

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. penelitian kuantitatif adalah proses mengumpulkan, menganalisis, menafsirkan, dan menulis hasil suatu penelitian berdasarkan kuantifikasi menggunakan angka dalam pengumpulan dan analisis data (Creswell, 2018, hal. 43). Adapun kuantifikasi bertujuan untuk dapat mengumpulkan, menganalisis dan memperlihatkan hasil dari suatu penelitian yang dapat berkontribusi secara akademis. Adapun jenis penelitian ini yaitu *Pre- experimental design* dengan melibatkan penempatan satu kelompok kelas sebagai kelompok eksperimen (Creswell, 2015, hlm. 607).

Fokus penelitian menggunakan media *E-Learning Quizizz* dan model pembelajaran *Cooperative Learning: Teams Games Tournament* (variabel independen) terhadap Keterampilan Literasi Digital (variabel dependen) dalam pembelajaran IPS kelas IX SMPN 4 Setu di Kab. Bekasi. Adapun desain yang digunakan adalah *The One-Shot Case Study*. Bentuk desain penelitian ini dipilih dikarenakan dalam desain penelitian ini bertujuan ingin mengekspos suatu kelompok yang diberi *treatment* atau perlakuan dan selanjutnya diobservasi agar terlihat hasilnya (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012, hal. 269). Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut ini.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian *The One-Shot Case Study Design*

<i>Treatment</i> X	Observasi O
-----------------------	----------------

Sumber : (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012, hal. 269)

Keterangan :

X = Pemberian perlakuan (*treatment*)

O = Observasi setelah *treatment* (dapat berupa *post-test*)

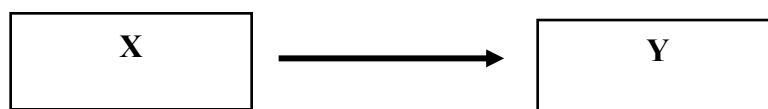
Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh kompetensi literasi digital siswa dengan menggunakan desain *The one-shot case study*. Dalam desain penelitian ini, kelompok diobservasi atau diberi *posttest* hanya sesudah diberi perlakuan pembelajaran berbantuan media *E-learning Quizizz* dengan model pembelajaran *Cooperative: Teams Games Tournament*.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel merupakan karakteristik atau atribut seorang individu atau suatu organisasi yang dapat diukur atau observasi (Creswell, 2018, hal. 76). Dalam penelitian ini, terdiri dari tiga variabel yaitu variabel bebas, variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *E-learning Quizizz* dengan model pembelajaran *Cooperative Learning: Teams Games Tournament* (Variabel X), dan Variabel Terikat (Variabel Y) penelitian ini adalah literasi digital.

Untuk memperjelas hubungan antar variabel digambarkan melalui bagan sebagai berikut:

Gambar 3. 1 Hubungan Antar Variabel



Keterangan:

→ : Pengaruh

X : Variabel Bebas (media *E-learning Quizizz* dengan model *Cooperative Learning: Teams Games Tournament*)

Y : Variabel terikat (literasi digital)

3.3 Partisipan

Penelitian dilaksanakan di SMPN 4 Setu beralamat di Jl. Pepaya Raya Perum. Graha Mustika Media Desa Lubangbuaya Kecamatan Setu Kabupaten Bekasi. Alasan peneliti menentukan lokasi penelitian tersebut adalah mempertimbangkan unsur keefektifan dan efisiensi.

