

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dikarenakan pada penelitian ini memerlukan suatu tindakan atau *treatment*. Seperti yang dipaparkan oleh (Sugiyono, 2016) bahwa penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang digunakan dalam mencari pengaruh tindakan tertentu terhadap yang lain pada kondisi yang terkendalikan. Adapun pada penelitian ini mencari pengaruh media pembelajaran monopoli geografi terhadap minat belajar peserta didik. Penelitian ini juga menggunakan metode kuasi eksperimen atau *Quasi Experiment Methode* yang mana dalam (Sugiyono, 2016) metode kuasi eksperimen adalah metode penelitian yang mempunyai kelompok kontrol namun tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Adapun dalam penelitian ini terdapat dua kelompok peserta didik yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mana penentuan kelompok tersebut berdasarkan hasil nilai raport pada setiap peserta didik dan jumlah peserta didik. Hasil nilai raport tersebut akan dihitung rata-rata setiap kelasnya yang nantinya dua kelas yang memiliki hasil nilai raport yang homogen akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya ketika sudah ditentukan sampel berupa kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol maka akan diberikannya tindakan terhadap kedua sampel tersebut. Untuk kelas eksperimen diberikan tindakan menggunakan media pembelajaran monopoli geografi, sedangkan kelas kontrol tindakan tanpa menggunakan media pembelajaran monopoli geografi. Setelah diberikannya tindakan yang berbeda pada kedua kelas tersebut, kemudian kedua kelas diberikan angket akhir dalam mengetahui apakah terdapat perbedaan minat belajar peserta didik pada kedua kelas tersebut.

Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* yang mana desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design, namun dalam desain ini kelompok eksperimen serta kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2016). Adapun alasan pemilihan metode penelitian ini yaitu hasil tindakan dapat diketahui lebih akurat karena dapat

membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan tindakan. Penggunaan desain ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu untuk menganalisis perbedaan minat belajar peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebelum dan sesudah diberikan tindakan. Adapun pola dari desain penelitian ini sebagai berikut:

O_1	X	O_2
O_3		O_4

Sumber: Sugiyono, 2016

Keterangan:

O_1 : Pretest Kelompok Eksperimen

O_2 : Posttest Kelompok Eksperimen

O_3 : Pretest Kelompok Kontrol

O_4 : Posttest Kelompok Kontrol

X : Tindakan Media Pembelajaran monopoli geografi

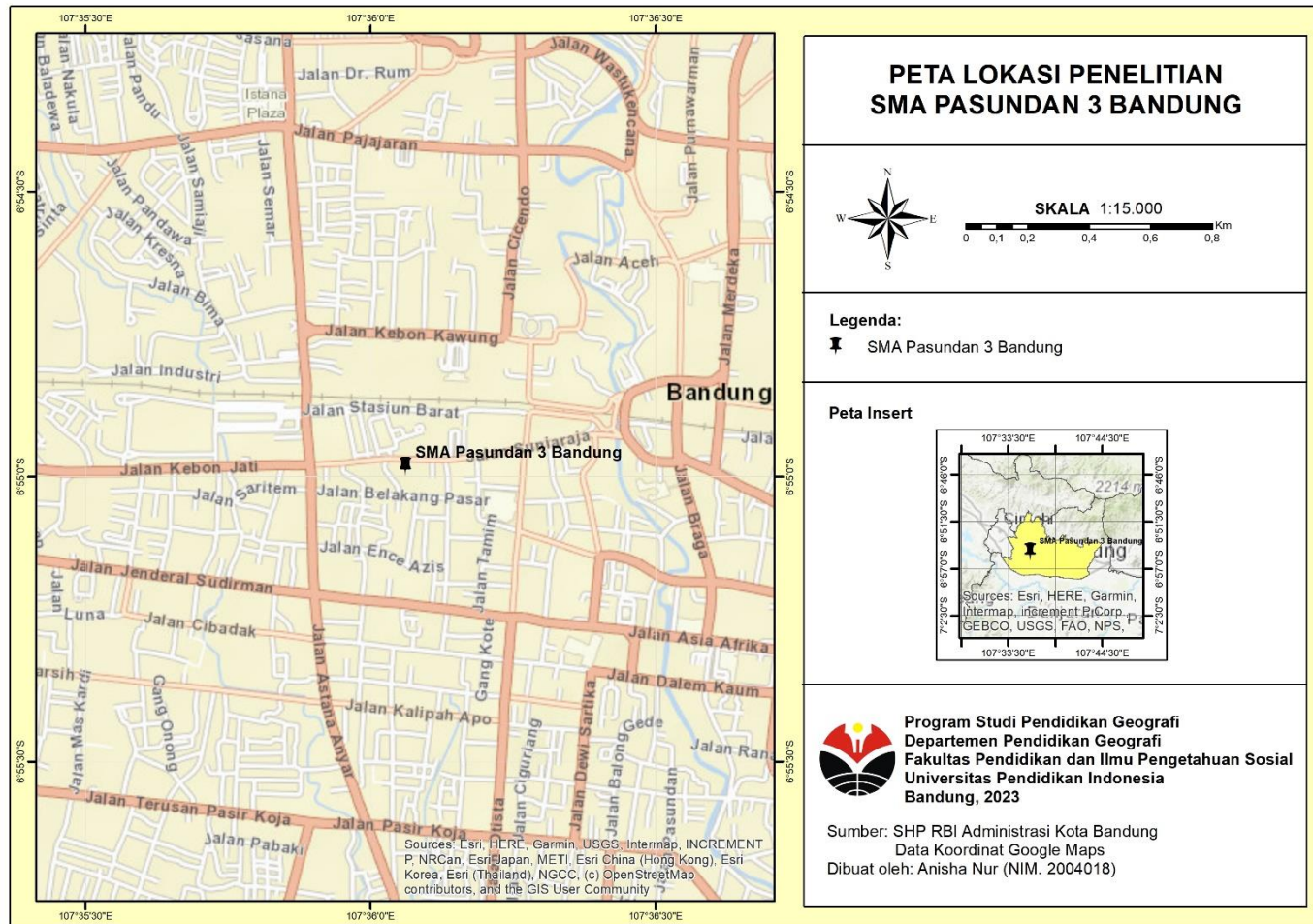
Adapun pada penyusunan skripsi ini, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yaitu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk membuat gambar atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya (Arikunto, 2006).

