

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

##### 3.1.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena peneliti di Laboratorium Percontohan SMAS UPI ingin menunjukkan apakah ada hubungan atau pengaruh antara penggunaan media pembelajaran berbasis game dan peningkatan sikap nasionalisme pada generasi *digital native* di era global. Sugiyono (Sugiyono, 2010, hal. 8), yang menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah "metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi ataupun kelompok orang" (Sugiyono, 2010, hal. 8)

Peneliti berasumsi dan percaya bahwa metode kuantitatif adalah yang terbaik untuk melakukan penelitian mendalam tentang cara guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis game seperti Genially untuk meningkatkan sikap nasionalisme. Dengan metode ini, peneliti diharapkan dapat memperoleh gambaran mendalam tentang bagaimana media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan sikap nasionalisme, serta seberapa besar peserta yang terlibat dalam penelitian ini.

##### 3.1.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode quasi eksperimental atau eksperimen semu. Penelitian quasi eksperimental bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari "sesuatu" yang diterapkan pada subjek penelitian. Jack R. Fraenkel dan Norman E. Wallen (Fraenkel Jack & Wallen Norman, 1993, hal. 271) dan (Creswell, 2008, hal. 313) berpendapat bahwa "*Quasi experimental designs do not include the use of random assignment. Researchers who employ these design rely instead on other technique to control (or at least reduce) threats to internal validity*". [Desain kuasi eksperimental tidak melibatkan penggunaan penugasan acak. Sebaliknya, peneliti yang menerapkan desain ini mengandalkan metode lain untuk mengendalikan atau setidaknya mengurangi ancaman terhadap validitas internal]. Dengan kata lain, desain quasi eksperimen tidak secara otomatis melakukan penelitian

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)**

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

secara acak; melainkan, desain ini bergantung pada teknik untuk mengontrol ancaman yang tidak terduga.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi variabel independen perlu dikendalikan secara ketat agar implementasinya murni dan mengurangi risiko terhadap validitas internal. Hanya eksperimen di laboratorium yang memungkinkan pengendalian yang ketat. Penelitian ini merupakan eksperimen semu, atau hampir eksperimen, karena dilaksanakan dalam kegiatan sehari-hari dan bukan di bawah kondisi laboratorium. Oleh karena itu, tidak mungkin untuk melakukan pengendalian yang ketat terhadap semua variabel independen dan dependen. Adapun desain eksperimen yang akan digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design* atau *control group*. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2012, hal. 79), desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1  
Desain Quasi Eksperimen

<b>Kelompok</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b>Perlakuan</b>	<b><i>Posttest</i></b>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub>= Tes awal pada kelompok eksperimen

O<sub>2</sub>= Tes akhir pada kelompok eksperimen

O<sub>3</sub>= Tes awal pada kelompok kontrol

O<sub>4</sub>= Tes akhir pada kelas kontrol

X = Perlakuan penggunaan media pembelajaran berbasis game

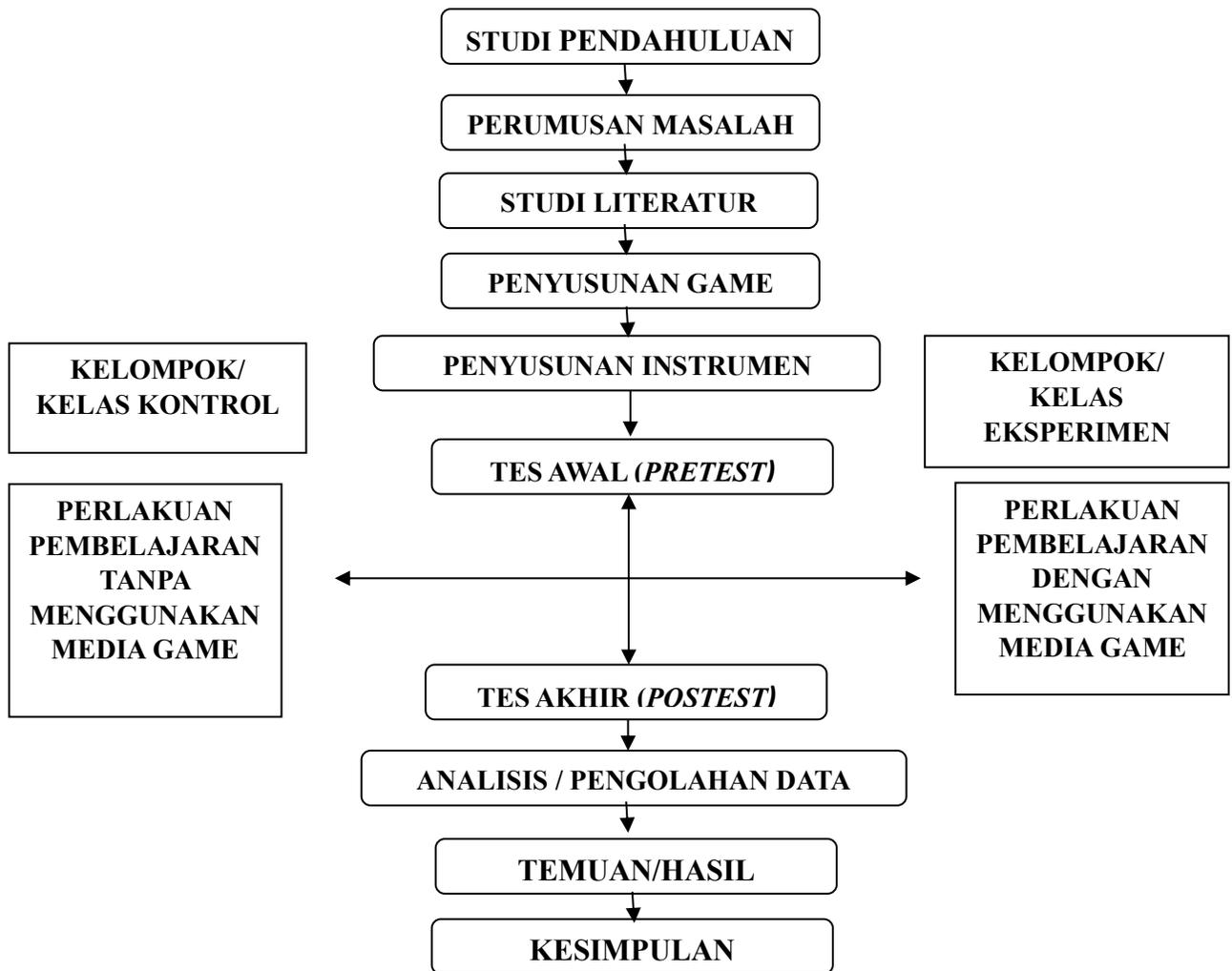
Kelompok eksperimen menerima perlakuan, sementara kelompok kontrol tidak. Hal ini ditunjukkan dalam tabel 3.1. Uji awal atau *pretest* dilakukan sebelum perlakuan, sedangkan uji *posttest* dilakukan setelah perlakuan. Tujuan dari uji ini

