

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu desain kuasi eksperimen (*quasi experimental design*) dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Creswell (2018) desain penelitian eksperimen ialah secara sistematis memanipulasi satu atau lebih variabel untuk mengevaluasi bagaimana hal ini manipulasi berdampak hasil atau hasil yang diinginkan. Penelitian kuantitatif yang paling utama dalam mempelajari hubungan sebab akibat dari kondisi variabel yang diteliti. Penelitian eksperimen berfokus pada upaya memahami bagaimana perubahan pada satu variabel dapat menyebabkan perubahan pada variabel lainnya (Hilda, 2023). Menurut Mulyatiningsih (2014), penelitian kuasi eksperimen menerapkan suatu tindakan atau perlakuan berupa model, strategi, dan metode untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas agar hasilnya menjadi lebih optimal. Menurut Emzir (2008), terdapat empat macam desain kuasi eksperimen yaitu *non-equivalent control group design* (desain grup kontrol yang tidak setara), *time series design* (desain rangkaian waktu), *conterbalanced design* (desain berimbang), dan desain *factorial*. Desain kuasi eksperimen yang diterapkan pada penelitian yaitu menggunakan *Non-equivalent Control Group Design*. Adapun rancangan desain penelitian sebagai berikut.

Tabel 3.1 *Non-equivalent Control Group Design*

<i>Group</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3		O_4

Keterangan:

- O_1 : Kelompok eksperimen sebelum diberikan *treatment*
- O_2 : Kelompok eksperimen setelah diberikan *treatment*
- O_3 : Kelompok kontrol sebelum diberikan *treatment*
- O_4 : Kelompok kontrol setelah diberikan *treatment*

X : *Treatment* (penggunaan media *Game Educaplay*)

Berdasarkan desain penelitian di atas, dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan media interaktif *game educaplay*. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yakni variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas pada penelitian ini yaitu media interaktif *game educaplay*, sedangkan variabel terikatnya yaitu pembelajaran kalimat saran Bahasa Indonesia kelas III SD.

3.2 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek yang akan diteliti dengan memiliki karakteristik tertentu, jelas serta lengkap (Arifin, 2008). Sejalan dengan pendapat Arifin, Mulyatiningsih (2011) menjelaskan bahwa populasi ialah sekumpulan manusia, tumbuhan, hewan atau benda yang memiliki karakteristik tertentu untuk diteliti, dengan menjadi wilayah generalisasi kesimpulan hasil penelitian. Menurut Setyawan (2017), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subyek yang mempunyai kuantitas serta karakteristik tertentu yang dipilih untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan dalam sebuah penelitian.

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa populasi merupakan sekumpulan orang, hewan, kejadian, tumbuhan atau benda, dengan memiliki karakteristik tertentu yang telah dipilih oleh peneliti yang dijadikan sebagai objek penelitian. Populasi tersebut menjadi fokus dalam penelitian dan digunakan untuk ditarik kesimpulan mengenai objek penelitian yang sedang diteliti. Oleh karena itu, penting untuk menentukan populasi yang tepat agar hasil penelitian menjadi validitas serta relevansi. Populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas III SDN Cinunuk 01 Kabupaten Bandung yakni kelas III.A dan kelas III.B pada semester ganjil atau semester satu, tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini akan melibatkan peserta didik dari sekolah tersebut untuk mengumpulkan data yang relevan dengan tujuan penelitian.

Daniar Asyari, 2024

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF GAME EDUCAPLAY DALAM
PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

3.3 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih dengan cara tertentu yang mewakili karakteristik tertentu, jelas, serta lengkap yang dianggap mewakili populasi (Arifin, 2008). Sampel disebut juga sebagai perwakilan dari populasi yang hasilnya mewakili seluruh yang diteliti (Sunyonto, 2013). Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan bagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Pemilihan sampel harus tepat agar dapat mewakili populasi secara keseluruhan, dengan memperhatikan jumlah serta karakteristik yang sama dengan populasi. Hal tersebut bertujuan untuk mendapatkan hasil penelitian yang dapat digunakan dan digeneralisasi yang sesuai mengenai populasi yang sedang diteliti. Oleh karena itu, pemilihan sampel yang representif menjadi penting dalam sebuah penelitian.

