

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, Menurut Sugiyono (2019: 17), metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sementara itu, menurut Creswell (2014: 4), penelitian kuantitatif merupakan suatu pendekatan untuk menguji teori objektif dengan meneliti hubungan antarvariabel. Variabel-variabel tersebut dapat diukur sehingga data yang diperoleh dapat dianalisis menggunakan prosedur statistik. Sedangkan Menurut Arikunto (2013: 27), penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menggunakan angka mulai dari proses pengumpulan data, penafsiran data, hingga penyajian hasil penelitian. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data berupa angka, dianalisis dengan teknik statistik, dan bertujuan untuk menguji hipotesis serta mengetahui hubungan atau pengaruh antarvariabel yang diteliti.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment), Menurut Sugiyono (2019: 77), quasi experimental design merupakan pengembangan dari *true experimental design*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi

sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sementara itu, Cook dan Campbell (1979) mendefinisikan eksperimen semu sebagai penelitian yang memberikan perlakuan, melakukan pengukuran dampak, dan menggunakan kelompok pembandingan, tetapi tidak menggunakan penugasan subjek secara acak (*random assignment*) sebagaimana pada eksperimen murni.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experimental*) karena peneliti tidak dapat melakukan pengacakan subjek penelitian secara penuh. Sampel penelitian menggunakan kelas yang telah terbentuk sebelumnya, yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol. Oleh karena itu, desain penelitian yang digunakan termasuk dalam kategori *quasi experimental design*. Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu “Model Pembelajaran Tipe Gamifikasi” sebagai variabel bebas (*X*) dan “Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam” sebagai variabel terkait (*Y*).

B. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Bina Insani Wonogiri pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Pelaksanaan penelitian dilakukan mulai bulan Oktober sampai dengan Desember 2025.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi penelitian adalah keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu dan relevan dengan tujuan penelitian. Populasi merupakan

sumber data yang akan diteliti dan menjadi dasar dalam penarikan sampel (Rifa'i, 2021: 58). Berdasarkan uraian tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Bina Insani Wonogiri Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 68 siswa.

2.Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah sebagian atau seluruh anggota populasi yang dipilih untuk mewakili populasi dalam suatu penelitian. Penentuan sampel dilakukan dengan mempertimbangkan tujuan penelitian serta kondisi populasi. Menurut Arikunto dalam Rifa'i (2021: 59), apabila jumlah subjek penelitian kurang dari 100, maka sebaiknya seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Oleh karena itu, mengingat jumlah populasi dalam penelitian ini hanya 68 siswa, maka seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian (total sampling).

D. Desain Penelitian

1. Pengertian Desain penelitian

Desain Penelitian adalah rancangan atau pola yang digunakan peneliti sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian, mulai dari penentuan subjek penelitian, pemberian perlakuan, hingga pengukuran hasil penelitian. Dalam penelitian ini, desain penelitian digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe gamifikasi terhadap hasil belajar siswa.

2. Jenis Desain yang Digunakan

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (quasi experiment) dengan Pretest–Posttest Control Group Design. Desain quasi experiment dipilih karena peneliti tidak dapat melakukan pengacakan subjek secara penuh, melainkan menggunakan kelas yang sudah ada. Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 68 siswa, yang dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembagian kelompok ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe gamifikasi dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sampel penelitian ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1

Desain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas	Jumlah
1.	Kelas Eksperimen	34 Siswa
2.	Kelas Kontrol	34 Siswa
Total		68 Siswa

Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan bentuk *pretest–posttest control group design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe gamifikasi terhadap hasil belajar siswa dengan membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe gamifikasi, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sebelum dan sesudah perlakuan, kedua kelompok diberikan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Desain penelitian ini dapat di gambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.2

Desain Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	Pretest	Perlakuan (Treatment)	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	–	O_4

Keterangan :

O_1 = Tes awal (pretest) hasil belajar siswa kelas eksperimen

O_2 = Tes akhir (posttest) hasil belajar siswa kelas eksperimen

O_3 = Tes awal (pretest) hasil belajar siswa kelas kontrol

O_4 = Tes akhir (posttest) hasil belajar siswa kelas kontrol

x = Perlakuan (pembelajaran kooperatif tipe gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam)

– =Pembelajaran konvensional

3. Hubungan Desain dengan Uji Statistik

Karena desain penelitian membandingkan dua kelompok yang berbeda, maka teknik analisis data yang digunakan adalah Uji t (Independent Sample t-Test) untuk

mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dalam konteks penelitian ini, kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel bertujuan untuk memberikan batasan yang jelas mengenai variabel penelitian agar dapat diukur secara objektif dan tidak menimbulkan perbedaan penafsiran.

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2014: 61) adalah suatu atribut, sifat, atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Arikunto (2014: 74), variabel adalah objek penelitian atau sesuatu yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), yang didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (X): Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Gamifikasi

Model pembelajaran kooperatif tipe gamifikasi adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran secara berkelompok untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Unsur gamifikasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pemberian poin, tantangan (misi), kerja kelompok, dan penghargaan selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Secara operasional, variabel ini diterapkan pada kelas eksperimen, yaitu siswa diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe gamifikasi sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti.

Sebagai pembanding, kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa penerapan unsur gamifikasi.

Menurut Sihotang (2023: 33), definisi operasional adalah proses menentukan dan mengukur suatu variabel secara konkret dan terukur. Dengan adanya definisi operasional, peneliti dapat melakukan pengukuran secara valid terhadap variabel yang diteliti.

Variabel X dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Gamifikasi, yang dioperasionalkan melalui indikator berikut:

1. Persiapan Pembelajaran, meliputi kesiapan guru dalam menjelaskan tujuan pembelajaran, pengenalan sistem gamifikasi (poin, badge, leaderboard), serta pemberian tantangan awal (misi pembuka).
2. Pengelompokan Siswa, meliputi pembagian kelompok 5–6 siswa, pemberian identitas dan peran anggota kelompok.

3. Penyampaian Materi, dilakukan secara interaktif melalui media pembelajaran yang mengandung unsur permainan dan kuis singkat.
4. Penyelesaian Tugas, berupa diskusi kelompok, pemecahan masalah, atau studi kasus dengan sistem penilaian berbasis skor.
5. Pemberian Umpan Balik dan Penghargaan, meliputi pemberian badge, bonus poin, leaderboard, presentasi hasil kelompok, serta evaluasi dan motivasi.

2. Variabel Terikat (Y): Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencerminkan tingkat penguasaan terhadap materi Pendidikan Agama Islam.

Secara operasional, hasil belajar siswa diukur melalui tes tertulis dalam bentuk soal pilihan ganda yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan, yaitu pretest dan posttest. Tes disusun berdasarkan indikator materi Pendidikan Agama Islam kelas VII. Skor hasil tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe gamifikasi maupun pembelajaran konvensional.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data sesuai dengan variabel yang diteliti. Instrumen yang baik harus mampu mengukur apa yang seharusnya diukur secara objektif dan sistematis. Menurut Arikunto (2014: 203), instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pengumpulan data agar data yang diperoleh lebih mudah diolah dan dianalisis.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe gamifikasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Tes digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tes hasil belajar disusun dalam bentuk soal pilihan ganda, yang mengacu pada indikator pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII. Tes diberikan kepada kedua kelompok, yaitu:

- 1. Pretest**, diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
- 2. Posttest**, diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Skor yang diperoleh dari hasil tes digunakan sebagai data penelitian untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe gamifikasi dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.

G. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Arikunto (2014: 211), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keabsahan atau ketepatan suatu instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti. Instrumen

dikatakan valid apabila butir-butir instrumen mampu mengungkapkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan terhadap dua jenis instrumen, yaitu instrumen angket model pembelajaran kooperatif tipe gamifikasi (variabel X) dan instrumen tes hasil belajar siswa (variabel Y) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII.

Uji validitas yang digunakan meliputi validitas isi (content validity) dan validitas empiris. Validitas isi dilakukan melalui penilaian ahli (expert judgment), sedangkan validitas empiris dilakukan dengan pengujian statistik terhadap data hasil uji coba instrumen. Uraian mengenai teknik uji validitas masing-masing instrumen dijelaskan sebagai berikut :

a. Uji Validitas Instrumen Angket (Variabel X)

Uji validitas angket model pembelajaran kooperatif tipe gamifikasi dilakukan dengan menggunakan validitas isi (content validity) melalui teknik Aiken's V. Validitas ini diperoleh melalui penilaian para ahli (expert judgment) terhadap kesesuaian butir pernyataan dengan indikator variabel.