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)**

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

adalah untuk memastikan bahwa kelas eksperimen dan kontrol memiliki tingkat homogenitas yang sama, terutama dalam hal tingkat akademik siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila setiap hari. Perbedaan perlakuan yang diterapkan pada kedua kelas tersebut bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan terhadap pencapaian tujuan penelitian, yaitu meningkatkan nasionalisme siswa. Peneliti perlu memahami langkah-langkah selanjutnya yang akan diambil dalam eksperimen ini, sebagaimana ditunjukkan pada gambar 3.1.



**Gambar 3.1** Langkah-langkah penelitian Quasi Eksperimen  
 Sumber : Diolah Peneliti, 2024

Karena dua kelas dipilih antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sesuai dengan prosedur, peneliti dapat dengan jelas melihat proses penelitian dari gambar di atas. Proses di atas juga dapat dijelaskan secara ringkas sebagai berikut: 1) *Pre Eksperiment Measurement* sebelum eksperimen dilakukan sebelum tindakan; 2) Setelah tes pre-eksperimen (*treatment*) selesai, hasilnya sama untuk kedua kelompok; kemudian, kelas eksperimen diberi perlakuan dengan media pembelajaran game, dan kelas kontrol diberi perlakuan dengan media pembelajaran game; 3) *Post Eksperiment Measurement*, langkah terakhir yang dilakukan yaitu melakukan *posttest* pada kedua kelompok kelas untuk mengetahui bagaimana perlakuan peneliti berdampak pada siswa di dua kelas.

Ada kelebihan dan kekurangan dari metode eksperimen. Berikut adalah beberapa kelebihan dan kekurangan menurut Syaiful Bahri Djamarah (Djamarah, 2010, hal. 81), sebagai berikut :

1. Kelebihan: a) Meningkatkan kepercayaan peserta didik terhadap kebenaran atau kesimpulan yang dihasilkan dari percobaan; b) Membantu peserta didik menciptakan inovasi baru yang bermanfaat bagi kehidupan manusia; dan c) Hasil-hasil yang diperoleh dapat digunakan untuk meningkatkan kesejahteraan umat manusia.
2. Kekurangan: a) Metode ini tidak sesuai untuk bidang sains dan teknologi; b) Memerlukan banyak peralatan dan bahan yang tidak selalu mudah didapatkan dan terkadang mahal; c) Membutuhkan ketekunan, keuletan, dan ketahanan; dan d) Setiap percobaan tidak selalu menghasilkan hasil yang diharapkan karena adanya faktor-faktor tertentu yang berada di luar kendali percobaan itu sendiri.

### 3.2 Partisipan Penelitian

Tabel 3.2  
Partisipan Penelitian

No	Kelas	Jumlah Anak
----	-------	-------------

1.	XI-1 (Eksperimen)	30 orang
2.	XI-2 (Kontrol)	31 orang
<b>Jumlah</b>		<b>61 orang</b>

Menurut Riyanto (Agus, 2001, hal. 89) populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulan. Objek ini dapat mencakup manusia, binatang, percobaan, data laboratorium, dan sebagainya.

Peserta didik di Laboratorium Percontohan SMAS UPI di kelas XI-1 dan XI-2 menjadi partisipan dalam penelitian ini. Kelas eksperimen di kelas XI-1 melakukan *treatment* (perlakuan) pembelajaran menggunakan game bantuan Genially untuk meningkatkan sikap nasionalisme mereka di era global generasi *digital native*. Kelas kontrol di kelas XI-2 tidak melakukan *treatment* (perlakuan) khusus, tetapi hanya menggunakan media film.

Jumlah keseluruhan partisipan dalam penelitian ini adalah 61 peserta didik, terdiri dari 30 orang di kelas XI-1 dan 31 orang di kelas XI-2. Pemilihan partisipan didasarkan pada latar belakang prestasi akademik masing-masing kelas, yang diinformasikan secara verbal oleh guru mata pelajaran PKn kelas XI, serta karakteristik generasi *digital native* dan hasil nilai akhir dari kedua kelas. Berdasarkan pertimbangan tersebut, kelas XI-1 ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas XI-2 sebagai kelas kontrol, mengingat hasil angket pra-penelitian menunjukkan bahwa sikap nasionalisme kelas XI-1 lebih rendah dibandingkan kelas XI-2.

Setelah penetapan kelompok eksperimen dan kontrol, masing-masing kelompok menerima perlakuan yang berbeda sesuai dengan prosedur penelitian. Kelas eksperimen menggunakan permainan dengan bantuan Genially, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional melalui film untuk mengajarkan Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana pengaruh perlakuan yang diberikan kepada kedua kelas dalam meningkatkan

sikap nasionalisme di era global untuk generasi *digital native*. Kelas XI-1 sebagai kelas eksperimen menunjukkan nilai sikap nasionalisme yang lebih rendah dibandingkan kelas XI-2 sebagai kelas kontrol.

### **3.3 Lokasi, Polpulasi, dan Sampel Penelitian**

#### **3.3.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMAS Laboratorium Percontohan UPI, yang terletak di Jl. Senjayaguru (Kampus UPI Bandung), Kelurahan Isola, Kecamatan Sukasari, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil penelitian awal yang menunjukkan bahwa sekolah tersebut telah dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang memadai untuk mengikuti perkembangan zaman serta memiliki siswa yang termasuk dalam kategori generasi *digital native*. Selain itu, terdapat juga kekurangan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis game yang sesuai dengan keinginan siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan sikap nasionalisme.

