

BAB III

METODE PENELITIAN

Didalam bab ini merupakan uraian peneliti yang berkaitan dengan metode penelitian yang dipakai oleh peneliti didalam mengkaji permasalahan dalam penelitian ini. dalam metode penelitian ini, peneliti akan menguraikan mulai dari pendekatan penelitian yang dipakai, metode penelitian, lokasi dan partisipan, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan, teknik analisis data yang digunakan hingga teknik yang digunakan untuk keabsahan data penelitian.

3.1 Desain Penelitian

Desain dalam penelitian memakai pendekatan kuantitatif (*quantitative research*). Pendekatan kuantitatif adalah metode penelitian berdasarkan filosofi positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, (Sugiyono, 2017, hlm. 8). Penelitian ini berbentuk angka yang analisisnya menggunakan statistik untuk pengukurannya yang hasilnya diperoleh melalui angket yang disebar. Dalam penelitian disini memakai desain penelitian eksperimen, adalah penelitian yang dilaksanakan guna memanipulasi objek penelitian dan mengontrol variabel tertentu. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi, eksperimen ini disebut juga eksperimen semu. Tujuannya adalah untuk memprediksi keadaan yang dapat dicapai melalui eksperimen yang sebenarnya, tetapi tidak ada pengontrolan dan/atau manipulasi terhadap seluruh variabel yang relevan. Menurut Ali (2010, hlm. 100), dalam riset pendidikan *quasi experiment* dipandang memiliki berbagai kelebihan dibandingkan dengan eksperimen sebenarnya. Hal ini disebabkan dalam riset-riset yang melibatkan manusia sebagai subyek pada umumnya fokus kajian dan pengukuran adalah pada aspek perilakunya. Namun karena perilaku manusia itu bersifat kompleks dan berbagai faktor yang member pengaruh terhadap perilaku itu pun cukup bervariasi, maka eksperimen yang secara sistematis memanipulasi perilaku manusia tanpa memperhatikan berbagai kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan studi dapat berpotensi memiliki sejumlah kelemahan.

Menurut Ali (2010, hlm. 101), pada hakekatnya quasi experiment adalah eksperimen, namun dalam pelaksanaan studi itu ada kendala-kendala pemenuhan kriteria, yaitu terkait pemilihan subyek sampel secara acak (*random selection*) dan penugasan subyek secara random (*random assignment*). Dalam pelaksanaan riset, tidak jarang pemenuhan keseluruhan kriteria. Untuk itu diperlukan desain-desain studi yang dapat dikategorikan sebagai eksperimen, namun mengingat ada kriteria yang tidak dapat terpenuhi maka secara metodologis ini dianggap bukan eksperimen sejati. Studi semacam ini disebut dengan kuasi eksperimen.

Asumsi lain menyatakan, bahwa perilaku manusia itu bersifat kompleks sehingga pengaruh suatu perlakuan dalam suatu eksperimen juga bersifat kompleks sehingga pengaruh suatu perlakuan dalam suatu eksperimen juga bersifat kompleks. Pengaruh ini tidak hanya terhadap suatu bentuk perilaku tertentu, seperti kemampuan atau pengetahuan saja, melainkan meliputi juga bentuk-bentuk perilaku lain, seperti sikap, minat, motivasi, dan persepsi. Oleh karena itu, dalam melakukan eksperimen seharusnya dipegang prinsip-prinsip sebagai berikut: (1) Menggunakan kelompok dalam kehidupan yang sebenarnya. (2) Menggunakan berbagai variasi kondisi lingkungan, bukan hanya subyek anggota masyarakat saja, melainkan melibatkan unsure-unsur lain, seperti pemimpin, peralatan yang digunakan, serta sarana dan prasarana yang tersedia. (3) Berbagai bentuk perilaku subyek yang terkait dengan berbagai kegiatan eksperimen perlu diamati secara cermat menggunakan teknik yang tepat. (4) Subyek yang dilibatkan dalam kegiatan studi telah siap untuk melakukan berbagai kegiatan yang telah dirancang dalam persiapan studi. (5) Menggunakan kelompok kontrol yang tepat sebagai pebanding dalam mengamati pengaruh perlakuan.

Karakteristik *quasi experiment*, antara lain: (a) tidak memungkinkan untuk mengontrol seluruh variabel yang relevan, kecuali hanya beberapa variabel, (b) perbedaan antara penelitian eksperimen murni dan kuasi sangat kecil, terutama apakah manusia dilibatkan atau tidak sebagai subjek seperti dalam pendidikan, (c) meskipun penelitian tindakan memiliki status kuasi, tetapi sering tidak formal, sehingga perlu mendapat perlakuan tersendiri.

