

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 15 Bandung yang berlokasi di Jl. Gatot Subroto No. 4, Burangrang, Kecamatan Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40262. SMK Negeri 15 Bandung sebagai SMK Pusat Keunggulan dengan memiliki 4 Program Keahlian, yang terdiri dari Pekerjaan Sosial, Perhotelan, Kuliner, dan Desain Komunikasi Visual. Penelitian dilaksanakan mulai pada bulan September 2023 untuk melakukan observasi hingga pengambilan data pada bulan Agustus 2024.

3.2 Desain Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan desain penelitian Pra-Eksperimental (*Pre-Experimental Design*) karena untuk melihat apakah terdapat perubahan perilaku antara sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. (Sugiyono, 2022). Pada penelitian pre eksperimen tidak terdapat kelompok kontrol dikarenakan untuk melihat perubahan perilaku awal dan perilaku setelah mendapatkan perlakuan. Untuk jenis desain yang digunakan yaitu *One-group Pretest-Posttest* hanya melibatkan satu kelompok yang diukur sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Desain ini membantu untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi karena perlakuan. Berikut merupakan tabel dari *One-group Pretest-Posttest Design*

Tabel 3 1 Desain Penelitian *One-group Pretest-Posttest Design*

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
T1	X	T2

Sumber : Data Peneliti, (2024)

Keterangan :

T1 : Tes awal (*Pre-Test*) dilakukan sebelum perlakuan

T2 : Tes akhir (*Post-Test*) dilakukan setelah perlakuan

X : Perlakuan (*Treatment*) diberikan kepada siswa dengan menerapkan metode pembelajaran gamifikasi *Class of Champions*

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini yaitu terdiri dari seluruh siswa kelas 11 Program Keahlian Kuliner di SMK Negeri 15 Bandung yang mengampu mata pelajaran Tata Hidang.

Tabel 3 2 Jumlah populasi siswa kelas 11 Kuliner SMK Negeri 15 Bandung

Kelas	Jumlah Siswa
Kelas XI Kuliner 1	36 Orang
Kelas XI Kuliner 2	36 Orang
Kelas XI Kuliner 3	34 Orang
Kelas XI Kuliner 4	34 Orang
Total	140 Orang

Sumber : Data Peneliti, (2024)

3.3.2 Sampel

Sampel yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu kelas 11 Kuliner 4 yang akan diukur data awal mengenai motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan atau dengan kata lain yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran konvensional, serta data akhir mengenai motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran gamifikasi *clash of champions*. Pemilihan kelas dipilih secara acak (*simple random sampling*) setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih, pemilihan dilakukan secara acak (Sugiyono, 2022). Berikut merupakan jumlah populasi dari siswa kelas 11 Kuliner di SMK Negeri 15 Bandung.

Tabel 3 3 Jumlah Sampel.

Kelas XI KL 4	Jumlah Siswa
Laki-laki	10 Orang
Perempuan	24 Orang
Jumlah siswa	34 Orang

Sumber : Data Peneliti, (2024)

3.4 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian merupakan suatu dasar unsur atau karakteristik yang dapat diukur dan bervariasi untuk memperoleh informasi dari data yang diobservasi dan analisis yang kemudian akan ditarik kesimpulan (Liana, 2009). Dalam Penelitian ini terdapat variabel independen dan dependen atau dengan istilah lain yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) (Roflin, 2021). Variabel independen merupakan variabel yang akan diteliti untuk mengetahui pengaruh terhadap variabel dependen, variabel independen atau variabel bebas (X) pada penelitian ini yaitu metode pembelajaran gamifikasi *clash of champions*. Sedangkan variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang diukur untuk melihat perubahan atau hasil dari variabel independen. Variabel dependen atau variabel terikat (Y) pada penelitian ini yaitu motivasi belajar siswa.

Penelitian ini mengenai penerapan metode pembelajaran gamifikasi *clash of champion* dalam upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Tata Hidang. Sehingga dalam penelitian ini metode pembelajaran gamifikasi *clash of champion* yang menjadi variabel bebas yang akan menentukan terdapat pengaruh perubahan motivasi belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan.

