

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian sebagai serangkaian cara sistematis digunakan dalam menyelidiki suatu permasalahan melalui prosedur ilmiah yang dilakukan dengan ketelitian tinggi. Tahapan dalam metode ini mencakup proses mulai dari pengumpulan informasi, pengolahan dan analisis data, hingga penarikan kesimpulan secara logis dan objektif. Tujuan utamanya adalah untuk menjawab permasalahan penelitian atau menguji hipotesis tertentu, sehingga dapat menghasilkan pengetahuan yang berguna dalam kehidupan manusia (Abubakar, 2021: 2). penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Jenis pendekatan ini berlandaskan pada teori yang telah dikembangkan sebelumnya dan bertujuan untuk menguji serta mengkonfirmasi validitas teori tersebut menggunakan data numerik yang dianalisis secara statistik (Danuri, dkk., 2019: 207).

Pendekatan kuantitatif disini dilakukan untuk mengolah data secara numerik pada setiap tahap, mulai dari proses pengumpulan, analisis, interpretasi, hingga penyusunan laporan akhir yang disajikan dalam bentuk angka. Jenis metode yang diterapkan dalam studi ini adalah quasi-eksperimen, menggunakan model desain *Nonequivalent Control Group*. Dalam desain quasi-eksperimen ini, ada dua kelompok yang dibandingkan, yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Namun, perlu dicatat bahwa kelompok kontrol tidak memiliki peran sepenuhnya dalam mengendalikan pengaruh variabel eksternal yang mungkin mempengaruhi hasil penelitian, sehingga kontrol terhadap variabel luar tidak bisa dilakukan secara mutlak (Sugiyono, 2019: 77).

Pemilihan metode ini bertujuan untuk mengkaji keaktifan belajar siswa kelas X-1 di SMAN 1 Darma dalam mengikuti pelajaran sejarah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi, yaitu Educaplay, sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian merujuk pada segala hal yang dapat diamati dan dianalisis oleh peneliti guna menarik kesimpulan berdasarkan hasil kajian atau proses pembelajaran yang telah dilakukan (Sugiyono, 2019: 68). Melalui identifikasi variabel, peneliti dapat menghimpun data, melakukan analisis, serta menyusun simpulan yang relevan.

Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel sebagai fokus utama, yakni:

1. Variabel bebas/independent variable (X), media gamifikasi Educaplay
2. Variabel terikat/independent variable (Y), yaitu keaktifan belajar siswa

Adapun inti kajian dalam penelitian ini terletak pada bagaimana penerapan media gamifikasi Educaplay dapat memunculkan dan mendorong keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah.

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rancangan sistematis yang disusun untuk memberikan panduan dan kejelasan arah dalam menjalankan suatu penelitian ilmiah. Fungsinya adalah sebagai pedoman sistematis agar peneliti dapat menjalankan proses penelitiannya secara terorganisir dan tepat sasaran (Karlina, 2015: 43). Penelitian ini, peneliti menerapkan jenis desain quasi-eksperimen dengan model *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini melibatkan

pemberian pre-test dan post-test kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang dipilih tanpa menggunakan teknik randomisasi.

Ilustrasi dari desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$\frac{O_1 \quad X \quad O_2}{O_3 \quad O_4}$$

Keterangan:

O_1 = Pre-test Kelas Eksperimen (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Post-test Kelas Eksperimen (setelah diberi perlakuan)

X = Perlakuan dengan Media Gamifikasi Educaplay

O_3 = Pre-test Kelas Kontrol (sebelum diberi perlakuan)

O_4 = Post-test Kelas Kontrol (setelah diberi perlakuan)

3.4 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dapat diartikan keseluruhan subjek yang menjadi sasaran dalam suatu penelitian, baik berupa individu, kelompok, maupun objek lain yang memiliki ciri khas tertentu yang relevan dengan fokus studi (Fadilla, dkk., 2022: 80). Hasil dan simpulan dari penelitian ini hanya berlaku dalam lingkup karakteristik objek yang telah ditentukan sesuai dengan batasan penelitian. Penelitian ini populasinya mencakup seluruh siswa tingkat X yang terdaftar di SMAN 1 Darma.

Tabel 3.1 Jumlah Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	Kelas X-1	34 orang
2.	Kelas X-2	34 orang
3.	Kelas X-3	35 orang
4.	Kelas X-4	34 orang
5.	Kelas X-5	34 orang
6.	Kelas X-6	34 orang
Jumlah seluruh siswa		205 Orang

Sumber : Bidang Tata Usaha SMAN 1 Darma, 2024.

