

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:2), metode penelitian merupakan suatu pendekatan untuk mengumpulkan informasi dengan manfaat serta tujuan tertentu yang dilakukan dengan menggunakan metode ilmiah. Pendekatan ini berfokus pada kegiatan penelitian berlandaskan pada prinsip-prinsip ilmiah yaitu empiris, sistematis dan rasional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperiment design. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dapat dipahami sebagai pendekatan ilmiah karena telah memenuhi ciri ciri keilmuan. Pendekatan kuantitatif adalah jenis pendekatan penelitian yang melibatkan pengumpulan data dalam bentuk kuantitatif atau kategori data lain yang bisa diukur atau dianalisis menggunakan teknik statistik (Yusuf, 2021:43).

Metode eksperimen adalah jenis penelitian yang mengkaji dampak suatu perlakuan tertentu pada fenomena dalam kelompok tertentu dibandingkan dengan kelompok lain yang memperoleh tindakan berbeda (Ramdhan, 2021:6). Peneliti memilih metode ini untuk mengidentifikasi pengaruh suatu tindakan terhadap variabel yang telah ditetapkan. Dengan menggunakan metode ini peneliti mencoba mengambil dan mengolah data secara nyata melalui penggunaan statistik.

3.2 Variabel Penelitian

Menurut Hatch dan Farhadi dalam Sugiyono (2017:38) menjelaskan bahwa variabel penelitian merujuk pada sifat, karakteristik atau nilai obyek, individu atau aktivitas yang menunjukkan perbedaan tertentu. Variabel penelitian berfungsi untuk

menunjukkan perbedaan atau variasi dalam suatu fenomena yang dipelajari. Setiap variabel dapat memiliki berbagai bentuk atau kategori dan perubahan dalam satu variabel dapat mempengaruhi variabel lainnya. Variabel penelitian dapat berupa hal-hal yang dapat diukur, dihitung, atau diklasifikasikan, seperti usia, jenis kelamin, pendapatan, atau perilaku. Variabel ini ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel yang dipilih dalam penelitian ini ada dua yaitu sebagai berikut:

1. Variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel lain ketika terdapat dua variabel yang saling berhubungan disebut variabel bebas atau *Independent variable*.
2. Variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain dalam suatu hubungan. Variabel terikat juga dapat diartikan sebagai variabel yang dipengaruhi dari adanya hasil belajar disebut Variabel terikat atau *Dependent variable*. (Anshori & Iswati, 2017:53).

Variabel pada penelitian ini, media pembelajaran *History Detective Game* sebagai *independent variabel* sedangkan *dependent variabel* adalah motivasi belajar.

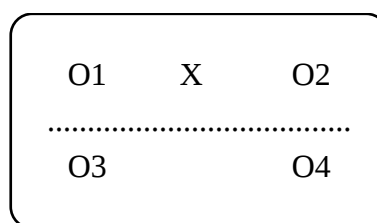
3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian eksperimen memungkinkan peneliti untuk mengontrol variabel-variabel tertentu guna menentukan efek dari satu variabel terhadap variabel lain. Dalam penelitian ini, desain eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *History Detective Game* sebagai variabel bebas terhadap motivasi belajar peserta didik sebagai variabel terikat.

Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group pre-test posttest design*. Terdapat dua kelompok dalam desain ini yaitu kelompok eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih random atau dengan karakteristik tertentu. Kelas eksperimen dan kelas kontrol yang sudah ditentukan akan diberikan pretest untuk mengidentifikasi perbedaan situasi semula antara keduanya (Suwandi, 2022:85). Media pembelajaran *History Detective Game* akan diterapkan pada kegiatan pembelajaran sejarah di kelas eksperimen. Sedangkan kelas kontrol hanya diberikan pembelajaran sejarah secara konvensional. Kemudian kedua kelas tersebut akan melakukan posttest sebagai evaluasi dampak dari tindakan yang diberikan. Setelah itu, perbedaan rata-rata dari hasil tes akhir (posttest) akan diuji secara statistic untuk menilai signifikasinya.

Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan membandingkan hasil tersebut diharapkan dapat menentukan apakah penggunaan media pembelajaran *History Detective Game* mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Desain penelitian ini disajikan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Keterangan :

O₁: Pretest eksperimen

O₂: Posttest eksperimen

O₃: Pretest kontrol

O₄: Posttest kontrol

X: Treatment *History Detective Game*

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan kelompok objek atau subjek yang ditetapkan oleh peneliti dengan jumlah dan karakteristik tertentu untuk dianalisis dan disimpulkan menurut Sugiyono dalam (Suwandi, 2022:87). Populasi dalam penelitian mengacu pada kelompok atau semua subjek dan objek dengan ciri-ciri tertentu yang sama dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Setelah data dikumpulkan dan dianalisis, peneliti akan menarik kesimpulan yang berlaku untuk keseluruhan populasi tersebut. Populasi penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI IPAS SMAN 1 Bantarkalong karena kelas tersebut memiliki tingkat motivasi paling rendah.

Tabel 3.1 Jumlah Populasi

No	Kelas	Jumlah Peserta didik
1	XI IPAS 1	23
2	XI IPAS 2	25
3	XI IPAS 3	25

Peneliti mengambil dua kelas untuk ditetapkan sebagai sampel untuk penelitian dari populasi tersebut. Kelas yang dipilih oleh peneliti yaitu kelas XI IPAS 2 dan kelas XI IPAS 3. Kelas XI IPAS 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPAS 2 dijadikan sebagai kelas kontrol.

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan suatu bagian dari populasi dengan total jumlah dan karakteristik tertentu. Hasil analisis yang diperoleh dari sampel dalam suatu

penelitian memiliki peran penting sebagai dasar untuk menarik kesimpulan yang dapat digeneralisasikan terhadap populasi secara keseluruhan. Sehingga sampel yang ditentukan dapat menggambarkan populasi penelitian (Sugiyono, 2017:81).

Pemilihan sampel tidak dapat dilakukan secara sembarangan melainkan harus mampu mencerminkan karakteristik utama dari populasi yang diteliti. Hasil analisis beresiko menimbulkan kekeliruan dalam interpretasi data dan pengambilan kesimpulan jika sampel yang ditentukan tidak dapat menggambarkan populasi dengan baik. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah non probabilitas dengan jenis *purposive sampling*. Pemilihan sampel dengan teknik ini dilakukan dengan ketentuan sengaja, dimana peneliti memilih sampel penelitian ini berdasarkan pertimbangan tertentu.

Berdasarkan wawancara bersama guru sejarah SMAN 1 Bantarkalong, sampel dalam penelitian ini merupakan kelas yang memiliki karakteristik yang serupa yaitu terdapat motivasi yang menurun dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Dalam konteks penelitian ini, sampel yang akan dipilih sebagai kelas eksperimen yaitu kelas XI IPAS 3 dan untuk kelas kontrolnya peneliti memilih kelas XI IPAS 2. Kelas XI IPAS 2 dan XI IPAS 3 dipilih oleh peneliti sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen karena mempunyai karakteristik yang sama yaitu kurangnya motivasi dalam kegiatan pembelajaran sejarah.

Tabel 3.2 Jumlah Sampel

No	Kelas	Jumlah Peserta didik
1	XI IPAS 2	25
2	XI IPAS 3	25

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilaksanakan dengan bermacam teknik dan pendekatan. Dari segi teknik pengumpulan data, terdapat beberapa cara yang dapat diterapkan maka dengan wawancara, kuisioner, observasi dan kombinasi dari ketiga metode tersebut (Suwandi, 2022:117). Dalam penelitian ini, data akan dikumpulkan melalui teknik observasi dan kuisioner (angket), penerapan media pembelajaran *History Detective Game* yang dilakukan melalui sesi interaktif menjawab pertanyaan, diskusi dan persentasi. Pengumpulan data dilakukan untuk memastikan keakuratan dan reliabilitas instrument penelitian.

