

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasi. Penelitian kuantitatif biasanya dalam pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, pengolahan data berupa angka-angka, dan dianalisis menggunakan statistik. Menurut Iwan Hermawan (2019, hal. 16) penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian bersifat induktif, objektif dan ilmiah dimana data yang diperoleh berupa angka-angka (*score*, nilai) atau pernyataan-pernyataan yang di nilai, dan dianalisis statistik. Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang hubungan pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* (*user experience*) dan motivasi belajar peserta didik kelas IX pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 1 Lembang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu korelasi sederhana (*Correlation Bivariate*). Berarti dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui atau menjelaskan antara dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*) dan juga untuk mengetahui arah hubungan (Kurniawan, 2009, hal. 26). Dalam penelitian ini untuk variabel bebas yaitu pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* (X) dan variabel terikat yaitu motivasi belajar (Y).

Adapun pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik kuesioner, karena pengumpulan data secara tidak langsung (Sukmadinata, 2012, hal. 219). Kuesioner memiliki arti suatu teknik pengumpulan informasi yang mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama (objek) di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah tersedia (Siregar, 2017, hal. 21). Kuesioner yang digunakan yaitu kuesioner tertutup berarti pernyataan sudah disusun secara berstruktur dan sudah ada alternatif jawaban yang tinggal dipilih oleh responden (Sudaryono, 2017, hal. 207-208). Tujuan utama pembuatan kuesioner adalah untuk memperoleh informasi yang valid dan reliabel dan diuji menggunakan program *SPSS*.

Menurut Winarno (2011, hal. 142-143) menjelaskan prosedur penyusunan kuesioner yang meliputi: 1) merumuskan tujuan yang akan di capai dengan kuesioner; 2) mengidentifikasi variabel yang akan dijadikan sasaran kuesioner; 3) menjabarkan setiap variabel menjadi subvariabel yang lebih spesifik dan tunggal; 4) menentukan data yang akan dikumpulkan, sekaligus untuk menentukan teknik analisisnya.

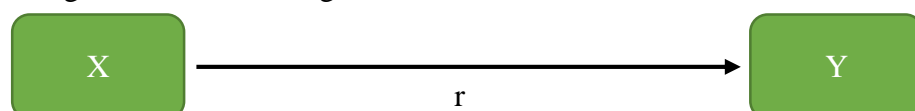
Beberapa alasan peneliti menggunakan teknik kuesioner dalam pengumpulan data yaitu dalam menyebarkan kuesioner membutuhkan waktu yang relatif singkat, dapat menjangkau banyak responden, hemat biaya penelitian, efektif dan efisien saat pandemi Covid-19 (Suryabrata, 2004, hal. 186; Sangadji & Sopiha, 2010, hal. 47).

Paradigma penelitian menurut Sugiyono (2016, hal. 42) diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti sekaligus mencerminkan jenis, jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab oleh penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis, dan jumlah hipotesisi, dan teknik analisis yang akan digunakan.

Paradigma sederhana dalam penelitian ini digunakan untuk menunjukkan hubungan dua variabel yang bermaksud untuk melihat kekuatan atau besarnya hubungan antar dua variabel (Narlan & Juniar, 2018, hal. 74). Adapun beberapa menyampaikan tujuan dalam melakukan analisis korelasi meliputi (Abdurahman, Muhidin, & Somantri, 2011, hal. 117):

1. Untuk mencari bukti terdapat tidaknya korelasi (hubungan) antar variabel.
2. Bila sudah ada hubungan, untuk melihat besar kecilnya hubungan antar variabel.
3. Untuk memperoleh kejelasan dan kepastian apakah hubungan berarti (signifikan) atau tidakberarti (tidak signifikan).

Berdasarkan hal tersebut untuk mencari korelasi antara pengalaman pengguna *quizizz* (X) dan motivasi belajar peserta didik (Y), maka pola yang digunakan adalah paradigma sederhana sebagai berikut:



Gambar 3.1 Paradigma Sederhana

Keterangan:

X = Pengalaman Peserta Didik dalam Menggunakan *Quizizz*

Y = Motivasi Belajar

r = Korelasi

3.2 Partisipan

Partisipan adalah pelibatan seseorang atau beberapa orang dalam suatu kegiatan. Keterlibatan dapat berupa keterlibatan mental dan emosi serta fisik dalam menggunakan segala kemampuan yang dimilikinya (berinisiatif) dalam segala kegiatan yang dilaksanakan serta mendukung pencapaian tujuan dan tanggungjawab atas segala keterlibatan (Astuti, 2009, hal. 31-32).