Sampel yang diambil dari populasi ialah peserta didik kelas III.A sebagai kelas eksperimen dan kelas III.B sebagai kelas kontrol. Sampel diambil dengan menggunakan metode *purposive sampling* dengan ketentuan tertentu yaitu kelas III SD yang sedang mempelajari kalimat saran. Pemilihan sampel tersebut bertujuan untuk membandingkan penerapan jenis media pembelajaran, yaitu dengan media interaktif *game educaplay* dan tidak menggunakan media interaktif. Oleh karena itu, diperlukan dua kelompok sampel dengan penggunaan jenis media pembelajaran yang berbeda.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan kegiatan penelitian dengan upaya mengumpulkan sejumlah data dalam penelitian yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian, atau menguji hipotesis (Elfrianto & Lesmana, 2022). Oleh karena itu, pemilihan teknik pengumpulan data yang tepat menjadi sangat penting untuk membantu peneliti mendapatkan informasi yang berhubungan dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data berupa tes sebagai sarana untuk mengumpulkan data.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan sebagai mengumpulkan data-data maupun informasi penelitian sesuai dengan teknik

Daniar Asyari, 2024

PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF GAME EDUCAPLAY DALAM PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD

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

pengumpulan data yang dipilih (Kristanto, 2018). Instrumen penelitian ini memiliki fungsi untuk mengetahui daya atau jenis data yang akan diteliti, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, langkah-langkah penyusunan instrumen penelitian dan mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan daya pembeda, serta pengecoh sebuah data dalam penelitian (Arifin, 2017). Dalam penelitian kuantitatif, instrumen penelitian dapat berbentuk tes, wawancara, observasi serta kuisioner (Suwandi, 2022). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu jenis tes yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan media interaktif *game educaplay* dalam pembelajaran kalimat saran Bahasa Indonesia kelas III SD. Soal tes tersebut dirancang khusus untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran kalimat saran Bahasa Indonesia. Tes dilakukan sebelum pembelajaran (*pre-test*) dan sesudah pembelajaran (*post-test*) untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik terhadap materi dan pemahaman peserta didik setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Soal tes diberikan dengan bentuk yang sama untuk menentukan nilai awal dan akhir yang didapatkan. Data tersebut kemudian dianalisis agar dapat mengetahui perbedaan pengaruh pemahaman kalimat saran peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*).

Adapun tahapan dalam pembuatan soal diawali dengan menentukan materi dan kompetensi dasar yang akan digunakan. Setelah itu, instrumen tes dirancang khusus sesuai dengan indikator yang telah dipilih. Sebelum instrumen penelitian digunakan di lapangan, perlu dilakukan pertimbangan serta *judgement* dari para ahli dibidangnya. Setelah mendapatkan validasi, instrumen tersebut dapat digunakan.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pemahaman Kalimat Saran

Kompetensi Dasar (KD)		Indikator		Level Kognitif	Nomor Soal
4.10	Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri	4.10.1	Menerapkan kalimat saran dalam kehidupan sehari-hari menggunakan kosakata baku.	P2	12, 13, 14, 15

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Kompetensi Dasar (KD)		Indikator		Level Kognitif	Nomor Soal
3.10	Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	3.10.1	Menjelaskan maksud kalimat saran.	C2	1, 2,3,4
		3.10.2	Menentukan kalimat saran dengan kosakata baku.	C3	5, 6,7, 8
		3.10.3	Memerinci kalimat saran untuk memecahkan permasalahan menggunakan kosakata baku.	C4	9, 10, 11

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan terdapat tiga tahap. Tahap pertama yaitu tahap perencanaan yang terdiri dari beberapa langkah. Langkah pertama yakni dengan mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan pemahaman kalimat saran peserta didik kelas III SD. Setelah itu, dirancang rumusan permasalahan serta tujuan penelitian berdasarkan permasalahan yang ditemukan. Selanjutnya, dilakukan studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang ditemukan. Kemudian, merumuskan solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan media interaktif *game educaplay* di kelas eksperimen dan di kelas kontrol tidak menggunakan media interaktif *game educaplay*. Setelah itu, membuat instrumen penelitian serta melakukan validasi untuk memastikan bahwa instrumen penelitian layak untuk digunakan. Langkah terakhir yaitu mengajukan permohonan izin penelitian untuk melanjutkan pada tahap berikutnya.

