasan									
11.	Sidang Skripsi									
12.	Revisi Skripsi									

(Sumber: Pengolahan Data Peneliti, 2023)

**b. Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Cikatomas. SMAN 1 Cikatomas berada di Jl. Raya Cikatomas No. 109 Pakemitan, Kecamatan Cikatomas, Kabupaten Tasikmalaya. Dapat dilihat pada gambar 3.3 berikut.



**Gambar 3. 3 Lokasi Penelitian**

*(Sumber: Google Earth Pro, 2023)*