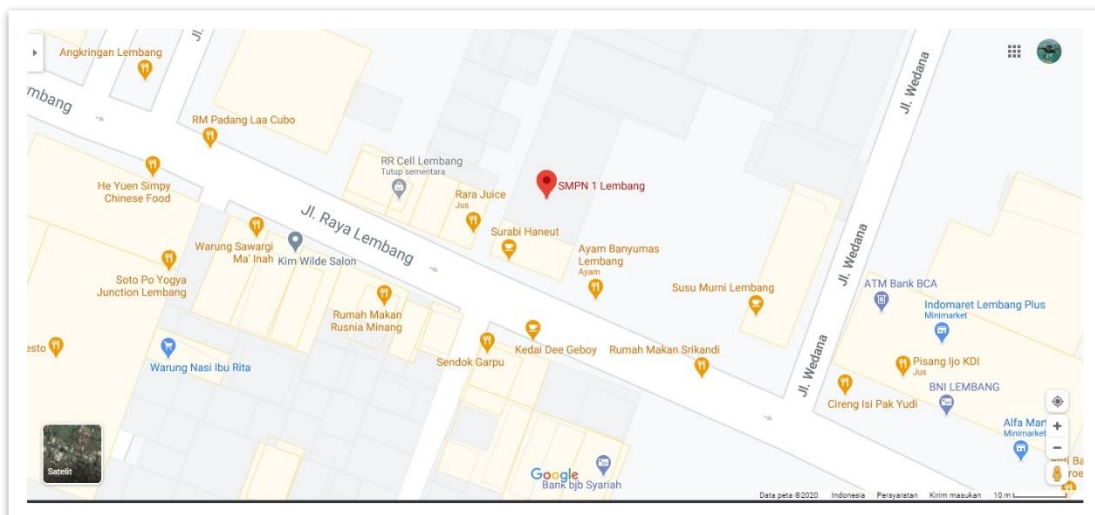
Partisipan dalam penelitian ini yang ikut serta membantu peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah satu guru mata pelajaran PAI kelas IX F, G, H dan I SMP Negeri 1 Lembang. Peserta didik kelas IX F berjumlah 35 orang, kelas IX G berjumlah 35 orang, kelas IX H berjumlah 35 orang dan kelas IX I berjumlah 32. Adapun sampel penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu kelas yang menggunakan aplikasi *quizizz* oleh guru PAI dan peserta didik di sekolah selama pembelajaran daring yaitu kelas IX F, G, H dan I.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2012, hal. 61) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pengertian lain, populasi merupakan seluruh subjek atau sumber yang mungkin terpilih untuk penelitian. Ukuran populasi adakalanya terbatas (*countable*) atau tidak terhingga (*uncountable*) (Nugroho, 2008, hal. 10). Dalam penelitian ini, yang akan dijadikan sebagai populasi adalah peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 Lembang yang telah mengikuti pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *quizizz* oleh guru PAI selama pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19.

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Lembang, yang bertempat di Jl. Raya Lembang No. 357, Lembang, Kab. Bandung Barat, Jawa Barat 40391. Bisa di lihat pada gambar 3.2 berikut:



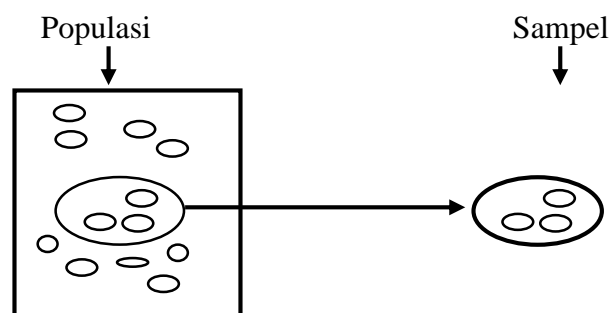
Gambar 3.2 Lokasi SMPN 1 Lembang
 Sumber: diakses pada tanggal 22 Februari 2020 dari
<https://www.google.com/google.maps>

3.3.2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006, hal. 131). Sampel juga diartikan sebagai bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018, hal. 131). Jadi, sampel merupakan bagian yang diambil dari populasi untuk dijadikan penelitian.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik *probability sampling* dengan metode penarikan sampel secara acak sederhana (*simple random sampling*). *Probability sampling* adalah derajat keterwakilan dapat diperhitungkan pada peluang tertentu (Gulo, 2002, hal. 82). Oleh karena itu, sampel yang diambil dengan cara ini dipergunakan untuk melakukan generalisasi terhadap populasi penelitian.

Penarikan sampel secara acak sederhana (*simple random sampling*) dipergunakan apabila populasi penelitian bersifat homogen. Seperti yang terlihat pada gambar berikut:



Gambar 3.3 *Random Sampling*

Muhammad Dafiul Muslim, 2021

HUBUNGAN ANTARA PENGALAMAN PESERTA DIDIK DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZZZ DAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PAI KELAS IX DI SMP NEGERI 1 LEMBANG

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

Cara pengambilan sampel dengan *simple random sampling* dimana semua peserta didik kelas IX F, IX G, IX H, IX I yang belajar PAI daring menggunakan menggunakan aplikasi *quizizz* oleh guru PAI semua peserta didik berkesempatan untuk dijadikan sampel. Sampel dalam penelitian ini diambil sebanyak 83 peserta didik yang menggunakan *quizizz* dalam pembelajaran daring selama pandemi *Covid-19*.

3.4 Definisi Operasional

3.4.1. Pengalaman Pengguna (*User Experience*) *Quizizz*

Pengalaman pengguna (*user experience*) adalah persepsi peserta didik dan responnya dalam menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran PAI untuk menentukan pandangan dan emosional yang mencakup konsentrasi (*concentration*), keterlibatan (*engagement*), kesenangan (*enjoyment*), keberhasilan belajar (*perceived learning*), dorongan (*motivation*), dan kepuasan (*satisfaction*).

Quizizz sendiri berarti alat pembelajaran berbasis digital yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan konten baru dan fitur-fitur menarik yang bisa digunakan oleh guru dan peserta didik untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar dan proses evaluasi pembelajaran.

3.4.2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak psikis yang ada dalam diri peserta didik dan daya penggerak dari luar dengan indikator-indikator yang meliputi giat menghadapi tugas belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, menunjukkan minat belajar, keinginan berprestasi dalam belajar, dan mandiri dalam belajar. Sehingga mampu memberikan dorongan untuk belajar demi mencapai tujuan dari belajar yang telah ditentukan.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik merujuk suatu kata yang abstrak dan tidak diwujudkan dalam benda, tetapi hanya dapat di perlihatkan melalui: angket, wawancara, pengamatan (observasi), ujian (tes), dokumentasi dan lainnya (Riduwan, 2011, hal. 69). Sedangkan menurut Sugiyono (2016, hal. 38) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian

adalah mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini penulis menggunakan metode, diantaranya ialah:

a. Kuesioner

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2016, hal. 142). Kuesioner digunakan untuk memperoleh data yang bersifat pribadi terkait tanggapan, pengalaman, sikap dan harapan responden terkait pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* dan motivasi belajar pembelajaran PAI kelas IX di SMP Negeri 1 Lembang.