2. Sampel

Sampel yaitu sebagian unit dari populasi yang dianggap mampu merepresentasikan keseluruhan ciri atau karakteristik populasi secara keseluruhan (Sugiyono, 2019: 81). Pada penelitian ini, peneliti menerapkan teknik *Non-Probability Sampling*, yaitu metode pemilihan sampel pada populasi yang seluruh populasinya tidak selalu memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel dalam penelitian.

Peneliti menggunakan *Purposive Sampling* sebagai pendekatan dalam menentukan sampel. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti menetapkan subjek penelitian berdasarkan kriteria khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian, termasuk dalam pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil observasi langsung dan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah, kelas X-1 dipilih sebagai kelompok eksperimen dan kelas X-2 sebagai kelompok kontrol. Hal ini didasarkan pada temuan bahwa siswa di kelas X-1 menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang relatif lebih rendah dibandingkan kelas X lainnya, sehingga dipandang lebih tepat untuk dijadikan fokus perlakuan dalam penelitian ini.

Tabel 3.2 Jumlah Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas X-1	34 orang
2	Kelas X-2	34 orang
Jumlah seluruh siswa		68 orang

Sumber : Bidang Tata Usaha SMAN 1 Darma, 2024.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam sebuah penelitian, memiliki peran yang penting sebab inti dari kegiatan penelitian adalah memperoleh data yang relevan

dan berkualitas. Jika peneliti tidak menguasai teknik pengumpulan data yang tepat, maka informasi yang dikumpulkan tidak akan sesuai dengan kriteria yang diperlukan (Sugiyono, 2019: 296). Dalam upaya menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan, peneliti menerapkan berbagai metode pengumpulan data. Beberapa teknik yang digunakan dalam studi ini antara lain adalah:

1. Angket

Angket merupakan seperangkat pertanyaan tertulis yang disusun secara sistematis oleh peneliti dan ditujukan kepada responden guna memperoleh data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian (Abubakar, 2021: 98). Daftar ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah atau isu dalam penelitian. Dengan menggunakan angket, peneliti dapat memperoleh informasi langsung dari responden. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan Skala Likert.

Skala Likert merupakan skala psikometrik yang sering digunakan dalam kuesioner dan menjadi salah satu skala yang paling umum dipakai dalam penelitian survei. Dalam menjawab pertanyaan pada skala likert, responden diminta untuk menunjukkan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu opsi yang disediakan (Sanaky, 2021: 434). Berikut merupakan skala likert yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.3 Keterangan Skala Likert

Keterangan	Skor
sangat setuju	4
Setuju	3
tidak setuju	2
sangat tidak setuju	1

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sarana yang perlu disusun secara cermat oleh peneliti guna menunjang proses pengumpulan serta pengolahan data atau informasi yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket yang disusun untuk menilai sejauh mana keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Angket tersebut memuat sejumlah pernyataan yang mencerminkan perilaku siswa yang aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Sebelum digunakan sebagai alat utama dalam pengumpulan data, instrumen ini telah melalui proses pengujian validitas dan reliabilitas. Untuk menjamin kelayakannya, pengujian validitas dilakukan melalui validitas isi menggunakan pendekatan expert judgement serta analisis dengan rumus V Aikens. Pengujian ini dilaksanakan pada siswa kelas X-6. Adapun kisi-kisi angket disusun sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Keaktifan Belajar

No.	Indikator	No. Pernyataan	Jumlah
1	Bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
2	Berani mengajukan pertanyaan	7, 8, 9, 10, 11, 12	6
3	Berani menjawab pertanyaan guru	13, 14, 15, 16, 17, 18	6
4	Berani mempresentasikan hasil diskusi	19, 20, 21, 22, 23, 24	6
5	Melakukan diskusi kelompok dengan baik	25, 26, 27, 28, 29, 30	6
TOTAL			30

1. Uji V Aikens

Uji validitas isi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana setiap item dalam instrumen angket keaktifan belajar mewakili indikator yang hendak diukur. Teknik analisis yang digunakan adalah V Aikens, yaitu salah satu

metode kuantitatif untuk mengukur kesesuaian butir instrumen berdasarkan penilaian para ahli (Ningrum & Fajri, 2020: 63). V Aikens banyak digunakan untuk menilai validitas isi karena dapat memberikan gambaran numerik terhadap sejauh mana item relevan dengan konstruk yang dimaksud. Adapun hasil uji V aikens ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.5 Uji V Aikens