Partisipan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IX. Partisipan yang terlibat terdiri atas dua kelas, satu kelas sebagai kelas kontrol dan satu kelas

sebagai kelas eksperimen. Adapun alasan pemilihan tempat penelitian adalah bahwa sekolah tersebut belum pernah dilakukan penelitian yang sama dengan permasalahan yang akan diteliti sehingga peneliti perlu untuk melakukan penelitian mengenai literasi digital. Dasar pemilihan kelas IX yaitu karena peserta kelas IX di SMP Negeri 4 Setu Kab. Bekasi ini belum pernah dilakukan penelitian mengenai media *E-learning* permainan edukasi 'Quizizz'.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut (Creswell, 2018, hal. 151) populasi ialah "*A Population is a group of individuals who have the same characteristic*". Secara singkatnya populasi merupakan sebagai sebuah kelompok yang terdiri atas individu-individu yang memiliki karakteristik yang sama. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX di SMP Negeri 4 Setu di Kab. Bekasi pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 10 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 394 siswa.

Sedangkan untuk sampel penelitian digunakan siswa kelas eksperimen adalah kelas IX.10. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu dari guru IPS SMP Negeri 4 Setu di Kab. Bekasi. Pertimbangan yang digunakan untuk pengambilan sampel yaitu kelas tersebut karakter dan tingkat kemampuan literasi digital yang paling rendah. Literasi digital tergolong rendah dikarenakan belum maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah, minimnya jumlah pelatihan guru dalam aspek pemanfaatan media pembelajaran digital, serta siswa belum sama sekali mengakses media permainan edukasi berbasis digital dalam pembelajaran IPS. Disamping itu, tingkat kemampuan literasi digital siswa dalam hal ini terlihat dari waktu penggunaan media digital yang diakses siswa seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. 2 Tabel Waktu Penggunaan Media Digital Siswa Per Hari

Kelas	Jumlah Siswa	Waktu penggunaan media digital per hari
IX.1	40 siswa	2-3 jam
IX.2	39 siswa	1-2 jam
IX.3	39 siswa	1-3 jam
IX.4	40 siswa	2-3 jam
IX.5	37 siswa	1-3 jam
IX.6	41 siswa	4 jam
IX.7	40 siswa	1-3 jam
IX.8	40 siswa	2-4 jam
IX.9	39 siswa	4 jam
IX.10	39 siswa	5-6 jam

Sumber: Peneliti, 2024

Berdasarkan data banyaknya waktu penggunaan media digital terlihat kelas IX.10 menghabiskan waktu mengakses media digital hingga 5-6 jam perhari. Adapun media digital yang dimanfaatkan siswa belum mengarah pada pemaksimalan keperluan pembelajaran melainkan untuk mengakses *game online* dan media sosial. Sehingga dari hal tersebut siswa IX.10 karakter siswa saat dikelas mudah merasa kantuk, bosan, cenderung pasif dengan sesama teman maupun guru dan rendahnya literasi digital yang dikuasainya. Mengingat literasi digital tidak sekedar mengakses jenis media digital namun mencakup kesadaran dan etika dalam mengakses media digital agar terhindar dari dampak negatif yang merugikan bagi siswa itu sendiri.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berisi berbagai pertanyaan dan kemungkinan respons/jawaban tertentu yang ditetapkan atau dikembangkan sebeum penelitian dilaksanakan (Creswell, 2018, hal. 27). Ada beberapa jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data

yang diperlukan, baik data utama maupun data pendukung. Jenis data, metode pengumpulan data, instrument, subjek dan waktu pengambilan data dalam penelitian ini secara ringkas akan dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 3 Instrumen Penelitian

No	Jenis Data	Metode	Instrument	Subjek	Waktu
1.	Keterlaksanaan pembelajaran dengan media <i>E-learning</i> 'Quizizz'	Angket	Lembar Angket keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media <i>E-learning</i> 'Quizizz' sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan	Siswa	Saat- Sesudah proses pembelajaran
2.	Keterlaksanaan model pembelajaran Cooperative Learning Teams Games Tournament dengan media <i>E-learning</i> 'Quizizz'	Tes Angket Dokumentasi	<i>Post test</i> dan Angket keterlaksanaan pembelajaran model pembelajaran Cooperative Learning Teams Games Tournament sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan	Guru dan Siswa	Saat- Sesudah proses pembelajaran
3.	Keterampilan Literasi Digital Siswa	Angket	Lembar Angket Literasi Digital Siswa	Siswa	Sebelum dan Sesudah proses penelitian
4.	Tanggapan siswa terhadap media <i>E-learning</i> 'Quizizz'	Angket	Lembaran angket Tanggapan siswa terhadap media <i>E-learning</i> 'Quizizz'	Siswa kelas eksperimen	Sesudah proses pembelajaran