Pengambilan dan pengumpulan data pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* dan motivasi belajar pada penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup yang jawabannya sudah disediakan oleh peneliti dan responden hanya memberikan tanda pada jawaban yang telah disediakan sesuai dengan keadaan responden yang sebenarnya.

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui komunikasi antar dua orang atau lebih yang dilakukan secara tatap muka, orang satu sebagai pewawancara dan orang lainnya sebagai informan dengan tujuan tertentu (Fadhallah, 2020, hal. 2). Wawancara dilakukan bertujuan untuk menunjang kelengkapan data dalam penelitian ini dan menambah informasi yang dibutuhkan.

c. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi yang ditunjukkan kepada subjek penelitian yang berupa buku-buku, foto-foto, dokumen, dan data relevan dalam penelitian (Riduwan, 2015, hal. 31). Dokumentasi dalam penelitian ini sebagai pengumpulan dokumentasi pendukung rata-rata penelitian dibutuhkan.

3.5.2 Skala Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam pelaksanaannya untuk mengumpulkan suatu kegiatan agar menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Arikunto, 2006, hal. 134). Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan oleh peneliti berbentuk kuesioner (*questionnaire*) yang

berupa kuesioner tertutup dan merupakan jenis data ordinal karena mengandung unsur urutan (Jaya, 2019, hal. 9).

Kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data hubungan pengalaman pengguna aplikasi *quizizz* dan motivasi belajar peserta didik kelas IX SMPN 1 Lembang dan menggunakan pengukuran skala Linkert dengan 5 alternatif jawaban. Skala likert ini banyak dipakai karena memberi peluang kepada responden untuk mengekspresikan perasaan dalam bentuk **persetujuan** terhadap suatu pernyataan (Hair & Ortinau, 2003, hal. 422).

Penggunaan skala likert, variabel yang akan diukur dijabarkan dalam bentuk indikator-indikator yang terukur dan dapat dijadikan tolak ukur untuk membuat item instrumen yang nantinya akan dijawab oleh responden berupa pernyataan (Sugiyono, 2018, hal. 135). Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pernyataan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata berikut:

Tabel 3. 1

Skor nilai item positif dan item negatif

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Selalu (SL)	5	Selalu (SL)	1
Sering (SR)	4	Sering (SR)	2
Kadang-Kadang (KD)	3	Kadang-Kadang (KD)	3
Jarang (JR)	2	Jarang (JR)	4
Tidak pernah (TP)	1	Tidak pernah (TP)	5

Sumber: (Riduwan, 2015, hal. 12-13)

3.5.3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel independen (X) pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* dan variabel dependen (Y) motivasi belajar peserta didik diambil melalui penyebaran kuesioner *online* dengan aplikasi *quizizz* tipe pilihan *pooling* menu *assigned homework* (pekerjaan rumah) dengan waktu pengisian selama dua pekan. Yang mana instrumen tersebut dibuat oleh peneliti sendiri. Dalam pengembangan instrumen antara variabel X dan variabel Y sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi bentuk variabel pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* dan variabel motivasi belajar sesuai dengan komponen indikator. Penjabaran lebih jelasnya bisa dilihat tabel berikut:

Muhammad Dafiul Muslim, 2021

HUBUNGAN ANTARA PENGALAMAN PESERTA DIDIK DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ DAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PAI KELAS IX DI SMP NEGERI 1 LEMBANG

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

Tabel 3.2

Kisi-kisi kuesioner pengalaman peserta didik dalam menggunakan *quizizz*

Variabel	Indikator	Pernyataan		Jumlah Soal
		Item +	Item -	
Pengalaman Peserta Didik dalam Menggunakan <i>Quizizz</i> (<i>User Experience</i>)	Konsentrasi	1	1	2
	Keterlibatan	1	1	2
	Kesenangan	2	2	4
	Keberasaan Belajar	2	2	4
	Dorongan/motivasi	2	2	4
	Kepuasan	1	1	2
Jumlah		9	9	
Total		18		

Tabel 3.3

Kisi-kisi kuesioner motivasi belajar

Variabel	Indikator	Pernyataan		Jumlah Soal
		Item (+)	Item (-)	
Motivasi Belajar	Giat menghadapi tugas belajar	6	6	12
	Ulet dalam menghadapi kesulitan tugas	4	4	8
	Menunjukkan minat belajar	4	4	8
	Keinginan berprestasi dalam belajar	4	4	8
	Mandiri dalam belajar	4	4	8
Jumlah		22	22	
Total		44		

- b. Menyusun sebanyak 62 item pernyataan untuk diujicobakan.
- c. Mengkonsultasikan pernyataan kuesioner kepada dosen pembimbing.
- d. Penimbangan/*Judgement* terhadap instrumen yang telah dibuat, dengan meminta pendapat para ahli yang kompeten dalam bidangnya untuk menguji validitas isi dan validitas konstruk kepada:
 1. Dr. Wawan Hermawan, M.Ag.
 2. Mokh. Iman Firmansyah, S.Pd.I., M.Ag.
- e. Mengelolah dan merevisi hasil *judgment* instrumen oleh Bapak Dr. Wawan Hermawan & Mokh Iman Firmansyah, S.Pd.I., M.Ag.
- f. Melakukan uji percobaan instrumen pada 22 Desember 2020-8 Januari 2021 kepada peserta didik kelas IX yang telah menggunakan aplikasi *quizizz* selama pembelajaran daring.
- g. Menganalisis hasil uji coba instrumen meliputi beberapa tahapan berikut ini:

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keadaan atau kesahihan suatu alat ukur. Suatu tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur (Arikunto, 2013, hal. 64). Validitas merupakan suatu derajat ketepatan atau kelayakan instrumen yang digunakan untuk mengukur yang ingin diukur (Arifin, 2010, hal. 247). Validitas juga mengacu sejauhmana akurasi suatu tes dalam menjalankan fungsi pengukuran (Azwar, 2014). Instrumen dikatakan valid apabila instrumen digunakan untuk mengukur yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2018, hal. 173).

