

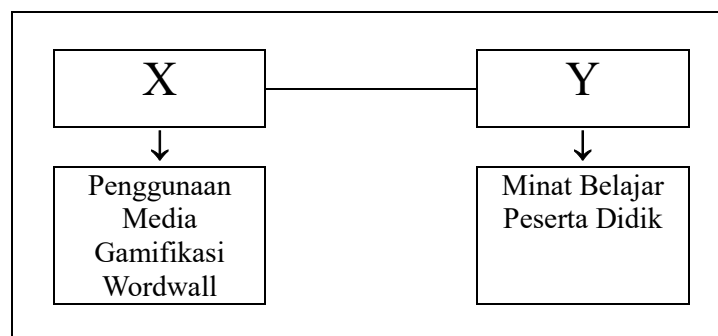
BAB III

METODE PENELITIAN

Bab metode penelitian ini menjelaskan tentang pendekatan, metode, dan desain yang digunakan. Selain itu, dibahas pula partisipan yang terlibat, populasi yang diteliti, teknik pemilihan sampel, serta instrumen dan prosedur pengumpulan data yang diterapkan selama penelitian. Metode analisis data yang digunakan untuk mengolah dan menafsirkan hasil penelitian juga turut dijelaskan.

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini digunakan untuk menguji teori melalui pengamatan terhadap hubungan antar variabel yang dapat diukur menggunakan alat ukur atau instrumen penelitian (Creswell, 2014). Penelitian ini menggunakan rancangan desain penelitian kuasi eksperimen dengan jenis *nonequivalent control group design*. Metode ini dipilih serta digunakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Wordwall berbasis gamifikasi pada pembelajaran IPS terhadap minat belajar peserta didik. Jenis ini menggunakan dua kelompok yang diberikan perlakuan dan diberi di tahap tes di antara kedua kelompok tersebut yaitu *pretest* dan *posttest*. Dalam penelitian ini, dilakukan perbandingan antara dua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Variabel yang menjadi penelitian kuasi eksperimen ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan pemberian perlakuan yang bervariasi kepada kelompok sampel untuk mengamati seberapa besar pengaruh media Wordwall berbasis gamifikasi terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Selanjutnya, dalam pelaksanaan di lapangan, kelas kontrol akan diberikan perlakuan berupa penggunaan media Google Form dalam pembelajaran IPS. Kemudian, kelompok kelas eksperimen akan diberikan perlakuan berupa media Wordwall dalam pembelajaran IPS. Pemberian perlakuan berbeda di antara kedua kelompok kelas bertujuan untuk mengetahui adanya suatu perbedaan di antara kelas yang diberikan media Wordwall dan yang tidak menggunakan media Wordwall dalam pembelajaran IPS. Desain kuasi eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini, sesuai dengan model dari Creswell (2014), digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Desain Kuasi Eksperimen

Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₁	X ₂	O ₂

Keterangan:

O1: Pretest melalui kuesioner minat belajar.

O2: Posttest melalui kuesioner minat belajar.

X1: Pembelajaran IPS melalui media gamifikasi Wordwall.

X2: Pembelajaran IPS melalui media Google Form.

3.2 Partisipan

Partisipan di penelitian ini ialah seluruh pihak yang turut serta dalam berjalannya penelitian ini. Adapun pihak-pihak yang mendukung serta mempermudah peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Pihak sekolah yaitu SMP IT Al-Wathoniyah Pusat Putri yang sudah menyerahkan izin guna menjalankan penelitian.
2. Guru mata pelajaran IPS kelas VIII B dan VIII C.
3. Peserta didik kelas VIII B dan VIII C SMP IT Al-Wathoniyah Pusat Putri yang ditetapkan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pemilihan SMP IT Al-Wathoniyah Pusat Putri dikarenakan berdasarkan studi pendahuluan, diketahui bahwa masih rendahnya minat belajar IPS dan belum menerapkan pendekatan gamifikasi pada pembelajaran IPS.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi ialah wilayah generalisasi yang tersusun atas objek/subjek yang mempunyai sifat serta suatu ciri yang disyaratkan oleh penelitian guna ditelaah serta ditarik kesimpulan setelahnya (Komala, 2017). Populasi di penelitian ini ialah semua peserta didik di SMP IT Al-Wathoniyah Pusat Putri. Berikut tabel populasi:

Tabel 3. 2 Jumlah Peserta Didik di SMP IT Al-Wathoniyah Pusat Putri

Nama Kelas	Jumlah Laki-laki	Jumlah Perempuan	Jumlah
VII A	16	20	36
VII B	14	21	35
VII C	16	19	35
VIII A	16	14	30
VIII B	17	13	30
VIII C	19	11	30
IX A	13	22	30
IX B	14	16	30
IX C	13	15	28
Jumlah	144	140	284

3.3.2 Sampel

Sampel ialah sebagian dari populasi yang mempunyai karakteristik tertentu dan digunakan sebagai objek dalam suatu penelitian. Sampel diambil dari populasi yang benar-benar mewakili, serta memiliki validitas yang baik (Komala, 2017). Dalam penelitian ini, pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* ialah salah satu metode *sampling non random sampling* di mana peneliti secara sengaja memilih subjek dengan karakteristik tertentu yang sesuai dengan kebutuhan serta arah penelitian. Pemilihan ini diharapkan mampu memberikan jawaban atau data yang sesuai untuk menjawab permasalahan penelitian. (Lenaini, 2021). Sampel pada penelitian ini meliputi 2 kelas dari total populasi kelas VIII di SMP IT Al-Wathoniyah Pusat Putri, yaitu kelas VIII B sebagai kelas eksperimen yang diberlakukan pembelajaran menggunakan media Wordwall dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol yang diberikan perlakuan berbeda tanpa menggunakan media Wordwall. Pertimbangan pengambilan sampel kelas VIII B dan VIII C dikarenakan penilaian dari guru bahwa

peserta didik di kedua kelas ini mempunyai karakter yang mirip dan jumlah peserta didik yang tidak jauh berbeda antara kedua kelas.

Tabel 3. 3 Sampel Penelitian

Kelompok	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
Eksperimen	VIII B	17	13	30
Kontrol	VIII C	19	11	30

3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan karakteristik khusus yang ditetapkan oleh peneliti terhadap suatu objek untuk diteliti lebih lanjut, dianalisis, serta disimpulkan. Definisi ini berfungsi sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian. Definisi operasional variabel dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Definisi Operasional Variabel X

Konsep Media Gamifikasi Wordwall	Indikator	Definisi Operasional	Subindikator
Media Gamifikasi Wordwall dalam penelitian ini merujuk pada sebuah platform gamifikasi berbasis web yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dengan menjadi media pembelajaran.	<i>Feedback</i>	Kemampuan guru maupun media Wordwall dalam memberikan umpan balik yang membantu peserta didik memahami sejauh mana mereka menguasai materi.	Memberikan waktu umpan balik yang cepat (<i>timing feedback</i>).
			Menyampaikan umpan balik dengan nada yang sesuai (<i>tone of feedback</i>).
			Menggunakan metode penyampaian umpan balik yang efektif (<i>feedback delivery</i>).
Indikator gamifikasi yaitu: 1) <i>Feedback</i> , 2) <i>Construct</i> , 3) <i>Challenge</i> , 4) <i>Story</i> , 5) <i>Exaggerated</i>	<i>Construct</i>	Kemampuan guru dalam merancang permainan untuk membuat pengalaman belajar lebih	Menyediakan mekanisme permainan yang menarik
			Menyisipkan cerita atau simbol yang bermakna

Konsep Media Gamifikasi Wordwall	Indikator	Definisi Operasional	Subindikator
<i>Story</i> (Kapp, 2014).		menarik dan informatif.	Menetapkan aturan yang jelas
	<i>Challenge</i>	Kemampuan guru dalam menyediakan tantangan yang selaras dengan kemampuan peserta didik	Menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan peserta didik
	<i>Story</i>	Kemampuan guru dalam menyajikan alur cerita agar peserta didik tertarik dan terlibat dalam pembelajaran	Menyusun alur cerita yang relevan
	<i>Exaggerated Story</i>	Kemampuan guru dalam menyediakan skenario ekstrem untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik atau mempersiapkan mereka menghadapi situasi kompleks.	Menciptakan skenario yang menantang