Dari model desain eksperimen yang dipakai untuk penelitian yaitu *quasi experiment* ataupun eksperimen semu dengan design *nonequivalent control group*

Andin Rizki Aulia, 2022

PENGARUH PLATFORM KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 12 BANDUNG (STUDI QUASI-EXPERIMENT DI KELAS VIII SMPN 12 BANDUNG)

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

design. *Design quasi experimental* disebutkan pula atas eksperimen semu ataupun pura-pura. Arikunto (2013, hlm. 123) menjelaskan penelitian eksperimen berjenis ini belum terpenuhinya syarat seperti cara eksperimen yang bisa dicirikan secara ilmiah mengikuti aturan tertentu jadi design disini disebutkan sebagai eksperimen pura-pura ataupun semu.

Penelitian ini menggunakan desain *quasi experiment* karena akan melihat bagaimana perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Penelitian *quasi experiment* yang menggunakan model *nonequivalent control group design*, dilakukan dengan cara memberikan *pre-test* terlebih dahulu sebelum diberi perlakuan (*treatment*) baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. *Pre-test* dilaksanakan untuk mengetahui kondisi kedua kelas sebelum diberikannya perlakuan. Sesuai memperoleh perlakuan, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi *post-test* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari *treatment* yang sudah diberikan.

Dalam penelitian ini, pada kelas eksperimen pembelajaran dilaksanakan menggunakan *platform kahoot*, sedangkan di kelas kontrol pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan *platform google classroom*.

Berikut langkah-langkah desain *quasi experiment* model *nonequivalent control group design* diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

Kelompok	Pengukuran Awal	Perlakuan	Pengukuran Akhir
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₁	X ₂	O ₂

O₁ : Pengukuran awal motivasi belajar siswa sebelum pelaksanaan pembelajaran dan pemberian perlakuan

O₂ : Pengukuran akhir menggunakan angket motivasi belajar murid diberikan setelah pelaksanaan pembelajaran dan pemberian perlakuan

X₁ : Pembelajaran IPS dengan memakai *platform Kahoot*

X₂ : Pembelajaran IPS dengan memakai *platform Google Classroom*

Andin Rizki Aulia, 2022

PENGARUH PLATFORM KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 12 BANDUNG (STUDI QUASI-EXPERIMENT DI KELAS VIII SMPN 12 BANDUNG)

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

Penelitian dengan desain *quasi experiment* ini ditempatkan pada dua kelas yang berbeda, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan diberikan perlakuan yang berbeda pula. Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas diberikan angket motivasi belajar sebagai pengukuran awal untuk mengetahui kondisi awal pada masing-masing kelas. Kemudian, kelas eksperimen mendapatkan perlakuan. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan kahoot, sedangkan kelas kontrol sebagai pembanding dengan menggunakan *google classroom* dalam pembelajaran IPS.

Seusai diberikan perlakuan pada kelas eksperimen, dan juga penggunaan *platform* pembelajaran yang berbeda di kelas pembanding yaitu kelas kontrol, diberikan kembali angket motivasi belajar sebagai pengukuran akhir untuk mendapati besarnya pengaruh atas perlakuan yang sudah diberi dan juga melihat perbedaan dari kelas yang diberi perlakuan dan juga kelas kontrol sebagai kelas pembanding. Selain itu, untuk mendapati besarnya pengaruh penggunaan kahoot terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS, peneliti memberikan angket respon siswa yang disebar pada kelas eksperimen sebagai kelas yang diberi perlakuan berupa penggunaan *platform* kahoot.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Arikunto (2013, hlm. 161) sebagai gejala yang beraneka ragam, sedangkan yang dimaksudkan atas gejala dalam hal ini yaitu suatu objek penelitian, sehingga variabelnya yaitu objek penelitian yang beraneka ragam. Tujuan atas penelitian disini yaitu guna mendapati seberapa besarnya pengaruh perlakuan yang diberi kepada suatu variabel, kemudian ada variabel yang memberikan pengaruh dan variabel yang terpengaruhi. Maka dari itu adanya variabel yang memberikan pengaruh dan variabel yang terpengaruhi. Didalam penelitian disini ada dua variabel ialah variabel bebas dan variabel terikat. Adapula variabel penelitian ialah:

- a) Variabel Bebas (Variabel X) merupakan variabel yang intensitas dan pengaruhnya diketahui terhadap variabel terkait sebab menunjukkan gejala ataupun kejadian tertentu. Variabel bebas didalam penelitian yaitu media pembelajaran kahoot.