Tahap kedua pada prosedur penelitian ini ialah tahap pelaksanaan yang terdiri dari beberapa langkah. Pertama, dilakukan tes sebelum pembelajaran (*pre-test*) pada kelas eksperimen serta kelas kontrol untuk mengukur tingkat pemahaman kalimat saran peserta didik sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Langkah selanjutnya, dilakukan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen dengan menggunakan media interaktif *game educaplay*, sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan. Terakhir, dilakukan tes sesudah pembelajaran (*post-test*) dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman kalimat saran peserta didik setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Tahap ketiga dari prosedur peneliti ini yaitu tahap akhir dengan terdiri dari beberapa langkah. Pertama, dilakukan pengolahan data hasil penelitian yang telah diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen serta kelas kontrol. Kemudian, dilakukan analisis hasil penelitian untuk mengevaluasi seberapa pengaruh serta perbedaan dalam pembelajaran kalimat saran Bahasa Indonesia dari kedua kelas tersebut dengan cara menghitung uji normalitas, uji homogenitas, dan uji rerata. Langkah terakhir, membuat kesimpulan dan rekomendasi dari hasil analisis pengolahan data.

Daniar Asyari, 2024

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF GAME EDUCAPLAY DALAM
PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu**

3.7 Definisi Operasional

Pada penelitian ini, terdapat variabel-variabel yang terlibat dengan dilaskan melalui definisi operasional berikut.

1. Media Interaktif *Game Educaplay*

Game educaplay merupakan platform pembelajaran yang memungkinkan guru dan peserta didik untuk membuat serta berkolaborasi pada game edukasi yang menyenangkan dan efektif. Media interaktif *game educaplay* dalam penelitian ini berisi materi pembelajaran Bahasa Indonesia tentang “Kalimat Saran” yang digunakan oleh guru untuk disampaikan kepada peserta didik saat proses pembelajaran dengan bantuan Laptop dan LCD Proyektor.

2. Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia Kalimat Saran

Pemahaman konsep Bahasa Indonesia merupakan mengerti akan konsep untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada. Peserta didik mengerti apa yang diajarkan, menangkap makna apa yang dipelajari, memanfaatkan isi bahan yang dipelajari, dan memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan materi Pelajaran Bahasa Indonesia kalimat saran.

3.8 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian dilakukan analisis untuk mengetahui rata-rata yang didapatkan. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial (Ismail, 2018). Pada tahap analisis data, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah sampel yang berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Selanjutnya, nilai tes sebelum (*pre-test*) dan tes sesudah (*post-test*) pembelajaran diolah dengan uji perbedaan rerata untuk mengetahui ada atau tidak perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Pengolahan data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software* IBM SPSS *statistic* 29.0.1.0. Adapun penjelasan mengenai uji normalitas, uji homogenitas, serta uji perbandingan rerata sebagai berikut.

Daniar Asyari, 2024

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF GAME EDUCAPLAY DALAM
PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

3.8.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur secara tepat terhadap apa yang akan diukur, sebuah instrumen dapat dikatakan valid jika data variabel yang tidak menyimpang. Uji validitas ini digunakan untuk mengukur ketepatan suatu instrumen penelitian yang akan digunakan. Dasar pengambilan keputusan uji validitas ini yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ 5%, sehingga instrumen tersebut dapat dikatakan valid. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ instrumen penelitian tersebut dikatakan tidak valid. Dalam uji validitas penelitian ini menggunakan bantuan *software* IBM SPSS *statistic* 29.0.1.0. Berdasarkan uji pengujian validitas *pre-test* dan *post-test* diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*

No. Butir Soal	Nilai Uji Validitas	Interpretasi
1.	0.561	Valid
2.	-0.007	Tidak Valid
3.	0.435	Valid
4.	0.541	Valid
5.	0.296	Tidak Valid
6.	0.216	Tidak Valid
7.	0.502	Valid
8.	0.364	Tidak Valid
9.	0.365	Tidak Valid
10.	0.566	Valid
11.	0.568	Valid
12.	0.587	Valid
13.	0.482	Valid
14.	0.595	Valid
15.	0.568	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen, diperoleh soal *pre-test-* dan *post-test* yang valid sebanyak 10 soal dari 15 soal yang diujicobakan kepada peserta didik yang memuat materi kalimat saran Bahasa Indonesia kelas III SD.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur tingkat konsistensi antara hasil pengamatan dengan instrumen atau alat ukur yang digunakan. Uji reliabilitas ini