Sumber: Peneliti, 2024

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Media E-learning Quizizz Siswa

No	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran	1
2.	Menyajikan stimulus, respon, dan umpan balik	2,3,4,5,6,7
3.	Kemudahan penggunaan	8,9,10,11,12,13
4.	Pembentukan karakter	14,15,16,17,18,19
5.	Keterjangkauan pembiayaan	20
Jumlah		20

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Model Pembelajaran Cooperative Learning Teams Games Tournament dengan media E-learning 'Quizizz'

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Kegiatan Pendahuluan	Persiapan memulai pembelajaran	1,2,3,4
2.	Kegiatan Inti	Penyajian kelas oleh guru	5,6
3.		Pembagian Kelompok	7,8
4.		Melakukan turnamen permainan dengan media <i>e-learning</i> Quizizz	9,10,11,12,13,14,15,16
5.		Penghargaan Kelompok	17,18
6.	Penutup	Mengakhiri kegiatan pembelajaran	19,20,21,22,23,24,25
Jumlah			25

Sri Agustini, 2024

PENGARUH MEDIA E-LEARNING QUIZIZZ DENGAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING: TEAMS GAME TOURNAMENT TERHADAP LITERASI DIGITAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 4 SETU KAB. BEKASI

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

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Literasi Digital Siswa

No	Indikator	Nomor Pernyataan
1	Keahlian mengakses internet	1,2,3,4,5,6
2	Mencipta/membuat akun	7,8,9,10,11,12
3	Menganalisis dan evaluasi isi konten	13,14,15,16,17,18
4	Bertindak sesuai peraturan dalam mengakses teknologi/internet	19,20
Jumlah		20

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap laporan penelitian.

1. Tahap persiapan penelitian

Mencari dan menggunakan berbagai sumber di lapangan untuk mengidentifikasi masalah. Kemudian melakukan kajian pustaka meliputi media *E-learning Quizizz*, literasi digital siswa. Dilanjutkan dengan menyusun proposal penelitian. Mengikuti seminar proposal penelitian dan revisi proposal penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