Untuk menghitung uji validitas dalam penelitian ini akan menggunakan rumus formula validitas Aiken's dijabarkan sebagai berikut :

$$v = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

- V = koefisien validitas Aiken

- s = skor yang diberikan validator dikurangi skor terendah
- n = jumlah validator
- c = skor tertinggi

Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Aiken's $V \geq 0,60$, maka butir pernyataan dinyatakan valid.
2. Jika nilai Aiken's $V < 0,60$, maka butir pernyataan dinyatakan tidak valid.

(Azwar dalam Subando, 2020)

Butir pernyataan yang dinyatakan valid digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan butir yang tidak valid diperbaiki atau tidak digunakan.

b. Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar (Variabel Y)

Uji validitas tes hasil belajar dilakukan secara empiris menggunakan teknik korelasi Product Moment Pearson dengan bantuan program SPSS. Setiap butir soal dikorelasikan dengan skor total untuk mengetahui tingkat validitasnya.

Kriteria pengambilan keputusan:

1. Jika nilai r hitung $> r$ tabel, maka butir soal dinyatakan valid
2. Jika nilai r hitung $\leq r$ tabel, maka butir soal dinyatakan tidak valid.

Butir soal yang dinyatakan valid digunakan dalam penelitian, sedangkan butir soal yang tidak valid tidak digunakan sebagai instrumen penelitian.

H. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas instrumen bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi atau keajegan suatu instrumen penelitian. Instrumen dikatakan reliabel apabila digunakan berulang kali pada subjek yang sama akan menghasilkan data yang relatif sama. Menurut Arikunto (2014: 221), reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan terhadap instrumen tes hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII. Uji reliabilitas dilakukan setelah instrumen dinyatakan valid.

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS, yaitu dengan teknik Cronbach's Alpha. Teknik ini digunakan untuk mengetahui konsistensi internal instrumen tes yang digunakan.

Kriteria pengambilan keputusan uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

- Jika nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,70$, maka instrumen dinyatakan reliabel.
- Jika nilai Cronbach's Alpha $< 0,70$, maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas menggunakan SPSS, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,940. Nilai tersebut lebih besar dari 0,70, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen tes hasil belajar siswa memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

I. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan

data disesuaikan dengan jenis data dan variabel penelitian, yaitu data hasil belajar siswa serta data pendukung terkait pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe gamifikasi.

1. Tes Hasil Belajar

Tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Tes diberikan kepada siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam bentuk pretest dan posttest.

- **Pretest** diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
- **Posttest** diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Tes disusun dalam bentuk soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII. Skor tes digunakan sebagai data utama dalam penelitian untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Angket (kuesioner)

Angket digunakan sebagai data pendukung untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe gamifikasi pada kelas eksperimen. Angket disusun dalam bentuk pernyataan tertutup dengan menggunakan skala Likert.

Menurut Sugiyono (2019: 152), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap suatu fenomena sosial. Skor jawaban angket disusun sebagai berikut:

Tabel 3.3.

Skor Skala Likert Variabel X

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Hasil angket digunakan untuk memperkuat deskripsi pelaksanaan pembelajaran gamifikasi, bukan untuk pengujian hipotesis utama.

J. Kisi-kisi instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan untuk variabel X adalah kuesioner. Menurut Sihotang (2023: 100), kuesioner merupakan metode pengumpulan data dengan memberikan pernyataan tertulis kepada responden untuk memperoleh tanggapan.

Kuesioner disusun dalam bentuk pernyataan tertutup dengan skala Likert yang terdiri dari 25 butir pernyataan, sebagaimana disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.4.

Kisi-Kisi Instrumen Model Pembelajaran

Tipe Gamifikasi

No .	Variabel	Indikator	Item soal
1.	Persiapan guru	Kesiapan guru dalam menjelaskan materi dan sistem gamifikasi sebelum pembelajaran dimulai.	1,2,3,4,5
2.	Pengelompokkan siswa	Setiap kelompok mendapatkan 5-6 siswa sebelum diskusi dimulai.	6,7,8,9,10
3.	Penyampaian materi	Siswa mengerjakan kuis cepat atau tantangan mini	11,12,13,14,15

		untuk mengumpulkan poin	
4.	Penyelesaian tugas	Siswa menyelesaikan tugas dalam bentuk diskusi kelompok, dan akan mendapatkan skor apabila aktif cepat dan tepat	16,17,18,19,20
5.	Pemberian umpan balik dan penghargaan	Setiap kelompok bisa mendapatkan Badge, <i>bonus</i> poin, dan Power- up, saat mempresentasikan hasil diskusinya	21,22,23,24,25

Angket disusun berdasarkan teori gamifikasi pendidikan dari Kapp (2012), Gee (2003), Deterding et al. (2011), dan Subando (2023).

K. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses pengolahan data yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian. Menurut Abdul Majid (2013: 54), analisis adalah kemampuan menguraikan suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil sehingga dapat diketahui perbedaan dan hubungan antarbagian tersebut secara jelas.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis komparasional, yaitu teknik analisis yang digunakan untuk membandingkan dua kelompok atau lebih. Menurut Joko Subando (2020: 31), penelitian komparasional merupakan penelitian yang bertujuan untuk membandingkan dua variabel atau lebih guna mengetahui ada atau tidaknya perbedaan di antara variabel tersebut.

Teknik analisis komparasional digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, yaitu untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe gamifikasi dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut.

1. Scoring

Tahap scoring dilakukan dengan memberikan skor pada setiap jawaban tes hasil belajar siswa. Jawaban yang benar diberi skor 1 dan jawaban yang salah

diberi skor 0. Skor yang diperoleh masing-masing siswa kemudian dijumlahkan untuk mendapatkan nilai akhir hasil belajar.

2. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil belajar siswa baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Analisis ini meliputi nilai rata-rata (mean), nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi.

L. Uji Prasyarat

Uji prasyarat analisis dapat dibedakan atas beberapa jenis, diantaranya adalah uji normalitas data dan uji homogenitas. Adapun pengertian dan prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah uji prasyarat tentang kelayakan data untuk di analisis dengan menggunakan *statistic parametrik* atau *non parametrik*. Melalui uji ini sebuah data hasil penelitian dapat diketahui bentuk distribusi data tersebut, yaitu berdistribusi normal atau tidak normal.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data nilai tes pemahaman konsep metode pembelajaran kooperatif *tipe Gamifikasi* siswa berdistribusi normal atau tidak. Dalam pengujian peneliti menggunakan aplikasi *SPSS 29.0 Statistic for windows* dengan uji *kolmogorov-Smirnov*, uji ini membandingkan serangkaian data pada sampel terhadap distribusi normal serangkaian nilai dengan mean dan standar deviasi yang sama. Rumus *kolmogorov-Smirnov*. Apabila nilai signifikan $> 0,05$ maka data berdistribusi

normal, tetapi apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Pada analisis data awal yang harus dilakukan peneliti adalah uji kesamaan dua varians atau homogenitas. Uji homogenitas ini merupakan prasyarat melakukan uji t yang bertujuan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berawal dari kondisi yang sama atau homogen dan untuk memastikan apakah asumsi homogenitas dalam tiap kategori data sudah terpenuhi atau belum.

Jika asumsi homogenitasnya terbukti maka peneliti dapat melanjutkan pada tahap analisis data lanjutan. Tetapi apabila tidak terbukti maka peneliti harus melakukan perbaikan-perbaikan metodologis. Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui kedua sampel memiliki varians yang sama atau tidak. Hipotesis yang digunakan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

H_0 = Sampel homogen

H_a = Sampel tidak homogen

Untuk menguji kesamaan antara dua varians peneliti menggunakan *SPSS 29.0*

M. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah metode dalam statistika yang digunakan untuk membuat keputusan atau kesimpulan mengenai populasi berdasarkan data

sampel. Menurut Setyawan (2022:107) Uji hipotesis merupakan prosedur yang dilakukan untuk memberi keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis nol. Proses ini melibatkan pernyataan hipotesis awal (hipotesis nol, atau H_0) dan hipotesis alternatif (H_a), yang kemudian diuji menggunakan data sampel untuk menentukan apakah ada cukup bukti untuk menolak hipotesis nol atau tidak. Uji hipotesis memiliki tujuan dalam penetapan keputusan berlandaskan pada analisis data.

Semua data yang sudah dilakukan dengan beberapa pengujian kemudian digunakan untuk mencari perbedaan rata – rata variabel X dengan variabel Y, dengan menggunakan uji t (Independent Sample t-Test). Dengan menggunakan *SPSS 29.0* .