Daniar Asyari, 2024

PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF GAME EDUCAPLAY DALAM PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD

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

untuk mengukur tingkat ketepatan dan kestabilan hasil yang diberikan oleh instrumen tersebut. Alat ukur yang memiliki reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh tidak terpengaruh oleh factor-faktor tidak relevan, sehingga dapat digunakan. Dalam uji reliabilitas terdapat kategori untuk pengambilan keputusan sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kategori Reliabilitas

Koefisien <i>Alpha Cronbach's</i>	Kategori Instrumen
0.86 – 100	Sangat Tinggi
0.66 – 0.85	Tinggi
0.36 - 0.65	Rendah
0.20 – 0.35	Sangat Rendah
0.00 – 0.19	Tidak Reliabel

Sumber: Creswell, 2012

Berikut hasil pengujian reliabilitas soal pre-test dan post-test yang melibatkan peserta didik kelas III SD Juara Bandung. Untuk menguji reliabilitas menggunakan bantuan *software* IBM SPSS *statistic* 29.0.1.0, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,703	13

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas di atas pada instrumen pre-test dan post-test, maka diperoleh hasil 0,703. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen dapat digunakan sebagai alat ukur penelitian karena hasil *pre-test* dan *post-test* berada pada tingkat reliabel yang tinggi.

3.8.3 Uji Tingkat Kesukaran

Uji daya tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Tingkat kesulitan soal dinilai berdasarkan kemampuan peserta didik dalam menjawab soal. Dalam menganalisis tingkat kesukaran, dapat dilihat indeks kesukaran pada tabel berikut.

Daniar Asyari, 2024

PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF GAME EDUCAPLAY DALAM PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.6 Indeks Kesukaran

Tingkat Kesukaran (P)	Kriteria
0.00 – 0.30	Sukar
0.31 – 0.70	Sedang
0.71 – 1.00	Mudah

Sumber: Arikunto, 2016

Berikut hasil uji tingkat kesukaran soal menggunakan bantuan *software* IBM SPSS *statistic* 29.0.1.0.

Tabel 3.7 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No. Butir Soal	Nilai	Keterangan
1.	0.67	Sedang
2.	0.71	Mudah
3.	0.67	Sedang
4.	0.58	Sedang
5.	0.75	Mudah
6.	0.67	Sedang
7.	0.58	Sedang
8.	0.75	Mudah
9.	0.71	Mudah
10.	0.67	Sedang
11.	0.63	Sedang
12.	0.67	Sedang
13.	0.58	Sedang
14.	0.67	Sedang
15.	0.58	Sedang

Berdasarkan tabel di atas, terdapat hasil uji tingkat kesukaran soal instrumen pre-test dan post-test yaitu diperoleh 11 soal dengan tingkat kesukaran sedang dan 4 soal lainnya dengan tingkat mudah.

3.8.4 Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan soal untuk membedakan peserta didik pada kelompok atas dan kelompok bawah. Adapun kriteria pembeda soal sebagai berikut.

Tabel 3.8 Kriteria Indeks Daya Pembeda

Indeks Daya Pembeda	Kriteria Daya Pembeda
0,71 - 1,00	Sangat Baik
0,41 – 0,70	Baik
0,21 – 0,40	Sedang
0,00 – 0,20	Jelek

Sumber: Arikunto, 2013

Berikut hasil uji daya pembeda pada instrumen soal pre-test dan post-test, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3.9 Hasil Uji Daya Pembeda

No. Butir Soal	Nilai	Daya Pembeda
1.	0.469	Baik
2.	-0.125	Jelek
3.	0.324	Sedang
4.	0.479	Baik
5.	0.234	Sedang
6.	0.051	Jelek
7.	0.461	Baik
8.	0.193	Jelek
9.	0.220	Sedang
10.	0.398	Sedang
11.	0.431	Baik
12.	0.479	Baik
13.	0.332	Baik
14.	0.460	Baik
15.	0.431	Baik

Berdasarkan hasil uji daya pembeda di atas, terdapat 8 soal yang berkriteria baik, 4 berkriteria sedang, dan 3 soal dengan kriteria jelek. Soal instrumen *pre-test* dan *post-test* yang berkriteria jelek tersebut telah diubah dengan soal yang baru untuk digunakan penelitian.

