

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Pada penelitian ini pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018:14) Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Sedangkan metode yang digunakan adalah metode *Quasi-Experimental Design*. Metode *Quasi-Experimental Design* yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah bentuk desain tipe *one-group pretest-posttest design*, pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. (Sugiyono, 2021: 114)

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan penggunaan *Kahoot* dengan melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen, perlakuan dilakukan dengan maksud untuk mengkaji hasil belajar siswa sebagai akibat perlakuan dan tanpa perlakuan dengan menggunakan *kahoot*. Pada awal

pembelajaran diadakan pre-test dan akhir pembelajaran diadakan post-test untuk mengetahui hasil belajarnya.

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di SD Negeri 5 kota Bengkulu ,waktu peneliti ini di lakukan pada Tahun Ajaran 2024/2025.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, yang membantu penelitian dalam pengumpulan dan menganalisis data. Pada penelitian ini, desain penelitian yang dilakukan adalah *QuasiExperimental Design* dengan tipe *one-group pretest-posttest design* dengan memberikan pretest atau tes awal untuk mengukur dan melihat kemampuan awal siswa sebelum diberikannya perlakuan dan memberikan posttest atau tes akhir yaitu untuk melihat kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

Tabel 3.1

Desain Penelitian

<i>Pretest</i> T1	Treatment X	<i>Prosttest</i> T2
----------------------	----------------	------------------------

Kerangan :

T1 : *Pretest*, untuk mengukur hasil belajar Pembelajaran PPKn sebelum subjek di beri perlakuan.

X : Perlakuan dengan penerapan media media game media game edukasi *kahoot*.

T2 : Posttest, untuk mengukur hasil belajar Pembelajaran PPKn setelah subjek diberi perlakuan.

D. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sugiyono (2018: 80) menjelaskan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atau obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu yang berjumlah 129 siswa. Adapun rincian populasinya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.2
Populasi Kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas V A	35
2	Kelas V B	31
3	Kelas V C	31
4	Kelas V D	32
Total		129

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi

itu. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). (Sugiyono, 2018: 81)

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *cluster random sampling* atau sampel yang dibagi berdasarkan beberapa kelompok. Pengambilan teknik *cluster random sampling* dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengurangi bias dan tetap memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk terpilih sebagai sampel. Teknik ini juga relevan karena data yang dikumpulkan bersa dari unit yang memiliki karakteristik relatif homogen sehingga hasil penelitian diharapkan dapat mewakili populasi secara keseluruhan. Sampel penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas V A. Alasan peneliti memilih sampel ini karena sampelnya yaitu siswa kelas V A, memiliki daya tarik belajar kurang dan belum ditandai dengan partisipasi dalam pembelajaran dan tingkat aktivitas belajar.

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah deskripsi khusus tentang bagaimana suatu variabel akan diukur atau dioperasionalkan dalam penelitian. Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang variabel dari penelitian ini, maka diberikan batasan operasional variabel sebagai berikut.

.

1. Variabel Terikat (Dependent Variable) : Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh sebelum dan setelah mendapatkan pengajaran materi yang diterapkan melalui media pembelajaran Media .

2. Variabel Bebas (Independent Variable) : Media game edukasi *kahoot*

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. *Kahoot* dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun hanya sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. *Kahoot* didesain secara user friendly dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna baik guru maupun peserta didik.

Selain itu media game edukasi *kahoot* dalam pembelajaran juga dapat membantu guru untuk mengumpulkan umpan balik informal dari peserta didik, menilai pemahaman belajar, dan membuat penelaan atau ajuan pendapat tentang hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran yang terjadi di kelas.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku obyek sasaran. Objek yang diamati adalah aktivitas siswa dan guru ketika berlangsungnya pembelajaran.

2. Tes

Menurut pendapat Anastari yang dikutip oleh Sugiyono (2016: 193) menyatakan bahwa tes merupakan sebuah pengukuran yang obyektif dan terstandar. Salah satu Tes yang digunakan adalah tes formatif, Penilaian ini digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu yang bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang telah di ajarkan. Tes hasil belajar dalam penelitian ini yaitu dengan post-test.

Tes merupakan sejumlah soal yang diberikan kepada siswa untuk mendapatkan data yang kuantitatif agar mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran game edukasi *kahoot*.

a. Pre Test

Tes yang diberikan kepada siswa sebelum dimulai kegiatan pembelajar. Pre Test ini bertujuan

untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran menggunakan media game edukasi *kahoot*.

b. Post Test

Tes yang diberikan kepada siswa setelah berlangsung proses pembelajaran. Post Test ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah pembelajaran menggunakan media game edukasi *kahoot*.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

Menurut Hardani (2020) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Teknik dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis sejumlah dokumen yang terkait dengan masalah penelitian ini, baik mengenai sejarah sekolah, data siswa, sarana dan prasarana dan segala sesuatu yang terkait didalam penelitian lain.

G. Instrumen Penelitian

Abdullah (2022: 57) menjelaskan Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dari objek penelitian. Instrumen dalam penelitian kuantitatif sangat berpengaruh karena dengan menggunakan instrumen yang tepat akan dapat mengukur variabel yang akan diamati oleh peneliti.

1. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku obyek sasaran. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya.

2. Tes

Tes kemampuan ini mengukur kemampuan siswa pada mata pelajaran PPKn. Tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua tes yaitu pre-test dan post-test. Bentuk tes yang digunakan adalah tes objektif berupa soal pilihan ganda, yang terdiri dari 4 alternatif pilihan jawaban yaitu A, B, C, D.

3. Dokumentasi

Teknik dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis sejumlah dokumen yang terkait dengan

masalah penelitian ini, baik mengenai sejarah sekolah, data siswa, sarana dan prasarana dan segala sesuatu yang terkait didalam penelitian lain.

H. Teknik Analisis Data

Menurut Abdullah (2022) Teknik Analisis Data adalah suatu metode atau cara untuk mengolah sebuah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah untuk dipahami dan juga bermanfaat untuk menemukan solusi permasalahan, yang terutama adalah masalah yang tentang sebuah penelitian.

1. Analisis Uji Validitas dan Realibitas

a. Uji Validitas

Menurut Sugiyono dalam Ismail dan Ilyas (2023: 291) Uji Validitas adalah suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (*content*) dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian.

Instrumen dikatakan valid apabila memenuhi kriteria yakni $r_{hitung} > r_{tabel}$. Uji validitas yang dilakukan pada butir soal pilihan ganda pertanyaan yang valid. Hasil uji validitas dengan bantuan *IBM SPSS versi 30.0*. Uji Validitas digunakan untuk memastikan apakah valid dalam menguji butir-butir yang ada dalam pernyataan. Jika hasilnya valid, maka pengolahan data bisa dilanjutkan. Tetapi jika

hasilnya tidak valid, maka proses uji validitas diulang dengan hanya memasukkan pernyataan yang valid saja. Validitas yang digunakan yaitu dengan validitas isi. Dasar pengambilan keputusan uji validitas dengan menggunakan taraf signifikansi 5%. Kriteria pengujian uji validitas berdasarkan r hitung dan r tabel yaitu :

- 1) Jika nilai **$r_{hitung} > r_{tabel}$** , maka butir pertanyaan dinyatakan **valid**.
- 2) Jika nilai **$r_{hitung} \leq r_{tabel}$** , maka butir pertanyaan dinyatakan **tidak valid**.

b. Uji Realibitas

Menurut Sugiyono dalam Ismail dan Ilyas (2023: 291), “reliabilitas adalah serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur yang memiliki konsistensi bila pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur itu dilakukan secara berulang. Semua instrumen (baik yang tes maupun non-tes) harus memiliki dua syarat, yaitu valid dan reliabel.” Valid berarti instrumen secara akurat mengukur objek yang harus diukur. Reliabel berarti hasil pengukuran konsisten dari waktu ke waktu.

Menurut Ali dan Maman (2017) “Uji reliabilitas adalah salah satu persyaratan dalam pengukuran instrumen. Uji reliabilitas ini dilakukan untuk mengetahui konsisten dari instrumen sebagai

alat ukur, sehingga hasil suatu pengukuran reliabel dapat dipercaya”. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* melalui program *IBM SPSS versi 30.0*. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,60$, yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut cukup konsisten dan layak digunakan untuk penelitian.

2. Uji Data

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas data adalah uji prasyarat tentang kelayakan data untuk dianalisis dengan menggunakan statistik parametrik atau non-parametrik (Ismail & Ilyas, 2023: 301). Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui hasil data dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Adapun Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini diolah dengan *IBM SPSS versi 30.0*. Ketentuan yang digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data yakni jika $p > 0,05$ maka sebaran data tersebut normal. jika $p < 0,05$ maka sebaran tidak normal. Uji normalitas data juga dilakukan dengan uji *Shapiro-Wilk*. Adapun kriteria dalam uji *Shapiro-Wilk* adalah:

- 1) Jika nilai *Asymp Sig (2-tailed)* $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai *Asymp Sig (2-tailed)* $< 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal

b. Uji Hipotesis (Uji-t)

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui hasil penerapan media game edukasi *kahoot* untuk meningkatkan keterampilan siswa. Perlu dilakukan uji hipotesis untuk melihat perbedaan hasil antara sebelum dan sesudah perlakuan. Uji-t digunakan sebagai uji hipotesis. Uji-t merupakan salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara kedua sampel atau variabel yang dibandingkan. Misalnya, uji-t dapat digunakan untuk membandingkan hasil kemampuan siswa sebelum menggunakan media game edukasi *Kahoot* dan setelah menggunakan media game edukasi *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa.

Untuk menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis data uji t yaitu, *Paired Samples t-Test*. Uji t dengan teknik *Paired Samples t-Test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil dua pengukuran yang berhubungan, misalnya sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest). Uji T dilakukan dengan melihat nilai koefisien Alpha sebesar 5% (0,05) untuk mengambil keputusan menerima atau menolak. Adapun uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini diolah dengan *IBM SPSS versi 30.0*. Kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest maka H_a diterima
- 2) Jika nilai Sig. (2-tailed) $\geq$ 0,05, maka tidak terdapat perbedaan signifikan maka H_a ditolak.