- b) Variabel Terikat (Variabel Y) merupakan variabel yang terpengaruhi dari variabel bebas (variabel x), variabel terikat didalam penelitian yaitu motivasi belajar siswa.

3.3. Definisi Operasional

Noor (2011, hlm. 97) mengemukakan arti operasional yang memiliki arti berfokus pada apa yang dapat digunakan sebagai skala / indeks variabel daripada definisi / pemahaman / makna yang ditemukan dalam teori buku teks, dan skala / indikator ini tidaklah abstrak, tetapi gampang terukur. Penelitian disini judulnya “Pengaruh *Platform* Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMPN 12 Bandung (Studi *Quasi-Experiment* di Kelas VIII SMPN 12 Bandung)”. Ada berbagai peristilahan yang terkait atas judul dari penelitian. Untuk terhindari atas kesalahpahaman dan memberikan kemudahan dalam pembahasan, beberapa konsep diperlukan dalam menjelaskan yaitu:

1) *Platform* Kahoot

Kahoot merupakan *platform* pembelajaran secara online yang bisa dikembangkan dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan model permainan. Pembelajaran dengan menerapkan aplikasi kahoot berpotensi efektif karena memiliki komponen pendukung berupa visual dan verbal. Kahoot merupakan aplikasi yang dapat diakses secara gratis, sehingga hal ini menunjukkan bahwa *platform* atau aplikasi kahoot memiliki efisiensi biaya dan pemanfaatan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Aplikasi ini dapat dijangkau dan diakses oleh masyarakat yang memiliki *smartphone*. Kahoot adalah aplikasi berorientasi pendidikan dalam bentuk *game* dan memiliki dua alamat *website* yang berbeda. Aplikasi kahoot dapat diakses dan digunakan secara gratis dan dapat digunakan untuk melakukan kuis online, survey dan diskusi yang masing-masing memiliki cara bermainnya sendiri. *Platform* kahoot digunakan sebagai *platform* pembelajaran IPS yang bisa digunakan untuk diskusi, mengunggah materi dalam bentuk power point, gambar, maupun video, untuk ulangan harian maupun latihan soal untuk siswa.

2) Motivasi Belajar Siswa

Andin Rizki Aulia, 2022

PENGARUH PLATFORM KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 12 BANDUNG (STUDI QUASI-EXPERIMENT DI KELAS VIII SMPN 12 BANDUNG)

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

Motivasi belajar merupakan seluruh daya penggerak psikis yang ada dalam diri individu siswa yang dapat memberikan dorongan untuk belajar demi mencapai tujuan dari belajar tersebut. Dalam penelitian ini motivasi belajar ditunjukkan melalui skor jawaban pada angket. Indikator motivasi belajar meliputi: tekun tugas, ulet menghadapi kesulitan, lebih sering bekerja mandiri, memungkinkan minat terhadap macam-macam masalah, cepat bosan dengan tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak melepaskan sesuatu yang diyakini, sering mencari dan memecahkan atas soal-soal. Semakin tinggi skor jawaban, maka semakin tinggi pula motivasi belajarnya. Cara yang digunakan untuk mengungkap motivasi belajar adalah dengan menggunakan kuisioner/ angket.

3.3 Lokasi dan Partisipan Penelitian

3.3.1 Lokasi Penelitian

Dari penelitian ini dilakukan di SMPN 12 Bandung, tepatnya di Jalan Dr. Setiabudhi No.195, Kelurahan Gegerkalong, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 4015.

3.3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan yang dimaksud adalah mereka yang terlibat dalam pencapaian tujuan penelitian. Pihak yang ikut serta didalam penelitian yaitu:

- a) Pihak SMPN 12 Bandung yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian di lingkungan sekolah
- b) Guru Pamong Peneliti (Ibu Dra. Tuti Kustami) dan Guru IPS (Pak Haryadi dan Ibu Ritjeu S.Pd.)
- c) Peserta didik SMPN 12 Bandung, khususnya Kelas VIII yang menjadi partisipan penelitian ini pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Sugiyono (2017, hlm. 80) menjelaskan populasi yaitu suatu wilayah secara umum dari objek ataupun subjek dengan mutu dan karakteristik tertentu yang

ditentukan dari peneliti untuk dipahami dan untuk diambil kesimpulan. Kesimpulannya, populasi adalah kumpulan objek yang menarik bagi peneliti. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang berada di SMPN 12 Bandung pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian merupakan suatu bagian dari populasi. Arikunto (2014, hlm. 174) berpendapat jika sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Pengambilan sampel dilakukan untuk memperoleh sampel yang benar-benar berfungsi sebagai contoh atau untuk menjelaskan keadaan populasi yang sebenarnya. Dalam hal ini, sampel harus mewakili/ *representative*.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