#### **3.3.2 Populasi Penelitian**

Populasi secara umum merupakan objek atau subjek suatu penelitian. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2017, hal. 79), “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh kelas XI SMAS Laboratorium Percontohan UPI yang terdiri dari 6 kelas, antara lain kelas XI-1, XI-2, XI-3, XI-4, XI-Bilingual 1 dan XI-Bilingual 2 dengan jumlah peserta didik sebanyak 140 orang.

#### **3.3.3 Sampel Penelitian**

Sampel adalah bagian dari populasi. Silalahi (Silalahi, 2012, hal. 254) mengatakan, “sampel digunakan sebagai taksiran (estimate) dari parameter-parameter proporsi populasi”. Oleh karena itu, sampel yang dipilih harus representatif dari populasi. Dalam penelitian kuasi eksperimen, minimal dua kelompok harus diambil sebagai sampel dari populasi. Untuk membandingkan dan mempengaruhi tujuan

penelitian, yaitu meningkatkan semangat nasionalisme di era global generasi *digital native*, kedua kelompok dimaksudkan. Sample penelitian ini terdiri dari 31 siswa kelas XI-2 sebagai kelas kontrol dan 30 siswa kelas XI-1 sebagai kelas eksperimen.

#### 3.3.4 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan, yaitu menggunakan teknik sampel bertujuan (*purposive sampling*). Dalam pengambilan sampel bertujuan, subjek tidak dipilih berdasarkan strata, kebetulan, atau wilayah; sebaliknya, mereka dipilih berdasarkan tujuan khusus. Di Laboratorium Percontohan SMAS UPI, ada dua kelas yang diambil untuk Pendidikan Pancasila. Kelas kontrol dan eksperimen terdiri dari kelas XI-1 dan XI-2. Ada 30 orang di kelas XI-1 dan 31 orang di kelas XI-2. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (Sugiyono, 2013, hal. 116) bahwa teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel.

### 3.4 Variabel Penelitian

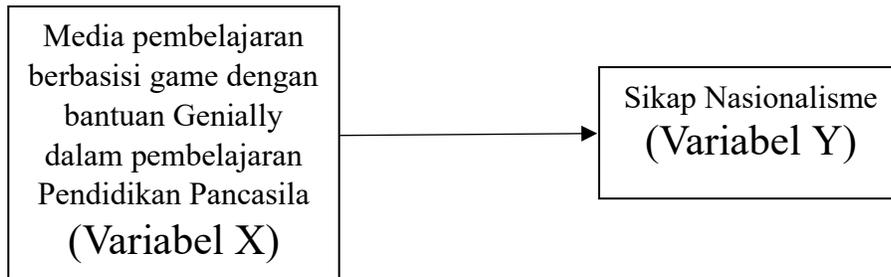
Penelitian kuantitatif sangat erat kaitannya dengan istilah variabel. Definisi tentang variabel yang dikemukakan oleh Silalahi (Silalahi, 2012, hal. 15), yaitu “satu konsep atau konstruk yang memiliki variasi (dua atau lebih) nilai. Nilai yang melekat dalam variabel dapat berupa angka dan kategori”. Berdasarkan kedudukannya, variabel pada penelitian terbagi menjadi dua. Variabel dalam klasifikasi ini dibagi menjadi variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat). Variabel independen atau variabel bebas biasanya diberi simbol X sedangkan variabel atau variabel terikat biasanya diberi simbol Y. Kedua variabel ini saling memengaruhi sehingga hubungan keduanya dapat disimbolkan dengan XY. Untuk memahami variabel dalam penelitian ini, maka Sugiyono (Sugiyono, 2017, hal. 61) mendefinisikannya sebagai berikut.

- a. Variabel Independen (X): Variabel ini biasanya dikenal sebagai variabel stimulus, prediktor, atau antecedent. Dalam bahasa Indonesia, sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang

memengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel dependen (terikat).

- b. Variabel Dependen (Y): Variabel ini biasanya disebut sebagai variabel output, kriteria, atau konsekuen. Namun, dalam bahasa Indonesia, variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.

Dalam penyelidikan ini, peneliti menyelidiki dua variabel. Variabel X adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis game dengan bantuan Genially, yang berfungsi sebagai variabel independen atau variabel bebas. Sementara itu, variabel Y adalah sikap nasionalisme siswa, yang berperan sebagai variabel dependen atau variabel terikat. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan bentuk non-equivalent control design. Untuk mempermudah operasionalisasi variabel dalam penelitian ini, gambaran berikut dapat digunakan:



Lebih jelasnya akan disajikan ke dalam bentuk tabel berikut ini :

**Tabel 3.3**

*Variabel penelitian*

No	Variabel	Indikator	Responden
1.	Penggunaan Media Pembelajaran Game	➤ Perencanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media game.	SMAS Laboratorium Percontohan UPI

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024  
**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)**

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

		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membuat inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.</li> <li>➤ Mengetahui karakteristik dan manfaat media game dalam pembelajaran.</li> </ul>	
2.	Sikap Nasionalisme di Era Global	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Penggunaan platform digital dan media sosial untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air.</li> <li>➤ Menghargai jasa para pahlawan.</li> <li>➤ Kolaborasi Aktif dalam Komunitas Digital untuk kepentingan bangsa.</li> <li>➤ Keterbukaan dan toleransi terhadap keragaman.</li> <li>➤ Menginisiasi dan berpartisipasi dalam gerakan-gerakan sosial positif baik di dunia digital maupun non digital.</li> <li>➤ Agen perdamaian dan toleransi di dunia digital.</li> </ul>	

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 3.5.1 Angket atau kuisioner