Pengujian validitas dilakukan dengan analisis faktor, ialah dengan mengkorelasikan antara skor item dengan rumus *product moment* oleh *pearson* berikut ini:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

r_{hitung} = Koefisien korelasi

$\sum Xi$ = Jumlah skor item

$\sum Yi$ = Jumlah skor total (seluruh item)

n = Jumlah responden

Selanjutnya dihitung dengan Uji-t, dengan rumus sebagai berikut:

Muhammad Dafiul Muslim, 2021

HUBUNGAN ANTARA PENGALAMAN PESERTA DIDIK DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZZ DAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PAI KELAS IX DI SMP NEGERI 1 LEMBANG

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

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

t= Nilai t_{hitung}

r= Koefisien korelasi hasil r_{hitung}

n= Jumlah responden

Distribusi (*table-t*) untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n-2$)
kaidah keputusan: jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak valid.

Pengujian validitas konstruk menggunakan *IBM SPSS Statistics 24* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Buka lembar kerja pada *SPSS*, merumuskan variabel pada *variabel view*, *copy*-kan data pada *data view*, kemudian pilih *Analyze>correlate>bivariate*, centang *pearson* dalam kolom *correlate coefficient* lalu tekan ok.

Tabel 3.4

Hasil Uji Validitas Y (Motivasi Belajar)

Item Y	Nilai R Hitung	Nilai R Tabel	Keputusan
1	0,287	0,2159	Valid
2	0,471	0,2159	Valid
3	0,351	0,2159	Valid
4	0,523	0,2159	Valid
5	0,449	0,2159	Valid
6	0,325	0,2159	Valid
7	0,433	0,2159	Valid
8	0,289	0,2159	Valid
9	0,541	0,2159	Valid
10	0,418	0,2159	Valid
11	0,091	0,2159	Invalid
12	0,308	0,2159	Valid
13	0,238	0,2159	Valid
14	0,454	0,2159	Valid
15	0,231	0,2159	Valid
16	0,449	0,2159	Valid
17	0,225	0,2159	Valid
18	0,393	0,2159	Valid

19	0,180	0,2159	Invalid
20	0,588	0,2159	Valid
21	0,548	0,2159	Valid
22	0,336	0,2159	Valid
23	0,409	0,2159	Valid
24	0,481	0,2159	Valid
25	0,421	0,2159	Valid
26	0,480	0,2159	Valid
27	0,387	0,2159	Valid
28	0,301	0,2159	Valid
29	0,422	0,2159	Valid
30	0,274	0,2159	Valid
31	0,366	0,2159	Valid
32	0,108	0,2159	Invalid
33	0,261	0,2159	Valid
34	0,502	0,2159	Valid
35	-0,013	0,2159	Invalid
36	0,555	0,2159	Valid
37	0,373	0,2159	Valid
38	0,394	0,2159	Valid
39	0,149	0,2159	Invalid
40	0,602	0,2159	Valid
41	0,300	0,2159	Valid
42	0,450	0,2159	Valid
43	0,524	0,2159	Valid
44	0,333	0,2159	Valid

Berdasarkan perhitungan uji validitas menggunakan *SPSS V.24* dengan ketentuan r tabel $83-2= 81$ yang berarti besaran r tabel= 0,2159. Data 44 item variabel Y (Motivasi Belajar) yang disebar kepada 83 peserta didik terdapat 39 item valid dan item yang tidak valid (invalid) sebanyak 5 item, yaitu item nomor 11, 19, 32, 35, dan 39.

Tabel 3.5

Hasil Uji Validitas Variabel X (Pengalaman Peserta Didik Menggunakan *Quizizz*)

Item X	Nilai R Hitung	Nilai R Tabel	Keputusan
1	0,497	0,2159	Valid
2	0,657	0,2159	Valid
3	0,532	0,2159	Valid
4	0,693	0,2159	Valid
5	0,668	0,2159	Valid
6	0,328	0,2159	Valid
7	0,665	0,2159	Valid
8	0,558	0,2159	Valid
9	0,531	0,2159	Valid

Muhammad Dafiul Muslim, 2021

HUBUNGAN ANTARA PENGALAMAN PESERTA DIDIK DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZZZ DAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PAI KELAS IX DI SMP NEGERI 1 LEMBANG

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

10	0,072	0,2159	Invalid
11	0,486	0,2159	Valid
12	0,208	0,2159	Invalid
13	0,660	0,2159	Valid
14	0,563	0,2159	Valid
15	0,679	0,2159	Valid
16	0,668	0,2159	Valid
17	0,647	0,2159	Valid
18	0,641	0,2159	Valid

Berdasarkan perhitungan uji validitas menggunakan *SPSS V.24* dengan ketentuan r tabel $83-2= 81$ yang berarti besaran r tabel= 0,2159. Data 18 item variabel X (Pengalaman Pengguna *Quizizz*) yang disebar kepada 83 peserta didik terdapat item yang valid sebanyak 16 item dan item yang tidak valid (invalid) sebanyak 2 item, yaitu item nomor 10 dan 12.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* yang berarti suatu pengukuran memiliki keandalan, keterpercayaan, konsistensi, keajegan, dan kestabilan yang dapat dipercaya (Setyawan, 2017, hal. 139). Reliabilitas merupakan ukuran suatu konsistensi responden untuk dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk-konstruk pernyataan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu kuesioner (Tim Penyusun, 2007, hal. 24). Penelitian ini menggunakan pengujian reliabilitas instrumen dengan *Cronbach's Alpha* atau *Reliability Coefficient*. Berikut langkah-langkahnya:

- a. Menghitung varians skor tiap-tiap item dengan rumus:

$$S_i = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

S_i = Varians skor tiap-tiap item

$\sum X_i^2$ = Jumlah kuadrat item X_i

$(\sum X_i)^2$ = Jumlah kuadrat item X_i dikuadratkan

N = Jumlah responden

- b. Menjumlahkan semua item dengan rumus:

$$\sum S_i = S_1 + S_2 + S_3 \dots S_n$$

Keterangan:

ΣS_i = Jumlah varians semua items

$S_1 + S_2 + S_3 \dots n$ = varians item ke-1,2,3...n

c. Menghitung varians total dengan rumus:

Keterangan:
$$S_t = \frac{\Sigma X_t^2 - \frac{(\Sigma X_t)^2}{N}}{N}$$

S_t = Varians total

ΣX_t^2 = Jumlah kuadrat X total

$(\Sigma X_t)^2$ = Jumlah X total dikuadratkan

N = Jumlah responden

d. Masukkan nilai alpha dengan rumus:

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1} \right) - \left(1 - \frac{\Sigma S_i}{S_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Nilai reabilitas

ΣX_i = Jumlah varians skor tiap-tap item

S_t = Varians total

K = Jumlah item

Apabila uji reliabilitas dilakukan menggunakan *IBM SPSS statistics* 24, maka langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Klik menu *analyze* → *scale* → *reliability analysis*
2. Pindahka data item, pastikan dalam mode *alpha* dan klik ok.

Ketentuan nilai *Cronbach's Alpha* minimal adalah 0,6. Jika hasil perhitungan nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,6, maka dapat disimpulkan kuesioner tersebut reliabel. Namun sebaliknya, jika *Cronbach's Alpha* lebih kecil dari 0,6 maka kuesioner tidak reliabel.

Hasil uji coba reliabilitas menggunakan *software IBM Spss statistic 24* setelah melakukan uji validitas untuk item yang valid sebagai berikut:

Tabel 3.6

Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (Motivasi Belajar)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,732	39

Tabel 3.7

Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (Pengalaman Peserta Didik Menggunakan Aplikasi *Quizizz*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,755	16

Hasil perhitungan menggunakan *Spss* tersebut menunjukkan *Reliability Statistics* yang terlihat sebagai *Cronbach's Alpha* > 0,6. Uji reliabel variabel Y= 0,732 > 0,6 dan variabel X= 0,755 > 0,6. Dapat disimpulkan bahwa konstruk pernyataan kuesioner reliabel.

Berdasarkan hasil perhitungan uji coba kuesioner dengan tahapan uji validitas sebanyak 62 item, menghasilkan 55 item valid dan 7 item invalid (tidak valid) dalam kuesioner yang telah diuji cobakan. Dengan demikian, kuesioner yang digunakan dalam penelitian sebanyak 55 item, dapat di lihat melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 3.8

Kisi-kisi kuesioner pengalaman peserta didik menggunakan *quizizz* pasca-
uji validitas

Variabel X	Indikator	Pernyataan		Jumlah Soal
		Item +	Item -	
Pengalaman Peserta Didik dalam	Konsentrasi	1	1	2
	Keterlibatan	1	1	2
	Kesenangan	2	2	4

Muhammad Dafiul Muslim, 2021

HUBUNGAN ANTARA PENGALAMAN PESERTA DIDIK DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZZ DAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PAI KELAS IX DI SMP NEGERI 1 LEMBANG

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

Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> (<i>user experience</i>)	Keberasaan Belajar	1	1	2
	Dorongan/motivasi	2	2	4
	Kepuasan	1	1	2
Jumlah		9	9	
Total		16		

Tabel 3.9

Kisi-kisi kuesioner motivasi belajar pasca-uji validitas

Variabel Y	Indikator	Pernyataan		Jumlah Soal
		Item (+)	Item (-)	
Motivasi Belajar	Giat menghadapi tugas belajar	5	6	11
	Ulet dalam menghadapi kesulitan tugas	3	4	7
	Menunjukkan minat belajar	4	4	8
	Keinginan berprestasi dalam belajar	3	3	6
	Mandiri dalam belajar	4	3	7
Jumlah		19	20	
Total		39		

3. Perumusan Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian mempunyai fungsi memberikan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, dengan kata lain hipotesis penelitian mencakup rumusan masalah yang diajukan dalam bentuk pernyataan (Sugiyono, 2018, hal. 96; Wagiran, 2019, hal. 102).

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

H₀: Tidak ada hubungan positif antara pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* dan motivasi belajar dalam pembelajaran daring PAI kelas IX di SMPN 1 Lembang.

H₁: Ada hubungan positif antara pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* dan motivasi belajar dalam pembelajaran daring PAI kelas IX di SMPN 1 Lembang.

3.6 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa prosedur yang harus di tempuh, di antaranya:

1. Tahap Awal Penelitian

Kegiatan yang dilakukan pada tahap awal meliputi: Menyusun BAB I, BAB II, dan BAB III; Melakukan studi pendahuluan saat pelaksanaan PPL; Menghubungi sekolah yang akan dijadikan tempat pelaksanaan penelitian; Membuat surat izin penelitian; Menentukan sampel penelitian; dan Menyiapkan instrumen kuesioner untuk disebar.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Menentukan dan menyusun instrumen, yaitu kegiatan menentukan alat ukur yang akan digunakan untuk menguji hubungan pengalaman pengguna *quizizz* dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring di SMPN 1 Instrumen kuesioner sebanyak 55 item. Kemudian, dianalisis untuk mencari hubungan antara variabel independen (X) pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* dan variabel (Y) motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring mata pelajaran PAI yang digunakan oleh guru.

Uji instrumen kuesioner disebar melalui aplikasi *quizizz* pada peserta didik kelas IX SMPN 1 Lembang . Uji coba dilakukan kepada sampel yang digunakan oleh penelitian. Selanjutnya instrumen kuesioner dilakukan *judgment* (penimbang) oleh para ahli atau dosen.

Validasi berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai. Validitas dilakukan dengan berkomunikasi dengan dosen terkait. Peran dosen sangat dibutuhkan untuk menilai kelayakan kuesioner penelitian. Pengujian

instrumen dalam penelitian ini kuesioner yang dilakukan pada sampel berjumlah 83 peserta didik kelas IX SMPN 1 Lembang.

