

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang sesuai masalah penelitian untuk mengungkapkan apakah penerapan media interaktif berbasis *articulate storyline* (X) memberikan pengaruh terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS (Y). Sebab itu, diperlukan pengujian dan analisis suatu hipotesis terhadap variabel-variabel secara statistik. Kemudian, menentukan bagaimana variabel-variabel ini akan diukur dan diteliti menggunakan instrumen penelitian serta prosedur statistik (Creswell, 2016, hlm. 4). Pendekatan kuantitatif pada penelitian ini adalah sebagai pengukuran minat belajar peserta didik saat sebelum dan sesudah *treatment* dengan menerapkan *articulate storyline* di kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol menerapkan *microsoft powerpoint*. Untuk memberikan data yang valid, pengukuran keduanya dilakukan menggunakan teknik pengambilan dan pengolahan data secara statistik.

Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk menguji dampak *treatment* terhadap hasil penelitian. Adapun unsur penting dalam penelitian eksperimen yaitu kontrol, manipulasi, dan pengamatan. Variabel kontrol menjadi tolak ukur untuk memastikan perubahan dari perbedaan *treatment* yang diberikan. Kemudian terdapat unsur manipulasi, yakni perlakuan yang sengaja dilakukan terhadap kelompok eksperimen dan kontrol dengan perbedaan perlakuan. Setelah itu, peneliti harus mengobservasi dan menentukan apakah hipotesis perubahan telah terjadi. Uraian tersebut selaras menurut Sukardi (dalam Rukminingsih et al., 2020, 30), bahwa penelitian eksperimen termasuk metode penelitian produktif yang dapat menjawab hipotesis, terutama yang berkaitan dengan hubungan kausalitas. Metode eksperimen ini memiliki empat desain berbeda, yakni (1) *pre-experimental*, (2) *quasi experimental*, (3) *true experimental*, dan (4), *factorial experimental*. Adapun desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental* atau eksperimen semu. Quasi eksperimen adalah desain yang melibatkan dua subjek

Annisa Nur Inayah, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI-EKSPERIMEN KELAS VIII-1 DI SMPN 5 BANDUNG)

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

berbeda berupa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diberikan *treatment*.

Berdasarkan pemaparan diatas, rancangan penelitian ini berurgensi untuk mengkaji pengaruh antar variabel melalui eksperimen pada kelompok eksperimen dan kontrol sebagai subjek penelitian. Variabel terikat (perlakuan) dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif *articulate storyline*, sementara variabel bebas (dipengaruhi) adalah minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Subjek dalam penelitian ini diklasifikasi menjadi dua kelompok, yakni kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* berupa media interaktif *articulate storyline*, sementara kelompok kontrol diberikan pembanding berupa *microsoft powerpoint*. Dengan demikian, dapat diketahui pengaruh penerapan media interaktif *articulate storyline* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS serta mengetahui perbedaan minat belajar diantara dua kelompok yang berbeda, yakni kelompok eksperimen dan kontrol.

3.2 Desain Penelitian

Peneliti terlebih dahulu melakukan perencanaan dan perancangan penelitian sebagai arahan agar penelitian berjalan sesuai tujuan yang diharapkan. Menurut Arikunto (dalam Sopyanto, 2017, hlm. 7) desain penelitian merupakan suatu perencanaan yang dirancang oleh peneliti sebagai arahan kegiatan yang hendak dilaksanakan. Adapun desain penelitian yang diterapkan adalah *Nonequivalent Control Group Design* dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.1
Nonequivalent Control Group Design

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₁	X ₂	O ₂

Keterangan:

O1: Pre-test atau pengukuran awal minat belajar peserta didik sebelum diberikan *treatment*

O2: Post-test atau pengukuran akhir minat belajar peserta didik sesudah diberikan *treatment*

X1: Perlakuan (*treatment*) menggunakan media interaktif *articulate storyline*

X2: Perlakuan (*treatment*) menggunakan *microsoft powerpoint*

Kelas eksperimen dan kelas kontrol akan diberikan *pre-test* berupa angket untuk mengukur kondisi awal peserta didik. Kedua kelompok diberikan perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen diberikan perlakuan utama berupa *articulate storyline* sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan pembanding yakni *microsoft powerpoint*. Setelah perlakuan, kedua kelompok yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol akan diberikan *post-test* untuk mengidentifikasi kondisi akhir peserta didik dan meninjau pengaruh dari perbedaan perlakuan di setiap kelompok.