Pada penelitian ini diharapkan dapat mengangkat gambaran mengenai aktualitas serta persepsi sasaran penelitian yaitu Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Geografi (MONOGEO) terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas XII IPS pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Pasundan 3 Bandung.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Pada penelitian ini populasi yang dipilih yaitu populasi wilayah pada SMA Pasundan 3 Bandung yang berada di Jl. Kebon Jati No.31, Kebon Jeruk, Kecamatan Andir, Kota Bandung, Jawa Barat, 40181. Berdasarkan letak geografisnya SMA Pasundan 3 Bandung terletak pada posisi $107^{\circ} 36' 04''$ Bujur Timur dan $6^{\circ} 54' 57''$ Lintang Selatan.



Gambar 3.1 Peta Lokasi Penelitian

Anisha Nur, 2023

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI GEOGRAFI (MONOGEO) TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XII IPS PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA PASUNDAN 3 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sementara itu, populasi manusia yaitu keseluruhan dari peserta didik yang menempuh pendidikan di kelas XII jurusan IPS di SMA Pasundan 3 Bandung meliputi XII IPS 1, XII IPS 2, XII IPS 3 dengan jumlah peserta didik sebanyak 105 peserta didik.

3.2.2 Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik *purposive sampling* yang mana dalam penelitian (Sugiyono, 2016) menyatakan *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana sumber data dengan pertimbangan tertentu. Menurut (Sulistyawati, 2020) bahwa perilaku peserta didik yang mengalami kenaikan ataupun penurunan minat belajar sangat berdampak pada kenaikan atau penurunan nilai yang dicapainya. Sehingga pada penelitian ini menggunakan pertimbangan pengambilan sampel yaitu melalui hasil nilai raport pada setiap peserta didik kelas XII IPS di SMA Pasundan 3 Bandung dan jumlah peserta didik. Hasil nilai raport tersebut akan dihitung rata-rata setiap kelasnya yang nantinya dua kelas yang memiliki hasil nilai raport yang homogen akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3.1 Populasi dan Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Total Nilai Raport (Nilai Pengetahuan dan Nilai Keterampilan)	Rata-Rata Nilai Raport
XII IPS 1	35	5843	83,47
XII IPS 2	35	5809	82,98
XII IPS 3	35	5817	83,1