3. Tahap Akhir Penelitian

Mengumpulkan data dan menganalisis data instrumen yang telah diujikan sehingga peneliti mengetahui seberapa besar atau kecil hubungan positif dan signifikansi antara pengalaman pengguna *quizizz* dan motivasi belajar peserta didik saat digunakan dalam proses pembelajaran daring oleh guru PAI.

Kemudian, menarik kesimpulan berkaitan dengan hubungan pengalaman pengguna *quizizz* dan motivasi belajar peserta didik didalam pembelajaran daring mata pelajaran PAI di sekolah. Kemudian, membuat laporan penelitian yang merupakan hasil akhir dari penelitian berupa skripsi. Penulisan skripsi disesuaikan dengan peraturan penulisan skripsi yang baik. Penelitian ini berupa data hasil yang diolah kemudian disimpulkan. Adapun tujuan dari laporan penelitian adalah untuk memberikan informasi tentang hasil penelitian yang didapat.

3.7 Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Menurut Sugiyono (2016, hal. 207) kegiatan dalam analisis data adalah mengeslompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data dari tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk hipotesis yang telah diajukan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

3.7.1 Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan kumpulan dari aturan dalam pengumpulan, pengolahan, penaksiran, dan penarikan kesimpulan dari data statistik untuk menguraikan suatu masalah umum (Rasyad, 2003, hal. 7). Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui:

1. Pengalaman peserta didik menggunakan aplikasi *quizizz* oleh guru PAI dalam pembelajaran daring di SMPN 1 Lembang

Hal-hal yang akan dideskripsikan berkaitan dengan pengalaman penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran daring oleh guru dan peserta didik secara umum. Data dianalisis menggunakan program *IBM SPSS V.24* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Data dianalisis menggunakan program *IBM SPSS V.24* dengan langkah-langkah sebagai berikut: Input data (pengalaman pengguna *quizizz*) pada data view SPSS → pada *variable view* ubah *decimals* menjadi “0” → *analyze* → *descriptive statistics* → *descriptive* → pindahkan variabel pengalaman pengguna *quizizz* pada kolom *variable* → OK.
- b. Hasil analisis deskriptif kategorik/tabel distribusi frekuensi pengalaman pengguna *quizizz*.

Data dianalisis menggunakan *IBM SPSS V.24* dengan langkah-langkah sebagai berikut: Input data (pengalaman pengguna *quizizz*) pada data view SPSS, kemudian ketik nama *variable* pada kolom *name* → pada *variable view* ubah *decimals* menjadi “0” → *transform* → *Recode into different variables* → pindahkan variabel pada kolom *variables* → isi kolom *output variables* (*name* dan *labels*) dengan UNIVARIATE serta *labels* dengan Pengalaman pengguna *quizizz* → klik *change* → Kemudian pilih *Old and New Values* → pada kolom *old values* pilih *range* kemudian isi rentang nilai dan *value* pada kolom *new value* berdasarkan pada tabel kategorisasi Pengalaman pengguna *quizizz* (tabel ...) → klik *add* (setiap setelah mengisi satu *range* dan *value* → *continue* → kembali ke *variable view/data view* → *analyze* → *descriptive statistics* → *frequencies* → pindahkan data UNIVARIATE pada kolom *variable* → untuk menyertakan hasil berbentuk grafik pilih menu *charts* lalu pilih satu grafik yang diinginkan (misal, *column*) → OK.

- c. Grafik variabel pengalaman peserta didik dalam menggunakan *quizizz*

Grafik dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk grafik *column*, yang diperoleh dengan cara analisis deskriptif SPSS yang telah dijelaskan pada poin sebelumnya.

2. Motivasi belajar peserta didik SMPN 1 Lembang

Hal-hal yang akan dijelaskan atau dideskripsikan berkaitan dengan motivasi belajar peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* kelas IX

SMPN 1 Lembang meliputi hasil skor kuesioner variabel kenyamanan secara kumulatif juga berdasarkan skor per sub-variabel. Data dianalisis menggunakan program *IBM SPSS V.24* dengan langkah-langkah berikut ini:

- a. Data dianalisis dan dihitung menggunakan *software IBM SPSS V.24* dengan langkah-langkah sebagai berikut: Input data (motivasi belajar) pada data view SPSS → pada *variable view* ubah “*decimals*” menjadi “0” → *analyze* → *descriptive* → pindahkan variabel motivasi belajar pada kolom *variables* → OK.
- b. Hasil analisis deskriptif kategorik/tabel distribusi frekuensi motivasi belajar peserta didik.

Data dianalisis menggunakan *IBM SPSS V.24* dengan langkah-langkah sebagai berikut: Input data (motivasi belajar) pada data view SPSS, kemudian ketik nama *variable* pada kolom *name* → pada *variable view* ubah *decimals* menjadi “0” → *transform* → *Recode into different variables* → pindahkan variabel pada kolom *variables* → isi kolom *output variables (name dan labels)* dengan UNIVARIATE serta *labels* dengan Pengalaman pengguna *quizizz* → klik *change* → Kemudian pilih *Old and New Values* → pada kolom *old values* pilih *range* kemudian isi rentang nilai dan *value* pada kolom *new value* berdasarkan pada tabel kategorisasi Pengalaman pengguna *quizizz* (tabel 3.8) → klik *add* (setiap setelah mengisi satu *range* dan *value* → *continue* → kembali ke *variable view/data view* → *analyze* → *descriptive statistics* → *frequencies* → pindahkan data UNIVARIATE pada kolom *variable* → untuk menyertakan hasil berbentuk grafik pilih menu *charts* lalu pilih satu grafik yang diinginkan (misal, *column*) → OK.

- c. Grafik variabel motivasi belajar peserta didik

Grafik dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk grafik *column*, diperoleh dengan cara analisis *SPSS V.24* sebagaimana dijelaskan pada poin sebelumnya.