3.5.1 Observasi

Observasi merupakan proses kompleks yang melibatkan berbagai faktor biologis dan psikologis. Dua aspek utama dalam observasi yaitu pengamatan dan daya ingat menurut Sutrisno Hadi (1986) dalam (Sugiyono, 2017:145). Observasi dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian dari gambaran riil suatu kejadian atau peristiwa yang diperoleh. Dua proses utama dalam konteks ini adalah pengamatan dan ingatan.

Pengamatan merupakan tindakan aktif melihat atau mendengarkan untuk mendapatkan informasi. Sedangkan ingatan merupakan tindakan untuk menyimpan dan mengingat pengalaman sebelumnya. Keduanya saling berhubungan, kemampuan untuk mengamati dengan baik mempengaruhi seberapa efektif informasi yang diingat. Untuk melihat dan mendapatkan data dari proses kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *History Detective Game*, observasi dilakukan berulang.

Observasi ini bertujuan untuk memperoleh data secara langsung mengenai kegiatan peserta didik selama aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menerapkan media pembelajaran History Detective Game. Melalui observasi, peneliti mampu memperhatikan bagaimana peserta didik berinteraksi dengan media, merespons materi, serta sejauh mana keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran.

3.5.2 Kuisisioner (Angket)

Teknik pengumpulan data menggunakan kuisisioner dilakukan dengan menyajikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis terhadap partisipan untuk dijawab (Suwandi, 2022:117). Kuisisioner sebagai metode pengumpulan data efektif untuk mendapatkan data langsung dari responden dengan menyajikan seperangkat pertanyaan yang telah disusun sebelumnya.

Penggunaan metode ini bertujuan untuk menghasilkan informasi secara sistematis dari variabel-variabel yang ingin dikaji, dalam hal ini khususnya yang berhubungan dengan motivasi belajar. Kuisisioner dalam penelitian ini dirancang berdasarkan indikator-indikator motivasi belajar yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga hasilnya dapat digunakan untuk mengukur tingkat motivasi peserta didik secara kuantitatif.

Kuisisioner yang diterapkan dalam penelitian ini berbentuk tes untuk mengambil tingkat motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Tes ini dilaksanakan dua kali, pertama sebelum perlakuan dan kedua setelah diberikan perlakuan. Kuisisioner dengan format tertutup sebanyak 25 pertanyaan. Angket ini menggunakan model skala Likert dalam bentuk daftar periksa

(checklist), di mana responden memberikan jawaban atas setiap pernyataan yang ada pada angket dengan pilihan jawaban, yaitu: SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), KS (Kurang Sesuai), dan SS (Sangat Sesuai).

Tabel 3.3 Skala Likert

No.	Pilihan Jawaban	Skor	
		Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
1.	Sangat Sesuai	4	1
2.	Sesuai	3	2
3.	Kurang Sesuai	2	3
4.	Tidak Sesuai	1	4

Tabel 3.4 Kisi-kisi Kuisioner Motivasi

No	Dimensi	Indikator	No Item Positif	No item Negatif	Jumlah Item
1.	Adanya keinginan untuk berhasil	a. Keinginan untuk berprestasi b. Kualitas hasil	1,2,3, 4,5	6,7	7
2.	Adanya kebutuhan dan dorongan belajar	a. cara menyikapi kesulitan b. Upaya menghadapi kesulitan	8,9,10 ,11,12 ,13,14 ,15	12,13	8
3.	Rajin dalam belajar	a. Berangkat ke sekolah b. Mengikuti KBM	16,18, 20	17,19	5
4.	Tekun dalam mengerjakan tugas	a. Menyelesaikan tugas yang diberikan b. Mengumpulkan tugas c. Memanfaatkan waktu diluar jam pelajaran di sekolah	22,23	21,24	4
5.	Adanya kegiatan menarik	a. Kebiasaan selama KBM b. Dorongan dalam menghadiri KBM	25, 26. 28, 30	27, 29	6