Sumber: Data Raport XII IPS, 2023

Berdasarkan tabel tersebut melalui pertimbangan pengambilan sampel yaitu jumlah peserta didik dan rata-rata nilai raport peserta didik, maka ditentukan sampel penelitian yaitu peserta didik SMA Pasundan 3 Bandung di kelas XII IPS 2 dan XII IPS 3. Adapun dalam penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan pengundian antara kelas XII IPS 2 dan XII IPS 3 yang mana hasil pengundian pertama keluar akan menjadi kelas eksperimen serta hasil pengundian kedua menjadi kelas kontrol. Hasil pengundian pertama keluar yaitu kelas XII IPS 3 dengan jumlah sebanyak 35 peserta didik yang akan menjadi kelas eksperimen dan hasil pengundian

kedua keluar kelas XII IPS 2 dengan jumlah 35 peserta didik akan menjadi kelas kontrol.

3.3 Definisi Operasional

3.3.1 Media Pembelajaran Monopoli

Menurut (Costarica, 2022) bahwa media permainan monopoli juga merupakan salah satu media permainan yang dapat digunakan pada proses pembelajaran atau sebagai media pembelajaran yang dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik serta membantu suasana belajar menjadi senang, hidup, santai, dan memiliki kemampuan dalam melibatkan peserta didik pada kegiatan pembelajaran secara aktif bahkan mampu memecahkan masalah-masalah yang ada. Indikator media pembelajaran monopoli menurut (Costarica, 2022) meliputi aspek tampilan, aspek penggunaan, aspek pembelajaran, dan aspek materi. Adapun penjelasan secara detailnya sebagai berikut:

- 1) Aspek Tampilan: Media pembelajaran monopoli menggunakan bahasa yang komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif), kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, dan unik), sederhana, tata letak dan susunan huruf, keterbacaan teks, tampilan gambar, kemenarikan desain, kerapian desain, pemilihan gambar sesuai, serta komposisi dan kombinasi warna yang baik.
- 2) Aspek Penggunaan: Media pembelajaran monopoli memiliki keefektifan dalam penggunaan, keefisienan dalam pengembangan, realibilitas (kehandalan dalam pemakaian), dapat dipelihara atau dikelola dengan mudah, usability (mudah digunakan), ketepatan memilih media, kejelasan petunjuk penggunaan media, variasi alat permainan, serta reusabilitas (dapat digunakan kembali).
- 3) Aspek Pembelajaran: Media pembelajaran monopoli memiliki kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, serta interaktivitas peserta didik dengan media.
- 4) Aspek Materi: Media pembelajaran monopoli memiliki kelayakan materi, kesesuaian materi dengan peserta didik, kesesuaian materi

dengan contoh soal yang diberikan, tingkat kesulitan soal sesuai materi, variasi bentuk soal, bahasa soal yang mudah dipahami, kejelasan petunjuk soal, serta ketepatan kunci jawaban dengan soal.

3.3.2 Minat Belajar

Menurut (Ramadhan, 2016) minat merupakan suatu rasa lebih suka serta rasa ketertarikan pada suatu hal ataupun aktivitas, tanpa ada yang menyuruh atau memaksa yang mana dapat dikatakan minat belajar adalah suatu keinginan pada peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh tanpa harus disuruh oleh guru. Indikator minat belajar menurut (Lestari, 2017) yaitu perasaan senang, menunjukkan perhatian saat belajar, ketertarikan untuk belajar, dan keterlibatan dalam belajar. Adapun penjelasan secara detailnya sebagai berikut:

- 1) Perasaan Senang: Peserta didik memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu sehingga tidak akan ada rasa terpaksa dalam proses pembelajaran.
- 2) Menunjukkan Perhatian saat Belajar: Peserta didik menunjukkan perhatian terhadap pengamatan dengan mengabaikan yang lain yang mana peserta didik memiliki minat pada objek tertentu maka nantinya akan memperhatikan objek tersebut dengan sendirinya.
- 3) Ketertarikan untuk Belajar: Peserta didik mempunyai daya dorong terhadap suatu benda, orang, kegiatan maupun pengalaman.
- 4) Keterlibatan dalam Belajar: Peserta didik ikut serta dalam kegiatan pembelajaran yang merupakan akibat dari munculnya rasa ketertarikan peserta didik terhadap sesuatu.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dibagi menjadi dua yaitu instrumen penelitian yang terkait dengan variabel dan instrumen perangkat pembelajaran.

