

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Jabon yang beralamat di Jalan Raya Pangreh, Kec. Jabon, Kab. Sidoarjo Prov. Jawa Timur. Lokasi SMK Negeri 1 Jabon ini berada pada wilayah yang strategis, yang mana wilayah ini berada di lingkungan yang tenang serta berbagai fasilitas yang memadai mendukung siswa SMK Negeri 1 Jabon untuk belajar dengan lancar. Tenaga Pengajar di SMK Negeri 1 Jabon berjumlah 86 orang, yang terdiri dari kepala sekolah, guru, dan karyawan tata usaha.

Seluruh peserta didik SMK Negeri 1 Jabon berjumlah 1.351 peserta didik terdiri dari 465 peserta didik kelas X, 461 peserta didik kelas XI, dan 425 peserta didik kelas XII. SMK Negeri 1 Jabon memiliki beberapa jurusan yang beragam antara lain: Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Elektronika Industri (TEI), Desain Komunikasi Visual (DKV), Kriya Karya Kulit dan Imitasi (KKKI), Kriya Karya Batik dan Tekstil (KKBT), dan Desain Produksi Busana (DPB).

2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 – 31 Mei 2024 di kelas XI-DKV 1 SMK Negeri 1 Jabon yang berjumlah 33 peserta didik. Kelas XI-DKV 1 dipilih untuk menjadi sampel dalam penelitian ini dikarenakan kelas ini memenuhi kriteria-kriteria yang dibutuhkan peneliti antara lain: saat observasi awal yang telah peneliti lakukan kelas XI-DKV 1 lebih menyukai pembelajaran menggunakan media permainan sebagai alat bantu dalam belajar di kelas sehingga peneliti merasa kelas XI-DKV 1 dapat memberikan informasi yang dibutuhkan.

Data penelitian diperoleh dari hasil angket minat belajar & angket penggunaan media pembelajaran. Angket minat belajar terdiri dari 20 pernyataan positif sedangkan untuk angket penggunaan media terdiri dari 15 pernyataan positif.

Sebelum diberikan perlakuan, kelas XI-DKV 1 diberikan penyampaian materi terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi Sejarah pada KD 3.5 yang mendeskripsikan Masa Pendudukan Jepang di Indonesia. Kelas XI-DKV 1 diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Quizwhizzer. Setelah itu, peserta didik diberikan post-test untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik. Peserta didik selanjutnya diminta untuk mengisi angket guna mengukur minat peserta didik sesudah mendapatkan perlakuan. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Perlakuan dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit untuk setiap pertemuan.

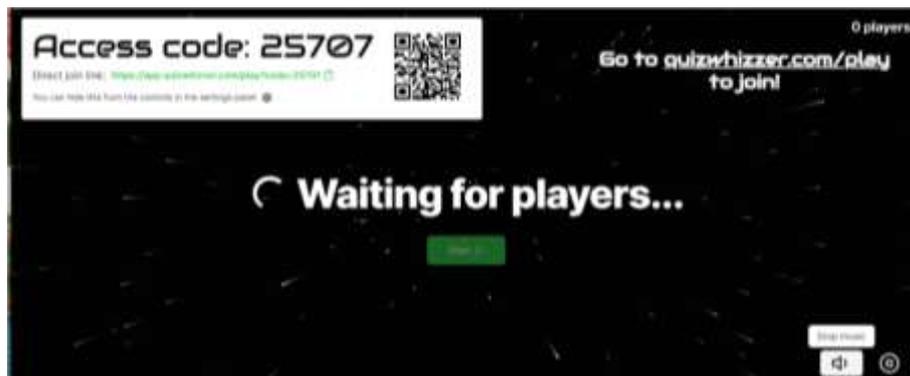
3. Penerapan Media pembelajaran Quizwhizzer

Setelah media pembelajaran Quizwhizzer sudah dibangun, kemudian media pembelajaran Quizwhizzer bisa diimplementasikan kepada peserta didik. Hasil Implementasi terhadap media Quizwhizzer dapat dilihat pada berikut ini:

a. Gabung ke dalam media Quizwhizzer untuk memulai quiz

Peserta didik akan bergabung ke dalam media Quizwhizzer yang sudah dirancang/dibuat oleh pendidik dengan cara masuk ke dalam laman <https://app.quizwhizzer.com/play>, selanjutnya peserta didik memasukkan kode game atau *scan barcode* yang sudah dibagikan untuk memulai permainan. Peserta didik bisa mengetik namanya kemudian klik “start”.