Kelas		Jenis Kelamin			
Populasi					
A	C	Laki- Laki	Perempuan	Laki- Laki	Perempuan
34	34	A		C	
		14	20	16	18

3.4.3 Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel biasa dikenal dengan sampling. Teknik pengambilan sampel pada penelitian disini memakai *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah strategi untuk memilih individu berdasarkan kriteria yang telah ditentukan (Sugiyono, 2017, hlm. 85). Sampel yang diambil ini ditentukan berdasarkan karakteristik dan karakter kedua kelas ini memiliki tipikal karakter yang sama. Dengan demikian, dari sampel yang berjumlah 68 siswa peneliti mengambil sampel untuk digunakan pada kelas eksperimen yaitu kelas VIII A dengan jumlah 14 siswa laki-laki dan 20 orang perempuan. Sedangkan, sampel yang digunakan untuk kelas kontrol yakni kelas VIII C dengan jumlah 16 siswa laki-laki, dan 18 siswa perempuan.

3.5 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa kuisioner atau angket yang dibuat sendiri oleh peneliti. Instrumen penelitian menurut Sugiyono (2017, hlm. 102) adalah sebuah alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial dan alam yang diamati.

3.5.1 Angket

Penggunaan instrumen penelitian berfungsi untuk menemukan informasi yang lengkap tentang suatu masalah, fenomena alam atau sosial. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 142) berpendapat jika kuisioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket. Nantinya, angket yang digunakan dimaksudkan untuk menggunakan skala likert agar menghasilkan data yang akurat. Menurut pendapat Sugiyono (2017, hlm. 93) mengenai skala likert yaitu suatu ukuran yang dipakai guna pengukuran pendapat, sikap, dan persepsi individu atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen atau jenis angket dengan pemberian skor dalam tabel berikut:

Tabel 3.3 Skala Likert Instrumen Penelitian

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup Setuju (CS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Adapun kisi-kisi angket motivasi belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa

Variabel	Indikator Motivasi Belajar	No Pernyataan	Jumlah
Motivasi Belajar	Tekun menghadapi tugas	8,9,24	3
	Ulet menghadapi kesulitan	19,20,21,27	4
	Minat Belajar	3,16,26	3
	Lebih senang mandiri	17,22,23,28	4
	Cepat bosan dengan tugas rutin	7,10,14,18	4
	Dapat mempertahankan pendapat	1,2,4,11	4
	Tidak mudah melepas hal yang diyakininya	12,15,29	3
	Senang mencari masalah soal	5,6,13,25	4
Total			29

Diadaptasi dari indikator motivasi belajar menurut pendapat (Sardiman, 2018, hlm. 83).

Tabel 3.5 Kisi – Kisi Angket Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Kahoot

Variabel	Indikator	Sub Aspek	No Pernyataan	Jumlah
Media Pembelajaran Kahoot	Media Pembelajaran	1. Relevansi, bahwa media pembelajaran memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	15	1

Andin Rizki Aulia, 2022

PENGARUH PLATFORM KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 12 BANDUNG (STUDI QUASI-EXPERIMENT DI KELAS VIII SMPN 12 BANDUNG)

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

		2. kemampuan guru menggunakan media	2	1
		3. Kemudahan penggunaan, media pembelajaran mudsh pengoperasiannya	9,10	2
		4. Ketersediaan media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran	6	1
		5. Kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran yang dirasakan siswa sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran.	11,12	2
	Motivasi Belajar (berkaitan dengan media pembelajaran)	1. Penggunaan kahoot menumbuhkan semangat siswa	1, 13, 14	3
		2. Kahoot membuat siswa tertarik untuk belajar	4, 5	2

Andin Rizki Aulia, 2022

PENGARUH PLATFORM KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 12 BANDUNG (STUDI QUASI-EXPERIMENT DI KELAS VIII SMPN 12 BANDUNG)

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

		3. Kahoot merangsang siswa menyelesaikan tugas dengan baik.	3, 7, 8	3
Total				15

Diadaptasi dari Rivai (dalam Pratiwi dan Meilani, 2018, hlm. 176).

3.5.2 Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2017, hlm. 329) digunakan untuk memperoleh data dan informasi berupa dokumen, buku, arsip, foto dan angka tertulis berupa laporan dan informasi untuk menunjang penelitian. Dokumen digunakan untuk mengumpulkan dan meninjau data. Dokumen yang terpakai didalam penelitian yaitu RPP, foto, dan lainnya yang diperlukan untuk mengumpulkan data.