3.8.5 Uji Nilai *N Gain*

Uji nilai *N Gain* digunakan untuk mengetahui mengenai pencapaian sebuah kemampuan kognitif peserta didik. Pada penelitian ini nilai *N Gain* digunakan untuk melihat hasil belajar peserta didik. Perolehan *N Gain* diklasifikasikan sebagai berikut.

Daniar Asyari, 2024

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF GAME EDUCAPLAY DALAM
PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.10 Klasifikasi Nilai *N Gain*

Rentang Nilai	Klasifikasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Meltzer Tahun 2002

3.8.6 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel data yang dimiliki berasal dari populasi dengan distribusi normal atau tidak. Data dapat normal jika menyebar merata serta pola tidak lurus ke kiri maupun ke kanan. Adapun data yang diuji yaitu data hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terdapat beberapa teknik untuk menguji normalitas data seperti uji chi -kuadrat atau menggunakan *software IBM SPSS statistic 29.0.1.0*. Berdasarkan hal tersebut, disusun rumusan hipotesis statistik sebagai berikut.

H_0 : Data dengan distribusi normal

H_1 : Data dengan tidak distribusi normal

Kriteria pengujian:

H_0 : Diterima jika taraf signifikan $\geq 0,05$

H_1 : Diterima jika taraf signifikan $< 0,05$

Uji normalitas menggunakan statistik parametik, bekerja dengan data variabel penelitian yang akan dianalisis berbentuk distribusi normal yang kemudian akan dilakukan uji homogenitas.

3.8.7 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kedua sampel tersebut menunjukkan homogen atau heterogen dengan kata lain untuk memastikan apakah data tersebut bersifat homogen atau tidak dengan dilihat dari kedua variabel. Hal tersebut dapat dilihat apabila nilai signifikansi menunjukkan sama atau lebih besar dari taraf signifikansi variansi kedua sampel tersebut adalah sama atau homogen. Uji homogenitas yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan *software IBM SPSS statistic 29.0.1.0*. Berdasarkan hal tersebut, hipotesis statistik yang di uji dalam homogenitas sebagai berikut.

Daniar Asyari, 2024

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF GAME EDUCAPLAY DALAM
PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

H_0 : Tidak terdapat perbedaan variansi antara kedua kelompok sampel.

H_1 : Terdapat perbedaan variansi antara kedua kelompok sampel

Dengan taraf signifikansi sebesar 5%, maka kriteria dalam pengambilan keputusan sebagai berikut.

H_0 : Diterima jika taraf signifikan $\geq 0,05$

H_1 : Diterima jika taraf signifikan $< 0,05$

3.8.8 Uji Perbedaan Rerata

Uji perbedaan rerata dari dua sampel tersebut dilakukan setelah mengetahui data dari uji normalitas dan homogenitas yang data berdistribusi normal dan homogen, dilanjutkan dengan uji perbedaan rerata parametrik yaitu menggunakan uji t. Jika data dari hasil uji normalitas dan homogenitas terbukti normal namun tidak homogen, maka uji perbedaan rerata ini dapat diketahui apabila menggunakan uji t'. Uji t dan uji t' dilakukan dengan menggunakan *software IBM SPSS statistic 29.0.1.0*. Adapun hipotesis yang digunakan untuk uji perbedaan rerata dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut.

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$: rerata kedua sampel sama

H_1 : $\mu_1 \neq \mu_2$: rerata kedua sampel berbeda

Keterangan:

μ_1 : rerata dari kelas eksperimen

μ_2 : rerata dari kelas kontrol

Dengan taraf signifikansi sebesar 5%, maka kriteria dalam pengambilan keputusan sebagai berikut.

H_0 : diterima jika taraf signifikan $\geq 0,05$

H_a : diterima jika taraf signifikan $< 0,05$