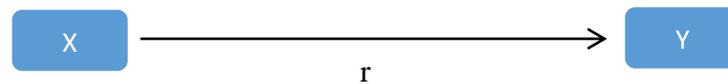


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian korelasi. Pendekatan kuantitatif berfungsi guna mendapatkan data terkait hubungan antara kepuasan mahasiswa terhadap aplikasi *quizizz* dengan motivasi belajar pada mata kuliah fotografi.

Variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Pada penelitian ini variabel (X) yaitu kepuasan mahasiswa terhadap aplikasi *quizizz* (X) dan variabel (Y) yaitu motivasi belajar. Berdasarkan hal tersebut, maka paradigma sederhananya sebagai berikut:



Gambar 1 Paradigma Sederhana

Keterangan:

X = kepuasan mahasiswa terhadap aplikasi *quizizz*

Y = motivasi belajar

r = korelasi

Data didapatkan melalui angket atau kuesioner yang berisikan faktor yang menyebabkan kepuasan menggunakan aplikasi *quizizz* serta motivasi belajar. Kuesioner tersebut bertujuan guna mendapatkan data yang reliabel dan valid sehingga nantinya akan dilakukan pengujian melalui aplikasi *SPSS*.

3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2021 Universitas Pendidikan Indonesia yang berjumlah 96 dan penulis sendiri sebagai peneliti. Berlokasi di Jl. Dr. Setiabudi No. 229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Populasinya yaitu mahasiswa aktif Teknologi Pendidikan angkatan 2021 Universitas Pendidikan Indonesia dengan total mahasiswa sebanyak 96.

3.3.2 Sampel

Sampel diambil menggunakan sampling total/sensus atau anggota populasi menjadi sampel, menurut Sugiyono (2019) karena penelitian yang dilakukan pada populasi dibawah 100 responden yaitu sebanyak 96 responden.

3.4 Definisi Oprasional

1. Kepuasan

Kepuasan merupakan kesesuaian harapan terhadap apa yang dirasakan dengan kenyataan yang terjadi. Hal tersebut sejalan dengan teori dari Kolter (1997) yang menyebutkan bahwasanya kepuasan adalah perasaan senang atau kecewa dari seseorang akan perbandingan sebuah produk dari apa diharapkan dengan apa yang didapatkan. Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, kepuasan yang dimaksud lebih menekankan kepada kepuasan terhadap kualitas produk yang akan di teliti. Produk dalam penelitian ini yaitu aplikasi *quizizz*. Pada kualitas produk terdapat aspek kualitas produk, menurut Kotler & Keller (2009:8) berpendapat bawa terdapat aspek yang dapat diukur dalam kualitas produk yaitu fitur, kualitas kinerja dari produk, kemudahan dalam penggunaan, dan desain produk.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan sebuah keinginan dari diri para peserta didik agar dapat melaksanakan aktivitas pembelajaran yang berasal dari faktor internal dan juga eksternal. Hal tersebut sejalan dengan teori dari Uno (2011) menyebutkan bahwa motivasi belajar merupakan keinginan baik secara eksternal maupun internal yang ada pada diri peserta didik guna bersedia untuk melakukan perubahan dari perilakunya dengan unsur pendukung. Motivasi belajar pada penelitian ini mengacu pada empat aspek , seperti yang disebutkan oleh Keller (1987) menyatakan bahwa motivasi belajar

dipengaruhi oleh empat komponen yaitu *Attention* (Perhatian), *Relevance* (Kesesuaian), *Confidence* (Keyakinan), serta *Satisfaction* (Kepuasan).

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini akan menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket dan dokumentasi. Dengan uraian penelitian sebagai berikut:

- a. Kuesioner, diberikan secara daring kepada mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. Tujuan untuk mendapatkan data terkait tingkat kepuasan mahasiswa terhadap aplikasi *quizizz* dengan motivasi belajar.
- b. Dokumentasi, dalam penelitian ini digunakan sebagai pendukung penelitian yang dibutuhkan

3.5.2 Skala Instrumen Penelitian

Skala instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Skala Likert. Untuk pemberian skor dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan skala 5-1 yang berarti:

Tabel 3. 1 Skala Likert

| Bobot Nilai | Arti |
|-------------|---------------------|
| 5 | Sangat Setuju |
| 4 | Setuju |
| 3 | Ragu-Ragu |
| 2 | Tidak Setuju |
| 1 | Sangat Tidak Setuju |

(Deni Darmawan, 2013:169)

3.5.3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel independen (X) kepuasan mahasiswa terhadap aplikasi *quizizz* dan variabel dependen (Y) motivasi belajar diambil melalui penyebaran kuesioner *online*,

Yulina Rahayu Agustin, 2022

HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA KULIAH FOTOGRAFI

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

pengisian kuesioner dilakukan selama materi yang diberikan pada mata kuliah tersebut telah beres. Berikut instrumen antara variabel X dan variabel Y:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrumen penelitian

| Variabel | Aspek | Indikator | No Item |
|----------|------------------------------|---|---------|
| Kepuasan | 1 Desain Produk | 1.1 Tampilan menarik | 1 |
| | | 1.2 Penggunaan ukuran dan jenis font sesuai | 2 |
| | | 1.3 Memuat informasi yang jelas | 3 |
| | | 1.4 Bahasa yang digunakan mudah dipahami | 4 |
| | | 1.5 Bahasa yang digunakan informatif | 5 |
| | 1 Fitur | 2.1 Waktu pengerjaan soal ideal | 6 |
| | | 2.2 Waktu pelaksanaan proposional | 7 |
| | | 2.3 Musik yang digunakan sesuai | 8 |
| | | 2.4 Musik yang digunakan tidak mengganggu | 9 |
| | 3 Kemudahan dalam penggunaan | 3.1 Program/media mudah digunakan | 10 |
| | | 3.2 Program/media dapat digunakan terus-menerus | 11 |
| | 4 Kualitas kinerja Produk | 4.1 Media yang digunakan sesuai dengan pembelajaran | 12 |

| | | | |
|------------------|-------------------------------------|--|--------------------------|
| | | 4.2 Media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan | 13 |
| | | 4.3 Media yang digunakan sesuai dengan apa yang diharapkan | 14 |
| Motivasi Belajar | 1 <i>Attention</i> (Perhatian) | 1.1 Keingintahuan dalam mempelajari materi | 15 |
| | | 1.2 Minat dalam mempelajari materi | 16,17 |
| | | 1.3 Meningkatkan konsentrasi belajar | 18,19,20 |
| | 2 <i>Relevance</i> (Kesesuaian) | 2.1 Menyesuaikan bakat dengan motivasi | 21,22 |
| | | 2.2 Menyesuaikan minat dengan motivasi | 23 |
| | | 2.3 Menyelesaikan tugas dengan sumber belajar | 24,25 |
| | 3 <i>Confidence</i> (Keyakinan) | 3.1 Mengembangkan nilai positif pada diri sendiri | 26,27 |
| | | 3.2 Menerapkan materi yang didapat | 28,29 |
| | 4 <i>Satisfaction</i> (Kepuasan) | 4.1 Menggambarkan perasaan senang karena mendapatkan penghargaan | 30,31 |
| | | | Jumlah Pertanyaan |

3.5.4 Uji Validitas Instrumen

Pengujian validitas konstruk dapat digunakan pendapat dari ahli (Sugiyono, 2019:197). Aspek-aspek yang telah digunakan untuk membuat instrumen kemudian

Yulina Rahayu Agustin, 2022

HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZ DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA KULIAH FOTOGRAFI

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

dikonsultasikan dengan ahli, peneliti memilih Bapak Dr. Cepi Riyana, M.Pd. sebagai penguji kelayakan instrumen. Kaidah keputusan: jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, tetapi sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid dengan tingkat kesalahan 5% (Sugiyono, 2019:201).

Uji ini memakai SPSS versi 25 dengan tahapan yaitu: membuka lembaran kerja pada SPSS, merumuskan variabel pada *variabel view*, *copy*-kan data pada *data view*, lalu pilih *Analyze>correlate>bivariate*, centang *pearson* dalam kolom *correlate coefficient* lalu tekan ok. Berikut hasil dari perhitungan menggunakan SPSS:

Tabel 3. 3 Hasil uji validitas X

| Item X | Nilai r hitung | Nilai r tabel | Keputusan |
|--------|----------------|---------------|--------------------|
| 1 | 0,663 | 0,329 | Valid |
| 2 | 0,381 | 0,329 | Valid |
| 3 | 0,350 | 0,329 | Valid |
| 4 | 0,639 | 0,329 | Valid |
| 5 | 0,287 | 0,329 | Tidak Valid |
| 6 | 0,518 | 0,329 | Valid |
| 7 | 0,547 | 0,329 | Valid |
| 8 | 0,734 | 0,329 | Valid |
| 9 | 0,396 | 0,329 | Valid |
| 10 | 0,634 | 0,329 | Valid |
| 11 | 0,614 | 0,329 | Valid |
| 12 | 0,624 | 0,329 | Valid |
| 13 | 0,604 | 0,329 | Valid |

| | | | |
|----|-------|-------|-------|
| 14 | 0,553 | 0,329 | Valid |
|----|-------|-------|-------|

Melalui perhitungan dengan aplikasi *SPSS* versi 25 dengan ketentuan r tabel 0,329 dengan data 14 item variabel X (kepuasan aplikasi *quizizz*) terdapat 13 item yang valid dan 1 item yang tidak valid yaitu pada nomor 5.

Tabel 3. 4 Hasil uji validitas Y

| Item Y | Nilai r hitung | Nilai r tabel | Keputusan |
|--------|------------------|-----------------|--------------------|
| 15 | 0,605 | 0,329 | Valid |
| 16 | 0,716 | 0,329 | Valid |
| 17 | 0,691 | 0,329 | Valid |
| 18 | 0,628 | 0,329 | Valid |
| 19 | 0,672 | 0,329 | Valid |
| 20 | 0,605 | 0,329 | Valid |
| 21 | 0,026 | 0,329 | Tidak Valid |
| 22 | 0,352 | 0,329 | Valid |
| 23 | 0,456 | 0,329 | Valid |
| 24 | 0,606 | 0,329 | Valid |
| 25 | 0,574 | 0,329 | Valid |
| 26 | 0,566 | 0,329 | Valid |
| 27 | 0,696 | 0,329 | Valid |
| 28 | 0,763 | 0,329 | Valid |
| 29 | 0,419 | 0,329 | Valid |

| | | | |
|----|-------|-------|-------|
| 30 | 0,646 | 0,329 | Valid |
| 31 | 0,585 | 0,329 | Valid |

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan *SPSS* versi 25 dengan ketentuan r hitung 0,329 dengan data 17 item variabel Y (motivasi belajar) terdapat 16 item yang valid dan 1 item yang tidak valid yaitu nomor 21.

3.5.5 Uji Reliabilitas Instrumen

Uji ini bertujuan guna mencari tahu apakah sebuah instrumen dapat dipercaya untuk digunakan berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan. Instrumen dianggap reliabel apabila mampu untuk menyuguhkan hasil yang sama ketika diujikan pada kelompok yang sama dan pada waktu yang berbeda. (Zainal Arifin, 2014:248). Teknik pengujian yang dilakukan dengan *SPSS* versi 25, dengan ketentuan nilai *Cronbach'* minimal 0,6. Suatu instrumen dianggap reliabel jika koefisien reliabilitasnya minimal 0,6 (Suharsimi A, 2008:75). Berikut perhitungan menggunakan *SPSS* sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Uji reliabilitas

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| ,923 | 31 |

Mengacu pada hasil perhitungan tersebut melalui *SPSS* maka nilai reliabilitas yang diperoleh yakni 0,923. Berdasarkan hasil tersebut maka bisa diambil satu kesimpulan bahwasanya pertanyaan kuesioner reliabel dan dapat digunakan.

3.6 Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdapat beberapa prosedur yang harus ditempuh diantaranya:

1. Tahap Perencanaan

Kegiatan Pada tahapan ini mencakup beberapa hal yaitu: penentuan permasalahan penelitian pengidentifikasian dan perumusan masalah, menyusun proposal penelitian

dan berkonsultasi dengan dosen pembimbing akademik, melakukan seminar proposal, menyusun dan mengembangkan instrumen penelitian, melakukan uji validitas dan uji reliabilitas kuesioner.

2. Tahap Pelaksanaan

Pengambilan data dilapangan berdasarkan teknik data yang telah ditentukan, menganalisis dan mengolah data yang didapat, menarik kesimpulan hasil pengolahan data.

3. Tahap Akhir Penelitian

Penyusunan laporan penelitian yang sekaligus menjadi hasil penelitian dalam bentuk skripsi di mana penulisan tersebut dilakukan sesuai dengan pedoman penulisan yang baik. Tujuan dari penelitian guna menyediakan informasi terkait hasil penelitian yang diperoleh melalui sidang skripsi.

3.7 Analisis Data

Analisis data adalah suatu aktivitas yang dilakukan sesudah mengumpulkan seluruh data dari responden yang mencakup beberapa aktivitas yaitu: mengelompokkan data yang telah diperoleh sesuai dengan jenis dan juga variabel melakukan tabulasi data sesuai dengan variabel, melakukan penyajian data pada masing-masing variabel penelitian, melakukan perhitungan guna dapat memberikan jawaban terhadap rumusan masalah dan juga guna dapat melakukan pengujian terhadap hipotesis yang dibuat. (Sugiyono, 2019:226).

Pada analisis ini digunakan untuk membahas hubungan antara kepuasan mahasiswa terhadap aplikasi *quizizz* dengan motivasi belajar dengan rumus mencari nilai min, nilai maks, mean, dan standar deviasi. Jika standar deviasi semakin kecil maka semakin baik prediksi rata-rata sampel terhadap populasinya (Zainal Arifin, 2014:259). Dan menghitungnya dengan menggunakan *SPSS* versi 25. Langkah-langkah yaitu *copy*-kan data pada *data view*, kemudian pilih *Analyze > descriptive statistics > descriptive*, lalu pindahkan variabel kepuasan dan motivasi belajar ke sebelah kanan, lalu tekan ok.

3.7.1 Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui jika distribusi data mendekati distribusi normal. Data yang baik memiliki distribusi data yang seimbang (*balance*) yaitu tidak meleset ke kanan atau ke kiri (Santoso, 2010:43). Dalam uji normalitas memiliki kriteria pengujian angka signifikansi (SIG) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika angka signifikansi (SIG) $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal (Santoso, 2010:45).

Untuk menguji normalitas data, peneliti menggunakan *SPSS* versi 25 dengan langkah-langkah yaitu *copy*-kan data pada *data view*, kemudian pilih *Analyze > nonparametric Tests > Legacy Dialogs > One-Sample K-S* masukkan variabel pada kolom *Test Variabel list > Ok*.

3.7.2 Interpretasi Data

Interpretasi data untuk kepuasan atas nilai rata-rata yang diperoleh, digunakan pedoman untuk interpretasi data. Kondisi maksimal yang diharapkan untuk kepuasan diperhitungkan 100% dengan menggunakan lima kategori nilai maka antara 1% dengan 100% dibagi rata (Arikunto, 2010:35) sebagai berikut:

- a. Sangat puas, jika nilai berada pada interval 81 - 100 %
- b. Puas, jika nilai berada pada interval 61 – 80 %
- c. Cukup puas, jika nilai berada pada interval 41 – 60 %
- d. Kurang puas, jika nilai berada pada interval 21 – 40 %
- e. Tidak puas, jika nilai berada pada interval < 21 %

Sedangkan interpretasi data untuk motivasi belajar atas nilai rata-rata yang diperoleh sebagai berikut:

- a. Sangat tinggi, jika nilai berada pada interval 81 – 100 %
- b. Tinggi, jika nilai berada pada interval 61 – 80 %
- c. Sedang, jika nilai berada pada interval 41 – 60 %
- d. Rendah, jika nilai berada pada interval 21 – 40 %
- e. Sangat rendah, jika nilai berada pada interval < 21 %

Terdapat kategori skala menurut Sugiyono (2017) sebagai berikut:

- a. Sangat tinggi, jika nilai berada pada skala 4,21 – 5,00
- b. Tinggi, jika nilai berada pada skala 3,41 – 4,20
- c. Cukup tinggi, jika nilai berada pada skala 2,61 – 3,40
- d. Rendah, jika nilai berada pada skala 1,81 – 2,60
- e. Sangat rendah, jika nilai berada pada skala 1,00 – 1,80

3.8 Pengujian Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara yang didapat terhadap rumusan masalah penelitian. Sedangkan hipotesis statistik menurut Sugiyono (2019:242) diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi/parameter yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian/statistik. Dalam hipotesis statistik ada yang namanya hipotesis nol (H_0) yaitu pernyataan mengenai tidak adanya perbedaan antara parameter dengan statistik (data sampel), dan hipotesis alternatif (H_a) yaitu menyatakan adanya perbedaan antara parameter dan statistik.

3.8.1 Uji Korelasi Sederhana

Korelasi sederhana (*Bivariate Correlation*) digunakan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel independen (Kepuasan Terhadap Aplikasi *quizizz*) dengan variabel dependen (Motivasi Belajar). Dalam *SPSS* metode korelasi sederhana (*Bivariate Correlation*) salah satunya ada *Pearson Correlation* yang dapat digunakan untuk data berskala interval atau rasio.

Koefisien korelasi *Pearson* juga dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

(Sugiyono, 2019:272)

Keterangan :

r = korelasi product moment

x = variabel x

y = variabel y