Tabel 3. 5 Definisi Operasional Variabel Y

Konsep Minat Belajar	Indikator	Definisi Operasional	Subindikator
Minat belajar diartikan sebagai ketertarikan peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Indikator yang dipakai untuk	Perasaan senang	Keinginan peserta didik mengikuti pembelajaran tanpa adanya paksaan dan merasa senang terhadap pembelajaran	Kesadaran spesifik untuk menyukai pelajaran
			Merasa senang dan antusias dengan aktivitas
			Keinginan mengikuti aktivitas tanpa

Konsep Minat Belajar	Indikator	Definisi Operasional	Subindikator
mengukur minat belajar peserta didik adalah: 1) perasaan senang, 2) ketertarikan, 3) perhatian, 4) keterlibatan (Rahmawati, 2024).	Ketertarikan	Kemampuan guru dalam mendorong peserta didik agar berminat dengan pembelajaran	adanya paksaan dari pihak lain
			Mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi
	Perhatian	Kemampuan peserta didik dalam memerhatikan dan berkonsentrasi dalam pembelajaran	Mampu melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru
			Memberikan perhatian atau fokus lebih terhadap pembelajaran
			Mampu mendengarkan penjelasan materi dengan saksama
	keterlibatan	Kemampuan peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran.	Mampu mengikuti proses pembelajaran dari awal sampai akhir
			Adanya partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Angket

Angket, atau juga dikenal sebagai kuesioner, ialah suatu teknik pengumpulan data yang digunakan guna memperoleh informasi dari responden. Melalui instrumen ini, peneliti dapat menggali tanggapan, sikap, keyakinan, karakteristik, serta perilaku responden terhadap suatu topik yang relevan dengan tujuan penelitian (Siregar, 2013). Penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan angket tertutup berupa skala likert dengan empat pilihan yang memiliki bobot berbeda. Oleh karenanya, bisa diambil kesimpulannya tentang pengaruh media Wordwall untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Tabel 3. 6 Skala Likert

Skala Likert Positif		Skala Likert Negatif	
Jawaban	Skor	Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	3	Setuju (S)	2
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	4

Adapun masing-masing variabel memiliki jumlah pernyataan sebanyak 15 butir. Penyusunan butir-butir pernyataan ini didasarkan pada operasionalisasi setiap variabel dalam definisi operasional. Berikut kisi-kisi instrumen penelitian yang telah disusun.

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Variabel X

Variabel X	Indikator	Subindikator	Pernyataan	No. Item
Media Gamifikasi Wordwall (Variabel X)	<i>Feedback</i>	Memberikan waktu umpan balik yang cepat (<i>timing feedback</i>).	Pembelajaran IPS dengan Wordwall langsung menunjukkan jawaban benar atau salah setelah saya menyelesaikan soal.	1
		Menyampaikan umpan balik dengan nada yang sesuai (<i>tone of feedback</i>).	Pembelajaran IPS dengan Wordwall memberikan umpan balik yang menyenangkan	2
			Pembelajaran IPS memberikan umpan balik yang tidak membuat saya tertekan	3
		Menggunakan metode penyampaian umpan balik yang efektif (<i>feedback delivery</i>).	Pembelajaran IPS dengan Wordwall menyampaikan umpan balik dengan jelas, baik melalui teks, gambar, atau suara.	4
			Pada pembelajaran IPS, guru membantu saya dengan baik apabila melakukan kesalahan	5