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

*PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)*

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

Menurut sugiyono (Sugiyono, 2016, hal. 192), angket adalah metode pengumpulan data di mana partisipan atau responden mengisi pertanyaan atau pernyataan, lalu mengembalikannya kepada peneliti setelah diisi secara lengkap. Biasanya, angket ini mencakup pertanyaan-pertanyaan khusus mengenai pengajaran, kurikulum, atau ruang kelas, dan merupakan salah satu strategi yang cepat serta sederhana untuk mendapatkan informasi yang mendalam dari siswa. Terdapat dua jenis kuisisioner, yaitu kuisisioner terstruktur (bentuk tertutup) dan kuisisioner tidak terstruktur atau terbuka. Kuisisioner terstruktur berisi pertanyaan yang disertai pilihan jawaban, sedangkan kuisisioner tidak terstruktur hanya memuat pertanyaan tanpa pilihan jawaban (Kusumah & Dwitagama, 2010, hal. 78).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup sebagai salah satu metode pengumpulan data untuk mengevaluasi pengaruh media pembelajaran game Genially terhadap peningkatan sikap nasionalisme di era global pada generasi *digital native*. Angket atau kuisisioner ini terdiri dari 25 pertanyaan untuk variabel X dan 25 pertanyaan untuk variabel Y, semuanya dengan pilihan jawaban tertutup. Artinya, responden (objek penelitian) hanya dapat memilih dari jawaban yang telah disediakan oleh peneliti, tanpa opsi untuk menambahkan jawaban sendiri, dan tidak perlu menjelaskan pilihan yang mereka ambil. Pengisian angket dilakukan oleh kelas eksperimen setelah menerima perlakuan (*treatment*) untuk mengukur seberapa besar pengaruh media pembelajaran game Genially dalam meningkatkan sikap nasionalisme di era global dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, angket ini juga memperkuat hasil tes untuk mengetahui dampak media pembelajaran game terhadap peningkatan sikap nasionalisme di kalangan generasi *digital native*.

### 3.5.2 Teknik Observasi

Teknik observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap elemen-elemen yang terlihat dalam suatu fenomena atau gejala pada objek penelitian. Lebih lanjut menurut Sahir (Sahir, 2022, hal. 30) Observasi adalah teknik pengumpulan data di mana peneliti secara langsung terjun ke lapangan untuk

mengamati gejala yang sedang diteliti. Setelah melakukan pengamatan, peneliti dapat menggambarkan masalah yang terjadi dan mengaitkannya dengan teknik pengumpulan data lain, seperti kuesioner, serta teori dan penelitian sebelumnya.

Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana guru dapat menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Observer akan memberikan penilaian terhadap peneliti dalam dua hal, yaitu perencanaan pembelajaran dalam bentuk modul ajar dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media game Genially. Sehingga saat perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media game Genially akan diperoleh hasil yang objektif.

### 3.5.3 Metode Dokumentasi

Dokumentasi dimaksudkan untuk mendapatkan data langsung dari tempat penelitian. Ini termasuk buku dan buku yang relevan, peraturan dan peraturan, laporan kegiatan, foto dan film dokumenter, serta data penelitian yang relevan (Riduwan, 2013, hal. 77). Catatan peristiwa masa lalu disebut dokumentasi. Gambar, tulisan, atau karya-karya monumental adalah beberapa contoh dokumentasi (Sugiyono, 2011, hal. 240). Dokumentasi penelitian digunakan untuk mendapatkan data dan informasi yang relevan dengan masalah penelitian. Ini termasuk kurikulum, modul ajar, bahan ajar, lembar soal, foto kegiatan, dan lainnya.

## 3.6 Instrumen Penelitian

### 3.6.1 Tes

Tes adalah alat pengukur data yang berharga dalam penelitian. Tes merupakan seperangkat rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan tujuan untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dijadikan penetapan skor angka. (Kusumah & Dwitagama, 2010). Jenis tes yang diberikan dapat berupa pilihan ganda (multiple choice), uraian, dan tes esai.

Pada penelitian ini, tes yang dilakukan adalah tes essay dengan sistem *pretest* dan *posttest*. Tes dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat sikap

nasionalisme dengan menggunakan media game Genially pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional dengan media film pada kelas kontrol.

### 3.6.2 Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Skala Likert menurut Sugiyono (Sugiyono, 2010, hal. 134) adalah “Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Penulis menyediakan alternatif pilihan jawaban yang mempunyai gradasi dari sangat positif sampai dengan sangat negatif. Untuk keperluan analisis data kuantitatif, maka dari alternatif jawaban-jawaban itu, penulis menetapkan kategori penyekoran seperti yang tertera pada tabel 3.4

Tabel 3.4  
Skala Likert

<b>Tipe</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju/sangat positif	5
Setuju/sering/positif	4
Ragu-ragun/kadang/netral	3
Tidak setuju/hampir tidak pernah/negative	2
Sangat tidak setuju/tidak pernah	1

Sumber: (Sugiyono, 2016, hal. 137)

## 3.7 Prosedur Penelitian

### 3.7.1 Tahap Perencanaan Penelitian

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan semua aspek penelitian. Karena penting untuk mengamati dan menganalisis subjek penelitian untuk memahami pengaruh variabel X terhadap variabel Y, penelitian quasi eksperimen harus dilakukan melalui langkah-langkah yang terstruktur secara sistematis. Tujuan perencanaan penelitian adalah untuk menemukan semua kebutuhan yang akan ada selama proses penelitian.

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

*PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)*

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

Dengan perencanaan, diharapkan rancangan penelitian dapat disesuaikan dengan keadaan di lapangan. Perencanaan penelitian ini mencakup:

- a. Peneliti melaksanakan studi pendahuluan tentang pembelajaran Pendidikan Pancasila; materi pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Kelas XI di Laboratorium Percontohan SMAS UPI yang sudah menggunakan kurikulum merdeka; pengorganisasian bahan ajar Pendidikan Pancasila; dan sikap nasionalisme siswa.
- b. Peneliti mengkaji hubungan antara media pembelajaran berbasis game dengan pencapaian belajar kelas XI, serta menyesuaikannya dengan perkembangan pembelajaran siswa dan sikap nasionalisme mereka.
- c. Peneliti menyusun perangkat pembelajaran, termasuk modul ajar dan materi mengenai Melestarikan Budaya Lokal Nusantara, yang kemudian diintegrasikan ke dalam bahan ajar Pendidikan Pancasila sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- d. Peneliti merancang dan menyusun instrumen penelitian yang diperlukan untuk menganalisis perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- e. Peneliti berdiskusi dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- f. Peneliti melakukan uji kelayakan soal kepada pakar, yaitu dosen yang ahli dalam evaluasi pembelajaran.
- g. Peneliti melakukan uji coba instrumen penelitian pada kelas yang berbeda terkait dengan variabel X (media pembelajaran berbasis game) dan variabel Y (peningkatan sikap nasionalisme di era global) untuk mengevaluasi kualitas instrumen tersebut.
- h. Peneliti mengolah data dari hasil uji coba instrumen penelitian untuk memastikan bahwa instrumen tersebut layak digunakan.

### 3.7.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

Studi ini dilakukan di Laboratorium Percontohan SMAS UPI. Sampel dari kelas XI-1 digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-2 digunakan sebagai kelas

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)**

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

kontrol. Penelitian dilaksanakan dalam tiga pertemuan, yaitu pada hari Selasa, tanggal 27 Februari, 5 Maret, dan 19 Maret 2024, dengan durasi masing-masing dua jam pelajaran. Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan diri untuk berinteraksi secara langsung dengan subjek penelitian. Berikut adalah tahapan pelaksanaan penelitian :

- a. Mengadakan *pretest* pada mengenai sikap nasionalisme di era global dalam konteks materi melestarikan budaya lokal nusantara.
- b. Mengenalkan tentang konsep media pembelajaran berbasis game dengan bantuan Genially kepada kelas eksperimen.
- c. Menerapkan media pembelajaran berbasis game dengan materi Melestarikan Budaya Lokal Nusantara di kelas eksperimen.
- d. Menerapkan pembelajaran konvensional dengan menggunakan media film pendek yang sesuai tema materi dalam buku sumber di kelas kontrol.
- e. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- f. Menyebarkan angket penelitian berkenaan dengan media pembelajaran berbasis game kepada siswa kelas eksperimen.

### 3.7.3 Tahap Akhir Penelitian

Pada tahap ini peneliti melakukan pengolahan data yang telah diperoleh dengan cara menghitung, menganalisis, menyusun hasil data serta informasi tersebut ke dalam bentuk narasi karya ilmiah. Kemudian penelitian menarik kesimpulan dan membuat saran terhadap hasil penelitian. Berikut adalah tahapan akhir penelitian :

- a. Memilih dan mengelompokkan data dari responden, lalu memasukkan skor ke dalam tabel yang telah disiapkan.
- b. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan sikap nasionalisme siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, dilakukan uji normalitas pada data gain yang dinormalisasi, uji homogenitas varians, uji dua rata-rata, serta analisis regresi terhadap data angket.

## 3.8 Definisi Operasional

### 3.8.1 Media Game

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)**

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

Media pembelajaran merupakan salah satu saluran pesan dan informasi pendidikan yang tujuannya memberikan jawaban kepada siswa agar materi tersaji kontekstual dalam pembelajaran (Aprita Subiyantoro & Listyaningsih, 2020, hal. 857). Game adalah salah satu produk teknologi informasi yang sangat populer. Selain itu, game dapat dijadikan sebagai bentuk aplikasi pendidikan dan digunakan sebagai media pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang berbasis permainan digital merupakan pendekatan pendidikan yang berfokus pada siswa dengan menggunakan format simulasi yang menempatkan siswa dalam lingkungan permainan (Bellotti et al., 2009, hal. 121).

Game memiliki hubungan yang erat dengan pembelajaran, karena mereka membuat game sesuai dengan keadaan, situasi dan kondisi yang nyata (Shaffer et al., 2005, hal. 106). Menurut Katrin Becker dalam bukunya yang berjudul “*Choosing and Using Digital Games in Classroom*”, game merupakan media yang semakin banyak digunakan sebagai sarana komunikasi dan ekspresi. Akibatnya, kini game menjadi bagian dari literasi modern yang berarti bahwa game harus menjadi bagian dari komponen pelatihan guru pada proses pembelajarannya atau pelayanannya kepada siswa di kelas.

Salah satu aplikasi game yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah Genially. Genially adalah platform yang sangat kuat untuk menciptakan pengalaman belajar interaktif yang akan membuat siswa jath cinta. Genially memungkinkan penggunaan aplikasi dalam membuat konten yang interaktif, baik dalam bentuk poster, infografis, presentasi, kuis, petualangan, misi dll. Tidak seperti mengunduh materi presentasi secara fisik, siswa dapat mengakses media Genially kapan saja dan dari mana saja melalui klik halaman atau tautan (Khoirun Ni'mah et al., 2022, hal. 3). Siswa juga dapat mengakses Genially melalui PC atau ponsel mereka. Genially Availability juga dapat membantu guru menggunakan materi pembelajaran dengan buruk karena keterbatasan waktu dan biaya .

### 3.8.2 Sikap Nasionalisme di Era Global

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)**

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

Istilah sikap pertama kali digunakan oleh Herbert Spencer pada tahun 1862, yang diartikan sebagai keadaan mental seseorang. Psikolog seperti Louis, Thurstone, Rensis Likert, Charles Osgood berpendapat bahwa sikap adalah suatu bentuk evaluasi atau reaksi emosional yang dapat menguntungkan atau tidak menguntungkan terhadap suatu objek tertentu. Sementara itu, sekelompok psikolog sosial seperti Chzve, Bogardus, La Pierre, Mead dan Gordon Allport berpendapat bahwa sikap adalah suatu kemauan (kecenderungan yang mungkin terjadi) untuk menanggapi suatu objek dengan cara tertentu.

Secara fungsional, sikap nasionalisme dapat diartikan sebagai: cinta tanah air, artinya mencintai dan ingin memajukan negaranya. Sikap yang sesuai dengan nasionalisme antara lain: menjaga persatuan dan kesatuan bangsa, menghargai jasa para pahlawan, setia menggunakan produksi dalam negeri, berkorban untuk bangsa dan negara, bangga berbangsa dan bernegara Indonesia, mengutamakan kepentingan negara dan rakyat di atas kepentingan pribadi. , unggul dalam berbagai bidang untuk mengharumkan nama bangsa dan negara serta setia kepada masyarakat dan negara, apalagi mengingat dampak negatif globalisasi terhadap Indonesia.