Butir	Penilai		S ₁	S ₂	Σ	n(c-1)	V	Ket
	I	II						
Butir 1	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 2	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 3	3	4	2	3	5	6	0,833	Sangat Tinggi
Butir 4	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 5	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 6	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 7	3	4	2	3	5	6	0,833	Sangat Tinggi
Butir	Penilai		S ₁	S ₂	Σ	n(c-1)	V	Ket
	I	II						
Butir 1-7	26	28	19	21	40	42	0,952	Sangat Tinggi

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji V Aikens merujuk pada interpretasi dari penelitian yang dikembangkan oleh Fadli dan Irwansyah (2019: 19), sebagai berikut:

0,8-1 : Validitas sangat tinggi
 0,6-0,79 : Validitas tinggi
 0,40-0,59 : Validitas sedang
 0,20-0,39 : Validitas rendah
 0,00-0,19 : Validitas sangat rendah

Hasil uji V tersebut menunjukkan bahwa semua butir pernyataan masuk pada kategori sangat tinggi. Sehingga dapat diartikan bahwa butir pernyataan layak digunakan. Berdasarkan total keseluruhan uji V pada penelitian ini adalah 0,952 hasil tersebut masuk pada kategori sangat tinggi. Sehingga angket dapat digunakan untuk mengukur keaktifan belajar siswa.

2. Uji Validitas

Penelitian ini menerapkan uji validitas konstruk, bertujuan memastikan instrumen yang digunakan benar-benar mampu mengukur variabel yang dimaksud. Uji validitas dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana ketepatan alat ukur dalam merepresentasikan konsep yang ingin diteliti, serta menilai kesesuaian antara indikator dan tujuan pengukuran. Tingkat akurasi dan ketelitian instrumen diuji menggunakan rumus Korelasi Product Moment yang dikembangkan oleh Karl Pearson, dengan taraf signifikansi (α) = 0,05. Proses pengujian validitas dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS 30 for Windows. Seperti yang dijelaskan oleh Abubakar (2021: 129), uji validitas berfungsi untuk memastikan bahwa setiap instrumen penelitian telah sesuai dan layak digunakan dalam mengukur objek yang dituju.

Total item pernyataan dalam angket yang digunakan untuk pengujian instrumen mencapai 30 butir yang disusun berdasarkan indikator keaktifan belajar. Dari hasil uji coba instrumen tersebut diperoleh 27 butir pernyataan yang memiliki validitas, sementara 3 butir pernyataan lainnya dinyatakan tidak valid. Pernyataan-pernyataan dalam angket yang tidak memenuhi syarat validitas telah disingkirkan dan tidak diikutsertakan dalam instrumen yang akan digunakan selama pelaksanaan

penelitian di kelas. Oleh karena itu, hanya 27 butir pernyataan yang dinyatakan layak dan digunakan oleh peneliti dalam angket penelitian.

Untuk menentukan nilai r tabel, digunakan rumus $Df = N - 2$ (dengan $N = 35$, sehingga $Df = 33$) pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,349.

Rekapitulasi hasil uji validitas terhadap angket keaktifan belajar siswa ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 3.6 Hasil uji validitas angket keaktifan belajar siswa.

No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Soal 1	0,403	0,349	Valid
Soal 2	0,365	0,349	Valid
Soal 3	0,559	0,349	Valid
Soal 4	0,473	0,349	Valid
Soal 5	0,364	0,349	Valid
Soal 6	0,435	0,349	Valid
Soal 7	0,372	0,349	Valid
Soal 8	0,463	0,349	Valid
Soal 9	0,389	0,349	Valid
Soal 10	0,397	0,349	Valid
Soal 11	0,425	0,349	Valid
Soal 12	0,433	0,349	Valid
Soal 13	0,409	0,349	Valid
Soal 14	0,398	0,349	Valid
Soal 15	0,047	0,349	Tidak Valid
Soal 16	0,491	0,349	Valid
Soal 17	0,411	0,349	Valid
Soal 18	0,386	0,349	Valid
Soal 19	0,446	0,349	Valid
Soal 20	0,393	0,349	Valid
Soal 21	0,397	0,349	Valid
Soal 22	0,077	0,349	Tidak Valid
Soal 23	0,415	0,349	Valid
Soal 24	0,373	0,349	Valid
Soal 25	0,087	0,349	Tidak Valid
Soal 26	0,351	0,349	Valid
Soal 27	0,418	0,349	Valid
Soal 28	0,450	0,349	Valid