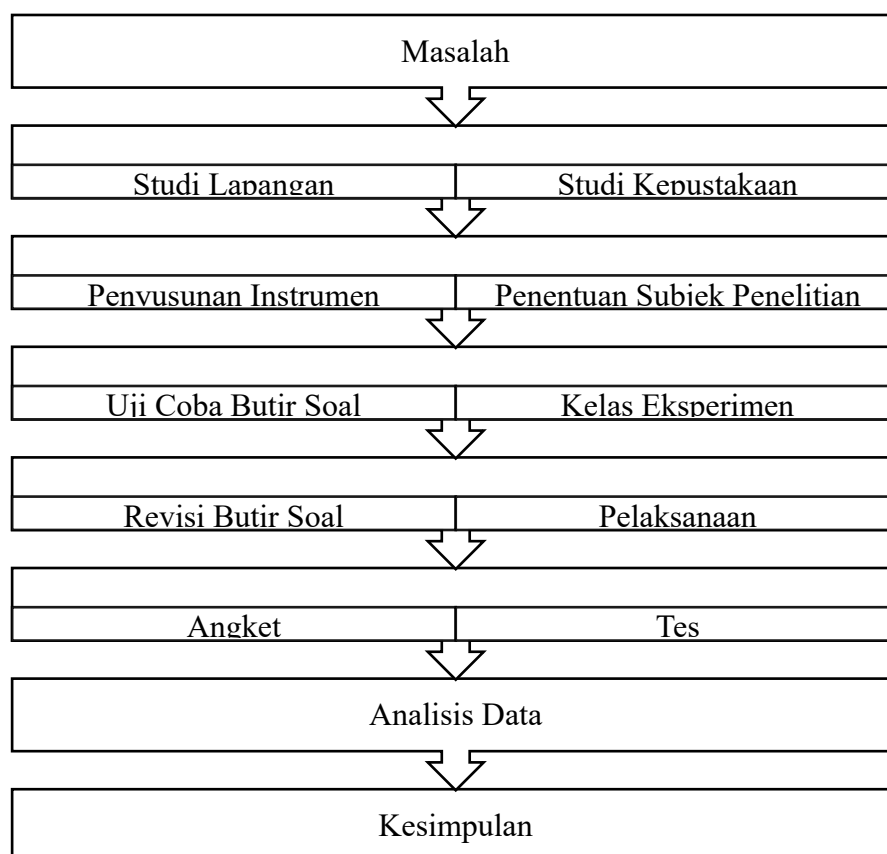
Pada tahap ini penulis membuat instrument perangkat pembelajaran berupa rancangan proses pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh Guru IPS terkait dengan penggunaan media *E-learning 'Quizizz'*, kemudian menguji coba instrument dan merevisi instrument tersebut bila masih tidak memenuhi standar. Melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *E-learning Quizizz* untuk kelas eksperimen. Melakukan observasi keterlaksanaan literasi digital siswa di kelas eksperimen, melakukan observasi keterlaksanaan *media E-learning Quizizz* dengan melakukan penyebaran angket kepada siswa pada kelas eksperimen. Selanjutnya dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui peningkatan literasi digital pada kelas eksperimen setelah dilakukan

perlakuan atau *treatment*.

3. Tahap Akhir Penelitian

- a. Mengolah dan menganalisis data hasil tes dan nilai rata-rata yang dinormalisasi, dengan menyatakan hasil penelitian dengan menggunakan penjelasan secara deskriptif
- b. Mengkonsultasikan hasil pengolahan data penelitian kepada dosen pembimbing
- c. Menguji hipotesis dan menganalisis hasil penelitian
- d. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data untuk menjawab permasalahan penelitian
- e. Memberikan saran-saran terhadap kekurangan yang menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Gambar 3. 2 Alur Pelaksanaan Penelitian



3.7 Teknik Analisis Data

Hasil uji coba instrument selanjutnya dianalisis dengan menggunakan bantuan *software program SPSS versi 26*. Dari hasil analisis tersebut maka akan diketahui tingkat validitas dan reliabilitas dari instrument tes tersebut.

3.7.1 Validitas

Suatu alat evaluasi dikatakan valid apabila alat tersebut mampu mengevaluasi apa yang seharusnya dievaluasi. Uji validitas pada penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu validitas isi dan validitas konstruk (Sugiyono, 2013, hal. 102). Validitas isi tentang soal pemahaman mengenai keterampilan literasi digital siswa yang dilakukan berdasarkan pertimbangan ahli (validator). Validitas isi ini biasanya membahas tentang bagaimana instrumen soal yang akan digunakan dilihat dari berbagai aspek seperti aspek materi (isi), sistematika penulisan, dan penggunaan tata bahasa. Sedangkan validitas konstruk menggunakan formula *pearson product moment* dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien validitas item soal

N = Jumlah responden

X = Skor item yang dicari validitasnya

Y = Total skor

Adapun koefisien dari validitas butir soal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 7 Koefisien Validitas Butiran Soal

Besarnya nilai	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Uji validitas, dilakukan dengan tahap-tahap berikut:

- Menentukan hipotesis untuk hasil uji coba
 H_0 = Skor butir indikator berkorelasi positif dengan skor faktor (total)
 H_1 = Skor butir indikator tidak berkorelasi positif dengan skor faktor (total)
- Menentukan r tabel
Melihat r tabel dengan tingkat signifikan 5% atau 1%.
- Mencari r hitung
Bila r_{hitung} dari rumus lebih besar dari r_{tabel} maka butir tersebut valid, dan sebaliknya.
- Membandingkan r hitung dan r hitung tabel
Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya skor butir indikator berkorelasi positif dengan skor faktor (total)
Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, skor butir indikator tidak berkorelasi positif dengan skor faktor (total)
- Mengambil keputusan
Jika r hitung positif dan r tabel, maka butir soal tersebut valid.
Jika r hitung negatif dan atau r tabel, maka butir soal tersebut tidak valid.

4.7.2 Reliabilitas

Suatu alat evaluasi dikatakan reliabel jika hasil evaluasi tersebut relatif tetap jika digunakan untuk subyek yang sama” (Sugiyono, 2013, hal. 131). Untuk mengetahui reliabilitasnya digunakan rumus *Cronbach's Alpha* yaitu:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left(1 - \frac{\sum S_i}{S_t}\right)$$

Keterangan:

- r_{11} = Nilai reliabilitas
 k = Banyak butir soal
 n = banyaknya pertanyaan
 $\sum S_i$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item
 S_t = Varian total

Untuk mempermudah penelitian, peneliti menggunakan alat bantu SPSS 26 for windows. Keputusan uji reliabilitas ditentukan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Jika koefisien internal seluruh item (r_i) $> r_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi 5% maka item pertanyaan dikatakan reliabel.
2. Jika koefisien internal seluruh item (r_i) $< r_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi 5% maka item pertanyaan dikatakan tidak reliabel.

Untuk koefisien reliabilitas yang menyatakan derajat keterandalan alat evaluasi dapat digunakan tolak ukur yang dibuat oleh J.P. Guilford (Ruseffendi, 2005, hal. 160), seperti pada tabel berikut.

Tabel 3. 8 Interpretasi Koefisien Korelasi Reliablitas

Koefisien Korelasi Reliablitas	Interpretasi
$0,80 < r_{11} < 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{11} < 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} < 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} < 0,40$	Rendah
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber: J.P. Guilford (Ruseffendi, 2005, hal. 160)

c) Indeks Kesukaran

Hasil evaluasi dari hasil perangkat tes yang baik akan menghasilkan

skor atau nilai yang membentuk distribusi normal. Menurut (Arikunto, 2009, hal. 207) rumus untuk mencari indeks kesukaran adalah sebagai berikut:

$$P \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya soal yang menjawab betul

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Klasifikasi indeks kesukaran yang banyak digunakan (Sugiyono, 2013, hal. 170) dapat dilihat pada Tabel 3.9 berikut ini:

Tabel 3. 9 Klasifikasi Indeks Kesukaran

Indeks Kesukaran	Interpretasi
$IK = 0,00$	Soal terlalu sukar
$0,00 < IK < 0,30$	Soal sukar
$0,30 < IK < 0,70$	Soal sedang
$0,70 < IK < 1,00$	Soal mudah
$IK = 1,00$	Soal terlalu mudah

Sumber: (Sugiyono, 2013, hal. 170)

d) Daya Pembeda

Sugiyono (2013, hal. 159) mengatakan, daya pembeda dari sebuah soal adalah “Seberapa jauh kemampuan butir soal dapat membedakan antara testi yang mengetahui jawaban dengan benar dan testi yang tidak dapat”.