Indikator sikap nasionalisme di era global dapat kita lihat dari beberapa pendapat yang dipadukan dari Agustarini dalam (Nurhayati, 2013, hal. 7); Soegito dalam (Manik & Samsuri, 2021, hal. 95); dan (Aman, 2011, hal. 141) adalah sebagai berikut :

- a. Penggunaan platform digital dan media sosial untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air.
- b. Menghargai jasa para pahlawan.
- c. Kolaborasi Aktif dalam Komunitas Digital untuk kepentingan bangsa.
- d. Keterbukaan dan toleransi terhadap keragaman).
- e. Menginisiasi dan berpartisipasi dalam gerakan-gerakan sosial positif baik di dunia digital maupun non digital.
- f. Agen perdamaian dan toleransi di dunia digital.

### 3.9 Analisis Kualitas Instrumen

Penelitian pada dasarnya melibatkan pengukuran, diperlukan alat ukur yang baik. Alat ukur ini disebut instrumen penelitian. Untuk mengukur variabel yang diamati dalam penelitian, instrumen penelitian digunakan. Setelah validitas dan reliabilitas instrumen penelitian telah teruji, instrumen tersebut dapat dianggap baik. Oleh karena itu, setiap alat penelitian harus melalui proses analisis kualitas. Sebelum melakukan uji coba pada subjek penelitian, analisis ini bertujuan untuk menguji kelayakan alat penelitian. Pada tahap ini, instrumen terlebih dahulu didiskusikan dengan dosen pembimbing dan pakar di bidang tersebut. Selanjutnya, instrumen tersebut diuji coba pada 30 siswa kelas XI-4 dengan materi pelestarian budaya lokal yang terdiri dari 15 pertanyaan dan memiliki skor maksimal 100. Data diolah menggunakan Microsoft Excel dan SPSS 25. Elemen yang diukur di antaranya adalah sebagai berikut :

#### 1. Uji Validitas

Sebuah instrumen penelitian harus bersifat valid, artinya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang valid bermakna bahwa alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data itu valid. menurut Taniredja dan Mustafidah, (Tukiran & Mustafidah, 2012, hal. 42) “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid atau sah jika memiliki validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah”.

Dalam penelitian ini validasi instrumen penelitian diukur melalui expert judgement dan pengujian validitas eksternal. Adapun hasil expert judgement instrumen soal sikap nasionalisme di era global peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebagai berikut.

Tabel 3.5

Lembar Expert Judgement Soal Sikap Nasionalisme di Era Global Peserta Didik  
dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Aspek yang Dinilai	Butir Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Relevansi</b>	Kesesuaian naskah dengan sasaran pembelajaran.				✓	
	Kesesuaian isi naskah dengan tujuan pembelajaran .				✓	
<b>Catatan :</b>  Sudah relevan dengan indikator atau dimensi sikap nasionalisme di era global dengan esensi kualitas.						
<b>Materi</b>	Keleluasaan dan kedalaman materi.				✓	
	Materi yang disajikan sistematis.				✓	
<b>Catatan :</b>  Bagus, menarik dan luas karena item soal dibuat dalam bentuk cerita.						
<b>Format</b>	Kesesuaian format naskah dengan tujuan.				✓	
	Kesesuaian pemilihan format naskah dengan sasaran pembelajaran.				✓	
<b>Catatan :</b>  Sudah sesuai, sedikit saja revisi dalam format petunjuk penilaian.						

<b>Tata Bahasa</b>	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman peserta didik.				✓	
	Ketepatan diksi dan kata kerja yang dipilih dalam naskah.				✓	
	Kejelasan tata bahasa				✓	
	Ketepatan penggunaan istilah				✓	
<b>Catatan :</b>						
Bahasanya mudah dipahami dan sesuai dengan tata bahasa yang berlaku.						

Sumber : (Data Diolah Peneliti, 2024)

Berdasarkan hasil expert judgement dapat diketahui bahwa soal tes sikap nasionalisme di era global peserta didik memenuhi kategori baik, hal tersebut dibuktikan dengan nilai tiap aspek rata-rata bernilai 4.

Selanjutnya adalah melakukan uji validitas eksternal. Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan jenis pengujian validitas eksternal. Sugiyono (Sugiyono, 2017, hal. 129), mengatakan bahwa “validitas eksternal instrumen diuji dengan cara membandingkan (untuk mencari kesamaan) antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan”. Oleh sebab pengujian ini bermaksud mencari hubungan antara data dan fakta di lapangan, maka teknik statistik yang digunakan adalah analisis korelasi. Rumus matematis dari pengujian validitas dengan analisis korelasi product moment ini sebagai berikut :

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

Gambar 3.2 Rumus Korelasi Product Moment

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

*PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)*

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

Sumber : (Sugiyono, 2017, hal. 129)

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi

N = Jumlah Sampel

Y = Skor total item

X = Skor tiap item

$\Sigma XY$  = Jumlah produk X dan Y

Interpretasi nilai validitas instrumen yang diperoleh dari perhitungan rumus tersebut, kemudian dibandingkan antara r hitung dan r tabel, dimana jika r hitung > r tabel maka item pertanyaan valid, namun jika sebaliknya r hitung < r tabel maka item pertanyaan tidak valid. Adapun r *product moment* untuk menginterpretasikan hasil validitas butir instrumen dalam penelitian ini dapat kita lihat dalam tabel berikut :

Tabel 3.6

Tabel Nilai r *Product Moment*

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	10%		5%	10%
3	0.997	0.999	15	0.514	15
4	0.950	0.990	20	0.444	0.561
5	0.878	0.959	25	0.396	0.505
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463
7	0.754	0.874	31	0.355	0.456
8	0.707	0.834	32	0.349	0.449
9	0.666	0.798	33	0.344	0.442

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)

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

10	0.632	0.765	34	0.339	0.436
11	0.602	0.735	35	0.334	0.430
12	0.576	0.708	40	0.312	0.403
13	0.553	0.684	45	0.294	0.380
14	0.532	0.661	50	0.279	0.361

Sumber : (Khoiri, 2010, hal 220)

Berdasarkan tabel tersebut, maka hasil rekapitulasi uji coba validitas dari instrumen soal sikap nasionalisme di era global kemudian harus dibandingkan dengan r tabel. instrumen soal diujicobakan kepada 30 peserta didik, maka taraf signifikansi yang digunakan adalah nilai r hitung  $> 0.361$ . artinya jika hasil uji validitas instrumen  $> 0.361$  maka butir instrumen tersebut dinyatakan valid dengan taraf signifikansi 5%.

Interpretasi nilai validitas instrumen yang diperoleh dari perhitungan rumus tersebut, kemudian disesuaikan dengan kriteria validitas sebagai berikut :

Tabel 3.7

Kriteria Interpretasi Uji Validitas

Nilai r	Kriteria
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20 – 0,40	Rendah
0 – 0,20	Sangat Rendah

sumber : Arikunto (2013, hlm. 319)

Untuk menentukan validitas instrumen dalam penelitian ini, digunakan rumus korelasi product moment Pearson melalui program SPSS 25. Data yang diuji bertujuan untuk mengetahui validitas eksternal, dengan hipotesis yang menyatakan bahwa item dikatakan valid jika koefisien signifikansi pada tabel korelasi lebih kecil dari taraf

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)**

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

kepercayaan yang ditetapkan sebesar  $\alpha < 0,05$ . Sebaliknya, jika  $\alpha > 0,05$ , maka item tersebut dianggap tidak valid. Berdasarkan hasil uji coba instrumen pada kelas XI-4, yang melibatkan 28 siswa ditambah 2 siswa menjadi total 30 siswa, dengan taraf signifikansi 0,05, diperoleh hasil analisis data menggunakan SPSS versi 25. Dari 15 item pertanyaan yang diuji, diperoleh hasil validitas data sebagai berikut:

Tabel 3.8  
Hasil Validitas Soal

No	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Keterangan
1	0.594	0.361	Valid
2	0.554	0.361	Valid
3	0.570	0.361	Valid
4	0.594	0.361	Valid
5	0.633	0.361	Valid
6	0.516	0.361	Valid
7	0.492	0.361	Valid
8	0.480	0.361	Valid
9	0.449	0.361	Valid
10	0.574	0.361	Valid
11	0.596	0.361	Valid
12	0.407	0.361	Valid
13	0.588	0.361	Valid
14	0.480	0.361	Valid

15	0.596	0.361	Valid
----	-------	-------	-------

## 2. Uji Reliabilitas

“Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.” (Arikunto, 2010, hal. 168). Mengacu pada penjelasan di atas, sebuah instrumen dapat dianggap dapat diandalkan sebagai alat pengumpul data jika instrumen tersebut sudah berkualitas baik. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang juga dapat dipercaya. Oleh karena itu, reliabilitas instrumen menjadi syarat penting dalam pengujian validitas instrumen. Meskipun instrumen yang valid umumnya bersifat reliabel, pengujian terhadap instrumen tetap diperlukan.

Uji reliabilitas dilakukan pada masing-masing instrumen variabel dengan jumlah sampel  $n = 30$  dan tingkat signifikansi sebesar 0,005. Berdasarkan analisis data menggunakan SPSS versi 25, diperoleh hasil reliabilitas untuk item soal sebagai berikut:

Tabel 3.9

Hasil Reliabilitas SPSS Versi 25

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.737	16

Sumber : Diolah Peneliti, 2024

Dari hasil pengolahan data di atas maka diperoleh  $t_{hitung} = 0,737$  dengan dengan  $r_{tabel} 0,361$ . Hal ini berarti  $t_{hitung} > r_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa instrumen ini dapat dikatakan reliabel atau dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data.

Tabel 3.10

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024  
**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)**

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

### Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Nilai r interpretasi	Interpretasi
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

Sumber : (Data Diolah Peneliti, 2024)

Berdasarkan hasil perhitungan sebelumnya menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas tes sebesar 0,737 maka menurut nilai r interpretasi antara 0,70 – 0,90 dinyatakan pada reliabilitas tinggi.

#### 3.10 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif korelasi yaitu dengan menganalisis data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku secara umum (Sugiyono, 2010, hal. 47). Selain menggunakan uji korelasi, penelitian ini juga diperkuat dengan analisis deskriptif yang mencari kuatnya hubungan antara variabel (Consuelo G. Sevilla, 1993, hal. 161). Penelitian ini juga menggunakan aplikasi SPSS versi 25 untuk mempermudah dan mempercepat pengolahan data dengan menggunakan dua teknik pengambilan cara keputusan dalam analisis. Terdapat dua cara untuk pengambilan keputusan dalam analisis korelasi yakni dengan melihat nilai signifikansi dan tanda bintang yang diberikan pada output program SPSS.

- Berdasarkan nilai signifikansi : Jika nilai signifikansi  $< 0.05$ , maka terdapat korelasi, sebaliknya jika nilai signifikansi  $> 0.05$ , maka tidak terdapat korelasi.
- Berdasarkan tanda (\*) yang diberikan SPSS : Jika terdapat tanda bintang pada *pearson correlation* maka antara variabel yang dianalisis terjadi korelasi, sebaliknya jika tidak terdapat tanda bintang pada *pearson correlation* variabel yang dianalisis tidak terjadi korelasi.

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)**

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

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif dilakukan dengan cara perhitungan statistik. Berkaitan dengan hal tersebut, penelitian ini menggunakan jenis statistik korelasi *product moment* dalam mengukur hubungan antara variabelnya. Adapun perhitungan dengan statistik korelasi itu diperoleh dari hasil analisis data *pretest-posttest* melalui uji normalitas, uji perbedaan dua rata-rata, uji homogenitas, serta gain ternormalisasi pada kedua sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengevaluasi apakah data *pretest* dan *posttest* dari sampel mengikuti distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, sampel terdiri dari 30 peserta didik, kurang dari 50 orang, sehingga normalitas data diuji menggunakan metode Shapiro Wilk dengan tingkat signifikansi 5%. Jika data *pretest* atau *posttest* dari salah satu kelas tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji non-parametrik Mann Whitney. Namun, jika data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, uji dilanjutkan dengan independent sample t-test.