Soal 29	0,398	0,349	Valid
Soal 30	0,380	0,349	Valid

Sumber: Hasil Analisis Data

3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah cara guna menilai tingkat pengukuran suatu instrumen penelitian. Menurut Sugiyono, uji reliabilitas merupakan indikator untuk menilai tingkat kepercayaan dan konsistensi hasil suatu instrumen apabila digunakan berulang dalam situasi yang serupa. Reliabilitas yang tinggi berarti bahwa instrumen tersebut dapat diandalkan untuk menghasilkan data yang stabil. Data yang dikumpulkan berupa hasil pretest dan posttest melalui pengisian angket keaktifan belajar, yang kemudian dianalisis untuk memenuhi uji persyaratan analisis data guna mengidentifikasi pengaruh penerapan media gamifikasi Educaplay terhadap keaktifan belajar. Untuk menguji reliabilitas instrumen, peneliti menggunakan software IBM SPSS 30 *for Windows* dengan menerapkan rumus *Alpha Cronbach* guna memperoleh nilai koefisien reliabilitas.

Interpretasi terhadap hasil uji reliabilitas didasarkan pada taraf signifikansi sebesar 5% dengan ketentuan berikut ini:

- a) Apabila nilai $r_{11} > r$ tabel, maka instrumen dinyatakan reliabel.
- b) Apabila nilai $r_{11} < r$ tabel, maka instrumen dianggap tidak reliabel.

Selain itu, disertakan pula tabel klasifikasi yang berfungsi sebagai pedoman dalam menilai tingkat reliabilitas instrumen, yang sekaligus digunakan sebagai standar evaluasi terhadap kualitas alat ukur dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.7 Interpretasi Koefisien Reliabilitas (r_{11}) untuk uji reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,00 - 0,20	Kecil
0,20 – 0,40	Rendah
0,40 – 0,70	Sedang
0,70 – 0,90	Tinggi
0,90 – 1,00	Sangat Tinggi

Hasil dari uji reliabilitas dengan menggunakan IBM SPSS 30 for windows,

akan terlihat pada Cronbach Alpha sebagai berikut:

Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Angket Keaktifan Belajar Siswa

No Item	Cronbach Alpha	Keterangan
Soal 1	0,814	Reliabel
Soal 2	0,814	Reliabel
Soal 3	0,807	Reliabel
Soal 4	0,811	Reliabel
Soal 5	0,818	Reliabel
Soal 6	0,816	Reliabel
Soal 7	0,816	Reliabel
Soal 8	0,812	Reliabel
Soal 9	0,814	Reliabel
Soal 10	0,813	Reliabel
Soal 11	0,815	Reliabel
Soal 12	0,812	Reliabel
Soal 13	0,816	Reliabel
Soal 14	0,818	Reliabel
Soal 15	0,811	Reliabel
Soal 16	0,811	Reliabel
Soal 17	0,814	Reliabel
Soal 18	0,811	Reliabel
Soal 19	0,815	Reliabel
Soal 20	0,814	Reliabel
Soal 21	0,816	Reliabel
Soal 22	0,816	Reliabel
Soal 23	0,817	Reliabel
Soal 24	0,812	Reliabel
Soal 25	0,812	Reliabel
Soal 26	0,813	Reliabel
Soal 27	0,814	Reliabel

Sumber: Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap 27 item pertanyaan dalam angket yang telah dinyatakan valid, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,819, > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat reliabel dan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

Data tersebut dapat diketahui melalui tampilan pada tabel Statistik Reliabilitas berikut ini:

Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,819	27

Sumber: Hasil Analisis Data

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tahapan penting dalam penelitian yang melibatkan pengolahan informasi yang diperoleh dari wawancara, observasi lapangan, maupun dokumentasi. Proses ini dilakukan secara sistematis dengan cara mengelompokkan data, menyusunnya ke dalam pola tertentu, merangkum inti informasi, serta menarik kesimpulan agar temuan penelitian dapat dimengerti secara jelas baik oleh peneliti sendiri maupun oleh pihak lain yang membacanya. (Sugiyono, 2019: 320).

Penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan metode *Independent Sample T-test*. Namun, sebelum tahap tersebut dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pengujian asumsi dasar berupa uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat awal analisis statistik. Setelah kedua syarat tersebut terpenuhi, barulah analisis hipotesis dapat dilanjutkan. Data yang diolah dalam

penelitian ini berhubungan dengan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran sejarah, yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui instrumen berupa angket dan teknik observasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tahapan berikut:

1. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, pengujian normalitas data dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh mengikuti distribusi normal. Uji normalitas merupakan salah satu prosedur statistik penting, terutama dalam analisis parametrik, karena banyak metode statistik mengasumsikan bahwa data terdistribusi secara normal. Distribusi normal ini biasanya digambarkan dalam bentuk kurva berbentuk lonceng.

Adapun pedoman dalam mengambil keputusan pada uji normalitas yaitu seperti dibawah ini:

- a. Apabila nilai signifikansi (Sig) $< 0,05$, maka data dianggap tidak berdistribusi normal
- b. Apabila nilai signifikansi (Sig) $> 0,05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Dalam penelitian ini, uji normalitas terhadap data hasil pre-test dan post-test dilakukan dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* pada tingkat signifikansi 0,05, melalui perangkat lunak IBM SPSS versi 30 for Windows. Apabila hasil uji menunjukkan bahwa data tidak terdistribusi secara normal, maka langkah berikutnya adalah langsung melakukan uji hipotesis dengan metode nonparametrik,

seperti uji *Mann-Whitney* atau *Wilcoxon*. Dalam kondisi tersebut, uji homogenitas tidak perlu dilakukan.

2. Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini menggunakan Uji Levene untuk menguji homogenitas, yakni untuk memastikan apakah dua atau lebih kelompok data memiliki tingkat varians yang serupa. Uji ini diperlukan karena sejumlah metode analisis statistik, khususnya yang bersifat parametrik, mengharuskan adanya kesamaan varians antar kelompok sebagai bagian dari asumsi dasarnya.

Dalam pengujian homogenitas menggunakan perangkat lunak SPSS, pedoman pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- a. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dari kedua kelompok dianggap memiliki varians yang serupa (Homogen).
- b. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak memiliki varians yang serupa (Tidak homogen)

3. Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample T-test* sebagai metode untuk menguji hipotesis, yang dilaksanakan dengan bantuan program IBM SPSS 30 for Windows. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua kelompok sampel yang dibandingkan. Secara umum, uji hipotesis merupakan metode dalam analisis statistik yang dimanfaatkan untuk menilai kebenaran sebuah dugaan mengenai karakteristik suatu populasi, dengan didasarkan pada data yang diperoleh dari sampel yang diteliti.

Dalam proses ini, pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) dinyatakan diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak, yang mengindikasikan tidak terdapat perbedaan yang signifikan.
- b. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelompok yang diuji.

Adapun rumusan hipotesis deskriptif yang digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H_a : Penerapan gamifikasi berbantuan Educaplay Mode Froggy Jumps terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas X-1 SMAN 1 Darma
- H_0 : Penerapan gamifikasi berbantuan Educaplay Mode Froggy Jumps terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah tidak berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas X-1 SMAN 1 Darma

3.8 Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian dilaksanakan melewati rangkaian kegiatan yang dirancang secara sistematis dan terorganisir. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini dimulai dari tahap perencanaan hingga pelaporan hasil akhir. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengawali proses dengan melakukan observasi langsung ke sekolah sebagai lokasi penelitian.

2. Mengidentifikasi permasalahan yang relevan untuk diteliti berdasarkan hasil observasi awal.
3. Melakukan diskusi dan konsultasi dengan dosen pembimbing untuk memastikan fokus penelitian.
4. Mengumpulkan dan mengkaji berbagai literatur serta teori yang mendukung dan berkaitan dengan masalah penelitian.
5. Menentukan populasi dan memilih sampel yang akan dijadikan objek penelitian.
6. Menyusun rancangan proposal penelitian sebagai pedoman pelaksanaan penelitian
7. Menyusun instrumen penelitian seperti angket
8. Mengajukan permohonan izin penelitian kepada pihak sekolah.
9. Melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
10. Mengumpulkan data melalui pemberian angket serta pelaksanaan pre-test dan post-test di kedua kelas tersebut.
11. Mengolah data yang telah dikumpulkan menggunakan metode yang sesuai.
12. Melakukan analisis terhadap data yang telah diolah untuk menemukan hasil penelitian.
13. Menyimpulkan temuan penelitian berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh.

3.9 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini diawali pada bulan November sampai tersusun sebuah skripsi pada bulan Juni, berikut merupakan gambaran detailnya:

Tabel 3.10 Jadwal Pelaksanaan

No	Deskripsi Kegiatan	Bulan					
		Nov 2024	Jan 2025	Feb 2025	Mar 2025	Apr 2025	Juni 2025
1.	Melakukan Observasi						
2.	Pengajuan Judul						
3.	Pembuatan Proposal Penelitian						
4.	Seminar Proposal						
5.	Penyusunan Instrumen						
6.	Mengurus Surat Izin						
7.	Melaksanakan KBM						
8.	Pengumpulan Data						
9.	Pengolahan Data						
10.	Seminar Hasil Penelitian						
11.	Penyelesaian dan Ujian Skripsi						

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Darma yang berlokasi di Jalan Desa Cipasung Kilometer 15, Kecamatan Darma, Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat, dengan kode pos 45562.