3.3 Lokasi dan Partisipan Penelitian

3.3.1 Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 5 Bandung yang bertempat di Jalan Sumatera No. 40, Merdeka, Kecamatan Sumur, Kota Bandung, Jawa Barat 40113.

3.3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan penelitian merupakan pihak-pihak yang terhubung selama proses penelitian sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Adapun partisipan yang terkait sebagai berikut:

- 1) Pihak SMP Negeri 5 Bandung.
- 2) Guru IPS SMP Negeri 5 Bandung sebagai guru pamong peneliti.
- 3) Peserta didik kelas VIII-I dan VIII-K SMP Negeri 5 Bandung yang menjadi sampel ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang meliputi subjek atau objek disertai karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti (Sugiyono, 2018, hlm 117). Berdasarkan hal tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 5 Bandung yang mencakup 11 kelas, mulai dari kelas VIII A hingga kelas VIII K.

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian jumlah dan karakteristik populasi penelitian yang representatif. Pengambilan sebagian jumlah populasi ini harus mampu mewakili populasi (Sugiyono, 2018, hlm. 118). Adapun sampel penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

No.	Kelas	Total	Kelompok
1.	VIII-I	34	Eksperimen
2.	VIII-K	34	Kontrol

(Sumber: Data Tata Usaha SMP Negeri 5 Bandung, 2023)

Sampel dalam penelitian ini ditentukan menggunakan *purposive sampling* atas dasar ciri-ciri dan pertimbangan tertentu. Senada menurut Arikunto (Aziza, 2017, hlm. 57), bahwa digunakannya *purposive sampling* dilakukan ketika peneliti memiliki pertimbangan-pertimbangan khusus saat mengambil sampelnya. Adapun sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-I selaku kelas eksperimen dan VIII-H selaku kelas kontrol dengan pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Rekomendasi dari guru IPS sebagai guru pendamping peneliti
- 2) Hasil pengamatan langsung pada kedua kelas

3.5 Definisi Operasional

Untuk menjauhi kesalahan dalam mendefinisikan berbagai istilah yang relevan dengan judul penelitian ini, maka terdapat definisi operasional sebagai berikut:

3.5.1 *Articulate storyline*

Peneliti memilih *articulate storyline* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. *Articulate storyline* diluncurkan oleh Articulate 360 untuk merancang bahan ajar interaktif berbasis presentasi seperti *microsoft powerpoint*. *Articulate storyline* memiliki daya tarik sebagai *authoring tools* yang mengkombinasikan komponen teks, gambar, diagram, suara, animasi, video, dan pilihan lainnya. Adapun indikator penggunaan *articulate storyline* sebagai media interaktif dalam penelitian ini mengadopsi teori yang diungkapkan oleh Thorn, Indrawan, dkk., (2020), serta tiga penelitian terdahulu oleh Risma Agustina, dkk., (2022), Husain dan Ibrahim (2021), dan Alfiyana (2020) sebagai berikut:

- 1) Kemudahan penggunaan media
- 2) Tampilan grafis yang menarik
- 3) Kebermanfaatan dalam proses pembelajaran