### 2. Uji Perbedaan Dua Rata-Rata

Uji perbedaan dua rata-rata dilakukan menggunakan uji t apabila data dari kedua kelas berdistribusi normal. Namun, jika terdapat data yang tidak berdistribusi normal, uji ini dilakukan menggunakan metode non-parametrik Mann-Whitney.

### 3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki variabel gain yang homogen atau tidak. Adapun hipotesis yang diajukan ialah sebagai berikut :

HO:  $\sigma e = \sigma k$  (Data skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang homogen)

HO:  $\sigma e \neq \sigma k$  (Data skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang tidak homogen)

Homogenitas tersebut diuji menggunakan Levene's test dengan signifikansi 5%. Adapun kriteria pengujiannya adalah HO diterima apabila nilai Sig.  $\geq \alpha = 0,05$ . Jika nilai Sig.  $\alpha = 0,05$  maka HO ditolak.

#### 4. Gain Ternormalisasi

Setelah hasil *pretest* dan *posttest* didapatkan, langkah selanjutnya untuk mengetahui peningkatan sikap nasionalisme di era global adalah dengan menghitung skor gain ternormalisasi. Gain ternormalisasi dihitung melalui rumus sebagai berikut :

$$\text{Indeks Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{(\text{Skor Maksimal} - \text{Pretest})}$$

Gambar 3.3 Rumus Indeks Gais

Hasil perhitungan indeks gain tersebut lalu diinterpretasikan dengan memperhatikan kriteria tingkat indeks gain yakni sebagai berikut.

Tabel 3.11

Kriteria Indeks Gain

Indeks Gain	Interpretasi
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 < g \leq 0.7$	Sedang
$g \leq 0.3$	Rendah

Sumber : (Data Diolah Peneliti, 2024)

Pada tabel diatas dikatakan bahwa perhitungan indeks gain dalam penelitian ini dapat dikelompokan ke dalam tiga kategori, yaitu tinggi dengan presentasi hasil gain  $> 0.7$ , sedang  $0.3 < g < 0.7$ , dan rendah jika nilai  $g < 0.3$ .

#### 5. Rancangan Data Hasil Pengaruh Media Pembelajaran Game terhadap Peningkatan Sikap Nasionalisme di Era Global

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)**

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

Skor pengaruh media pembelajaran berbasis game dengan bantuan Genially terhadap peningkatan sikap nasionalisme di era global didapatkan melalui jawaban peserta didik menggunakan skala Likert. Pengukuran ini digunakan untuk menilai seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y dalam penelitian, yang diungkapkan melalui pilihan jawaban seperti sangat setuju, setuju, kadang, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

**Tabel 3.12**

*Skala Likert*

Pertanyaan/ Pernyataan	Kriteria				
	STS	TS	KK	S	SS
1.					
2.					
3.					
Dst.					

Sumber: (Data Diolah Peneliti, 2024)

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

KK : Kadang-Kadang

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

Dalam angket mengenai pengaruh media pembelajaran berbantuan Genially terhadap peningkatan sikap nasionalisme di era global, terdapat lima opsi jawaban yang dapat dipilih oleh peserta didik, yaitu STS (Sangat Tidak Setuju), TS (Tidak Setuju),

Asmi Naziatul Nuryaningsih, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI DIGITAL NATIVE (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)**

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

KK (Kadang-Kadang), S (Setuju), dan SS (Sangat Setuju). Peserta didik diarahkan untuk memilih jawaban dengan mengklik bulatan pilihan dan hanya diperbolehkan memilih satu jawaban sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Selanjutnya, hasil angket diolah oleh peneliti untuk menganalisis seberapa besar pengaruh media game Genially terhadap peningkatan sikap nasionalisme peserta didik di era global.

### **3.11 Hipotesis**

#### **3.11.1 Uji Hipotesis (Uji t)**

Uji hipotesis (Uji t) dilakukan untuk menentukan apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau tidak. Menurut Basuki (2015: 90), uji t berfungsi untuk menganalisis pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial. Rumus yang digunakan dalam pengujian uji t memiliki beberapa ketentuan, sebagai berikut:

- a.  $H_0$  diterima bila  $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$  dengan tingkat signifikansi  $> 0.05$ .
- b.  $H_0$  ditolak bila  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$  dan signifikansi  $< 0.05$ .

Jenis hipotesis yang digunakan adalah hipotesis penelitian yang bertujuan untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran berbasis game terhadap sikap nasionalisme di SMAS Laboratorium Percontohan UPI. Asumsi yang digunakan menggambarkan dugaan atau perkiraan terkait masalah yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu bahwa sikap nasionalisme generasi *digital native* di era global dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran berbasis game. Dalam penelitian ini, peneliti merumuskan hipotesis sebagai jawaban sementara atas masalah penelitian yang nantinya akan diuji kebenarannya. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:  
 $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis game berbantuan Genially dengan sikap nasionalisme di era global pada generasi *digital native* di SMA Laboratorium Percontohan UPI.

H<sub>1</sub> : Terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis game berbantuan Genially dengan sikap nasionalisme di era global pada generasi *digital native* di SMA Laboratorium Percontohan UPI.

### 3.11.2 Analisis Regresi Linear Sederhana dan Koefisien Determinasi

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan bantuan software SPSS versi 25. Berikut adalah rumus regresi linear sederhana :

$$Y = a + b_1X_1 + e$$

Dimana :

Y = Sikap Nasionalisme

a = konstanta

b<sub>1</sub> = koefisien regresi

X<sub>1</sub> = media pembelajaran game

e = *standard error*

Hasil perhitungan uji hipotesis tersebut kemudian diinterpretasikan dalam kriteria berikut.

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis game berbantuan Genially dengan sikap nasionalisme di era global pada generasi *digital native* di SMA Laboratorium Percontohan UPI.

H<sub>1</sub> : Terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis game berbantuan Genially dengan sikap nasionalisme di era global pada generasi *digital native* di SMA Laboratorium Percontohan UPI.