Variabel X	Indikator	Subindikator	Pernyataan	No. Item
<i>Construct</i> , 3) <i>Challenge</i> , 4) <i>Story</i> , 5) <i>Exaggerated Story</i> (Kapp, 2014).	<i>Construct</i>	Menyediakan mekanisme permainan yang menarik	Pembelajaran IPS dengan Wordwall menyediakan fitur permainan yang membuat saya lebih semangat saat belajar	6
			Pada pembelajaran IPS, saya mudah mengetahui cara menggunakan media Wordwall	7
			Pada pembelajaran IPS, saya tertarik dengan cara atau sistem permainan di Wordwall	8
		Menyisipkan cerita atau simbol yang bermakna	Pembelajaran IPS dengan Wordwall menggunakan simbol atau gambar yang membantu saya memahami materi.	9
			Pembelajaran IPS menyajikan cerita dalam permainan Wordwall yang memudahkan saya mengingat materi pelajaran	10
		Menetapkan aturan yang jelas	Pembelajaran IPS dengan Wordwall memberikan aturan permainan yang mudah dipahami	11
			Pembelajaran IPS dengan Wordwall memberikan aturan permainan yang sulit dipahami	12
	<i>Challenge</i>	Menyesuaikan tingkat kesulitan dengan	Pada pembelajaran IPS, guru memberikan soal yang sesuai dengan	13

Variabel X	Indikator	Subindikator	Pernyataan	No. Item
		kemampuan peserta didik	kemampuan saya di Wordwall.	
			Pada pembelajaran IPS, saya kesulitan dalam mengikuti permainan di Wordwall karena tidak sesuai dengan materi yang dipelajari	14
	Story	Menyusun alur cerita yang relevan	Pembelajaran IPS dengan Wordwall menyediakan <i>game</i> yang memiliki cerita menarik	15
			Pembelajaran IPS dengan Wordwall memiliki cerita yang sesuai dengan materi.	16
			Pembelajaran IPS dengan Wordwall membantu saya mengingat materi yang sudah dipelajari	17
	Exaggerated Story	Menciptakan skenario yang menantang	Pembelajaran IPS dengan Wordwall membuat saya menjadi lebih kritis dalam mengikuti pembelajaran	18
			Pada pembelajaran IPS, saya menjadi lebih kreatif dalam mengikuti pembelajaran dengan Wordwall	19
			Pembelajaran IPS dengan media Wordwall tidak memberikan hal yang menantang	20

Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Variabel Y

Variabel Y	Indikator	Subindikator	Pernyataan	No. Item
Minat belajar (Variabel Y) Minat belajar diartikan sebagai ketertarikan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Indikator yang digunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik adalah: 1) perasaan senang, 2) ketertarikan, 3) perhatian, 4) keterlibatan (Rahmawati, 2024).	Perasaan senang	Kesadaran spesifik untuk menyukai pelajaran	Saya menyukai mata pelajaran IPS karena media yang digunakan guru	1
			Saya merasa pelajaran IPS jadi lebih seru dengan media yang digunakan guru	2
		Merasa senang dan antusias dengan aktivitas	Saya senang belajar IPS dengan media yang digunakan guru	3
			Saya bersemangat untuk belajar IPS karena media yang menyenangkan.	4
		Keinginan mengikuti aktivitas tanpa adanya paksaan dari pihak lain	Saya belajar IPS karena keinginan sendiri	5
			Media belajar IPS menarik sehingga saya dengan senang hati mengikuti pembelajaran	6
	Ketertarikan	Memiliki rasa keingintahuan yang tinggi	Rasa ingin tahu saya meningkat untuk belajar IPS dengan media yang digunakan guru.	7
			Saya akan bertanya apabila ada materi yang belum saya mengerti	8
		Mampu melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru	Saya mampu menyelesaikan tugas IPS dengan media yang digunakan guru	9
			Media yang digunakan guru mendukung saya untuk menguasai tugas pelajaran IPS	10

Variabel Y	Indikator	Subindikator	Pernyataan	No. Item
	Perhatian		Saya tidak tertarik dengan media yang digunakan guru.	11
			Saya memerhatikan penjelasan guru dengan baik karena media belajar yang digunakan	12
			Saya berkonsentrasi saat belajar IPS dengan media yang digunakan guru	13
			Saya mendengarkan penjelasan guru dengan baik karena media belajar yang digunakan	14
			Saya menyimak materi dengan saksama karena media yang digunakan guru	15
	Keterlibatan	Mampu mengikuti proses pembelajaran dari awal sampai akhir	Saya mengikuti pelajaran IPS dari awal sampai akhir dengan tertib karena media yang digunakan guru.	16
			Saya mengikuti pelajaran IPS dengan sungguh-sungguh karena media yang menarik.	17
		Adanya partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran	Saya berani berpendapat dalam diskusi kelas maupun kelompok.	18
			Saya semakin aktif dalam pelajaran IPS karena media yang digunakan guru	19
			Saya tidak suka terlibat aktif dalam pembelajaran	20