Untuk mengetahui daya pembeda dari butir soal tes digunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

J	=	jumlah peserta tes
J_A	=	banyak peserta kelompok atas
J_B	=	banyak peserta kelompok bawah
B_A	=	banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal benar
B_B	=	banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar
$P_A = \frac{B_A}{J_A}$	=	proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (P sebagai indeks kesukaran)
$P_B = \frac{B_B}{J_B}$	=	proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar (P sebagai indeks kesukaran)

Klasifikasi daya pembeda yang banyak digunakan (Sugiyono, 2013, hal. 161) dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 3. 10 Klasifikasi Daya Pembeda

Daya pembeda	Interpretasi
DP 0,00	Sangat jelek
0,00 < DP 0,20	Jelek
0,20 < DP 0,40	Cukup
0,40 < DP 0,70	Baik
0,70 < DP 1,00	Sangat baik

Sumber: (Sugiyono, 2013, hal. 161)

Tahapan yang digunakan dalam melakukan analisis data penelitian meliputi: Uji Normalitas, Uji Perbedaan Rerata, dan Uji Hipotesis untuk menguji hipotesis.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ditujukan untuk mengetahui apakah data pengukuran akhir (*posttest*) siswa berdistribusi normal atau tidak. Analisis statistik dengan program *SPSS versi 26 for windows*

2. Uji Perbedaan Rerata

Jika data hasil penelitian telah diketahui kenormalan, langkah selanjutnya ada melakukan uji perbedaan rerata. Uji perbedaan rerata digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian. Uji perbedaan rerata dilakukan

Sri Agustini, 2024

PENGARUH MEDIA E-LEARNING QUIZZ DENGAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING: TEAMS GAME TOURNAMENT TERHADAP LITERASI DIGITAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 4 SETU KAB. BEKASI

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

dengan menggunakan Uji *paired samples t tes* atau uji *t* dan uji *t independent tes*.

a. Uji *paired samples t test* digunakan untuk menganalisis perbedaan rata-rata dan sebelum dan sesudah perlakuan pada satu kelompok, yaitu: (a) sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen; (b) sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok kontrol, dengan hipotesis sebagai berikut.

1) H_0 : rerata sesudah perlakuan sama

2) H_a : rerata sesudah perlakuan berbeda

Pengambilan keputusan:

1) Jika probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima artinya reratanya sama

2) Jika probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak artinya rerata berbeda

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ditujukan untuk menganalisis statistik yang menguji perbedaan rerata antar grup. Analisis statistik dalam pengujian penelitian ini dengan program *SPSS versi 26 for windows* melalui ANOVA.

Tabel 3. 11 Kriteria Pengujian Hipotesis

Masalah	Hipotesis	Hipotesis Statistik	Statistik Uji	Kriteria Uji
1. Apakah terdapat pengaruh media <i>e-learning Quizizz</i> terhadap literasi digital siswa pada pembelajaran IPS kelas IX SMP Negeri 4 Setu Kab. Bekasi?	1. Tidak terdapat pengaruh media <i>E-Learning Quizizz</i> terhadap peningkatan literasi digital siswa 2. Terdapat pengaruh media <i>E-Learning Quizizz</i> terhadap peningkatan literasi digital siswa	$H_0 = 0$ $H_1 \neq 0$	<i>Independent sample t test</i>	H_0 ditolak jika $Sig. \leq 0,05$
2. Apakah terdapat pengaruh media <i>E-Learning Quizizz</i> dengan model pembelajaran <i>Cooperative Learning Teams Games Tournament</i> terhadap literasi digital siswa pada pembelajaran IPS kelas IX SMP Negeri 4 Setu Kab. Bekasi?	1. Tidak terdapat pengaruh media <i>E-Learning 'Quizizz'</i> dengan model pembelajaran <i>Cooperative Learning Teams Games Tournament</i> berpengaruh positif terhadap kemampuan literasi digital	$H_0 = 0$ $H_1 \neq 0$	<i>Independent sample t test</i>	H_0 ditolak jika $Sig. \leq 0,05$