Gambar 4.1 Tampilan Awal Media Quizwhizzer



b. Memulai Quiz di dalam media Quizwhizzer

Setelah bergabung ke dalam quiz, peserta didik bisa memulai permainan. Peserta didik bisa mengeklik poin-poin yang berisi pertanyaan yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Peserta didik harus menyelesaikan semua poin-poin pertanyaan yang tersedia untuk mengakhiri permainan.

Gambar 4.2 dan 4.3 Tampilan Permainan Quizwhizzer yang sudah dirancang





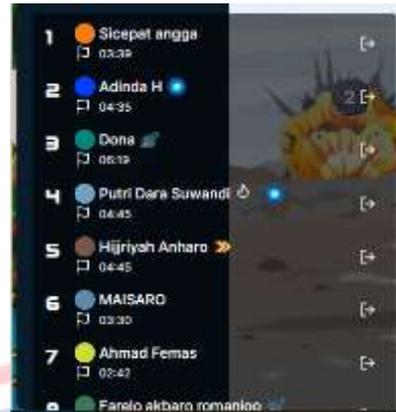
c. Melihat skor yang diperoleh

Setelah peserta didik menyelesaikan semua pertanyaan yang ada di dalam permainan, selanjutnya peserta didik bisa melihat skor yang diperoleh. Peserta didik bisa melihat melalui menu *View Results*. Didalam menu *View Result* terdapat ranking setiap pemain.

Gambar 4.4 Menu *View Result* di media Quizwhizzer



Gambar 4.5 Rangkaing Setip Peserta Didik yang Bermain



Gambar 4.6 Rangkaing 3 Besar Peserta Didik yang Bermain



4. Hasil Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik wajib dilakukan sebelum peneliti melakukan analisis regresi linier. Adapun uji asumsi klasik dalam penelitian ini terdiri dari: uji normalitas, uji heteroskedastisitas, dan uji autokorelasi.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Salah satu uji normalitas adalah *Kolmogorov-smirnov*. Pengujian menggunakan program SPSS Statistic 25. Dengan hipotesisi uji normalitas:

H_0 : Residual Berdistribusi Normal

H_1 : Residual Tidak Normal

kriteria uji *Kolmogorov-Smirnov* jika nilai signifikan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada hasil output SPSS $< 0,05$ maka H_0 ditolak (residual tidak berdistribusi normal). Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima (residual berdistribusi normal).

**Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*)
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.95589372
Most Extreme Differences	Absolute	.098
	Positive	.094
	Negative	-.098
Test Statistic		.098
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

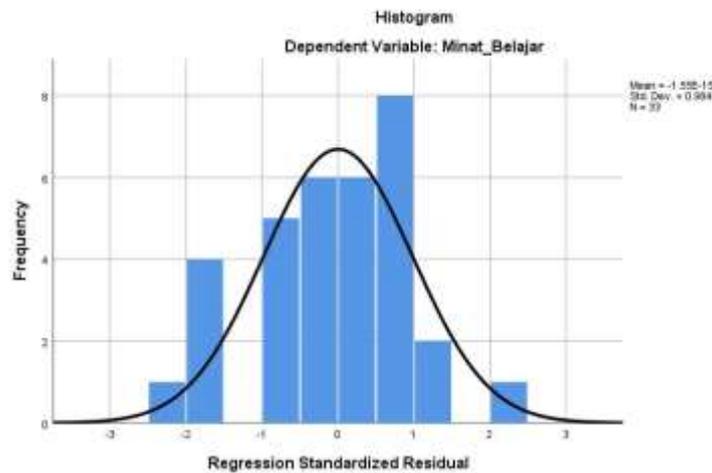
b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil tabel 4.1 menunjukkan nilai signifikan $0,200 > 0,05$ maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa residual berdistribusi normal.

