

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pendekatan yang peneliti gunakan dalam melaksanakan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena pada penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pengaruh model dari *Games Based Learning* dengan bantuan media Romere (*Rolling Me and Reading Me*) terhadap keaktifan belajar siswa kelas III SD Negeri Langensari 02.

Menurut Sugiyono dalam Safitri (2022) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme yang diterapkan untuk melakukan penelitian pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang akan diterapkan pada penelitian ini. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang salah satunya dengan menggunakan angka, hal ini dibuktikan mulai dari pengumpulan data, penafsiran data dan pembahasan hasil. Metode penelitian kuantitatif ini sebagai metode ilmiah/ *scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yang konkret/ empiris, obyektif, terukur, rasional dan sistematis.

Peneliti menggunakan *quasi experimental design* bentuk berupa *nonequivalent control group design*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *pretest* Sebelum pembelajaran dimulai. Kemudian, diberikan perlakuan dengan menerapkan model *Games Based Learning*

berbantuan alat peraga Romere, dan selanjutnya diakhiri dengan menggunakan *posttest* dengan tujuan sebagai tolak ukur perbedaan peningkatan keaktifan belajar siswa di setiap pertemuan (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan model *Games Based Learning* berbantuan alat peraga Romere terhadap keaktifan belajar siswa kelas III Sekolah Dasar dan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa setelah menerapkan model *Games Based Learning* berbantuan alat peraga Romere terhadap keaktifan siswa kelas III Sekolah Dasar.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Group	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	Y	O4

Sugiyono dalam (Muttabiah & Purwanti, 2023)

Keterangan :

O1 : Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

O2 : Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

O3 : Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

O4 : Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

Y : Perlakuan Kontrol

X : Perlakuan Eksperimen

3.2 Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2019) populasi adalah bagian umum yang terdiri dari objek/subjek dengan ciri dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan peneliti untuk mempelajarinya dan menarik kesimpulan darinya.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa SD Negeri Langensari 02. Selain itu Sugiyono (2019) mengatakan bahwa sampel ialah sebagian dari karakteristik dan jumlah tertentu yang dipunyai populasi, Menurutnya sampel merupakan bagian dari populasi yang menjadi sumber data penelitian, di mana populasi merupakan bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yaitu siswa kelas III A dan siswa kelas III B SD Negeri Langensari 02.

3.3 Variabel Penelitian

3.3.1 Variabel Bebas (Independent)

Variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang mempengaruhi atau bisa disebut variabel yang menjadi sebab perubahan dan timbulnya variabel dependen (Sugiyono, 2019). Variabel *independent* dalam penelitian ini adalah model *Games Based Learning* berbantuan Alat Peraga Romere.

3.3.2 Variabel Terikat (Dependent)

Variabel terikat (*dependen*) merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas (Sugiyono, 2019). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa.

3.4 Teknik dan Instrumen Penelitian

3.4.1 Angket (Kuesioner)

Sugiyono (2018) mengatakan bahwa kuesioner adalah sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis atau pernyataan tidak tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pada angket ini

digunakan untuk mengali data tentang keaktifan belajar siswa.

Angket yang digunakan dalam penelitian ialah angket tertutup, di mana responden hanya menjawab dengan memberikan tanda centang pada pernyataan yang menurutnya sesuai. Paul D. Deirich dalam Sohaya (2017) menyatakan bahwa indikator keaktifan belajar siswa berdasarkan jenis aktivitasnya dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Keaktifan Belajar

No	Indikator	Jumlah pertanyaan	No item	
			Positif	negatif
1	<i>Visual Activities</i>	2	1	2
2	<i>Oral Activities</i>	1	3	-
3	<i>Oral Activities</i>	3	4	5,6
4	<i>Writing Activities</i>	3	8	7,9
5	<i>Motor Activities</i>	2	10	11
6	<i>Mental Activities</i>	1	12	-
7	<i>Emotional Activities</i>	2	13	14
8	<i>Drawing Activities</i>	2	16	15

Petunjuk skor =

Positif : Ya (1) dan Tidak (0)

Negatif : Ya (0) dan Tidak (1)

Tidak di jawab : (0)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Angket

Taraf keberhasilan	Kriteria
76% ≤ NR ≤ 100%	Sangat baik
51% ≤ NR ≤ 75%	Baik
26% ≤ NR ≤ 50%	Cukup baik
0% ≤ NR ≤ 25%	Kurang

(Fina & Putra, 2023)

3.4.2 Observasi

Teknik observasi merupakan teknik yang digunakan guna mengetahui apakah pembelajaran yang telah berlangsung sudah sesuai dan untuk mengetahui seberapa aktif siswa setelah perlakuan.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Observasi Keaktifan

No	Indikator	Jumlah	No item
		pertanyaan	
1	<i>Visual Activities</i>	2	1,2
2	<i>Oral Activities</i>	2	3,4
3	<i>Listening Activities</i>	2	5,6
4	<i>Writing Activities</i>	2	7,8
5	<i>Motor Activities</i>	2	9,10
6	<i>Mental Activities</i>	2	11,12
7	<i>Emotional Activities</i>	2	13,14
8	<i>Drawing Activities</i>	2	15,16

Berikut skor berdasarkan pilihan jawaban lembar observasi dengan menggunakan skala likert dari skor 1-4 menurut (Sugiyono, 2019).

Tabel 3.5 Kriteria Skor Keaktifan Belajar

Pilihan jawaban	Skor pertanyaan
Sangat tidak baik	1
Cukup baik	2
Baik	3
Sangat baik	4

Dari hasil observasi dicari persentase nilai rata-ratanya, dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria berikut dapat digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan tindakan :

Tabel 3.6 Kriteria Skor Observasi Keaktifan

Taraf keberhasilan	Kriteria
76% ≤ NR ≤ 100%	Tinggi
51% ≤ NR ≤ 75%	Sedang
26% ≤ NR ≤ 50%	Rendah
0% ≤ NR ≤ 25%	Sangat Rendah

Arikunto dalam (Suseno et al., 2017)

Tabel 3.7 Hasil Observasi Keaktifan Belajar

Kelas	pertemuan ke-	presentasi(%)	Kriteria
Kelas III SDN Langensari 02 (Kelas Kontrol)	1	71,73%	Sedang
	2	75,07%	Sedang
	3	76,77%	Tinggi
		74%	
Kelas III SDN Langensari 02 (Kelas Eksperimen)	1	68,75%	Sedang
	2	75,67%	Sedang
	3	83,62%	Tinggi
		76%	

Tabel 3.8 Kisi-kisi Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Variabel	Aspek yang diamati	No. Item	Alat Pengumpulan Data	Sumber Data
Pembelajaran dengan Model Game Based Learning	1. Menyiapkan fisik dan psikis siswa	1,2,3,4	Lembar Obsevasi Aktivitas Guru	Guru
	2. Memberikan motivasi, apresiasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran. (Menyampaikan tujuan dan motivasi)			
	3. Memberikan penjelasan materi kepada siswa (Menyampaikan informasi)	5		
	4. Membagi siswa kedalam tim (Mengorganisasikan siswa ke dalamkelompok kooperatif)	6,7		
	5. Memberikan pengarahan serta bantuan kepada kelompok siswa yang sedang berdiskusi(Membimbing kelompok bekerja dan belajar)	8,9,10		
	6. Memberikan evaluasi dan pembahasan terhadap hasil kerja siswa (Evaluasi)	11,12,13		

7. Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki nilai/skor tertinggi (Memberikan Penghargaan)	14
8. Mengadakan refleksi	15,16,17

Berikut skor berdasarkan pilihan jawaban lembar observasi dengan menggunakan skala likert dari skor 1-4 menurut (Sugiyono, 2019)

Tabel 3.9 Kriteria Skor Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Pilihan jawaban	Skor pertanyaan
Sangat tidak baik	1
Cukup baik	2
Baik	3
Sangat baik	4

Dari hasil observasi dicari persentase nilai rata-ratanya, dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria berikut dapat digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan tindakan :

Tabel 3.10 Kriteria Tingkat Keberhasilan Keterlaksanaan Pembelajaran

Taraf keberhasilan	kriteria
76% ≤ NR ≤ 100%	Sangat baik
51% ≤ NR ≤ 75%	Baik
26% ≤ NR ≤ 50%	Cukup baik
0% ≤ NR ≤ 25%	Kurang

(Fina & Putra, 2023)

3.4.3 Wawancara tidak terstruktur

Sugiyono (2016) menuturkan bahwa wawancara tidak terstruktur ialah wawancara bebas tidak menggunakan pedoman yang digunakan sebagai acuan yang telah disusun secara sistematis serta lengkap dalam pengumpulan datanya. Pertanyaan dalam wawancara yang dipakai hanya pokok-pokok dari permasalahannya saja. Dari hasil wawancara dengan guru peneliti menemukan fakta bahwa kedua kelas menunjukkan bahwa peserta didik cenderung berpartisipasi secara pasif dalam proses pembelajaran, mulai dari partisipasinya dalam proses pembelajaran seperti, jarang memperhatikan, tidak percaya diri dalam berbicara di depan teman-temannya, keterampilan bertanya, dan lain-lain.

3.4.4 Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2016) dokumen dapat berupa gambar, karya, serta tulisan dari seseorang. Dokumentasi digunakan peneliti sebagai data yang memperkuat hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

Dokumentasi yang peneliti gunakan di sini yaitu berupa foto kegiatan, lembar RPP serta foto lembar kerja peserta didik.

3.5 Teknik Analisis Data

3.5.1 Uji Validitas

Menurut Arikunto dalam Muttabiah & Purwanti (2023) perangkat pembelajaran yang sudah divalidasi oleh pakar, selanjutnya dianalisis secara deskriptif atau kuantitatif menggunakan perhitungan SPSS. Jika nilai validitas setiap jawaban yang dihasilkan saat menyampaikan daftar pertanyaan nilainya lebih besar dari 0,2 maka item pertanyaan tadi dapat dikatakan valid.

Tabel 3.11 Koefisien Validitas Butir Pertanyaan

Rentang	Kriteria
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Arikunto dalam (Muttabiah & Purwanti, 2023)

Sebelum soal diberikan kepada peserta didik, peneliti membuat 28 pertanyaan yang akan di uji coba kan kepada peserta didik kelas IV. Berikut hasil uji validitas dari kegiatan uji coba soal.

Tabel 3.12 Hasil Uji Validitas

No soal	<i>Corrected item-Total Correlation</i>	Keterangan
1. Visual Activities	0,343	Rendah

2. <i>Visual Activities</i>	0,072	Sangat rendah
3. <i>Visual Activities</i>	0,347	Rendah
4. <i>Visual Activities</i>	0,149	Sangat rendah
5. <i>Visual Activities</i>	0,170	Sangat rendah
6. <i>Oral Activities</i>	0,553	Cukup
7. <i>Oral Activities</i>	0,149	Sangat rendah
8. <i>Oral Activities</i>	0,119	Sangat rendah
9. <i>Listening Activities</i>	0,347	Rendah
10. <i>Listening Activities</i>	0,437	Cukup
11. <i>Listening Activities</i>	0,566	Cukup
12. <i>Writing Activities</i>	0,529	Cukup
13. <i>Writing Activities</i>	0,685	Tinggi
14. <i>Writing Activities</i>	0,051	Sangat rendah
15. <i>Writing Activities</i>	0,347	Rendah
16. <i>Motor Activities</i>	0,072	Sangat rendah
17. <i>Motor Activities</i>	0,149	Sangat rendah
18. <i>Motor Activities</i>	0,566	Cukup
19. <i>Motor Activities</i>	0,396	Rendah
20. <i>Mental Activities</i>	0,663	Tinggi
21. <i>Mental Activities</i>	0,107	Sangat rendah
22. <i>Mental Activities</i>	0,006	Sangat rendah
23. <i>Mental Activities</i>	0,119	Sangat rendah
24. <i>Emotional Activities</i>	0,685	Tinggi
25. <i>Emotional Activities</i>	0,040	Sangat rendah
26. <i>Emotional Activities</i>	0,321	Rendah
27. <i>Drawing Activities</i>	0,457	Cukup
28. <i>Drawing Activities</i>	0,663	Tinggi

Berdasarkan hasil uji coba validitas di atas menunjukkan dari 28 pernyataan terdapat 16 pernyataan yang dinyatakan valid dan 12 butir pernyataan tidak valid dikarenakan nilai koefisien *corrected item to total correlation* $< 0,2$. Maka jumlah butir

pernyataan yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* ini yaitu 16 butir pernyataan, lalu untuk 12 pernyataan yang tidak valid akan dihapus karena 16 butir pernyataan valid sudah mewakili indikator yang ada pada kisi-kisi pernyataan.

Tabel 3.13 Hasil Uji Soal Valid dan Tidak

Indikator	Valid	Tidak valid
<i>Visual Activities</i>	1 dan 3	2, 4 dan 5
<i>Oral Activities</i>	6	7 dan 8
<i>Listening Activities</i>	9,10, dan 11	-
<i>Writing Activities</i>	12,13 dan 15	14
<i>Motor Activities</i>	18 dan 19	16 dan 17
<i>Mental Activities</i>	20	21,22 dan 23
<i>Emotional Activities</i>	24 dan 26	25
<i>Drawing Activities</i>	27 dan 28	-

3.5.2 Uji Reliabilitas

Dengan kata lain, *reliabilitas* memiliki makna konsistensi. Reliabilitas ialah indeks sejauh mana alat ukur bisa dipercaya untuk mengetahui gambaran mengenai kemampuan seseorang Arikunto dalam (Muttabiah & Purwanti, 2023)). Dalam uji reliabilitas ini memakai SPSS, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *reliabilitas Cronbach's Alpha*. Jadi, jika variabel dinyatakan nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,60 maka dapat dikatakan bahwa variabel itu reliabel atau konsisten. Sedangkan untuk menguji *reliabilitas* dapat dilakukan dengan tahap-tahap berikut, pertama

masukkan data di SPSS, kemudian pada menu utama pilih *analyze*, kemudian pilih menu *scale*, setelah itu pilih *reliability analyze*, pindahkan butir soal ke *variabel*, kemudian klik *statistic*, dan beri centang pada *scale if item delete*, selanjutnya *continue*, dan terakhir *oke*.

Tabel 3.14 Kriteria Reliabilitas

Rentang	Kriteria
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Arikunto dalam (Muttabiah & Purwanti, 2023)

Sebelum soal diberikan kepada peserta didik, peneliti membuat 28 butir soal pernyataan yang akan diujikan kepada peserta didik kelas IV. Berikut hasil uji reliabilitas dari kegiatan uji coba soal.

Tabel 3.15 Hasil Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.809	28

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa *Cronbach's Alpha* 0,809. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen pernyataan yang digunakan masuk ke dalam reliabilitas sangat tinggi/dapat diterima.

3.5.3 Tingkat Kesukaran

Menghitung tingkat kesukaran merupakan perhitungan mengenai seberapa tinggi derajat kesukaran soal. Menurut Arikunto dalam Muttabiah & Purwanti, (2023) soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu sukar atau tidak terlalu mudah. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,00.

Tabel 3.16 Indikator Tingkat Kesukaran

Batasan	Kategori
0,0 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Arikunto dalam (Muttabiah & Purwanti, 2023)

Sebelum butir soal diberikan kepada peserta didik, peneliti membuat 28 butir soal yang akan diujikan kepada peserta didik kelas IV. Berikut hasil uji tingkat kesukaran soal.

Tabel 3. 17 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No. Soal	Nilai Statistik	Keterangan
1	0,88	Mudah
2	0,80	Mudah
3	0,80	Mudah
4	0,96	Mudah
5	0,76	Mudah
6	0,92	Mudah

7	0,96	Mudah
8	0,60	Sedang
9	0,80	Mudah
10	0,88	Mudah
11	0,84	Mudah
12	0,80	Mudah
13	0,76	Mudah
14	0,96	Mudah
15	0,80	Mudah
16	0,80	Mudah
17	0,96	Mudah
18	0,84	Mudah
19	0,84	Mudah
20	0,80	Mudah
21	0,72	Mudah
22	0,92	Mudah
23	0,60	Sedang
24	0,76,	Mudah
25	0,88	Mudah
26	0,80	Mudah
27	0,76	Mudah
28	0,80	Mudah

Setelah peneliti menganalisis tingkat kesukaran dari soal-soal tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 2 soal dengan kategori sedang yaitu nomor 8 dan 23. Kemudian 26 soal dengan

kategori mudah yaitu nomor 1, 2 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13,1 4, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 27 dan 28.

3.5.4 Daya Beda

Menurut Arikunto dalam Safitri, (2022) daya pembeda adalah kemampuan suatu soal yang dapat membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi ataupun memiliki kemampuan rendah. Uji daya pembeda bisa dilakukan dengan menggunakan SPSS. Sebelum uji daya pembeda kita harus melakukan uji *reliabilitas*, terdapat pada *correction item – total correlation*. Apabila nilai *correction item- total correlation* yang didapatkan kurang dari 0,21 maka soal tersebut tidak dapat dipakai dalam penelitian.

Tabel 3.18 Klasifikasi Daya Beda

Batasan	Kategori
0,0 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali

Arikunto dalam (Muttabiah & Purwanti, 2023)

Sebelum butir soal diberikan kepada peserta didik, peneliti membuat 28 butir soal yang akan diujikan kepada peserta didik kelas IV. Berikut hasil daya pembeda dari soal uji coba.

Tabel 3.19 Hasil Daya Pembeda Dari Soal

No. Soal	Nilai Statistik	Keterangan
1	0,343	Cukup
2	0,072	Jelek
3	0,347	Cukup
4	0,149	Jelek
5	0,170	Jelek
6	0,553	Baik
7	0,149	Jelek
8	0,119	Jelek
9	0,347	Cukup
10	0,437	Baik
11	0,566	Baik
12	0,529	Baik
13	0,685	Baik
14	0,051	Jelek
15	0,347	Cukup
16	0,072	Jelek
17	0,149	Jelek
18	0,566	Baik
19	0,396	Cukup
20	0,663	Baik

21	0,107	Jelek
22	0,006	Jelek
23	0,119	Jelek
24	0,685	Baik
25	0,040	Jelek
26	0,321	Cukup
27	0,457	Baik
28	0,663	Baik

Setelah peneliti menganalisis uji daya pembeda dari soal-soal tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 10 nomor dengan kategori baik yaitu nomor 6,10,11,12,13,18 20, 24, 27, dan 28. Lalu terdapat 12 nomor dengan kategori jelek yaitu nomor 2, 4, 5,7,8,14, 16, 17, 21, 22, 23 dan 25. Dan 6 nomor dengan kategori cukup yaitu nomor 1,3,9,15,19 dan 26.

3.5.5 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah berdistribusi normal atau tidak normal. Tes yang dipakai yaitu uji Shapiro Wilk. Menurut (Quraissy, 2022) Uji *Shapiro Wilk* merupakan salah satu metode perhitungan data yang diciptakan oleh *Shapiro dan Wilk*. Metode ini merupakan metode uji normalitas yang valid serta efektif dipakai untuk sampel dengan jumlah kecil. Uji *Shapiro Wilk* digunakan untuk jumlah sampel yang kurang dari 50.

Menurut Sugiyono, (2018), jika nilai sig-nya $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sedangkan jika nilai sig-nya $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

Tabel 3.20 Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Shapiro-Wilk			Keterangan
		Statistic	Df	Sig.	
Pretest	Kontrol	.945	22	.253	Normal
	Eksperimen	.932	23	.124	Normal
Posttest	Kontrol	.913	22	.054	Normal
	Eksperimen	.937	23	.157	Normal

Berdasarkan data hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* diatas yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. *Pretest* kelas kontrol memiliki nilai signifikan $0,253 > 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data tersebut normal.
2. *Pretest* kelas eksperimen memiliki nilai signifikan $0,124 > 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data tersebut normal.
3. *Posttest* kelas kontrol memiliki nilai signifikan $0,054 > 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data tersebut normal.
4. *Posttest* kelas eksperimen memiliki nilai signifikan $0,157 > 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data tersebut normal.

3.5.6 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak. Uji yang digunakan dalam uji ini yaitu uji statistik *Levene's test* dengan taraf sig-nya $\alpha = 0,05$. Jika nilai hasil sig-nya $> 0,05$ maka data tersebut bisa dikatakan homogen.

Tabel 3.21 Hasil Uji Homogenitas

	<i>Levene Statistic</i>	<i>Df₁</i>	<i>Df₂</i>	<i>Sig</i>	Keterangan
<i>Pretest</i>	.036	1	43	.850	Homogen
<i>Posttest</i>	.121	1	43	.730	Homogen

Menurut hasil uji homogenitas keaktifan belajar siswa yang telah dilakukan, dengan melihat taraf signifikansinya bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen dan kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar $0,850 > 0,05$. Untuk hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar $0,730 > 0,05$. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa uji homogenitas kelas eksperimen dan kontrol yang dilakukan dapat diterima atau memiliki varians yang sama (homogen).

3.5.7 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara variabel *independent* dengan variabel *dependent*. Uji hipotesis yang peneliti lakukan dalam penelitian ini yaitu ada 3 cara sebagai berikut:

3.5.7.1 *Independent Sample T-Test*

Menurut Sugiyono, (2018) Uji independent t-tes dilakukan guna membandingkan rata-rata antara 2 kelompok yakni kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dengan nilai rata-rata yang sama atau tidak. Kriteria diterima

atau ditolakny hipotesis yaitu jika nilai sig-nya $> 0,05$ maka H_1 diterima H_0 ditolak, sebaliknya jika nilai sig-nya $< 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

3.5.7.2 Regresi Linier Sederhana

Menurut sugiono dalam Muttabiah & Purwanti, (2023) uji regresi dipakai untuk mengetahui berapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji regresi juga dapat dipakai guna memperkirakan perubahan variabel terikat, jika nilai variabel bebas diubah-ubah.

Kriteria ditolak dan diterimanya hipotesis yaitu sebagai berikut. Membandingkan t hitung dan t tabel :

1. Jika hasil yang didapatkan t hitung $> t$ tabel maka terdapat pengaruh penggunaan model *Games Based Learning* berbantuan alat peraga Romere terhadap keaktifan belajar siswa.
2. Jika hasil yang didapatkan t hitung $< t$ tabel maka tidak terdapat pengaruh model *Games Based Learning* berbantuan alat peraga Romere terhadap keaktifan belajar siswa.