Masalah	Hipotesis	Hipotesis Statistik	Statistik Uji	Kriteria Uji
	<p>siswa</p> <p>2. Terdapat pengaruh media E-Learning 'Quizizz' dengan model pembelajaran <i>Cooperative Learning Teams Games Tournament</i> tidak berpengaruh positif terhadap kemampuan literasi digital siswa</p>			
<p>3. Apa saja kendala dalam pengaplikasian media <i>E-learning</i> 'Quizizz' dengan model pembelajaran <i>Cooperative Learning Teams Games Tournament</i> terhadap literasi digital siswa pada pembelajaran IPS kelas IX SMP Negeri 4 Setu Kab. Bekasi?</p>	<p>1. Tidak Terdapat kendala dari pengaplikasian media E-learning 'Quizizz' pada pembelajaran IPS</p> <p>2. Terdapat kendala dari pengaplikasian media E-learning</p>	<p>$H_0 = 0$ $H_1 \neq 0$</p>	<p><i>Independent sample t test</i></p>	<p>H_0 ditolak jika Sig. $\leq 0,05$</p>

Masalah	Hipotesis	Hipotesis Statistik	Statistik Uji	Kriteria Uji
	'Quizizz' pada pembelajaran IPS			

a. Teknik Analisis Angket

Skala sikap yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert. Penggunaan angket skala sikap ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sikap siswa terhadap media *E-Learning Quizizz*. Skala sikap ini terdiri dari pernyataan yang dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu pernyataan positif dan negatif dari indikator-indikator yang ada model pembelajaran *Cooperative Learning Teams Games Tournament*, yang kemudian diisi oleh siswa sebagai responden dari kelompok eksperimen yang diberikan setelah pelaksanaan tes akhir.

Pada instrumen skala sikap ini, siswa diminta untuk menjawab suatu pertanyaan dengan jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Untuk penskorannya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. 12 Skor Skala Sikap

Alternatif Jawaban	Bobot Penilaian	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Sri Agustini, 2024

PENGARUH MEDIA E-LEARNING QUIZIZZ DENGAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING: TEAMS GAME TOURNAMENT TERHADAP LITERASI DIGITAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 4 SETU KAB. BEKASI

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

3.8 Definisi Operasional

Definisi operasional dari variabel diperlukan untuk memperjelas fokus penelitian. Variabel adalah ciri dari individu, objek, gejala, peristiwa, yang dapat diukur secara kuantitatif ataupun kualitatif (Sudjana, 2016, hal. 23). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini yakni perlakuan atau *treatment* berupa media *e-learning Quizizz* dan Model pembelajaran *Cooperative Learning : Teams Games Tournament*. Media *quizizz* yang merupakan media pembelajaran berbasis digital berupa aplikasi permainan kuis, dan Model pembelajaran *Cooperative Learning : Teams Games Tournament* berupa langkah- langkah dengan fokus utama mengaktifkan siswa secara berkelompok untuk bisa menyelesaikan kuis turnamen sehingga pembelajaran menjadi bermakna, menyenangkan dengan melibatkan partisipasi siswa secara langsung. Pengaktifan skema dilakukan dengan mengaitkan pengetahuan awal peserta didik dengan topik materi Benua Dunia. Dalam penggunaan teknik ini, langkah-langkah atau kegiatan dalam mempelajari materi IPS menjadi menyenangkan bagi peserta didik karena mereka dituntut serta dibimbing untuk aktif, saling kerjasama, menemukan jawaban tepat terkait topik pada Benua Dunia.

b. Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan Literasi digital yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam mengolah informasi/pengetahuan dengan menggunakan perangkat teknologi inovatif berupa gawai atau *smartphone* untuk mengakses aplikasi *Quizizz* dalam pelaksanaan pembelajaran IPS. Aspek penilaian literasi digital yang akan dinilai mencakup: (1) mengakses, (2) menganalisis dan mengevaluasi, (3) mencipta, dan (4) bertindak. Penilaian kemampnan literasi digital siswa digunakan lembar angket *online*.