Gambar 4.7 Normalitas dengan Grafik Histogram



Pada grafik histogram gambar di atas, terlihat bahwa pola distribusi data normal dan sesuai dengan pola.

b. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual 1 pengamatan ke residual yang lain (Ghozali, 2018) . Salah satu metode untuk mendeteksi adanya heteroskedastisitas yaitu dengan uji *glejser*. Pengujian menggunakan program SPSS Statistic 25. Dengan hipotesis:

H_0 : Residual bersifat homogen

H_1 : Residual bersifat tidak homogen

Kriteria uji heteroskedastisitas jika nilai signifikan pada hasil output SPSS $< 0,05$ maka H_0 ditolak (residual tidak bersifat homogen). Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima (residual bersifat homogen).

Tabel 4.2 Hasil Uji Heteroskedastisitas (Uji Glejser)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-3.585	4.073		-.880	.386
	Media_Quizwhizzer	.111	.067	.286	1.663	.106

a. Dependent Variable: ABRES

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa nilai signifikan media pembelajaran Quizwhizzer $0.106 > 0.05$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas dalam model regresi.

c. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi merupakan uji yang digunakan untuk melihat adanya korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan kesalahan pengganggu pada periode $t-1$ (sebelumnya). Model regresi yang baik adalah model regresi yang bebas dari autokorelasi (Ghozali, 2018)

Tabel 4.3 Hasil Uji Autokorelasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.199 ^a	.040	.009	4.019	1.463

a. Predictors: (Constant), Media_Quizwhizzer

b. Dependent Variable: Minat_Belajar

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa nilai $dU (1,508) < d$ hitung $(1,463) < 4-du (2,492)$ maka H_0 diterima sehingga tidak ada korelasi antar residual.

5. Analisis Regresi Linier Sederhana

Metode regresi sederhana ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh antara media Quizwhizzer terhadap minat belajar Sejarah. Untuk itu peneliti menyajikan hasil uji liner sederhana sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Uji Regresi Sederhana

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	59.301	7.252		8.177	.000
	Media_Quizwhizzer	-.135	.119	-.199	-1.133	.266

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

Berdasarkan tabel 4.4 diatas, diperoleh persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = 59,301 + -0,135 X$$

Keterangan:

Y = Minat Belajar

X = Media Pembelajaran Quizwhizzer

Dari *output* didapatkan model persamaan regresi:

- 1) Konstanta sebesar 59.301 yang berarti jika variabel media pembelajaran Quizwhizzer dianggap nol maka variabel minat bernilai sebesar 59.301
- 2) Koefesien regresi media pembelajaran Quizwhizzer memiliki nilai negatif sebesar 0.135. Hal ini menunjukkan terdapat adanya arah hubungan negatif antara Media Pembelajaran Quizwhizzer dan Minat Belajar. Tanda negatif tersebut menunjukkan bahwa jika variabel Media Pembelajaran Quizwhizzer mengalami kenaikan satu satuan, maka minat belajar akan turun sebesar 0.135 satuan atau 13.5%.

a. Pengujian Hipotesis (Uji T)

Uji t adalah pengujian yang dilakukan dengan pengujian koefisien regresi secara parsial. Jadi dalam penelitian ini akan dilihat bagaimana pengaruh variabel media pembelajaran Quizwhizzer terhadap minat belajar sejarah peserta didik. Hasil Uji t penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Hasil Uji T

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	59.301	7.252		8.177	.000
	Media_Quizwhizzer	-.135	.119	-.199	-1.133	.266

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

Guna menentukan H_0 maupun H_a ditotal atau diterima maka nilai t_{hitung} pada tabel di atas dapat dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada tingkat signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 2,039.

Dengan membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} maka secara parsial variabel media pembelajaran Quizwhizzer berpengaruh negatif terhadap minat belajar karena $t_{hitung} (-1.133) < t_{tabel} (2,039)$ sehingga, dapat disimpulkan bahwa H_a ditolak dan H_0 diterima. Artinya secara statistik tidak terdapat pengaruh antara media pembelajaran Quizwhizzer terhadap minat belajar peserta didik.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini dijelaskan bahwa berdasarkan analisis statistik menunjukkan variabel media pembelajaran Quizwhizzer berpengaruh negatif dan tidak signifikan secara statistik terhadap minat belajar peserta didik. Kesimpulan ini diperoleh dari perbandingan nilai $t_{hitung} (-1.133) < t_{tabel} (2,039)$. Karena nilai absolut t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} maka H_0 diterima sehingga tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran Quizwhizzer terhadap minat belajar peserta didik.