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengukur sebuah fenomena yang ingin diteliti baik yang bersifat alamiah maupun sosial yang sedang diamati. Fenomena-fenomena ini secara spesifik disebut sebagai variabel penelitian. Instrumen penelitian yang diterapkan biasanya disusun secara mandiri termasuk dengan melakukan uji validitas dan reliabilitasnya (Sugiyono, 2017:222). Supaya instrumen penelitian diterima atau sesuai standar, instrumen tersebut harus diuji validitas dan reliabilitasnya berdasarkan data yang diperoleh (Hidayat, 2021:12). Oleh karena itu, Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti berupa tes.

Tes adalah kumpulan soal yang diberikan peneliti kepada siswa untuk mengetahui motivasi belajar. Tes dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda digunakan untuk menguji pengaruh media *History Detective Game* terhadap motivasi belajar siswa. Instrumen penelitian yang digunakan harus memenuhi uji prasyarat instrument diantaranya:

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan proses untuk memastikan instrumen menghasilkan data empiris berdasarkan skor yang diperoleh. Validitas mengacu kemampuan suatu alat ukur dapat mengukur data yang diperoleh (Darma, 2021:7). Uji validitas diterapkan guna memastikan bahwa alat ukur tersebut dapat mengukur data yang dikumpulkan serta mengukur akurasi suatu instrumen dalam melakukan fungsinya. Penelitian ini mengkaji validitas isi serta validitas konstruk.

a. Validitas Isi

Validitas isi adalah jenis validitas yang menguji data yang diperoleh dengan mengevaluasi tingkat kelayakan isi tes yang dilakukan melalui analisis rasional oleh panel ahli atau melalui penilaian para pakar (expert judgement). Validitas ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen pengukuran mencakup item-item yang cukup dan representatif dalam menggambarkan konsep yang ingin diukur (Lestari dan Rispatiningsih, 2023:18). Ahli yang memvalidasi instrument penelitian ini adalah dosen jurusan Pendidikan Sejarah yaitu Bapak Drs. Iyus Jayusman, M.Pd., dan Bapak Zulfi Miftahudin, M.Pd.

Tabel 3.5 Lembar Validitas Isi

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Kejelasan					
1.	Kejelasan judul angket					
2.	Kejelasan butir pertanyaan					
	Ketepatan Isi					
3.	Ketepatan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan					
	Relevansi					
4.	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian					
5.	Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin di capai					
	Kevalidan Isi					
6.	Pernyataan menggunakan informasi yang benar					
	Ketepatan Bahasa					
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					

Hasil penelitian yang dilakukan 2 ahli kemudian dinalisis dengan menggunakan uji validitas V Aiken. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menilai sejauh mana butir-butir dalam instrumen telah disusun sesuai dengan aspek-aspek yang ingin diukur. Berikut merupakan rumus V aiken:

$$V = \sum S / [n(C - 1)]$$

Gambar 3. 2 Rumus Uji Validitas V aiken

Keterangan:

- V : Indeks kesepakatan rater
 S : Skor yang ditetapkan setiap rater dikurangi skor terendah dalam kategori
 N : Banyaknya rater
 C : Banyaknya kategori yang dapat dipilih rater

Berdasarkan hasil analisis dengan rumus V Aiken, diperoleh nilai validitas yang termasuk kategori tinggi sesuai dengan kategori interpretasi validitas menurut Sugiharni dan Setiasih dalam Widyanti,. dkk (2025: 238), sehingga data yang dihasilkan berdasarkan penilaian para ahli dapat dinyatakan valid. Berikut ini merupakan hasil uji validitas isi menggunakan rumus V aiken:

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Isi

Butir	Penilai		S1	S2	$\sum S$	n(c-1)	v	Keterangan
	1	2						
Butir 1	5	3	4	2	6	8	0.75	Tinggi
Butir 2	5	3	4	2	6	8	0.75	Tinggi
Butir 3	5	3	4	2	6	8	0.75	Tinggi
Butir 4	5	3	4	2	6	8	0.75	Tinggi
Butir 5	5	3	4	2	6	8	0.75	Tinggi
Butir 6	5	3	4	2	6	8	0.75	Tinggi
Butir 7	5	3	4	2	6	8	0.75	Tinggi

Butir	Penilai		S1	S2	$\sum S$	n(c-1)	v	Keterangan
	1	2						
Butir 1-7	35	21	28	14	42	56	0.75	Tinggi

Tabel 3.7 Kategori Validitas Butir Instrumen

Rentang Skor	Kategori
0,8-1,000	Sangat Tinggi
0,6-0,799	Tinggi
0,4-0,599	Cukup
0,2-0,399	Rendah
<0,200	Sangat Rendah

b. Validitas Konstruk

Validitas konstruk merupakan bentuk validitas yang menggambarkan efektivitas suatu alat ukur untuk mengumpulkan data atau hasil yang relevan dan sejalan terhadap teori yang mendasarinya menurut Azwar dalam (Sugiono dkk., 2020:56). Teknik pengujian data dilakukan menggunakan korelasi Bivariet Pearson. Korelasi Bivariat Pearson adalah metode statistik yang diterapkan untuk mengukur hubungan linear antara dua variabel yang bersifat kontinu. Penelitian ini diterapkan melalui pengkorelasian skor setiap item dengan skor total yang diperoleh dari hasil penjumlahan seluruh item. Item-item pertanyaan dianggap berkontribusi secara normal dalam mengungkapkan tujuan penelitian ketika terdapat korelasi signifikan dengan skor total pada item tersebut.

Pengambilan keputusan yang dilakukan melalui uji validitas sebagai berikut, item dapat dikatakan tidak valid jika $r_{\text{tabel}} > r_{\text{hitung}}$. Item dinyatakan valid jika $r_{\text{tabel}} < r_{\text{hitung}}$. Validitas instrument perlu dilakukan perbandingan langsung antara nilai korelasi yang dihasilkan dengan nilai r_{Tabel} yang sesuai dengan tingkat signifikansi.

Keputusan validitas dapat dilihat berdasarkan nilai Sig, di mana jika Nilai Sig < 0,05 maka dianggap Valid, sedangkan jika Nilai Sig > 0,05 maka dianggap Tidak Valid. Peneliti melakukan uji validitas dengan menggunakan 30 butir pertanyaan kepada siswa kelas XI IPAS 1.

Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas

No Soal	R hitung	Nilai Signifikansi	R tabel N = 23 A = 0,05	Kriteria r hitung > r Tabel atau r hitung < r tabel	Validitas
1.	,704	,000	0,413	,704 > 0,413	Valid
2.	,784	,000	0,413	,784 > 0,413	Valid
3.	,680	,000	0,413	,680 > 0,413	Valid
4.	,613	,002	0,413	,613 > 0,413	Valid
5.	,502	,015	0,413	,502 > 0,413	Valid
6.	,518	,011	0,413	,518 > 0,413	Valid
7.	,454	,030	0,413	,454 > 0,413	Valid
8.	,532	,009	0,413	,532 > 0,413	Valid
9.	,651	,001	0,413	,651 > 0,413	Valid
10.	,418	,047	0,413	,418 > 0,413	Valid
11.	,426	,043	0,413	,426 > 0,413	Valid
12.	,429	,041	0,413	,429 > 0,413	Valid
13.	,066	,763	0,413	,066 < 0,413	Tidak Valid
14.	-,395	,062	0,413	-,395 < 0,413	Tidak Valid
15.	,528	,010	0,413	,528 > 0,413	Valid
16.	,763	,000	0,413	,763 > 0,413	Valid
17.	,366	,086	0,413	,366 < 0,413	Tidak Valid
18.	,692	,000	0,413	,692 > 0,413	Valid
19.	,574	,004	0,413	,574 > 0,413	Valid
20.	,441	,035	0,413	,441 > 0,413	Valid
21.	,681	,000	0,413	,681 > 0,413	Valid
22.	,452	,031	0,413	,452 > 0,413	Valid
23.	,633	,001	0,413	,633 > 0,413	Valid
24.	-,045	,837	0,413	-,045 < 0,413	Tidak Valid
25.	,776	,000	0,413	,776 > 0,413	Valid
26.	,437	,037	0,413	,437 > 0,413	Valid
27.	,085	,701	0,413	,085 < 0,413	Tidak Valid

No Soal	R hitung	Nilai Signifikansi	R tabel N = 23 A = 0,05	Kriteria r hitung > r Tabel atau r hitung < r tabel	Validitas
28.	,662	,001	0,413	,662 > 0,413	Valid
29.	,470	,024	0,413	,470 > 0,413	Valid
30.	,739	,000	0,413	,739 > 0,413	Valid

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pernyataan dengan Nilai Sig yang valid adalah Nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 28, 29, dan 30. Jumlah pernyataan yang akan diterapkan dalam penelitian ini sebanyak 25 pernyataan.

2. Uji Reliabilitas

Setelah instrument dinyatakan valid, tahap selanjutnya adalah reabilitas instrument tersebut yang harus diuji. Reliabilitas merupakan skala yang digunakan untuk menunjukkan kestabilan suatu instrumen dalam menguji fenomena yang serupa. Setiap instrumen seharusnya memberikan hasil yang konsisten (Umar, 2002:101). Dalam penelitian, reliabilitas dapat dilihat ketika digunakan secara berulang pada subjek serta pada situasi yang serupa hasil perhitungan dari suatu tes harus tetap konsisten.

Penelitian dianggap dapat dipercaya jika mengeluarkan hasil yang stabil untuk pengukuran yang serupa. Sebaliknya apabila pengukuran yang dilakukan secara berulang menghasilkan hasil yang beragam maka penelitian tersebut tidak dapat dianggap dapat diandalkan (Wahyuni, 2014). Semakin kecil kesalahan dalam pengukuran, semakin kuat tingkat reliabilitas alat ukur. Sebaliknya, semakin besar kesalahan yang terjadi, semakin rendah reliabilitas alat ukur tersebut. Para ahli

umumnya memberikan batas minimum koefisien reliabilitas yang serupa atau lebih tinggi dari 0,6 (*Cronbach alpha*). Apabila r hitung (CA) $>$ r Tabel, maka instrument reliabel.

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS, dengan hasil uji sebagai berikut:

Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbrach's Alpha	N of items
.911	25

Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas

Item-Total Statistics				
Soal	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	78.7826	105.723	0.669	0.906
X2	78.8696	105.937	0.704	0.906
X3	79.0000	103.182	0.615	0.906
X4	78.9565	104.043	0.589	0.906
X5	79.0000	104.636	0.482	0.908
X6	79.0000	104.727	0.371	0.912
X7	78.7826	105.360	0.350	0.913
X8	78.6522	106.692	0.548	0.907
X9	78.8696	106.664	0.634	0.907
X10	78.5652	107.439	0.423	0.909
X11	78.9130	107.538	0.427	0.909
X12	79.0000	102.818	0.404	0.913
X15	78.8261	108.514	0.535	0.908
X16	78.7826	99.723	0.710	0.903
X18	78.9130	101.901	0.661	0.905
X19	78.3043	107.858	0.519	0.908

Item-Total Statistics				
Soal	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X20	78.1739	110.968	0.440	0.910
X21	79.0000	102.909	0.586	0.906
X22	78.8261	106.423	0.480	0.908
X23	79.0435	105.407	0.603	0.906
X25	78.6522	103.237	0.746	0.904
X26	78.5652	104.802	0.390	0.911
X28	78.8261	103.150	0.655	0.905
X29	79.0435	107.043	0.383	0.910
X30	78.7391	103.111	0.696	0.904

Berdasarkan tabel uji reliabilitas, diperoleh Cronbach's Alpha sebesar 0,911 dari 25 pernyataan yang valid. Nilai 0,911 pada Uji Reliabilitas ini menunjukkan tingkat reliabilitas yang tinggi dan dinyatakan sebagai reliabel.

3.7 Teknik Analisis Data

Pengolahan informasi yang dikumpulkan dari responden lapangan disebut teknik analisis data. Proses pengolahan data ada beberapa cara seperti pengelompokan data berdasarkan kategori responden, penyusunan Tabel dan melakukan uji hipotesis (Audina, 2022). Penelitian ini menerapkan pendekatan analisis deskriptif, dimana seluruh informasi yang diperoleh dari setiap siklus akan digabungkan. Data yang didapat dari kuisioner respon siswa juga menjadi pertimbangan. Setelah data terkumpul, peneliti akan menganalisis dan menjelaskan hasilnya agar dapat dimengerti oleh peneliti dan pihak lain yang ingin memahami hasil penelitian tersebut.

Nilai tes sebelum dan tes sesudah diberi perlakuan peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen akan diolah dan dianalisis oleh peneliti pada tahap analisis data. Rumusan masalah yang sudah di tuliskan pada penelitian ini akan terjawab setelah melakukan teknik analisis data. Analisis data dalam penelitian ini adalah statistic deskriptif, diikuti dengan pemeriksaan normalitas dan homogenitas data melalui uji yang sesuai. Peneliti akan melanjutkan ke tahap berikutnya jika hasil analisis data sebelumnya menunjukkan hasil bahwa data memiliki distribusi normal dan homogen. Setelah data dianggap homogen, kemudian dilakukan uji t untuk pengujian hipotesis. Setelah melakukan uji t, peneliti akan melaksanakan uji N-Gain untuk mengevaluasi adanya peningkatan yang terjadi pada motivasi belajar peserta didik.

3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan tahap umum yang dilakukan sebelum menerapkan metode statistik, dengan tujuan untuk menentukan Apakah sebaran data mengikuti atau mendekati distribusi normal (Ichsan & Karim, 2021:56). Karena jumlah sampel dalam penelitian ini < 50 maka menerapkan uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Uji ini dilakukan dengan menggunakan SPSS dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Sebaliknya data dinyatakan berdistribusi tidak normal jika nilai signifikansi $< 0,05$.

3.7.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian mengenai varian yang diterapkan. uji ini digunakan untuk memeriksa kesamaan varian antar populasi dan

membandingkan dua varian untuk menentukan apakah distribusi data bersifat homogen (Sianturi, 2022:388). Uji homogenitas dilakukan pada data posttest kelas eksperimen dan kontrol untuk menghitung kesamaan jenis antar kedua kelas.

Taraf signifikansi uji homogenitas adalah $\alpha = 0,05$. Uji ini dilakukan dengan SPSS dengan tolak ukur pengambilan kesimpulan bahwa varian dinyatakan homogen apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$. Sebaliknya, varian tidak homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$.

3.7.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah tahap penting dalam penelitian statistik yang berfungsi untuk menilai kebenaran dari sebuah pernyataan atau kalim yang diajukan. Pengujian hipotesis dilakukan untuk menilai kebenaran suatu pernyataan melalui metode statistik, serta untuk mengambil keputusan apakah pernyataan tersebut diterima atau ditolak (Arifin, 2017:18). Penggunaan uji hipotesis ini untuk mendukung pengambilan kesimpulan yang tepat terkait dengan hiptesis yang ditujukan. Dengan demikian, pengujian hipotesis berfungsi sebagai alat bantu dalam pengambilan keputusan untuk menarik kesimpulan berdasarkan data yang ada.

Menurut Akbar,. dkk (2023), *Independent samples t-test* diterapkan untuk melakukan perbandingan nilai rata-rata dari dua kelompok atau situasi yang berbeda. Uji t diterapkan untuk memeriksa hipotesis penelitian mengenai pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial. Terdapat dua cara dalam pengambilan keputusan hasil uji t. Secara manual, jika $t > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan sebaliknya. Secara otomatis menggunakan SPSS, jika

nilai Sign (probability) < 0,05 maka H_0 ditolak dan sebaliknya. Adapun hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

H_0 : Media Pembelajaran *History Detective Game* pada pembelajaran sejarah Indonesia tidak berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI IPAS 3 SMAN 1 Bantarkalong

H_1 : Media Pembelajaran *History Detective Game* pada pembelajaran sejarah Indonesia berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI IPAS 3 SMAN 1 Bantarkalong

3.7.4 Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk memeriksa efektivitas perlakuan yang diterapkan. Berikut merupakan rumus n-gain:

$$n - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ pretest}{skor\ ideal - skor\ pretest}$$

Gambar 3. 3 Rumus Uji N-Gain

3.8 Langkah-langkah Penelitian

Tahap penelitian pada penelitian ini dibagi menjadi 3 tahap, yaitu:

1. Tahap persiapan
 - a. Peneliti menentukan lokasi penelitian, SMAN 1 Bantarkalong sebagai lokasi penelitian
 - b. Peneliti membuat surat izin observasi yang akan ditunjukkan kepada sekolah sebagai prasyarat untuk melakukan observasi di sekolah tersebut

- c. Peneliti meminta izin penelitian dan menjelaskan tujuan penelitian melalui pertemuan bersama kepala sekolah dan guru sejarah SMAN 1 Bantarkalong
 - d. Wawancara kepada guru sejarah mengenai pembelajaran sejarah di SMAN 1 Bantarkalong
 - e. Peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui fenomena atau objek untuk mengidentifikasi pola, perilaku atau karakteristik di sekolah SMAN 1 Bantarkalong
 - f. Peneliti melakukan penyusunan proposal dan menentukan jadwal penelitian
2. Tahap perencanaan
- Peneliti merancang media pembelajaran sejarah, RPP yang akan digunakan dalam penelitian pembelajaran sejarah dan mempersiapkan instrument penelitian yang diperlukan dalam penelitian.
3. Tahap pengolahan data
- a. Peneliti melakukan pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
 - b. Peneliti melaksanakan penelitian di kelas eksperimen dengan menerapkan media pembelajaran *History Detective Game* pada pembelajaran sejarah dengan materi yang sudah ditentukan pada kelas kontrol pembelajaran sejarah menggunakan metode konvensional.
 - c. Peneliti melakukan tes setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

- d. Peneliti mengumpulkan data kemudian mengolah data yang sudah dikumpulkan
- e. Peneliti menyusun laporan hasil penelitian

3.9 Waktu dan Tempat Penelitian

3.9.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan 9 bulan yaitu dari bulan oktober hingga juni 2025. Berikut merupakan jadwal penelitian secara terperinci:

Tabel 3.11 Waktu Penelitian

[illegible]

No	Kegiatan	Bulan								
		Okt 24	Nov 24	Des 24	Jan 25	Feb 25	Mar 25	Apr 25	Mei 25	Juni 25
	c. Mengolah Data									
	d. Analisis Data									
	e. Menyusun Skripsi									

3.9.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Bantarkalong yang berada di Jl.

Raya Pamijahan, Pamijahan, Kec. Bantarkalong, Kabupaten Tasikmalaya,

Provinsi Jawa Barat