Dalam melaksanakan interpretasi hasil kuesioner hubungan pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* dan motivasi belajar, setidaknya ada tiga ukuran kecenderungan memusat

yang sering digunakan, yaitu nilai rata-rata (*mean*), titik tengah (*median*) dan nilai sering muncul (*modus*) (Sudjana & Ibrahim, 2014, hal. 132).

Analisis dari ketiga kategori sebagai berikut:

Tabel 3. 10
Kategori Interpretasi Skor

$X < \{(\mu - 1.0\alpha)\}$	Rendah
$(\mu - 1.0\alpha) \leq X < (\mu + 1.0\alpha)$	Sedang
$(\mu + 1.0\alpha) \leq X$	Tinggi

Keterangan:

X = skor total tiap-tiap item

μ = Mean teoretis

α = Standar deviasi.

Mean teoretis (μ) diperoleh dari skor terendah x 3, sehingga dapat diketahui bahwa mean variabel pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* adalah $16 \times 3 = 48$. Sedangkan standar deviasi diketahui dari jarak sebaran (skor maksimum-skor minimum): 6, sehingga standar deviasi variabel pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* adalah $(80-16) : 6 = 10,67$.

Tabel 3.11
Kategori Interpretasi Skor Pengalaman Peserta Didik dalam Menggunakan Aplikasi *Quizizz*

$X < \{(48 - 1.0 \times 10,67)\}$	Rendah ($X < 37,33$)
$(\mu - 1.0\alpha) \leq X < (48 + 10,67)$	Sedang ($37,33 \leq X < 58,67$)
$(\mu + 1.0\alpha) \leq X$	Tinggi $58,67 \leq X$

Adapun untuk interpretasi skor per dimensinya, dilakukan melalui ketentuan sebagai berikut.

Tabel 3.12
Interpretasi Skor Indikator Pengalaman Peserta Didik dalam Menggunakan Aplikasi *Quizizz*

Indikator	Kategori	Interval
Konsentrasi	Rendah	$X < 4,67$
	Sedang	$(4,67 \leq X < (7,33))$
	Tinggi	$7,33 \leq X$
Keterlibatan	Rendah	$X < 4,67$

	Sedang	$(4,67 \leq X < (7,33))$
	Tinggi	$7,33 \leq X$
Kesenangan	Rendah	$(X < 9,34)$
	Sedang	$(9,34 \leq X < (14,66))$
	Tinggi	$14,66 \leq X$
Keberasaan Belajar	Rendah	$X < 4,67)$
	Sedang	$(4,67 \leq X < (7,33))$
	Tinggi	$7,33 \leq X$
Dorongan/motivasi	Rendah	$(X < 9,34)$
	Sedang	$(9,34 \leq X < (14,66))$
	Tinggi	$14,66 \leq X$
Kepuasan	Rendah	$X < 4,67)$
	Sedang	$(4,67 \leq X < (7,33))$
	Tinggi	$7,33 \leq X$

Mean teoretis (μ) diperoleh dari skor terendah $\times 3$, sehingga dapat diketahui bahwa mean variabel motivasi belajar adalah $39 \times 3 = 117$. Sedangkan standar deviasi diketahui dari jarak sebaran (skor maksimum – skor minimum): 6, sehingga dapat diketahui bahwa standar deviasi variabel motivasi belajar peserta didik adalah $(156 : 6) = 26$.

Tabel 3.13

Kategori Interpretasi Skor Motivasi Belajar

$X < \{(117 - 1.0 \times 26)\}$	Rendah ($x < 91$)
$(\mu - 1.0\alpha) \leq X < (117 + 26)$	Sedang ($91 \leq X < 143$)
$(\mu + 1.0\alpha) \leq X$	Tinggi $143 \leq X$

Adapun untuk interpretasi skor per dimensinya, dilakukan melalui ketentuan sebagai berikut.

Tabel 3.14

Interpretasi Skor Indikator Motivasi Belajar

Indikator	Kategori	Interval
Giat menghadapi tugas	Rendah	$(X < 25,67)$
	Sedang	$(25,67 \leq X < (40,33))$
	Tinggi	$40,33 \leq X$
Ulet dalam menghadapi kesulitan tugas	Rendah	$(X < 16,33)$
	Sedang	$(16,33 \leq X < (25,67))$
	Tinggi	$25,67 \leq X$
Menunjukkan minat belajar	Rendah	$(X < 18,67)$
	Sedang	$(18,67 \leq X < (29,33))$
	Tinggi	$29,33 \leq X$
	Rendah	$(X < 14)$

Keinginan berprestasi dalam belajar	Sedang	$(14 \leq X < (22))$
	Tinggi	$22 \leq X$
Mandiri dalam belajar	Rendah	$(X < 16,33)$
	Sedang	$(16,33 \leq X < (25,67))$
	Tinggi	$25,67 \leq X$

3.7.2 Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial sering disebut statistik induktif merupakan statistika yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya disimpulkan untuk populasi dari sampel yang diambil (Sutopo & Slamet, 2017, hal. 2). Analisis ini cocok digunakan jika sampel diambil dari populasi yang jelas dan teknik pengambilan sampel dari populasi itu dilakukan secara *random* (Sugiyono, 2018, hal. 209). Adapun untuk melakukan analisis Statistik inferensial setidaknya terdapat beberapa tahapan, yaitu:

1. Uji Prasyarat

Menurut Sunyoto (2010, hal. 98) bahwa uji prasyarat atau uji asumsi klasik pada regresi yang dilakukan, diantaranya:

a. Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas yaitu untuk mengetahui distribusi data mengikuti atau mendekati distribusi normal, yakni distribusi dengan bentuk lonceng (*bell shaped*). Data yang baik memiliki pola distribusi normal, maksudnya ditribusi data seimbang (*balance*) artinya tidak meleset ke kanan ataupun meleset ke kiri (Santoso, 2010, hal. 43). Untuk mengetahui itu data harus diketahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal maka teknik yang digunakan dalam pengujian hipotesis menggunakan teknik parametrik, begitupun sebaliknya jika data tidak berdistribusi normal maka teknik yang digunakan dalam pengujian hioptesis menggunakan teknik non-parametrik. Dalam penelitian korelasi untuk uji normalitas nya di lihat dari residual antara variabel dependen dan independennya.