3.5.2 Dokumentasi

Dokumentasi berfungsi sebagai sarana untuk menghimpun data secara langsung di area penelitian. Data yang dikumpulkan berupa foto-foto kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung, yang berfungsi sebagai bukti autentik bahwa penelitian benar-benar telah dilaksanakan di SMP IT Al-Wathoniyah Pusat Putri.

3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.6.1 Uji Validitas

Validitas dalam penelitian merujuk pada sejauh mana instrumen atau prosedur yang diaplikasikan sanggup mengukur sesuatu yang memang dimaksudkan untuk diukur. Pada konteks penelitian kuantitatif, validitas didasarkan pada pendekatan empiris yang menekankan pentingnya bukti objektif, kebenaran, penalaran logis, serta penggunaan data dan fakta yang bersifat numerik (Budiastuti & Bandur, 2018). Proses uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment*, karena item tes yang digunakan memiliki data berskala kontinu.

Peneliti memakai *software* SPSS Statistic Versi 23. Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas yaitu:

- Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item instrumen dinyatakan valid.
- Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item instrumen dinyatakan tidak valid.

Jika $n = 30$ dan taraf signifikansi = 5%, nilai $r_{tabel} = 0,361$ (Sugiyono, 2013).

Interpretasi hasil mengikuti pedoman Sugiyono (2013). Hasil uji instrumen, berdasarkan perhitungan r_{tabel} sebesar 0,361, adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Pedoman Interpretasi Validitas

Interval Koefisien	Interpretasi
0,00 – 1,999	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

3.6.1.1 Hasil Uji Validitas

Angket tentang media gamifikasi Wordwall dan minat belajar diujicoba kepada 30 peserta didik kelas VIII A dari SMP IT Al-Wathoniyah Pusat Putri Jakarta Timur. Setelah uji validitas tersebut, maka diperoleh hasil keabsahan butir pernyataan angket yang diterangkan dalam tabel berikut.

Tabel 3. 10 Hasil Uji Validitas Instrumen Media Gamifikasi Wordwall

Item	r_{hitung} (<i>Corrected Item-Total Correlation</i>)	r_{tabel}	Keputusan (Valid/Tidak)
1	0.614	0.361	Valid
2	0.613	0.361	Valid
3	0.670	0.361	Valid
4	0.614	0.361	Valid
5	0.408	0.361	Valid
6	0.740	0.361	Valid
7	0.479	0.361	Valid
8	0.758	0.361	Valid
9	0.480	0.361	Valid
10	0.639	0.361	Valid
11	0.778	0.361	Valid
12	0.148	0.361	Tidak Valid
13	0.786	0.361	Valid
14	-0.063	0.361	Tidak Valid
15	0.566	0.361	Valid
16	0.644	0.361	Valid
17	0.613	0.361	Valid
18	0.504	0.361	Valid
19	0.552	0.361	Valid
20	-0.194	0.361	Tidak Valid

(Sumber: Olah Data SPSS, 2025)

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, ada 3 item pada instrumen media gamifikasi wordwall yang tidak valid, yaitu item nomor 12, 14, dan 20. Item nomor 12 mewakili indikator *Construct*. Masih ada item yang mewakili indikator tersebut, yaitu nomor 6, 7, 8, 9, 10, dan 11. Oleh karena itu, item nomor 12 akan dihapus dan tidak digunakan pada analisis data berikutnya. Sedangkan, item nomor 14 mewakili indikator *Challenge*. Masih ada item yang mewakili indikator tersebut, yaitu nomor 13. Oleh karena itu, item nomor 20 juga akan dihapus dan tidak digunakan pada analisis data berikutnya. Selain itu, item nomor 20 mewakili indikator *Exaggerated*

Story. Masih ada item yang mewakili indikator tersebut, yaitu nomor 18 dan 19. Oleh karena itu, item nomor 20 juga akan dihapus dan tidak digunakan pada analisis data berikutnya. Jadi, item instrumen Media Gamifikasi Wordwall yang bisa digunakan pada analisis data berikutnya sebanyak 17 butir.