3.4.1 Instrumen Penelitian Terkait dengan Variabel

1) Observasi

Menurut (Rahardja dkk., 2018) metode observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang mana dilakukan pengamatan sekaligus pencatatan sistematis terhadap permasalahan yang timbul pada subyek yang akan diteliti. Adapun pada observasi sumber datanya

yaitu didapatkan dari pengamatan secara langsung pada objek yang akan diteliti diamati secara langsung oleh peneliti untuk melihat secara dekat permasalahan maupun kegiatan yang akan dipecahkan. Observasi ini dilakukan sebelum dan selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli untuk mendapatkan indikator perasaan senang, menunjukkan perhatian saat belajar, ketertarikan untuk belajar, dan keterlibatan dalam belajar pada proses pembelajaran geografi.

2) Dokumentasi

Pada penelitian (Sugiyono, 2016) menyatakan bahwa dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Teknik pengumpulan data ini digunakan dalam menganalisis dokumen yang telah diperoleh dari hasil observasi. Adapun sumber data dokumentasi yaitu mencakup gambar atau foto selama proses pembelajaran pengaruh media permainan monopoli terhadap minat belajar peserta didik geografi pada mata pelajaran geografi berlangsung. Dokumentasi pada penelitian ini digunakan dalam membantu pengamatan serta mengabadikan aktivitas peserta didik serta guru selama kegiatan pembelajaran serta membantu dalam menganalisis data, sehingga dapat menarik kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh, serta dokumentasi digunakan sebagai suatu bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam penelitian.

3) Angket

Menurut (Wahyudin dkk., 2010) bahwa metode angket adalah sebuah metode pengumpulan data menggunakan faktor pernyataan yang diisi oleh responden (peserta didik). Adapun angket pada penelitian ini yaitu angket pre-test dan angket post-test yang dipergunakan sebagai alat bantu dalam mengetahui tanggapan peserta didik kepada pembelajaran yang akan dilaksanakan pada peserta didik di awal serta di akhir seluruh pertemuan kegiatan pembelajaran

(Siagian, 2013). Sumber data angket yang akan digunakan pada penelitian ini kepada peserta didik yaitu pernyataan yang di isi oleh peserta didik yang memiliki tujuan dalam mengukur indikator perasaan senang, menunjukkan perhatian saat belajar, ketertarikan untuk belajar, dan keterlibatan dalam belajar terhadap pembelajaran geografi.

4) Lembar Validasi

Menurut (Ramadhan, 2016) bahwa lembar validasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Lembar validasi digunakan untuk penilaian terhadap kualitas media permainan monopoli. Penilaian terdiri dari indikator media permainan monopoli yaitu aspek format media, aspek visual, aspek fungsi/kualitas media, dan aspek kejelasan media dalam penyajian konsep. Dengan skor 1 sampai 5 menyatakan Sangat Layak. Lembar validasi ini akan di isi oleh ahli media.

3.4.2 Instrumen Perangkat Pembelajaran

1) Silabus

Menurut (Aisah, 2011) bahwa silabus merupakan suatu rencana pembelajaran pada kelompok mata pelajaran atau tema tertentu yang meliputi standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian, penilaian, alokasi waktu, serta sumber belajar. Pada penelitian ini menggunakan silabus pada mata pelajaran geografi kelas XII semester genap dengan materi pembelajarannya yaitu karakteristik dan persebaran negara maju dan berkembang di dunia.

2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Menurut (Mulyasa, 2013) bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) merupakan rencana pembelajaran yang pengembangannya mengacu kepada suatu kompetensi dasar (KD) tertentu di dalam kurikulum atau silabus yang mana rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dibuat sebagai pedoman guru dalam kegiatan pembelajaran dengan harapan pelaksanaannya bisa lebih terarah dan sesuai dengan kompetensi dasar (KD) yang telah ditetapkan.

Pada penelitian ini menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran geografi kelas XII semester genap dengan materi pembelajarannya yaitu karakteristik dan persebaran negara maju dan berkembang di dunia.

3) Bahan Ajar

Menurut (Lestari, 2013) bahwa bahan ajar merupakan suatu seperangkat materi pelajaran yang mana mengacu pada kurikulum yang sedang digunakan dengan harapan dapat mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Adapun pada penelitian ini menggunakan bahan ajar mengenai mata pelajaran geografi di kelas XII semester genap dengan materi pembelajarannya yaitu mengenai karakteristik dan persebaran negara maju dan berkembang di dunia.

4) Media Pembelajaran

Menurut (Lestari & Suryani, 2019) bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu yang digunakan guru dalam berkomunikasi dengan peserta didik. Media pembelajaran memiliki berbagai macam yang mana dalam penggunaannya harus disesuaikan dengan tujuan, materi, dan strategi pembelajaran yang digunakan. Adapun pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran monopoli geografi dan power point.

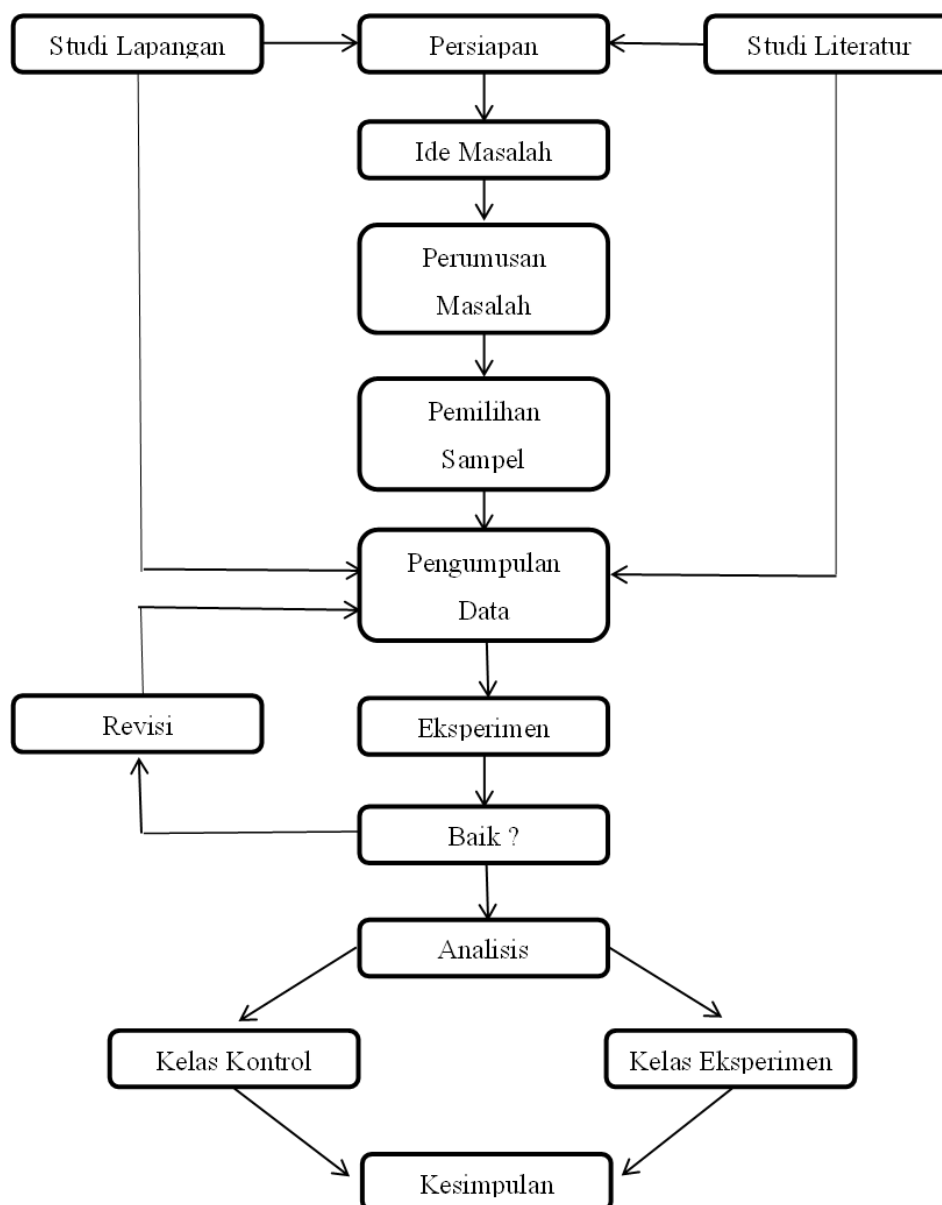
5) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Menurut (Rozaliafransi, 2015) bahwa lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan suatu lembaran-lembaran berisi akan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik meliputi petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas yang mana tugas tersebut harus jelas dengan kompetensi dasar yang akan dicapai. Adapun lembar kerja peserta didik (LKPD) yang digunakan pada penelitian ini berbentuk soal uraian. Pada penelitian ini lembar kerja peserta didik (LKPD) bersifat wajib sebagai data hasil belajar peserta didik yang tidak lain untuk data pendukung bagi pengukuran minat belajar peserta didik. Lembar kerja peserta didik (LKPD) ini akan di isi oleh peserta didik secara individu dan kelompok.

6) Instrumen Penilaian

Menurut (Triantono, 2014) bahwa instrumen penilaian merupakan suatu alat yang dapat digunakan dalam mengukur tingkat ketercapaian kompetensi berbentuk tes maupun non-tes disertai teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data kemajuan peserta didik yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran ataupun hasil belajar sesuai dengan kompetensi yang diminati. Adapun pada penelitian ini untuk instrumen penilaian meliputi instrumen penilaian sikap, instrumen penilaian pengetahuan, dan instrumen penilaian keterampilan.

3.5 Diagram Alir Penelitian



Gambar 3.2 Diagram Alir Penelitian

3.5.1 Persiapan

Penelitian dilakukan dengan studi lapangan dan studi literatur terlebih dahulu. Peneliti melakukan studi lapangan di SMA Pasundan 3 Bandung sebelum melaksanakan penelitian dan ditemukan permasalahan pada saat studi lapangan. Sehingga peneliti tertarik untuk mengkajinya lebih lanjut dengan mencari referensi literatur yang memiliki keterkaitan permasalahan yang hampir sama dari beberapa referensi.

3.5.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah suatu proses pengenalan masalah untuk dilakukan penjabaran masalah dan membuat penjelasan sehingga dapat diukur (*measurable*). Identifikasi masalah juga dapat diartikan sebagai langkah awal yang penting pada proses penelitian. Dimana saat peneliti menangkap fenomena yang berpotensi sebagai bahan teliti, langkah berikutnya yang mendesak merupakan mengidentifikasi permasalahan dari fenomena yang diamati tersebut.

3.5.3 Perumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan rumusan yang menanyakan suatu fenomena atau masalah yang ada dan saling memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya. Masalah yang dipilih sebaiknya merupakan suatu masalah yang memerlukan penyelidikan secara ilmiah yang memiliki keterkaitan antara sebab dan akibat. Menurut (Sugiyono, 2016) masalah memiliki arti sebuah kesenjangan diantara apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Adapun definisi dari rumusan masalah sendiri yaitu sebuah pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Dalam arti kata lain, perumusan masalah adalah pernyataan spesifik terkait ruang lingkup masalah yang akan diteliti.

3.5.4 Pemilihan Sampel

Sampel merupakan sebagian dari suatu populasi digunakan untuk diteliti. Tahapan ini disusun untuk menentukan metode yang akan dipergunakan dalam pengambilan sampel tersebut. Sampel yang diambil harus disesuaikan dengan ukuran sampel yang akan dijadikan acuan data

dengan mempertimbangkan sifat dan penyebaran populasi agar sampel yang diperoleh dapat mewakili semua populasi.

3.5.5 Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah proses pengambilan beberapa informasi yang dibutuhkan berkaitan dengan penelitian yang akan dikaji dalam rangka memperoleh tujuan penelitian. Informasi yang diperoleh sebaiknya bersifat faktual dan terbaru bersumber dari teori atau kajian ilmiah yang digunakan.

3.5.6 Eksperimen

Eksperimen merupakan uji coba yang dilaksanakan untuk memvalidasi suatu hipotesis yang dibuat. Menurut (Sugiyono, 2016) eksperimen merupakan bagian dari penelitian ilmiah dimana peneliti dapat mengontrol atau menguji coba variabel bebas, kemudian dilakukan pengamatan terhadap variabel terikat dalam menemukan variasi yang timbul dan manipulasi terhadap variabel bebas tersebut.

3.5.7 Analisis Data

Hasil data yang didapatkan dari hasil uji coba, kemudian dilakukan analisis hingga diperoleh jawaban dari rumusan masalah pada penelitian yang dibuat. Adapun penelitian ini, menggunakan data berupa hasil dari data minat belajar pada kelompok pembelajaran menggunakan media monopoli geografi serta kelompok pembelajaran menggunakan media *Power Point*.

3.5.8 Kesimpulan

Menarik kesimpulan diperoleh dari hasil analisis data penelitian terkait pengaruh pembelajaran media monopoli geografi dengan pembelajaran media *Power Point* terhadap minat belajar peserta didik mengenai mata pelajaran geografi. Dari hasil data yang diperoleh dijelaskan sebab-akibat yang terjadi pada masing-masing pengaruh yang ada.

3.6 Analisis Instrumen

3.6.1 Uji Validitas

Pada penelitian (Sugiono, 2016) menyatakan bahwa uji validitas adalah uji yang dipergunakan dalam mengetahui mengenai sejauh mana instrumen yang digunakan, apakah benar-benar mengukur yang hendak kan

diukur. Adapun uji validitas terpaku kepada aspek ketepatan serta kecermatan hasil pengukuran. Penelitian ini melakukan validitas terhadap instrumen penelitian berupa angket minat belajar dan media permainan monopoli.

1) Uji Validitas Angket dan Tes

Dalam menguji kevalidan angket dan tes yang didasari penelitian (Arikunto, 2006) menggunakan rumus korelasi yang dikemukakan oleh pearson yang dikenal dengan rumus product moment. Validitas butir pernyataan menggunakan rumus korelasi produk moment dari (Arikunto, 2006), sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \dots\dots\dots (3.1)$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefesien korelasi antara variabel x dan y

x = Skor dari setiap butir untuk setiap peserta didik

y = Skor total tiap sampel

Adapun kriteria validitas angket dan tes ini yaitu apabila nilai r-hitung lebih besar dari nilai r-tabel, maka item instrumen atau butir angket dan tes dinyatakan valid.

Peneliti sudah melakukan uji validitas pada angket yang akan digunakan dalam penelitian. Uji validitas dilakukan di kelas XII IPS 1 dengan jumlah sampel 35 orang pada tanggal 19 September 2023. Adapun berikut merupakan hasil uji validitas dari setiap butir pertanyaannya.

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar

Validitas Angket				
Nomor Butir Angket	Variabel	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1	Variabel Minat Belajar (Variabel Y)	0,6427	0,334	Valid
2		0,40956	0,334	Valid
3		0,49654	0,334	Valid
4		0,33803	0,334	Valid
5		0,36645	0,334	Valid

6		0,36668	0,334	Valid
7		0,76702	0,334	Valid
8		0,8723	0,334	Valid
9		0,59468	0,334	Valid
10		0,8723	0,334	Valid
11		0,58911	0,334	Valid
12		0,46223	0,334	Valid
13		0,68278	0,334	Valid
14		0,84333	0,334	Valid
15		0,8723	0,334	Valid
16		0,49609	0,334	Valid
17		0,61675	0,334	Valid
18		0,53616	0,334	Valid
19		0,69043	0,334	Valid
20		0,38831	0,334	Valid

Sumber: Data Primer Peneliti, 2023

Berdasarkan data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 20 butir angket menghasilkan nilai r-hitung yang lebih besar dibandingkan nilai r-tabel pada jumlah sampel sebanyak 35 peserta didik yaitu 0,334 pada taraf signifikansi 5%. Sehingga dapat dikatakan 20 butir angket dinyatakan valid.

Selain itu, peneliti juga sudah melakukan uji validitas pada soal tes yang akan digunakan dalam penelitian. Uji validitas dilakukan di kelas XII IPS 1 dengan jumlah sampel 35 orang pada tanggal 19 September 2023. Adapun berikut merupakan hasil uji validitas dari setiap butir pertanyaanya.

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Tes

Validitas Tes			
No Butir Tes	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1	0,94044	0,334	Valid
2	0,6426	0,334	Valid
3	0,85812	0,334	Valid
4	0,7731	0,334	Valid

Sumber: Data Primer Peneliti, 2023

Berdasarkan data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 4 butir soal tes menghasilkan nilai r-hitung yang lebih besar dibandingkan nilai r-tabel pada jumlah sampel sebanyak 35 peserta didik yaitu 0,334 pada

taraf signifikansi 5%. Sehingga dapat dikatakan 4 butir soal tes dinyatakan valid.

2) Uji Validitas Ahli

Media permainan monopoli yang digunakan sebelumnya dilakukan validasi ahli terlebih dahulu yang bertujuan untuk memperbaiki desain awal. Validasi dilakukan oleh ahli media, pada validasi media pembelajaran monopoli geografi ini dibantu oleh bapak Totok Doyo Pamungkas, S.Si., M.Eng yang dilakukan pada tanggal 8 September 2023. Adapun teknik validasi yaitu dengan memberikan angket (lembar validasi) yang nantinya peneliti akan merevisi media pembelajaran monopoli geografi sesuai dengan nilai, komentar, dan masukan yang diberikan validator. Hasil dari validasi ahli media dapat di lihat pada lampiran.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Menurut (Sugiyono, 2016) bahwa uji reliabilitas merupakan sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Instrumen yang akan digunakan harus melalui uji reliabilitas terlebih dahulu. Seperti yang dikemukakan Sugiyono (2016) bahwa uji reliabilitas angket dapat menggunakan K-R 20.

Pada penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Geografi (MONOGEO) terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas XII IPS pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Pasundan 3 Bandung” peneliti menggunakan uji reliabilitas dengan cara menurut (Sugiyono, 2016), sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum Si^2}{Si^2} \right\} \dots\dots\dots (3.2)$$

Keterangan :

k = mean kuadrat antara subyek

$\sum Si^2$ = mean kuadrat kesalahan

Si^2 = variansi total

Sedangkan menurut (Sujerweni, 2015) bahwa kriteria dari harga diperoleh merupakan “Kehandalan atau reliabilitas dengan 0,6 atau kurang

dari 0,6 secara umum mengindikasikan keandalan yang tidak memuaskan. Kuesioner memiliki hasil yang reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha > 0,60".

Peneliti telah melakukan uji reliabilitas pada instrumen angket minat belajar. Adapun hasil uji reliabilitas angket minat belajar sebagai berikut:

Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar

Reliabilitas Angket			
Angket	Nilai Cronbach's Alpha	Ketentuan	Keterangan
	0,90292	0,60	Reliabel

Sumber: Data Primer Peneliti, 2023

Berdasarkan data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 20 butir angket menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,90292. Sehingga dapat dikatakan 20 butir angket dinyatakan reliabel dikarenakan nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60.

Selain itu, peneliti telah melakukan uji reliabilitas pada soal tes yang akan digunakan dalam penelitian. Adapun hasil uji reliabilitas soal tes sebagai berikut:

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Tes

Reliabilitas Tes			
Tes	Nilai Cronbach's Alpha	Ketentuan	Keterangan
	0,79114	0,60	Reliabel

Sumber: Data Primer Peneliti, 2023

Berdasarkan data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 4 butir soal tes menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,79114. Sehingga dapat dikatakan 4 butir soal tes dinyatakan reliabel dikarenakan nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Uji Normalitas

Menurut (Arikunto, 2006) menyatakan bahwa uji normalitas sampel atau menguji normal tidaknya sampel tidak lain adalah mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Dalam penelitian ini untuk mengetahui uji normalitas maka digunakan uji kolmogorov-smirnov. Menurut (Nuryadi, 2017) bahwa uji kolmogorov-

smirnov merupakan sebuah tes tingkat kesesuaian antara distribusi teoritis tertentu. Dalam tes ini menetapkan skor-skor pada sampel bisa secara masuk akal dianggap berasal dari populasi dengan distributif tertentu itu. Pada pengujian ini menggunakan SPSS dengan kriteria dalam pengujian ini yaitu:

- Nilai sig. (sig.>0,05), maka sampel berdistribusi normal.
- Nilai sig. (sig. ≤0,05), maka sampel tidak berdistribusi normal.

3.7.2 Uji Homogenitas

Berdasarkan penelitian dari (Ramadhan, 2016), setelah data yang dihitung dinyatakan berdistribusi normal, maka data tersebut akan dicari nilai homogenitasnya. Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan mengetahui kelompok peserta didik termasuk berasal dari varian homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji levene statistic dengan SPSS dengan kriteria dalam pengujian ini yaitu:

- Nilai sig. (sig.>0,05), maka varian setiap sampel bersifat homogen.
- Nilai sig. (sig. ≤0,05), maka varian setiap sampel bersifat tidak homogen.

3.7.3 Uji Hipotesis

Menurut (Ramadhan, 2016) bahwa pengujian hipotesis tersebut memiliki tujuan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah pada penelitian. Dimana apabila kedua data yang akan di uji hipotesisnya berdistribusi normal serta memiliki varian yang homogen sehingga pengolahan data dilanjutkan dengan uji statistik parametrik dan sebaliknya. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t yang mana variabel bebas dalam penelitian ini memiliki dua kategori serta dilakukan metode uji paired sample t-test pada dua sampel berpasangan dan uji independent sample t-test pada dua sampel yang tidak berpasangan. Adapun kriteria keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis pada uji ini yaitu:

- Apabila nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- Apabila nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.