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan grafik dan melihat besaran Kolmogorof Smirnov menggunakan SPSS dengan langkah-langkah: *Analyze* → *nonparametric Tests* → *Legacy Dialogs* → *One-Sample K-S* masukan variabel pada kolom *Test Variabel list* → *OK*. Dengan kriteria pengujian angka signifikansi (SIG) >0,05, maka data berdistribusi normal dan

jika angka signifikansi (SIG) $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal (Santoso, 2010, hal. 45-46).

b. Uji Linearitas

Uji linearitas yaitu keadaan dimana hubungan antar variabel dependen (Y) dengan variabel independen (X) bersifat *linear* (garis lurus) dalam *range variabel* independen tertentu. Dalam penelitian ini linearitas diuji menggunakan *Scatter plot* (diagram pencar) yang digunakan untuk mengetahui deteksi data *outlier*, dengan memberi tambahan garis regresi. Karena *Scatter plot* hanya menampilkan hubungan dua variabel saja (Santoso, 2010, hal. 52). Berikut langkah-langkah uji linearitas menggunakan *Scatter plot* data pada penelitian ini, sebagai berikut: buka file *homokedasitas* → menu *Graph* → *Legacy Dialogs* → *interactive* → *Scatter plot* lalu masukkan variabel aplikasi *quizizz* pada sumbu X (sumbu datar) dan variabel Y (sumbu vertical) → *OK*.

2. Uji Hipotesis

a. Data berdistribusi Normal

Apabila data berdistribusi normal maka langkah selanjutnya melakukan uji hipotesis menggunakan cara *korelasi momen pearson*. Korelasi momen Pearson merupakan korelasi yang digunakan untuk melihat korelasi linear antar dua variabel dengan data berdistribusi normal.

Uji korelasi dua variabel dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat hubungan antara pengalaman peserta didik dalam menggunakan *quizizz* dan motivasi belajar peserta didik kelas IX di SMPN 1 Lembang. Dengan kriteria pengujian apabila probabilitas (SIG) $> 0,05$ maka H_0 diterima maksudnya tidak terdapat hubungan antara aplikasi *quizizz* dan motivasi belajar peserta didik, dan apabila probabilitas (SIG) $< 0,05$ maka H_0 ditolak maksudnya terdapat hubungan antara pengalaman peserta didik dalam menggunakan *quizizz* dan motivasi belajar.

Pengujian dalam penelitian ini menggunakan alat bantu software *IBM SPSS V.24* dengan langkah-langkah sebagai berikut (Mustafa, 2009, hal. 214): *Analyze Correlate* → *Bivariate* → *Bivariate Correlation* → *treadmill time in second* dan *group* → masukan ke dalam daftar *variables* → aktifkan

checkbox Pearson → *two-tailed* → aktifkan *checkbox flag significant correlation* → *option* → *exclude cases pairwise* → *continue* → OK.

Dengan ketentuan r (*korelasi product moment*) tidak lebih dari $-1 < r < +1$. Apabila $r = -1$ artinya korelasi negatif sempurna, $r = 0$ berarti tidak ada korelasi, dan $r = +1$ berarti korelasi positif sempurna (sangat kuat). Keterangan interpretasi bisa dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.15
Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat hubungan
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

(Sugiyono, 2016, hal. 184)

Sedangkan untuk menyatakan besar kecilnya sumbangan variabel (X) terhadap (Y) dapat ditentukan menggunakan rumus Koefisien Determinasi $KP = r^2 \times 100\%$ (Risdiana, 2019, hal. 88; Riduwan, 2013, hal. 139).

b. Data tidak berdistribusi Normal

Apabila data tidak berdistribusi normal maka uji hipotesis menggunakan rumus uji korelasi *Kendall Spearman*. Pengujian analisis data menggunakan *software IBM SPSS V.24*, maka langkah yang harus ditempuh sebagai berikut:

Buka file korelasi *kendall spearman*, folder korelasi regresi. Klik *analyze* → *correlate* → *bivariate* pada menu sehingga kotak *bivariate correlation* muncul. Masukkan masing-masing variabel pada kotak *variables*, pilih *kendall tau-b spearman* pada *correlation coefficients* → OK (Trihendradi, 2011, hal. 162; Riduwan, 2013, hal. 139).

3. Uji Koefisien Determinasi

Uji Koefisien Determinasi atau R Square (R^2) merupakan suatu indikator yang bertujuan untuk mengukur seberapa besar pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) dan nilainya berkisar antara nol sampai satu (Ghozali, 2012, hal. 97). Apabila nilai R^2 mendekati satu memiliki arti bahwa variabel independen (X) memberikan hampir semua informasi yang

dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen (Y). Begitupun sebaliknya, apabila nilai R^2 mendekati nol maka kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen terbatas. Dengan demikian langkah-langkah uji koefisien determinasi menggunakan *IBM SPSS V.24* sebagai berikut (Purnomo, 2017, hal. 117-120): *Analyze >> Regression >> Linear >>* masukkan *Motivasi Belajar* ke kotak *Dependent >>* masukkan *Pengalaman peserta didik menggunakan aplikasi quizizz* ke kotak *Independent >>* klik *OK*. Hasil *output* dalam bentuk *Model Summary*.

Adapun rumus mencari koefisien determinasi sebagai berikut (Suharyadi & Purwanto, 2009, hal. 217):

$$R^2 = 1 - \frac{RSS}{TSS} \text{ atau } KP = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

R^2/KP = Koefisien Determinasi

1 = Bilangan konstanta

RSS = Jumlah kuadrat residual (*Regression of Sum Squares*)

TSS = Jumlah kuadrat total (*Total Sum of Squares*)