Berdasarkan catatan lapangan peneliti dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang mana peserta didik kurang aktif merespon saat diajukan pertanyaan maupun saat pelaksanaan permainan dimana hanya sebagian peserta didik saja yang aktif dalam menjawab pertanyaan yang ada di Quizwhizzer sedangkan beberapa peserta didik lainnya hanya menjawab sebagian pertanyaan. Ditemukan juga bahwa beberapa peserta didik masih kesulitan menjalankan Quizwhizzer walau sudah dijelaskan sebelumnya cara penggunaan memainkan Quizwhizzer. Jangka waktu pembelajaran yang singkat hanya dalam dua kali pertemuan sehingga pemberian materi hanya diberikan pada pertemuan pertama dan pada pertemuan kedua peserta didik belajar dengan mengingat kembali materi yang telah diberikan dengan menggunakan media Quizwhizzer.

Disimpulkan bahwa tidak adanya pengaruh dalam penggunaan Quizwhizzer sebagai media pembelajaran digital dapat disebabkan oleh beberapa hal seperti karakteristik dan gaya belajar peserta didik, jangka waktu pembelajaran, kecakapan dalam penggunaan teknologi dan kondisi lingkungan belajar. Perbedaan gaya belajar peserta didik dapat mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media digital. (Prain & dkk, 2018) dalam penelitian mereka mengenai personalisasi pembelajaran digital, menyatakan bahwa pengaruh media pembelajaran digital sangat bergantung pada kesesuaiannya dengan gaya belajar individual peserta didik. Mereka berpendapat bahwa ketidaksesuaian antara gaya belajar peserta didik dan metode penyampaian konten digital dapat mengakibatkan kurangnya minat dalam pembelajaran.

Begitu juga (Merkt & Warger, 2017) membahas kompleksitas kognitif dalam pembelajaran sejarah menggunakan media digital, yang berpendapat bahwa beberapa peserta didik mungkin mengalami kesulitan dalam memproses informasi sejarah melalui media digital yang kompleks sehingga dapat mengurangi minat mereka dalam pembelajaran. Selain perbedaan karakteristik peserta didik, jangka waktu pembelajaran yang singkat juga dapat menjadi penyebab tidak berpengaruhnya penggunaan media Quizwhizzer terhadap minat untuk belajar sejarah.

Pembelajaran sejarah memerlukan waktu untuk memahami konteks dan detail yang tersaji. Jika waktu yang tersedia untuk menggunakan Quizwhizzer sangat terbatas, peserta didik mungkin tidak dapat menyerap informasi dengan baik. Pemahaman yang mendalam terhadap materi sangat penting untuk meningkatkan minat belajar. Ketika peserta didik merasa terburu-buru, mereka cenderung hanya fokus pada penyelesaian kuis tanpa benar-benar memahami isi pelajaran sebagaimana dijelaskan oleh (Granic & Engels, 2020) yang menekankan pentingnya menciptakan pengalaman bermakna dalam pembelajaran berbasis permainan. Untuk mata pelajaran sejarah, diperlukan waktu yang cukup bagi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman mendalam untuk dapat meningkatkan minat belajar.

Hal terakhir yang menyebabkan penggunaan media pembelajaran Quizwhizzer tidak berpengaruh terhadap minat peserta didik untuk belajar sejarah adalah kondisi lingkungan belajar saat pembelajaran dilaksanakan. Kondisi lingkungan belajar memainkan peran penting dalam pengaruh penggunaan media pembelajaran digital. Menurut teori ekologi pembelajaran yang dikemukakan oleh (Zhu, Yu, & Riezebos, 2016) lingkungan belajar terdiri dari berbagai elemen yang saling terkait, termasuk faktor fisik, sosial, dan teknologi. Mereka berpendapat bahwa ketidaksesuaian antara media pembelajaran digital dan kondisi lingkungan belajar dapat mengurangi pengaruhnya dalam meningkatkan minat peserta didik.