3.6 Teknik Pengolahan Data

Dari data yang didapat dari proses penelitian berupa data kuantitatif. Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya, peneliti menggunakan angket sebagai cara untuk mengumpulkan data. Adapula tahap yang dilaksanakan didalam pengolahan data selama penelitian.

3.6.1 Uji Validitas

Sugiyono (2017, hlm. 121) menjelaskan jika uji validitas menunjukkan keakuratan antara data yang sebenarnya dihasilkan pada objek dan data yang dikumpulkan oleh peneliti untuk menentukan validitas item. Peneliti mengkorelasikan skor item dengan jumlah item tersebut. Untuk melihat apakah tes itu valid, peneliti harus terlebih dahulu mengukur derajat validitas berdasarkan kriteria tertentu.

Untuk melaksanakan uji validitas didalam penelitian disini memakai uji instrumen korelasi *product moment* dari Karl Pearson yaitu:

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

Keterangan:

r_{xy} : Korelasi Product Moment N: Jumlah Populasi

$\sum x$: Jumlah skor butir (x)

$\sum y$: Jumlah skor variabel (y)

$\sum x^2$: Jumlah skor Butir Kuadrat (y)

$\sum y^2$: Jumlah skor variabel kuadrat

$\sum xy$: Jumlah perkalian butir (x) dan skor variabel (y)

Butir pertanyaan itu ternyata valid apabila $r_{xy} > r$ tabel, sedangkan butir pertanyaannya tidaklah valid apabila $r_{xy} < r$ tabel. Apabila instrument itu dinyatakan valid, jadi kriteria penafsiran indeks korelasi. Adapun intrerpretasi korelasi nilai r menurut Arikunto (2013, hlm. 214) sebagai berikut:

Tabel 3.6 Interpretasi koefisien korelasi nilai r

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,801 s.d 1,000	Tinggi
Antara 0,601 s.d 0,800	Cukup
Antara 0,401 s.d 0,600	Sedang
Antara 0,201 s.d 0,400	Rendah
Antara 0,000 s.d 0,200	Sangat Rendah (tidak berkorelasi)

Hasil uji validitas dari instrumen penelitian yang sudah disebarakan, adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7 Uji Validitas Motivasi Belajar Siswa

No	Pernyataan	r-hitung	r-tabel N 34	Kesimpulan	Interpretasi
1	Butir 1	0.615	0.339	Data Valid	Cukup
2	Butir 2	0.847	0.339	Data Valid	Tinggi
3	Butir 3	0.784	0.339	Data Valid	Cukup
4	Butir 4	0.768	0.339	Data Valid	Cukup
5	Butir 5	0.732	0.339	Data Valid	Cukup
6	Butir 6	0.700	0.339	Data Valid	Cukup
7	Butir 7	0.834	0.339	Data Valid	Tinggi
8	Butir 8	0.638	0.339	Data Valid	Cukup
9	Butir 9	0.742	0.339	Data Valid	Cukup
10	Butir 10	0.717	0.339	Data Valid	Cukup
11	Butir 11	0.757	0.339	Data Valid	Cukup
12	Butir 12	0.709	0.339	Data Valid	Cukup
13	Butir 13	0.848	0.339	Data Valid	Tinggi
14	Butir 14	0.771	0.339	Data Valid	Cukup
15	Butir 15	0.638	0.339	Data Valid	Cukup
16	Butir 16	0.746	0.339	Data Valid	Cukup
17	Butir 17	0.484	0.339	Data Valid	Sedang
18	Butir 18	0.159	0.339	Data Drop	Sangat Rendah
19	Butir 19	0.719	0.339	Data Valid	Cukup
20	Butir 20	0.544	0.339	Data Valid	Sedang
21	Butir 21	0.734	0.339	Data Valid	Cukup
22	Butir 22	0.540	0.339	Data Valid	Sedang
23	Butir 23	0.706	0.339	Data Valid	Cukup
24	Butir 24	0.546	0.339	Data Valid	Sedang
25	Butir 25	0.597	0.339	Data Valid	Sedang
26	Butir 26	0.744	0.339	Data Valid	Cukup
27	Butir 27	0.670	0.339	Data Valid	Cukup
28	Butir 28	0.462	0.339	Data Valid	Sedang

Andin Rizki Aulia, 2022

PENGARUH PLATFORM KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 12 BANDUNG (STUDI QUASI-EXPERIMENT DI KELAS VIII SMPN 12 BANDUNG)

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

29	Butir 29	0.558	0.339	Data Valid	Sedang
30	Butir 30	0.474	0.339	Data Valid	Sedang

Sumber: Dokumen Peneliti, diolah menggunakan *IBM SPSS Statistics 25* (2022)

Berdasarkan hasil pengolahan data melalui *IBM SPSS Statistics 25*, tabel diatas menjelaskan dari 30 butir item pernyataan yang disebarkan kepada 34 responden, terdapat 1 butir angket pernyataan yang tidak valid, yaitu butir 18. Sementara itu, ada 29 butir pernyataan lainnya dinyatakan valid. Dengan hasil tersebut, peneliti mengambil langkah berikutnya yakni menggunakan 29 butir pernyataan yang valid sebagai angket penelitian.

Adapun, berikut hasil uji validitas angket respon siswa terhadap penggunaan *platform* pembelajaran kahoot.

Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Angket Respon Siswa Platform Pembelajaran Kahoot

No	Pernyataan	r-hitung	r-tabel N 34	Kesimpulan	Interpretasi
1	Butir 1	0.542	0.339	Data Valid	Sedang
2	Butir 2	0.694	0.339	Data Valid	Cukup
3	Butir 3	0.655	0.339	Data Valid	Cukup
4	Butir 4	0.505	0.339	Data Valid	Sedang
5	Butir 5	0.692	0.339	Data Valid	Sedang
6	Butir 6	0.584	0.339	Data Valid	Cukup
7	Butir 7	0.625	0.339	Data Valid	Cukup
8	Butir 8	0.518	0.339	Data Valid	Sedang
9	Butir 9	0.702	0.339	Data Valid	Cukup
10	Butir 10	0.691	0.339	Data Valid	Cukup
11	Butir 11	0.540	0.339	Data Valid	Sedang
12	Butir 12	0.745	0.339	Data Valid	Cukup
13	Butir 13	0.723	0.339	Data Valid	Cukup
14	Butir 14	0.636	0.339	Data Valid	Cukup
15	Butir 15	0.454	0.339	Data Valid	Sedang

Sumber: Dokumen Peneliti, diolah menggunakan *IBM SPSS Statistics 25* (2022)

Andin Rizki Aulia, 2022

PENGARUH PLATFORM KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 12 BANDUNG (STUDI QUASI-EXPERIMENT DI KELAS VIII SMPN 12 BANDUNG)

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

Berdasarkan hasil pengolahan data melalui *SPSS Statistics 25*, tabel diatas menjelaskan dari 15 butir item pernyataan yang disebarkan kepada 34 responden dinyatakan semua butir pernyataan valid. Dengan hasil tersebut, peneliti menggunakan seluruh butir item pernyataan sebagai angket penelitian.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah pengukuran yang menggunakan objek yang sama menghasilkan data yang sama. Setelah melakukan uji validitas, peneliti melakukan uji reliabilitas di Langkah selanjutnya. Uji reliabilitas dipakai untuk pengukuran tingkat ataupun derajat dari konsistensi dari instrumen. Pendapat Arifin (2011, hlm. 248) mengenai uji reliabilitas adalah uji ini berkaitan dengan keandalan pertanyaan apakah instrumen dapat diandalkan menurut standar tertentu. Instrumen disampaikan reliabel apabila diuji ulang pada waktu ataupun kesempatan lain dan senantiasa memberi hasil yang sesuai. Peneliti memakai metode uji reliabilitas *internal consistency method* dengan memakai *Cronbach's Alpha*.

Pengukuran reliabilitas dalam penelitian ini dilaksanakan dengan penggunaan rumus *Alpha Cronbach*, sebagai berikut.

$$r_{11} = \text{reliabilitas instrumen} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \frac{(1 - \sum \sigma b^2)}{\sigma^2 t}$$

k = banyaknya butir pertanyaan atau soal

$\sum \alpha b^2$ = jumlah varians butir

$\alpha^2 t$ = varian total

Keterangan:

Instrumen dapat dikatakan reliabel jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dengan taraf signifikansi pada $\alpha = 0,05$, sebaliknya jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} jadi instrumen dinyatakan tidaklah reliabel.

Pengujian reliabilitas instrumen:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, instrumen reliabel

Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, instrumen tidak reliabel

Berikut merupakan hasil dari uji reliabilitas motivasi belajar siswa.

Andin Rizki Aulia, 2022

PENGARUH PLATFORM KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 12 BANDUNG (STUDI QUASI-EXPERIMENT DI KELAS VIII SMPN 12 BANDUNG)

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

Tabel 3.9 Uji Reliabilitas Motivasi Belajar Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.754	29

Sumber: Dokumen Peneliti, diolah menggunakan *IBM SPSS Statistics 25* (2022)

Berdasarkan hasil pengolahan data melalui SPSS 25, bahwa angket penelitian ini dengan nilai *cronbach's alpha* 0.754 sedangkan nilai *r*-tabel untuk $N=34$ sebesar 0.339, yang artinya nilai Alpha lebih besar dibanding nilai *r*-tabel. Dapat dinyatakan angket motivasi belajar siswa dalam kategori reliabel karena $r_{hitung} > r_{tabel}$. dan bisa dipakai untuk penelitian.

Berikut merupakan hasil uji reliabilitas kuisioner respon siswa penggunaan *platform* pembelajaran kahoot.

Tabel 3.10 Uji Reliabilitas Angket Respon Siswa Terhadap Platform Kahoot

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.753	15

Berdasarkan hasil dari pengolahan data melalui SPSS 25, bahwa angket penelitian ini dengan nilai *cronbach's alpha* 0.753 sedangkan nilai *r*-tabel untuk $N=34$ sebesar 0.339, dimana berarti nilai Alpha lebih besar dibanding nilai *r*-tabel. Dapat dinyatakan angket motivasi belajar siswa dalam kategori reliabel karena $r_{hitung} > r_{tabel}$.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah penelitian telah diperoleh secara lengkap. Ketajaman beserta ketepatan didalam pemakaian alat analisis sebagai penentu ketepatan untuk menarik simpulan. Maka dari itu, aktivitas analisis data yaitu aktivitas yang tidak dapat diabaikan didalam aktivitas suatu penelitian. Kesalahan dalam penentu alat analisis bisa berdampak fatal pada kesimpulan yang ditarik, yang selanjutnya berdampak buruk pada penggunaan dan

Andin Rizki Aulia, 2022

PENGARUH PLATFORM KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 12 BANDUNG (STUDI QUASI-EXPERIMENT DI KELAS VIII SMPN 12 BANDUNG)

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

penerapan hasil penelitian. Maka dari itu, hasil penelitian dapat memberi kontribusi yang berarti bagi pemecahan masalah, dan pengetahuan serta pemahaman tentang berbagai analisis mutlak diperlukan agar hasilnya dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal ataukah tidak. Uji normalitas merupakan salah satunya teknik untuk melihat kebasahan ataupun normalitas suatu sampel. Uji normalitas data ditujukan untuk menunjukkan bahwa sampel data asalnya dari populasi yang terdistribusi secara normal. Uji normalitas dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui apakah data *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar siswa terdistribusi secara normal ataukah tidak. Dengan demikian, Hipotesis yang dipakai yaitu:

H_0 : sampel berdistribusi normal.

H_a : sampel tidak berdistribusi normal.

Didalam penelitian, kriteria pengujian yaitu apabila nilai dari probabilitas (*sig*) lebih besar dari $\alpha = 0,05$ jadi sebaran data terdistribusi secara normal. Dari hasil perhitungan, apabila nilai *sig* atau nilai probabilitas <0.05 , jadi data tidak terdistribusi secara normal, sedangkan apabila nilai *sig* (*signifikansi*) ataupun nilai probabilitas >0.05 maka data berdistribusi normal. Apabila data yang diuji terdistribusi secara normal, maka data diolah memakai uji-t, namun jika ternyata data tidak berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan menggunakan statistik non parametrik.

3.7.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan salah satu syarat pengujian yang harus dipenuhi ketika menggunakan statistik parametrik. Uji homogenitas bertujuan guna melakukan pengujian kesamaan berbagai bagian dari sampel, sehingga dapat melakukan generalisasi pada populasi. Menurut Arifin (2014, hlm. 286) tujuan dari uji homogenitas yaitu guna memeriksa dan melihat apa variansi dari dua data sampel (kelas eksperimen dan kelas kontrol) asalnya dari populasi yang homogen ataukah tidak.

Uji homogenitas pada penelitian ini dilaksanakan dengan teknik *One Way ANOVA*. Kriteria didalam pengujian disini yaitu apabila nilai signifikansinya < 0.05 data dinyatakan tidak homogen, sebaliknya jika nilainya signifikan > 0.05 data dinyatakan homogen.

3.7.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian perlu diuji untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan terhadap hasil data kuisisioner motivasi belajar siswa baik sebelum perlakuan maupun sesudah perlakuan berupa pemakaian *platform kahoot* dalam pembelajaran IPS pada kelas eksperimen, serta pada kelompok kelas kontrol yang menggunakan *platform google classroom* dalam pembelajaran IPS. Dalam pengujian hipotesis ini peneliti menggunakan uji-t dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 25* untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian dapat dikatakan diterima ataupun ditolak.

Dasar hipotesis pada penelitian yaitu:

- 1) Jika probabilitas signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima
- 2) Jika probabilitas signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

3.7.4 Analisis Angket Respon Siswa Terhadap *Platform Kahoot*

Sesudah siswa mendapatkan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan kahoot, peneliti membagikan angket yang berisi butir pernyataan mengenai aspek efektivitas media dan pengaruh kahoot dalam memotivasi belajar IPS, angket disini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar tanggapan atau respon siswa terhadap *platform kahoot* yang digunakan sebagai *platform* pembelajaran IPS.

Angket respon siswa terhadap *platform kahoot* memiliki bobot jawaban yang sama dengan angket motivasi belajar siswa yaitu jawaban sangat setuju (SS) berbobot 5, setuju (S) berbobot 4, cukup setuju (CS) memiliki bobot 3, tidak setuju (TS) berbobot 2, dan sangat tidak setuju (STS) berbobot 1. Dari jawaban tersebut, angket respon siswa selanjutnya diolah serta dianalisis dengan menggunakan formula sebagai berikut:

Andin Rizki Aulia, 2022

PENGARUH PLATFORM KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 12 BANDUNG (STUDI QUASI-EXPERIMENT DI KELAS VIII SMPN 12 BANDUNG)

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

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

(Lestari, 2017, hlm. 66)

Keterangan:

P = persentase penilaian (100%)

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Setelah data diolah dengan menggunakan formula di atas, selanjutnya peneliti melakukan interpretasi terhadap data tersebut guna mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan kahoot. Interpretasi data hasil angket dilakukan dengan mengacu di tabel yaitu:

Tabel 3.11 Interpretasi Persentase Angket Respon Siswa Terhadap Platform Kahoot

Presentase	Kategori
81,25-100	Sangat Baik
62,5-81,25	Baik
43,75-62,5	Kurang Baik

Sumber: (Akbar, 2013)

3.8 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan. Mulai dari tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan, hingga proses akhir yaitu tahap penyelesaian. Berikut yaitu aktivitas yang dilakukan dari peneliti diantaranya:

3.8.1 Tahap Perencanaan/Persiapan

- Peneliti memberikan surat izin untuk melakukan kegiatan penelitian kepada pihak sekolah yaitu SMPN 12 Bandung yang dijadikan sebagai tempat penelitian.
- Peneliti melakukan studi pendahuluan di sekolah dengan cara berdiskusi dengan wakasek dan juga guru mata pelajaran IPS untuk mengetahui kondisi siswa khususnya permasalahan motivasi belajar.

Andin Rizki Aulia, 2022

PENGARUH PLATFORM KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 12 BANDUNG (STUDI QUASI-EXPERIMENT DI KELAS VIII SMPN 12 BANDUNG)

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

- c. Peneliti berkonsultasi dengan guru IPS untuk penentuan kelas yang hendak menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d. Peneliti berdiskusi dengan guru mata pelajaran IPS untuk menentukan materi dan menyusun perangkat pembelajaran seperti RPP yang akan diterapkan di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- e. Peneliti menyusun instrumen penelitian berupa kuesioner motivasi belajar, dan kuisisioner respon siswa terhadap kahoot.
- f. Peneliti melakukan uji coba instrumen diluar dari sampel penelitian.
- g. Peneliti menggunakan melakukan IBM SPSS *Statistics* versi 25 untuk pengolahan data analisis terhadap uji coba instrumen.

3.8.2 Tahap Pelaksanaan

- a. Peneliti melakukan *pre-test*, yakni melaksanakan tes awal di kelas eksperimen dan kelas kontrol guna mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan (*treatment*).
- b. Peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan memakai *platform* kahoot, sedangkan kelas kontrol memakai *platform google classroom* dalam pembelajaran IPS.
- c. Peneliti melakukan *post-test*, yaitu melaksanakan tes akhir di kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui motivasi belajar siswa sesudah diberi perlakuan.
- d. Melaksanakan pengisian angket respon siswa terhadap penggunaan *platform* pembelajaran kahoot setelah kegiatan pembelajaran selesai. Pengisian angket ini secara khusus ditujukan kepada siswa di kelas eksperimen.

3.8.3 Tahap Penyelesaian

- a. Peneliti melakukan pengolahan data dari hasil penelitian.
- b. Peneliti melaksanakan analisis data dari hasil penelitian.
- c. Peneliti mengambil kesimpulan serta saran beserta rekomendasi.