3.5.2 **Minat Belajar**

Minat belajar dapat ditunjukkan oleh rasa keingintahuan dan perhatian yang intens terhadap objek tertentu. Minat belajar bertujuan untuk memusatkan konsentrasi tertentu terhadap objek yang disukainya. Artinya, minat belajar dapat memantik partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, karena minat dapat mendorong psikis untuk bersikap antusias selama pembelajaran dan berusaha konsentrasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Minat belajar IPS pada penelitian ini ditekankan dengan stimulasi *articulate storyline* sebagai media interaktif untuk menarik perhatian peserta didik. Pada penelitian ini, minat belajar ditunjukkan oleh skor kuesioner, semakin tinggi skor jawaban maka minat belajar peserta didik pun semakin besar. Indikator minat belajar dalam penelitian ini menggabungkan teori minat belajar dari Slameto, Djamarah, Iskandarwassid dan Dadang Sunendar (2016), dan modifikasi instrumen penelitian terdahulu dari Sulistiyawati (2020) dan Dewi, dkk., (2020), yaitu:

- 1) Perasaan senang
- 2) Pemusatan perhatian

- 3) Kecenderungan terlibat aktif
- 4) Terdorong untuk belajar
- 5) Memperoleh kepuasan belajar

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah tahapan untuk menghimpun data penelitian melalui teknik tertentu, sehingga data yang diperoleh dapat sesuai dengan permasalahan yang akan dipecahkan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

3.6.1 Kuesioner

Kuesioner ditekankan sebagai teknik pengumpulan data dengan mekanisme memberi seperangkat pernyataan tentang masalah yang diteliti kepada responden. Kuesioner menjadi salah satu sumber data primer dengan sifat pernyataan yang terbuka atau tertutup. Kuesioner penelitian ini adalah kuesioner tertutup yang menampilkan alternatif pilihan jawaban dalam tanda silang checklist (√) pada jawaban yang hendak disebarkan kepada sampel penelitian yaitu peserta didik kelas VIII-I sebagai kelas eksperimen dan VIII-K sebagai kelas kontrol. Sedangkan skala pengukuran dalam kuesioner ini adalah skala likert dengan lima gradasi jawaban dari sangat positif hingga sangat negatif disertai bobot nilai atau skor. Gradasi jawaban yang diukur diantaranya sangat setuju (SS), setuju (S), Netral (N), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Tabel 3.3
Skala Likert Positif

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tabel 3.4
Skala Likert Negatif

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	5
Tidak Setuju (TS)	4
Netral (N)	3
Setuju (S)	2
Sangat Setuju (SS)	1

3.6.2 Observasi

Observasi menekankan pengumpulan data dengan mekanisme mengamati langsung terhadap objek yang diteliti. Melihat dari permasalahan penelitian, peneliti menggunakan observasi kepada peserta didik sebagai sumber data. Peneliti melakukan pengamatan langsung di kelas mengenai lingkungan sekolah di tengah pembelajaran tatap muka penuh, kondisi peserta didik, dan peneliti bertindak sebagai guru untuk menerapkan media interaktif *articulate storyline* kepada peserta didik kelas VIII-I di SMPN 5 Bandung. Dengan demikian, data yang diperoleh akan lebih bersifat realistik, lengkap, serta mengetahui langsung setiap perubahan yang terlihat dari objek penelitian.

3.6.3 Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan diartikan sebagai pengumpulan data dengan teknik menghimpun informasi sesuai permasalahan penelitian. Informasi ini bersumber dari jurnal ilmiah, ebook, buku fisik, artikel, dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah penelitian. Adapun kata kunci peneliti untuk mengeksplorasi studi kepustakaan ini berkaitan dengan variabel penelitian, yaitu media pembelajaran *articulate storyline*, minat belajar, dan pembelajaran IPS.

3.6.4 Dokumentasi

Dokumentasi menurut Hamidi (dalam Dewi, 2017, hlm. 21) merupakan teknik pengambilan informasi melalui catatan penting. Peneliti menggunakan

teknik pengambilan yang bersifat administratif seperti pembuatan RPP beserta tangkapan layar mengenai tampilan dan fitur-fitur *articulate storyline*.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dapat diartikan sebagai alat pengumpulan data yang dikembangkan dalam bentuk pernyataan atau pertanyaan.

3.7.1 Angket

Instrumen dalam penelitian ini bersifat non tes berbentuk angket dengan alternatif pilihan jawaban tanda silang (X) atau *checklist* (√) pada jawaban yang hendak dipilih. Angket ini menggunakan skala likert dengan 5 kategori jawaban dari sangat positif hingga sangat negatif disertai bobot nilai atau skor. Gradasi jawaban berupa sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Hasil instrumen ini menjadi tolak ukur peneliti untuk mengukur minat belajar dalam pembelajaran IPS antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) serta tolak ukur peneliti untuk memaparkan pandangan peserta didik terhadap penerapan media interaktif *articulate storyline* yang menjadi variabel terikat. Oleh karena itu, penelitian ini memuat dua jenis angket, yakni 1). angket minat belajar dan 2) angket respon peserta didik terhadap penerapan media interaktif *articulate storyline*.

Instrumen minat belajar penelitian ini mengombinasikan indikator minat belajar menurut Slameto, Djamarah, serta Iskandarwassid dan Dadang Sunendar (2016) serta memodifikasi instrumen penelitian terdahulu dari Sulistiyawati (2020) dan Dewi, dkk., (2020). Sedangkan angket respon media *articulate storyline* disusun dengan mengkombinasikan indikator media interaktif, yaitu oleh Thorn, Indrawan, dkk., (2020), serta tiga penelitian terdahulu oleh Risma, dkk., (2022), Husain dan Ibrahim (2021), dan Alfiyana (2020). Adapun kisi-kisi instrumen penelitian yang dirancang dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kisi - Kisi Instrumen Angket Minat Belajar

Variabel	Indikator	No. Item		Total
		Positif	Negatif	

Minat Belajar	Perasaan senang	1,2,3,4	5,6	5
	Pemusatan perhatian	7,8,9,10	11,12	5
	Terlibat aktif	13,14,15,16	17,18,19	7
	Terdorong untuk belajar	20,21,22,23	24,25,26	7
	Kepuasan belajar	27,28,29,30	31,32	6
Jumlah				32

(Diadaptasi dari Slameto (dalam Alfisyahriya, 2018), Djamarah (dalam Kartika, dkk., 2019) Iskandarwassid dan Dadang Sunendar (dalam Lutfiyanti, 2020), Sulistiyawati (2020), dan Dewi, dkk., (2020))

Tabel 3.6

Kisi - Kisi Instrumen Angket Respon Siswa terhadap *Articulate storyline*

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item	Total
Media <i>articulate storyline</i>	Kemudahan penggunaan media	1. Kemudahan peserta didik mengoperasikan media sesuai petunjuk penggunaan	1,2,3	3
		2. Kemudahan peserta didik menjalankan tombol navigasi media	4,5,6	3
		3. Kemudahan peserta didik memahami penggunaan bahasa dalam media	7,8,9	3
		4. Kemudahan peserta didik memahami tampilan/tata letak (layout) media	10,11,12,13	4
	Tampilan grafis yang menarik	1. Pemilihan warna yang digunakan media memiliki kesan keserasian	14,15	2

		2. Gambar dan video yang ditampilkan sesuai materi pembelajaran	16,17,18,19	4
		3. Efek visual dan objek animasi memiliki daya pikat peserta didik	20,21,22,23,24	5
		4. Background media memiliki tampilan yang menarik perhatian peserta didik	25,26	2
	Kebermanfaatan dalam proses pembelajaran	1. Materi pembelajaran disajikan secara terstruktur	27,28,29	3
		2. Materi pembelajaran mudah dipahami peserta didik	30,31	2
		3. Penggunaan media dapat merangsang penguasaan materi peserta didik	32,33,34	3
		4. Penggunaan media dapat merangsang keaktifan belajar peserta didik	35,36	2
		5. Penggunaan media dapat mengembangkan kreativitas belajar dan ide-ide baru peserta didik	37,38	2
		6. Penggunaan fitur kuis dapat menggali kemampuan berpikir peserta didik	39,40	2
Total				37

(Diadaptasi dari Thorn (dalam Fauziah, 2019), Indrawan, dkk., (2020), serta tiga penelitian terdahulu oleh Risma, dkk., (2022), Husain dan Ibrahim (2021), dan Alfiyana (2020))

3.8 Uji Instrumen

Uji instrumen adalah tahapan krusial untuk memastikan kesahihan dan kelayakan angket sebagai alat pengumpulan data sebelum didistribusikan kepada sampel penelitian. Sebab itu, angket penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya kepada peserta didik yang bukan termasuk sampel penelitian.

3.8.1 Uji Validitas

Data hasil penelitian kuantitatif memiliki kriteria utama yang bersifat valid, reliabel, dan obyektif. Maka, uji validitas dilakukan dengan mendistribusikan instrumen penelitian kepada responden non sampel untuk melihat sejauh mana kesahihan instrumen tersebut. Jika hasil instrumen tidak valid, maka tidak dapat diterapkan dalam penelitian. Uji validitas penelitian ini menggunakan korelasi *pearson product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{[n \cdot \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2] [n \cdot \Sigma y^2 - (\Sigma y)^2]}}$$

Keterangan:

R_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

n = Jumlah responden

$\Sigma x \cdot y$ = Jumlah hasil kali skor x dan y setiap responden

Σx = Jumlah skor x

Σy = Jumlah skor y

$(\Sigma x)^2$ = Kuadrat jumlah skor x

Kriteria pengujian validitas *product moment* sebagai berikut:

- Jika sig. (2 tailed) < α (0,05) maka item instrumen dinyatakan valid.
- Jika sig. (2 tailed) > α (0,05) maka item instrumen dinyatakan tidak valid.

Uji validitas *pearson product moment* dapat dilakukan dalam program *IBM SPSS Statistic* versi 22 menggunakan langkah *Analyze - Correlation - Bivariate* dan

kemudian hasil **Sig-(2 tailed)** dibandingkan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Adapun interpretasi hasil validitas ini mengacu pada pedoman Sugiyono, (2017, hlm. 184).

Tabel 3.7
Pedoman Interpretasi Validitas

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

(Sumber: Sugiyono, 2017)

Tabel 3.8
Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar Peserta Didik

No Butir Item	r-hitung	Sig-(2 tailed)	Pengujian	Kesimpulan
1.	0.664	0.000	Sig < 0.05	Valid
2.	0.750	0.000	Sig < 0.05	Valid
3.	0.556	0.001	Sig < 0.05	Valid
4.	0.263	0.146	Sig > 0.05	Tidak Valid
5.	0.583	0.000	Sig < 0.05	Valid
6.	0.691	0.000	Sig < 0.05	Valid
7.	0.509	0.003	Sig < 0.05	Valid
8.	0.489	0.005	Sig < 0.05	Valid
9.	0.585	0.000	Sig < 0.05	Valid
10.	0.360	0.043	Sig < 0.05	Valid
11.	0.491	0.004	Sig < 0.05	Valid
12.	0.532	0.002	Sig < 0.05	Valid
13.	0.865	0.000	Sig < 0.05	Valid
14.	0.536	0.002	Sig < 0.05	Valid
15.	0.544	0.001	Sig < 0.05	Valid
16.	0.519	0.002	Sig < 0.05	Valid
17.	0.553	0.001	Sig < 0.05	Valid
18.	0.509	0.003	Sig < 0.05	Valid
19.	0.670	0.000	Sig < 0.05	Valid
20.	0.575	0.001	Sig < 0.05	Valid

21.	0.647	0.000	Sig < 0.05	Valid
22.	0.488	0.005	Sig < 0.05	Valid
23.	0.580	0.001	Sig < 0.05	Valid
24.	0.709	0.000	Sig < 0.05	Valid
25.	0.849	0.000	Sig < 0.05	Valid
26.	0.599	0.000	Sig < 0.05	Valid
27.	0.543	0.001	Sig < 0.05	Valid
28.	0.717	0.000	Sig < 0.05	Valid
29.	0.436	0.013	Sig < 0.05	Valid
30.	0.503	0.003	Sig < 0.05	Valid
31.	0.574	0.001	Sig < 0.05	Valid
32.	0.670	0.000	Sig < 0.05	Valid

(Sumber: Peneliti menggunakan IBM SPSS Statistic ver 22, 2023)

Berdasarkan tabel hasil uji validitas diatas, diperoleh butir angket minat belajar peserta didik yang tidak valid sebanyak satu butir, yakni butir 4 yang akan dipangkas dari daftar angket. Sedangkan 31 butir pernyataan lainnya dinyatakan valid. Peneliti mengambil langkah selanjutnya yaitu menggunakan 31 butir pernyataan yang valid sebagai angket penelitian.

Tabel 3.9
Hasil Uji Validitas Respon Peserta Didik terhadap Penggunaan Media
Articulate storyline

No Butir Item	r-hitung	Sig-(2 tailed)	Pengujian	Kesimpulan
X1	0.345	0.053	Sig > 0.05	Tidak Valid
X2	0.495	0.004	Sig < 0.05	Valid
X3	0.432	0.014	Sig < 0.05	Valid
X4	0.451	0.010	Sig < 0.05	Valid
X5	0.357	0.045	Sig < 0.05	Valid
X6	0.552	0.001	Sig < 0.05	Valid
X7	0.402	0.023	Sig < 0.05	Valid
X8	0.476	0.006	Sig < 0.05	Valid
X9	0.665	0.000	Sig < 0.05	Valid
X10	0.700	0.000	Sig < 0.05	Valid
X11	0.742	0.000	Sig < 0.05	Valid
X12	0.549	0.001	Sig < 0.05	Valid
X13	0.753	0.000	Sig < 0.05	Valid

X14	0.460	0.008	Sig < 0.05	Valid
X15	0.530	0.002	Sig < 0.05	Valid
X16	0.676	0.000	Sig < 0.05	Valid
X17	0.539	0.000	Sig < 0.05	Valid
X18	0.714	0.000	Sig < 0.05	Valid
X19	0.668	0.000	Sig < 0.05	Valid
X20	0.695	0.000	Sig < 0.05	Valid
X21	0.681	0.000	Sig < 0.05	Valid
X22	0.565	0.001	Sig < 0.05	Valid
X23	0.689	0.000	Sig < 0.05	Valid
X24	0.776	0.000	Sig < 0.05	Valid
X25	0.672	0.000	Sig < 0.05	Valid
X26	0.837	0.000	Sig < 0.05	Valid
X27	0.721	0.000	Sig < 0.05	Valid
X28	0.690	0.000	Sig < 0.05	Valid
X29	0.766	0.000	Sig < 0.05	Valid
X30	0.679	0.000	Sig < 0.05	Valid
X31	0.733	0.000	Sig < 0.05	Valid
X32	0.709	0.000	Sig < 0.05	Valid
X33	0.743	0.000	Sig < 0.05	Valid
X34	0.706	0.000	Sig < 0.05	Valid
X35	0.635	0.000	Sig < 0.05	Valid
X36	0.697	0.000	Sig < 0.05	Valid
X37	0.574	0.000	Sig < 0.05	Valid
X38	0.664	0.000	Sig < 0.05	Valid
X39	0.650	0.000	Sig < 0.05	Valid
X40	0.686	0.000	Sig < 0.05	Valid

(Sumber: Peneliti IBM SPSS Statistic ver 22, 2023)

Berdasarkan tabel hasil uji validitas diatas, diperoleh butir angket respon peserta didik terhadap *articulate storyline* yang tidak valid sebanyak satu butir, yakni butir 1. Sementara itu, butir pernyataan yang dinyatakan valid adalah sebanyak 38 butir, sehingga butir tersebut akan dipangkas dan tidak digunakan sebagai angket penelitian. Dengan demikian, peneliti menggunakan 39 butir pernyataan yang valid sebagai angket penelitian berikutnya.

3.9.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan hasil instrumen yang dapat diandalkan karena data tersebut harus bersifat reliabel. Uji reliabilitas ini dilakukan pada variabel penelitian menggunakan metode Cronbach's Alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas instrumen

k = Jumlah item instrumen yang sah

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian butir

σ_t^2 = varian skor total

Adapun dasar pengambilan keputusan uji reliabilitas sebagai berikut:

- Variabel dikatakan reliabel jika $r_{hitung} > r_{tabel}$
- Variabel dikatakan tidak reliabel jika $r_{hitung} < r_{tabel}$

Selain pengambilan keputusan diatas, Ghozali (dalam Nurcahyo & Riskayanto, 2018, hlm. 41) menuturkan bahwa instrumen dikategorikan reliabel apabila nilai alpha $> 0,06$. Berikut tabel kriteria indeks koefisien untuk menafsirkan uji reabilitas yang berpedoman menurut Arikunto (2013, hlm. 49).

Tabel 3.10
Pedoman Interpretasi Reliabilitas

Nilai Interval	Kriteria
$< 0,200$	Sangat rendah
$0,200 - 0,399$	Rendah
$0,400 - 0,599$	Cukup
$0,600 - 0,799$	Tinggi
$0,800 - 1,000$	Sangat Tinggi

(Sumber: Arikutoni, 2013)

Tabel 3.11
Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar Peserta Didik

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.938	31

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan IBM Statistics 22, diperoleh nilai *cronbach's alpha* 0.938, sedangkan nilai R-tabel untuk N=32 adalah sebesar 0.349, sehingga nilai *cronbach's alpha* lebih besar dari taraf R-tabel. Dengan demikian, dinyatakan bahwa butir angket minat belajar termasuk reliabel dengan tingkat reliabilitas angket yang sangat tinggi karena lebih tinggi dari 0.08.

Tabel 3.12
Hasil Uji Reliabilitas Angket Respon Peserta Didik terhadap *articulate storyline*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.960	39

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas, didapati nilai *cronbach's alpha* 0.960, sedangkan nilai R-tabel untuk N=32 adalah sebesar 0.349, sehingga nilai *cronbach's alpha* lebih besar dari taraf R-tabel. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa butir angket respon peserta didik terhadap *articulate storyline* termasuk kategori reliabel yang sangat tinggi karena tingkat reliabilitas lebih tinggi dari 0.08.

3.9 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan program SPSS versi 21 untuk memudahkan proses analisis data. Hipotesis penelitian ini diuji dengan menggunakan analisis statistika parametrik dan non parametrik. Sesudah uji validitas dan reliabilitas dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

3.9.1 Uji Normalitas

Tahapan ini dilakukan sebelum pengujian hipotesis, sehingga data yang dianalisis harus berdistribusi normal. Pengujian normalitas data pada penelitian ini menggunakan uji *shapiro-wilk* dengan kriteria pengujian data sebagai berikut:

- 1) Data dinyatakan normal jika nilai Sig > 0,05
- 2) Data dinyatakan tidak normal jika nilai Sig < 0,05

Peneliti menggunakan bantuan program *SPSS 22* untuk menguji normalitas data dengan teknis menghitung jumlah skor jawaban responden tiap variabel, mengurutkan data yang akan diolah, melakukan analisis dengan langkah *Analyze - Descriptive Statistic – Explore*, dan membandingkan nilai Sig (2-tailed) dengan nilai signifikansi ($\alpha = 0,05$)

3.9.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilaksanakan ketika data berdistribusi normal dengan tujuan untuk menentukan varians yang sama antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai sampel penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan uji One Way ANOVA dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- 1) Jika sig < α (0,05), maka variabel bukan berasal dari populasi yang homogen
- 2) Jika sig > α (0,05), maka variabel berasal dari populasi yang homogen

3.9.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilaksanakan saat peneliti memperoleh hasil data angket minat belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah perlakuan di kelas eksperimen dan kontrol. Uji hipotesis bertujuan untuk menjawab hipotesis sesuai rumusan masalah yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data uji t berupa *paired sample t-test* (uji t sampel berpasangan) serta membandingkan hasil post test minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan *independent sample t-test* (uji t sampel bebas) dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- 1) Jika sig > α (0,05), H_0 diterima dan H_a ditolak.
- 2) Jika sig < α (0,05), H_0 ditolak dan H_a diterima.

3.9.4 Analisis Angket Respon Peserta Didik terhadap Media Interaktif

Articulate storyline

Angket respon peserta didik terhadap media interaktif *articulate storyline* diberikan khusus kepada sampel kelas eksperimen yang memperoleh *treatment* media *articulate storyline*. Angket penelitian ini terdiri atas butir pernyataan yang mengukur kemudahan penggunaan media, tampilan grafis yang menarik, dan kebermanfaatan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat diperoleh seberapa besar respon peserta didik terhadap penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* dalam proses pembelajaran IPS.

Angket respon peserta didik terhadap media interaktif *articulate storyline* diukur menggunakan skala likert dengan 4 gradasi jawaban dari sangat positif hingga sangat negatif disertai bobot nilai atau skor. Gradasi jawaban dari sangat setuju (SS) dengan skor 4, setuju (S) dengan skor 3, tidak setuju (TS) dengan skor 2, dan sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1. Angket respon peserta didik akan diolah dan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = persentase penilaian (100%)

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

Adapun interpretasi data hasil angket respon peserta didik berpedoman pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.13
Pedoman Interpretasi Angket Respon Peserta Didik terhadap Media Interaktif *Articulate storyline*

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

(Sumber: Akbar, 2013 (dalam wahyuniar, dkk.,2021))

3.10 Prosedur Penelitian

3.10.1 Tahap Persiapan

- 1) Menetapkan lokasi penelitian yang akan berlangsung di SMP Negeri 5 Bandung.
- 2) Menyerahkan surat permohonan izin kepada pihak SMP Negeri 5 Bandung untuk melaksanakan kegiatan penelitian.
- 3) Melaksanakan studi pendahuluan dengan wawancara guru mata pelajaran IPS untuk mengetahui kondisi minat belajar peserta didik
- 4) Menetapkan kelompok kelas yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol sesuai kesepakatan bersama guru mata pelajaran IPS
- 5) Membuat perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 6) Merancang instrumen penelitian berupa angket minat belajar peserta didik dan angket respon peserta didik terhadap media interaktif berbasis *articulate storyline*
- 7) Melaksanakan uji coba angket penelitian kepada peserta didik non sampel
- 8) Menganalisis instrumen penelitian menggunakan uji validitas dan reliabilitas berbantuan SPSS 21
- 9) Menyortir butir instrumen yang tidak valid dan tidak reliabel

3.10.2 Tahap Pelaksanaan

- 1) Mengukur kondisi awal menggunakan angket minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 2) Memberikan perlakuan (*treatment*) berupa penerapan media interaktif berbasis *articulate storyline* kepada kelas eksperimen dan *microsoft powerpoint* kepada kelas kontrol.
- 3) Mengukur kondisi akhir menggunakan angket minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing telah diberikan *treatment* berbeda
- 4) Memberikan angket respon peserta didik kepada kelas eksperimen yang hanya diberikan *treatment* media interaktif berbasis *articulate storyline*

3.10.3 Tahap Penyelesaian

- 1) Mengelola hasil data penelitian yang dianalisis berbantuan SPSS 21
- 2) Mengambil kesimpulan berdasarkan hasil penelitian
- 3) Mengajukan saran dan rekomendasi penelitian