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan alur tahapan-tahapan yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Berikut ini tahapan-tahapan yang akan dilalui selama proses penelitian :

1. Tahapan Persiapan
 - a. Melakukan pengamatan terhadap permasalahan yang ada di lapangan.
 - b. Menentukan subjek penelitian.
 - c. Merumuskan instrumen-instrumen yang akan digunakan pada saat penelitian berlangsung.
 - d. Validasi instrumen penelitian yang telah dirancang dengan dosen pembimbing.
 - e. Melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.

2. Tahapan Pelaksanaan
 - a. Memberikan angket (*pretest*) kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
 - b. Memberikan perlakuan yang berbeda antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Untuk kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan metode cerdas cermat, sedangkan untuk kelompok diberikan perlakuan dengan metode konvensional yaitu tanya jawab.
 - c. Memberikan angket (*posttest*) kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3. Tahapan Akhir
 - a. Data yang sudah diperoleh dari tahap pelaksanaan, kemudian data di analisis.
 - b. Membahas hasil dari analisis data yang sudah diperoleh.
 - c. Menentukan kesimpulan dari hasil yang diperoleh.
 - d. Melakukan pelaporan dari hasil penelitian.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini merupakan prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini diantaranya:

1. Observasi

Observasi merupakan proses awal pengamatan sebelum dilakukannya penelitian. Observasi ini untuk mengetahui kondisi yang sedang terjadi di lapangan sebelum menentukan penelitian yang akan dilaksanakan. Pada penelitian ini peneliti melakukan pengamatan secara langsung kondisi siswa di SMK Negeri 15 Bandung ketika sedang melaksanakan pembelajaran di kelas.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan terkait penelitian yang akan dilaksanakan. Wawancara

dilakukan kepada guru mata pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 15 Bandung. Hasil wawancara ini sebagai data pendukung pada penelitian.

3. Metode non-tes

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa angket atau kuesioner mengenai motivasi belajar siswa. Angket berupa daftar pernyataan tertulis yang akan di berikan kepada responden. Data yang diperlukan yang harus diisi oleh responden adalah *pretest* dan *posttest*. Pada angket penelitian ini menggunakan skala *likert* berinterval 4 dengan pilihan jawaban jawaban sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1, tidak setuju (TS) dengan skor 2, setuju (S) dengan skor 3, dan sangat setuju (SS) dengan skor 4.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian sebagai alat mengumpulkan dan memproses data untuk mengukur hasil yang akan dinilai (Sukendra, 2020). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa angket/kuisisioner (*pretest* dan *posttest*) untuk mengukur motivasi belajar siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode cerdas cermat dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Angket yang digunakan yaitu berupa skala *likert* dengan 4 point, diantaranya sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1, tidak setuju (TS) dengan skor 2, setuju (S) dengan skor 3, dan sangat setuju (SS) dengan skor 4.

Tabel 3 4 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa

Indikator	Nomor Soal	Total
Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	7, 8, 9, 10, 11, 12	6
Adanya harapan dan cita-cita	13, 14, 15, 16, 17, 18	6

Adanya penghargaan dalam belajar	19, 20, 21, 22	4
Adanya lingkungan belajar yang baik	23, 24, 25	3
Adanya kegiatan yang menarik	26, 27, 28, 29, 30	5

Sumber : Data Peneliti, (2024)

Tabel 3 5 Kisi-Kisi Angket Metode Pembelajaran

Indikator	Nomor Soal	Total
Kesesuaian metode dengan tujuan pembelajaran	31,3 2	2
Kesesuaian metode dengan materi pelajaran	33	1
Kesesuaian metode dengan sumber dan fasilitas yang tersedia	34	1
Kesesuaian metode dengan situasi dan kondisi pembelajaran	35, 36	2
Kesesuaian metode dengan kondisi peserta didik	37, 38, 39	3
Kesesuaian metode dengan waktu yang tersedia	40	1

Sumber : Data Peneliti, (2024)

Tabel 3 6 Instrumen Penelitian

No	Indikator	Pernyataan	Skala			
			SS	S	TS	STS
Metode Pembelajaran						
1.	Kesesuaian metode dengan tujuan pembelajaran	Metode pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa untuk meningkatkan pengetahuan mengenai materi Tata Hidang.				
2.		Metode pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk berpendapat.				

3.	Kesesuaian metode dengan materi pelajaran	Metode pembelajaran yang digunakan sangat tepat diterapkan pada materi Tata Hidang				
4.	Kesesuaian metode dengan sumber dan fasilitas yang tersedia	Metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan fasilitas yang tersedia.				
5.	Kesesuaian metode dengan situasi dan kondisi pembelajaran	Metode pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan suasana pembelajaran yang menyenangkan.				
6.		Metode pembelajaran yang digunakan dapat memberikan pengalaman belajar yang baru.				
7.	Kesesuaian metode dengan kondisi siswa	Metode pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan semangat belajar siswa.				
8.		Metode pembelajaran yang digunakan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat berpartisipasi di kelas pada mata pelajaran Tata Hidang				
9.		Metode pembelajaran yang digunakan dapat memberikan apresiasi kepada siswa di kelas pada mata pelajaran Tata Hidang.				
10.	Kesesuaian metode dengan waktu yang tersedia	Metode pembelajaran yang digunakan tepat untuk jam pelajaran yang tersedia.				
Motivasi Intrinsik						
11.	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar	Saya menyiapkan segala keperluan sebelum belajar mata pelajaran Tata Hidang.				
12.		Saya rajin ke sekolah terutama ketika pelajaran Tata Hidang.				

13.		Saya mengikuti pembelajaran Tata Hidang dengan sungguh-sungguh.				
14.		Saya selalu aktif bertanya kepada guru selama pembelajaran Tata Hidang di kelas.				
15.		Saya selalu bersemangat untuk belajar mata pelajaran Tata Hidang.				
16.		Saya menghindari pelajaran Tata Hidang karena saya anggap sulit.				
17.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Saya suka mempelajari hal-hal baru pada mata pelajaran Tata Hidang.				
18.		Saya lebih semangat belajar ketika bisa menjawab pertanyaan/menyelesaikan tugas dengan baik.				
19.		Selain materi yang diberikan oleh guru, saya juga mempelajari materi Tata Hidang dari berbagai sumber.				
20.		Saya senang mencari informasi yang berkaitan dengan pelajaran Tata Hidang untuk memperluas wawasan.				
21.		Saya senang ketika dapat banyak berdiskusi dengan guru maupun teman sekelas.				
22.		Saya merasa malas ketika harus mempelajari materi Tata Hidang sendiri.				
23.		Saya belajar sungguh-sungguh untuk menggapai cita-cita.				
24.	Adanya harapan dan cita-cita	Saya selalu memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi.				
25.		Bila guru memberikan tugas, maka saya akan mengabaikannya.				

26.		Saya merasa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mempelajari materi Tata Hidang.				
27.		Saya memanfaatkan waktu untuk belajar dengan baik.				
28.		Saya mengulas kembali materi Tata Hidang yang telah di pelajari.				
Motivasi Ekstrinsik						
29.	Adanya penghargaan dalam belajar	Saya senang mendapat apresiasi dari guru ketika menjawab pertanyaan di kelas.				
30.		Saya senang mendapat apresiasi dari teman-teman di kelas.				
31.		Saya senang mendapat apresiasi dari orang sekitar saya.				
32.		Saya menjadi lebih semangat belajar ketika mendapatkan dukungan dan apresiasi.				
33.	Adanya lingkungan belajar yang baik	Saya selalu menjaga kondisi kelas agar kondusif.				
34.		Saya bisa merasa fokus ketika keadaan kelas sangat nyaman.				
35.		Saya suka bekerja sama dengan kelompok untuk menyelesaikan tugas.				
36.	Adanya kegiatan yang menarik	Saya senang ketika suasana baru di kelas.				
37.		Saya senang dengan metode pembelajaran bervariasi yang digunakan guru untuk materi Tata Hidang.				
38.		Saya menjadi lebih percaya diri ketika mendapatkan kesempatan untuk menyelesaikan tugas/menjawab pertanyaan yang diberikan guru.				

39.		Saya harus menyelesaikan tugas agar tidak mendapat hukuman.				
40.		Saya dapat meningkatkan kemampuan diri dari pelajaran Tata Hidang yang saya pelajari.				

3.8 Analisis Data

Menurut (Muhson, 2006) analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan untuk diteliti sudah secara lengkap diperoleh. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

3.8.1 Analisis Deskriptif

Analisis data deskriptif pada penelitian ini guna untuk mendeskripsikan hasil data secara keseluruhan. Analisis deskriptif ini untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah didapatkan dilapangan secara terperinci (Sugiyono, 2022)

3.8.2 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui ketepatan dan kecernatan suatu instrumen untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur. Instrumen yang akan digunakan akan diuji terlebih dahulu untuk mengetahui bahwa instrumen yang digunakan layak atau tidak untuk digunakan (Darma, 2021). Validasi instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan 2 cara, yaitu uji validitas instrumen dilakukan kepada beberapa ahli berdasarkan bidang keahliannya (Cahyani & Gusman, 2023). Uji validitas ahli ini dilaksanakan kepada Ambar Pangariwbowo Sakti, M.Pd (ahli pedagogik), Ibu Tiwi Dewanti Kartadibrata, S.Pd M.M.Pd (ahli materi), dan Ibu Yeti Mulyati, S.Pd (ahli Bahasa).

Uji validitas instrumen penelitian ini juga dilakukan uji coba instrumen kepada peserta didik untuk mengetahui motivasi belajar siswa yang dilaksanakan pada sekolah yang sama dengan sekolah tempat penelitian dilaksanakan. Uji coba instrumen ini dilakukan kepada siswa-siswi kelas XI

Kuliner 2 di SMK Negeri 15 Bandung. Berikut hasil uji coba instrumen kepada peserta didik.

Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

Item	r-hitung	r-tabel	Keputusan	Keterangan
1	0,776	0,349	Valid	Digunakan
2	0,697	0,349	Valid	Digunakan
3	0,769	0,349	Valid	Digunakan
4	0,552	0,349	Valid	Digunakan
5	0,732	0,349	Valid	Digunakan
6	0,571	0,349	Valid	Digunakan
7	0,658	0,349	Valid	Digunakan
8	0,703	0,349	Valid	Digunakan
9	0,505	0,349	Valid	Digunakan
10	0,380	0,349	Valid	Digunakan
11	0,773	0,349	Valid	Digunakan
12	0,380	0,349	Valid	Digunakan
13	0,726	0,349	Valid	Digunakan
14	0,782	0,349	Valid	Digunakan
15	0,387	0,349	Valid	Digunakan
16	0,389	0,349	Valid	Digunakan
17	0,879	0,349	Valid	Digunakan
18	0,646	0,349	Valid	Digunakan
19	0,736	0,349	Valid	Digunakan
20	0,785	0,349	Valid	Digunakan
21	0,754	0,349	Valid	Digunakan
22	0,712	0,349	Valid	Digunakan
23	0,650	0,349	Valid	Digunakan
24	0,771	0,349	Valid	Digunakan
25	0,754	0,349	Valid	Digunakan
26	0,793	0,349	Valid	Digunakan
27	0,863	0,349	Valid	Digunakan
28	0,612	0,349	Valid	Digunakan
29	0,729	0,349	Valid	Digunakan
30	0,851	0,349	Valid	Digunakan
31	0,765	0,349	Valid	Digunakan
32	0,880	0,349	Valid	Digunakan
33	0,801	0,349	Valid	Digunakan
34	0,581	0,349	Valid	Digunakan
35	0,726	0,349	Valid	Digunakan
36	0,785	0,349	Valid	Digunakan
37	0,762	0,349	Valid	Digunakan
38	0,857	0,349	Valid	Digunakan

39	0,785	0,349	Valid	Digunakan
40	0,464	0,349	Valid	Digunakan

Sumber : Data Peneliti, (2024)

3.8.3 Uji Normalitas

Uji normalitas data perlu dilakukan untuk mengetahui data yang dianalisis terdistribusi normal atau tidak, karena uji hipotesis dapat digunakan jika data tersebut terdistribusi normal. Dapat dikatakan normal ketika nilai lebih besar dari 0,05. Pengambilan kesimpulan dapat dilihat:

- a. Jika nilai signifikansi (.sig) > 0,05, maka dinyatakan data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi (.sig) < 0,05, maka dinyatakan data berdistribusi tidak normal.

3.8.4 Analisis N-Gain

Analisis ini dilakukan untuk menguji adanya pengaruh positif dari metode gamifikasi ceras cermat terhadap motivasi belajar siswa dengan menghitung selisih antara skor angket *pretest* dan skor *posttest*.

$$N\text{-Gain (g)} = \frac{\text{Skor posttes} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor pretest}}$$

3.8.5 Uji Paired Sample T-test

Data akan dianalisis menggunakan aplikasi SPSS dengan uji signifikan parsial (*Paired Sample T Test*). *Paired sample t-test* atau Uji T merupakan salah satu metode uji hipotesis dengan karakteristik data tidak bebas berpasangan. Berdasarkan penelitian ini menggunakan 2 kelas dengan karakteristik yang sama yaitu terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan yang berbeda (Nurhairunnisah & Sujarwo, 2018).

3.9 Operasional Variabel

Tabel 3 8 Operasional Variabel

Pokok Pembahasan	Konsep Teoritis	Konsep Empiris	Konsep Analisis
Tata Hidang	Mata Pelajaran Tata Hidang merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di satuan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berfokus pada bidang <i>hospitality</i> atau bidang pelayanan terkhusus pada ruang lingkup pariwisata.	<p>Capaian pembelajaran yang perlu disampaikan kepada peserta didik diantaranya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rancangan menu 2. Peralatan makan dan minum 3. Lipatan serbet 4. Penataan meja 5. Pelayanan makan dan minum 6. Layanan kamar tamu 7. Administrasi layanan makan dan minum 	<ol style="list-style-type: none"> 1 Mata pelajaran Tata Hidang 2 Prinsip Tata Hidang 3 Capaian Pembelajaran Tata Hidang 4 Karakteristik Tata Hidang
Metode Pembelajaran	Metode pembelajaran merupakan rangkaian tindakan sistematis yang dilakukan oleh guru dalam mengajar suatu materi pelajaran (H. M.Ilyas, Abd. Syahid, 2018)	<p>Beberapa metode pembelajaran yang umum digunakan menurut (Lufri et al., 2020):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Metode Ceramah - Metode Tanya Jawab - Metode Diskusi - Metode Demonstrasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidikan 2. Metode 3. Pembelajaran 4. Jenis-jenis metode pembelajaran

			5. Pendekatan metode pembelajaran
Gamifikasi	Gamifikasi adalah metode pembelajaran yang memadukan elemen-elemen permainan ke dalam aktivitas pembelajaran baik dalam bentuk interaksi, penilaian, maupun kursus. (Wahyuni et al., 2023)	<p>Elemen-elemen dasar dalam teknik gamifikasi (Ariani, 2020):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tujuan - Akses - Umpan balik - Tantangan Kolaborasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik gamifikasi 2. Elemen gamifikasi 3. Pelaksanaan gamifikasi 4. Kelebihan gamifikasi 5. Kekurangan gamifikasi
Motivasi Belajar	Motivasi belajar merupakan usaha membangkitkan dan memberikan arah dorongan yang menyebabkan individu melakukan perbuatan belajar. Motivasi belajar pada masing-masing individu tidak sama kuatnya, ada yang motivasi belajar timbul dari dirinya sendiri, adapun motivasi belajarnya sangat bergantung pada kondisi di luar dirinya. (Dianawati, 2022)	<p>Adapun indikator dari motivasi itu sendiri diantaranya (Uno, 2006):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan. 2. Adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definisi motivasi belajar 2. Indikator motivasi belajar 3. Ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar 4. Faktor motivasi belajar 5. Urgensi motivasi belajar

		<p>3. Adanya harapan dan cita-cita.</p> <p>4. Penghargaan penghormatan atas diri.</p> <p>5. Adanya lingkungan yang baik.</p> <p>6. Adanya kegiatan yang menarik.</p> <p>Adapun terdapat dua aktor motivasi yaitu (Dianawati, 2022):</p> <p>1. Motivasi Internal</p> <p>2. Motivasi Eksternal</p>	
--	--	--	--

Sumber : Data Peneliti, (2024)