Tabel 3. 11 Hasil Uji Validitas Instrumen Minat Belajar

Item	r_{hitung} (<i>Corrected Item-Total Correlation</i>)	r_{tabel}	Keputusan (Valid/Tidak)
1	0.605	0.361	Valid
2	0.726	0.361	Valid
3	0.696	0.361	Valid
4	0.784	0.361	Valid
5	0.659	0.361	Valid
6	0.763	0.361	Valid
7	0.670	0.361	Valid
8	0.742	0.361	Valid
9	0.670	0.361	Valid
10	0.794	0.361	Valid
11	-0.164	0.361	Tidak Valid
12	0.738	0.361	Valid
13	0.796	0.361	Valid
14	0.826	0.361	Valid
15	0.831	0.361	Valid
16	0.784	0.361	Valid
17	0.699	0.361	Valid
18	0.848	0.361	Valid
19	0.694	0.361	Valid
20	-0.420	0.361	Tidak Valid

(Sumber: Olah Data SPSS, 2025)

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, ada 2 item pada instrumen minat belajar yang tidak valid, yaitu item nomor 11 dan 20. Item nomor 11 mewakili indikator ketertarikan. Masih ada item yang mewakili indikator tersebut, yaitu nomor 7, 8, 9, dan 10. Oleh karena itu, item nomor 11 akan dihapus dan tidak digunakan pada analisis data berikutnya. Sedangkan, item nomor 20 mewakili indikator keterlibatan. Masih ada item yang mewakili indikator tersebut, yaitu nomor 16, 17, 18, dan 19. Oleh karena itu, item nomor 20 juga akan dihapus dan tidak digunakan pada analisis data berikutnya. Jadi, item instrumen minat belajar yang bisa digunakan pada analisis data berikutnya sebanyak 18 butir.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada tingkat konsistensi antara dua hasil pengukuran terhadap objek yang sama, walaupun dilakukan dengan instrumen dan skala yang berbeda (Retnawati, 2017). Reliabilitas menggunakan *Cronbach's alpha*. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan memakai SPSS Statistic Versi 23. Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka reliabel (Sugiyono, 2013). Interpretasi hasil uji reliabilitas memiliki pedoman yaitu:

Tabel 3. 12 Pedoman Interpretasi Reliabilitas

Nilai Interval	Kriteria
<0,200	Sangat Rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Cukup
0,600 – 0,799	Tinggi
0,800 – 1,000	Sangat tinggi

3.6.2.1 Hasil Uji Reliabilitas

Angket media gamifikasi Wordwall dan minat belajar yang sudah diuji validitas, kemudian diuji reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan melalui perangkat lunak IBM SPSS Statistic version 23. Kemudian, didapatkan hasil reliabilitas seperti berikut:

Tabel 3. 13 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel Media Gamifikasi Wordwall		Variabel Minat Belajar	
<i>Reliability Statistics</i>		<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.882	20	0.929	20

Setelah melakukan uji reliabilitas untuk kuesioner Media Gamifikasi Wordwall, nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh adalah sebesar 0,882. Karena angka tersebut melebihi batas minimum 0,361, maka instrumen dinyatakan reliabel. Hal yang sama berlaku untuk kuesioner Minat Belajar, yang menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,929. Nilai ini juga berada di atas angka 0,361, sehingga termasuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

3.7 Prosedur Penelitian

Penelitian ini berlangsung dengan tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap analisis data. Peneliti menyusun alur prosedur penelitian sebagaimana tercantum di bawah ini.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan penelitian yang dilaksanakan yaitu sebagai berikut ini:

- a) Menjalankan penelitian awal untuk melihat jumlah kelas, keadaan sekolah, dan peserta didik yang akan dijadikan fokus penelitian
- b) Membuat rancangan pembelajaran IPS.
- c) Membuat instrumen penelitian sebagai alat guna mengambil data berbentuk angket untuk *pretest* dan *posttest*.
- d) Melaksanakan validasi instrumen oleh ahli, lalu direvisi sesuai saran ahli, sampai disetujui oleh para ahli.
- e) Melakukan koordinasi ulang dengan guru mata pelajaran IPS untuk menetapkan jadwal pelaksanaan penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Adapun tahap pelaksanaan penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a) Melaksanakan penyebaran angket dan *pretest* kepada sampel penelitian dengan instrumen yang sebelumnya sudah dinyatakan valid.
- b) Menyelenggarakan pembelajaran di kelas eksperimen memakai Wordwall serta kelas kontrol menerapkan media Google Form.
- c) Melaksanakan *posttest* kepada sampel yang sudah dipilih sebagai subjek penelitian.

3. Tahap Penyelesaian

Tahap penyelesaian penelitian dilaksanakan dengan:

- a) Melakukan pengolahan data.
- b) Melakukan analisis serta menyusun bahasan temuan penelitian.
- c) Menyimpulkan hasil dan bahasan penelitian.

3.8 Analisis Data

Sesudah seluruh data dihimpun, langkah awal yang dijalankan adalah uji prasyarat analisis, mencakup uji normalitas serta uji homogenitas, selanjutnya pengujian hipotesis.

3.8.1 Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilaksanakan guna memastikan apakah data yang diperoleh bersumber dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan dikerjakan memakai program komputer SPSS for Windows versi 23. Pengujian normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk mengacu pada ketentuan:

- Jika nilai sig. > 0,05, maka data terdistribusi normal.
- Jika nilai sig. < 0,05, maka data terdistribusi tidak normal.

3.8.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan guna memastikan apakah data dari dua kelompok perlakuan mempunyai varians yang homogen atau tidak. Perhitungan uji homogenitas menggunakan metode *Levene's Test* (Uji F *Levene Statistic*). Tingkat signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Analisis data dikerjakan memakai SPSS mengacu pada ketentuan: apabila nilai $F_{hitung} < F_{kritis}$, maka dapat disimpulkan bahwa varians bersifat homogen. Namun, jika $F_{hitung} > F_{kritis}$, maka varians dinyatakan tidak homogen.

3.8.3 Uji T-test

Uji-t dilakukan guna meneliti kebenaran hipotesis yang sudah dirumuskan oleh peneliti. Setelah data dinyatakan normal dan homogen melalui uji prasyarat, langkah selanjutnya adalah menganalisis data dengan uji-t. Pengujian ini bermaksud mengungkap apakah terlihat perbedaan signifikan antara kelompok yang menerapkan media Google Form dan kelompok yang menerapkan media gamifikasi Wordwall dalam proses pembelajaran. Uji hipotesis ini dikerjakan dengan memakai rumus uji-t, yaitu uji *independent sample t-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan minat belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, serta uji *dependent sample t-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah diberikan media Wordwall berbasis

gamifikasi di kelas eksperimen. Hasil dari uji *dependent sample t-test* diinterpretasikan sebagai berikut:

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman peserta didik pada *pretest* dan *posttest*.
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman peserta didik pada *pretest* dan *posttest*.

Hasil dari uji *independent sample t-test* diinterpretasikan sebagai berikut:

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat pemahaman peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat pemahaman peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3.8.4 Uji N-gain

Uji N-gain, atau biasa disebut uji gain ternormalisasi, bertujuan untuk menganalisis peningkatan atau penurunan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perkembangan dalam minat belajar peserta didik setelah menggunakan media gamifikasi Wordwall dalam pembelajaran IPS. Analisis ini dilakukan dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest* dari hasil kuesioner minat belajar. Rumus uji N-gain yaitu (Supriadi, 2021):

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

Tingkat efektivitas intervensi yang diimplementasikan bisa diukur mealui acuan dari tabel penentuan tingkat keefektivitasan.

Tabel 3. 14 Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak Terjadi Peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan

Tabel 3. 15 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Nilai N-gain	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif