

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukaharja 1 yang terletak di Jalan Moh Atin, Kelurahan Sukaharja, Kecamatan Telukjambe Timur, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat. Adapun waktu penelitian dilakukan sebanyak dua kali pertemuan pada bulan Mei tahun ajaran 2024/2025.

B. Desain dan Metode Penelitian

1. Desain penelitian

1) Pengertian *Pre-Experimental Design* metode *One-Group Pretest-Posttest Design*

Pre-Experimental Design adalah desain penelitian yang kurang kuat karena masih memungkinkan adanya pengaruh dari variabel luar terhadap variabel terikat (Hartati Rismauli, 2022). Penelitian ini menggunakan metode *One-Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok peserta tanpa adanya kelompok kontrol sebagai pembandingan. Metode ini diterapkan untuk mengukur pengaruh media permainan ular tangga pintar terhadap minat belajar siswa kelas IV di SDN Sukaharja 1. Pada desain ini, pengukuran awal (*pretest*) dilakukan sebelum perlakuan diberikan, dan pengukuran akhir (*posttest*) dilakukan setelah perlakuan selesai diberikan (Alifah, 2020).

2) *Bagan Metode One-Group Pretest-Posttest Design*

Desain One-Group Pretest-Posttest Design diterapkan pada satu kelompok yang sudah ditentukan sebelumnya. Pengujian dilakukan dalam dua tahap, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) untuk mengetahui kondisi awal, dan sesudah perlakuan (*posttest*) untuk menilai perubahan yang terjadi akibat perlakuan tersebut. Tujuan dari metode ini adalah untuk mengevaluasi dampak perlakuan tanpa membandingkannya dengan kelompok lain. Gambaran dari desain ini adalah sebagai berikut:

Keterangan:

O_1	X	O_2
-------	---	-------

O_1 : Skor *pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

X : Perlakuan (*treatment*)

O_2 : skor *posttest* (setelah diberikan perlakuan)

Dalam desain ini, pengukuran dilakukan dua kali. Pengukuran pertama berupa *pretest* yang diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui tingkat awal minat belajar siswa. Selanjutnya, dilakukan *posttest* yang diberikan setelah perlakuan guna menilai hasil pembelajaran. *Pretest* diberikan kepada kelompok eksperimen (O_1) guna mengukur kondisi awal minat belajar siswa. Setelah itu, siswa mengikuti pembelajaran dengan media permainan ular tangga pintar (X) yang berfokus pada materi tentang Norma dalam Adat Istiadat Daerah. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, *posttest* (O_2)

dilaksanakan untuk menilai perubahan atau peningkatan minat belajar siswa sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu langkah yang terstruktur dan sistematis yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, serta menafsirkan data dengan tujuan memperluas pengetahuan atau memahami suatu fenomena tertentu (Elidawaty Purba et al., 2021).

Dalam sebuah penelitian, metode memegang peranan penting karena berpengaruh terhadap kualitas dan validitas hasil yang diperoleh. Metode yang dipilih akan menentukan cara pengumpulan, pengolahan, dan analisis data. Setiap jenis metode memiliki pendekatan tersendiri, yang pada akhirnya dapat menghasilkan temuan yang berbeda-beda.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan pre-eksperimen. Pendekatan ini bertujuan untuk melihat pengaruh suatu perlakuan dalam kondisi yang sebenarnya, meskipun tidak melibatkan proses randomisasi secara menyeluruh dan masih terdapat kemungkinan variabel luar yang tidak sepenuhnya dapat dikendalikan (Syahrizal & Jailani, 2023).

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah kelompok objek atau individu yang berada dalam suatu wilayah tertentu dan memiliki ciri-ciri khusus yang sesuai dengan fokus permasalahan dalam penelitian (Umiyati, 2021). Populasi bisa

terdiri atas berbagai elemen, seperti guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, lembaga pendidikan, hubungan antara sekolah dan masyarakat, karyawan perusahaan, jenis tanaman hutan, varietes padi, kegiatan pemasaran, hasil produksi, dan lain-lain (Amin et al., 2023). Dengan demikian, populasi merupakan fokus penelitian yang melibatkan beragam objek atau subjek yang relevan dengan topik yang diteliti.

Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan mencakup seluruh siswa SDN Sukaharja 1, Kabupaten Karawang, pada tahun ajaran 2024/2025.

Tabel 3. 1 Pupulasi Penelitian

No	Kelas	Populasi
1	I	25 Siswa
2	II	32 Siswa
3	III	30 Siswa
4	IV	22 Siswa
5	V	30 Siswa
6	VI	34 Siswa
Jumlah		173 Siswa

Sumber: Dokumentasi SDN Sukaharja 1

2. Sampel Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, keberadaan sampel sangat krusial karena berpengaruh terhadap tingkat ketepatan dan validitas temuan penelitian. Sampel adalah sejumlah individu atau elemen yang diambil dari populasi untuk mempresentasikan keseluruhan karakteristik

populasi tersebut (Amin et al., 2023). Penelitian ini melibatkan satu kelas sampel, yakni seluruh peserta didik kelas IV. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu metode pemilihan sampel berdasarkan kriteria atau pertimbangan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Pemilihan sampel dilakukan karena subjek yang dipilih memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian (Turner, 2020).

Pada penelitian ini, sampel berasal dari kelas IV yang berjumlah 22 siswa, terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Tabel 3. 2 Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	IV	10	12	22 Siswa

Sumber: Dokumentasi SDN Sukaharja 1

D. Rancangan Eksperimen

Rancangan eksperimen dalam penelitian ini disusun dalam bentuk sintaks pembelajaran yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Setiap tahapan dirancang secara sistematis untuk menggambarkan proses pelaksanaan pembelajaran oleh peneliti serta aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran. Penyusunan sintaks ini bertujuan untuk memberikan deskripsi operasional mengenai perlakuan yang diterapkan dalam proses eksperimen. Rincian sintaks pembelajaran disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 3 Sintaks Pembelajaran

No.	Langkah-langkah Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Pembukaan	1. Guru memulai kegiatan belajar dengan memberikan salam dan mengajak siswa untuk berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing. 2. Guru melakukan absensi dan menanyakan kabar siswa. 3. Guru mengaitkan materi pelajaran dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa (apersepsi). 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu memahami konsep	1. Peserta didik menjawab salam, mengikuti doa pembuka, dan menjawab sapaan guru dengan antusias. 2. Peserta didik mendengarkan dan menjawab pertanyaan apersepsi yang diajukan guru. 3. Peserta didik memperhatikan dan memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan. 4. Peserta didik menunjukkan kesiapan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

		norma dalam adat istiadat daerah.	
2.	Kegiatan Inti	1. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari kepada siswa. 2. Guru membuka ruang diskusi awal untuk menggali pengetahuan peserta didik. 3. Guru memperkenalkan media pembelajaran berupa ular tangga pintar, menjelaskan aturan main, serta teknik pelaksanaannya. 4. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil. 5. Guru memandu jalannya permainan ular tangga pintar, mengarahkan kelompok saat menjawab soal di kotak permainan,	1. Peserta didik menyimak penjelasan materi dan berpartisipasi aktif dalam sesi tanya jawab. 2. Peserta didik mengikuti aturan permainan ular tangga pintar, berdiskusi dalam kelompok, dan menyampaikan pendapat saat menjawab soal dari kotak permainan. 3. Peserta didik memahami dan menaati aturan permainan ular tangga pintar. 4. Bekerja sama dalam kelompok untuk menjalankan permainan. 5. Menjawab soal dari kotak

		serta memberikan bimbingan selama diskusi kelompok.	permainan dengan berdiskusi dan menyampaikan pendapat.
3.	Penutup	1. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi pembelajaran. 2. Guru memberikan umpan balik terhadap keterlibatan dan kontribusi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. 3. Guru menyampaikan Kesimpulan materi Bersama peserta didik. 4. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa penutup.	1. Peserta didik menyampaikan hasil refleksi secara lisan, baik secara individu maupun kelompok 2. Peserta didik mendengarkan umpan balik dari guru. 3. Peserta didik berpartisipasi dalam menyusun kesimpulan materi. 4. Peserta didik mengikuti kegiatan penutup dengan tertib.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Definisi Konseptual

Penelitian ini merujuk pada suatu kondisi psikologis yang mencerminkan adanya rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan

keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Minat belajar merupakan dorongan dari dalam diri individu untuk secara konsisten mengikuti proses belajar dengan penuh semangat, serta didasari oleh perasaan nyaman dan kepuasan terhadap aktivitas belajar yang dijalani.

Minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kondisi fisik dan psikologis siswa, serta faktor eksternal, seperti dukungan keluarga, lingkungan belajar yang kondusif, dan tersedianya fasilitas belajar yang memadai. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian penuh selama pembelajaran berlangsung, antusias dalam menyelesaikan tugas, aktif bertanya, serta memiliki motivasi yang kuat untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam penelitian ini, minat belajar siswa diukur melalui empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Definisi Operasional

Penelitian ini menggunakan variabel berupa minat belajar peserta didik. Minat belajar siswa diukur menggunakan angket dengan skala 1 sampai 5, yang disusun berdasarkan indikator-indikator sebagai berikut:

- a) Perasaan senang, artinya seseorang merasa senang ketika melakukan aktivitas dengan dorongan kuat tanpa merasa terpaksa. Dalam pembelajaran, siswa yang menyukai suatu materi akan antusias mengamati dan menikmati proses belajarnya.

- b) Ketertarikan siswa, artinya ketika siswa menunjukkan minat dan rasa ingin tahu terhadap apa yang diajarkan guru serta menyelesaikan tugas tanpa menunda, itu menandakan adanya ketertarikan untuk belajar.
- c) Perhatian siswa, artinya siswa merasa senang dan tertarik pada pelajaran, ia akan menunjukkan perhatian lebih dengan serius menyimak penjelasan guru dan tekun mengerjakan tugas.
- d) Keterlibatan siswa, artinya siswa merasa senang, tertarik, dan memperhatikan pelajaran, ia akan terlibat secara fisik dan psikis dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan ini muncul secara alami jika ketiga indikator di atas terpenuhi (Slameto, 2010).

Data yang diperoleh dari angket ini digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga pintar.

3. Kisi-kisi Instrumen

Instrumen penelitian merupakan alat yang dipakai untuk mengukur suatu fenomena, baik yang terjadi secara alami maupun dalam lingkungan sosial, yang secara spesifik disebut sebagai variabel penelitian (Fauziyah, 2024). Instrumen memiliki fungsi untuk mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data dengan lebih efisien guna dianalisis. Berdasarkan penjelasan tersebut, terdapat instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel minat belajar siswa, yang disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa

Indikator	Keterangan	Pernyataan		Jumlah Item
		Positif	Negatif	
Perasaan senang	Disiplin	1,2,3	4,5	5
	Pendapat siswa tentang pembelajaran IPAS menggunakan media permainan ular tangga pintar			
	Kesan siswa terhadap guru saat mengajar IPAS menggunakan media permainan ular tangga pintar			
	Perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran IPAS melalui media permainan ular tangga pintar			
Perhatian siswa	Perhatian saat mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media permainan ular tangga pintar	6,7	8,9,10	5
	Konsentrasi siswa saat diskusi atau			

	tanya jawab materi IPAS menggunakan media permainan ular tangga pintar			
Ketertarikan siswa	Rasa ingin tahu siswa dalam memahami materi IPAS melalui media permainan ular tangga pintar	11,12,13	14,15	5
	Minat siswa dalam mencari informasi tambahan tentang IPAS setelah menggunakan media permainan ular tangga pintar			
Keterlibatan siswa	Kesadaran siswa dalam belajar IPAS di rumah	16,17,18,19	20	5
	Partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan atau mengerjakan tugas IPAS			
Jumlah keseluruhan				20

1. Jenis Instrumen

Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket (kuesioner) dan observasi. Instrumen angket digunakan dalam

penelitian kuantitatif karena data diperoleh melalui pertanyaan tertulis dengan pilihan jawaban tertutup yang disusun berdasarkan indikator minat belajar siswa. Dalam penelitian ini, angket memuat 20 butir pernyataan, yang terdiri dari 12 pernyataan positif dan 8 pernyataan negatif. Angket ini bertujuan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran IPAS dengan perlakuan tertentu. Sebelum digunakan, instrumen ini terlebih dahulu diuji melalui uji validitas dan reliabilitas guna memastikan bahwa alat ukur tersebut benar-benar sesuai dengan tujuan penelitian.

Teknik pengukuran dalam angket ini menggunakan skala Likert, yang dirancang untuk menilai sikap, pendapat, atau persepsi responden terhadap suatu pernyataan. Skala tersebut menyediakan lima kategori jawaban, yaitu: Selalu (5), Sering (4), Kadang-Kadang (3), Pernah (2), dan Tidak Pernah (1) untuk pernyataan positif, serta sebaliknya untuk pernyataan negatif. Selain angket, penelitian ini juga menggunakan instrumen observasi untuk mendapatkan informasi tambahan melalui pengamatan langsung terhadap perilaku dan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi ini bersifat tidak terstruktur dan digunakan untuk memperkuat serta melengkapi data yang diperoleh dari angket.

Tabel 3. 5 Penskoran Angket Minat Belajar Siswa

Kriteria	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Selalu	5	1
Sering	4	2
Kadang-Kadang	3	3
Pernah	2	4
Tidak Pernah	1	5

Sumber : Indriani (2023)

5. Validitas dan Reliabilitas

Proses penyusunan instrumen dilakuakn melalui beberapa tahap, antara lain merumuskan indikator dari variabel yang diteliti, menyusun kisi-kisi instrumen, melakukan uji coba, serta menguji tingkat validitas dan reliabilitasnya. Setelah instrumen yang berkaitan dengan variabel minat belajar dirancang, taap berikutnya adalah melakukan uji coba instrumen tersebut untuk menilai sejauh mana alat ukur tersebut mampu memberikan hasil yang konsisten.

a) Uji validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen angket yang digunakan dapat memberikan hasil yang akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian (Fauziyah, 2024). Penelitian ini menerapkan dua bentuk pengujian validitas, yakni validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi dilakukan melalui *expert judgment* oleh Ibu Dr. Sinta Maria Dewi, S.Pd., M.Pd., yang mengevaluasi aspek materi dan media pembelajaran dalam angket. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, instrumen diperbaiki dan disesuaikan agar layak digunakan dalam penelitian.

Setelah melalui validitas isi, tahap selanjutnya adalah validitas konstruk. Uji ini dilakukan dengan mengujicobakan angket kepada 25 siswa kelas IV SDN Payungsari III yang mengisi 20 butir pernyataan mengenai minat belajar. Tujuannya untuk menilai ketepatan butir-butir angket daam mencerminkan konstruk yang menjadi fokus pengukuran.

Kriteria untuk menentukan validitas konstruk dilakukan dengan membandingkanniali r-hitung (*pearson correlation*) dengan r-tabel. Nilai r-hitung diperoleh dari hasil analisis korelasi antar butir pernyataan, sementara nilai r-tabel ditentukan berdasarkan derajat kebebasan (df) dengan rumus $N - 2$, dimana N adalah jumlah responden. Selanjutnya, ditentukan tingkat signifikansi sesuai dengan jenis pengujian: uji satu arah digunakan jika hipotesis berbunyi “memiliki pengaruh positif/negatif terhadap”, sedangkan uji dua arah digunakan jika hipotesis hanya menyatakan “memiliki pengaruh terhadap” tanpa arah tertentu.

Keputusan akhir dalam uji validitas konstruk ditentukan berdasarkan perbandingan natara r-hitung dan r-tabel dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$, maka butir pernyataan dinyatakan valid.
- b. Jika $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$, amak butir pernyataan dinyatakan tidak valid.

Adapun r-tabel ditentukan berdasarkan jumlah responden (N=25) dengan taraf signifikansi 5% (dua sisi), sehingga r-tabel = 0,396. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan program *Microsoft Excel* dan SPSS versi 21. Berdasarkan hasil perhitungan r-hitung dan dibandingkan dengan r-tabel, seluruh pernyataan dalam angket dinyatakan valid, karena nilai r-hitung > r-tabel.

b) Uji reliabilitas

Pengujian reliabilitas bertujuan untuk menilai tingkat kestabilan hasil pengukuran, yakni sejauh mana instrumen mampu menghasilkan data yang konsisten. Ketika digunakan secara berulang dalam mengukur variabel yang sama, dengan hasil yang seragam hanya mengalami penyimpangan minor (Fauziyah, 2024).

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Cronbach's Alpha yang dianalisis melalui bantuan aplikasi IBM SPSS versi 21. Tingkat reliabilitas yang digunakan dapat bervariasi, mulai dari 0,5; 0,6; hingga 0,7, tergantung pada kebutuhan dan konteks penelitian. Adapun kriteria pengambilan Keputusan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari taraf signifikan yang ditetapkan, maka instrumen dinyatakan reliabel.
- b. Jika nilai Cronbach's Alpha lebih kecil dari taraf signifikan yang ditetapkan, maka instrumen dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai *Alpha Cronbach's* sebesar 0,914, yang berarti lebih besar dari 0,60. Oleh , seluruh pernyataan dalam angket tergolong reliabel dan layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil uji reliabilitas bahwa nilai *Alpha Cronbach's* $0,914 > 0,60$ maka instrumen pernyataan dikatakan reliabel.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana pengaruh penggunaan media permainan ular tangga pintar terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Setelah data diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan data, seperti observasi dan angket, dilakukan serangkaian langkah analisis untuk mendeskripsikan dan menguji pengaruh media yang digunakan terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Tahap awal dalam proses analisis data adalah penerapan statistik deskriptif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik data, meliputi jumlah data, nilai rata-rata, media, nilai minimum, dan maksimum. Data yang dikumpulkan dari hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis secara deskriptif berdasarkan variabel yang diteliti, yaitu minat belajar siswa. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji normalitas ini menjadi dasar penting dalam menentukan kelayakan penggunaan *uji-t*, yang berfungsi untuk

menguji hipotesis mengenai ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menilai pola sebaran data pada variable yang dianalisis dalam penelitian. Data yang berdistribusi normal dianggap memenuhi syarat untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan teknik statistik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* melalui perangkat lunak IBM SPSS versi 21. Pengambilan Keputusan berdasarkan nilai signifikansi pada tingkat kepercayaan 5% ($\alpha = 0,05$). Apabila nilai signifikansi (*sig*) lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pengukuran memiliki varians yang sama atau tidak, yang merupakan salah satu prasyarat untuk melakukan analisis statistik parametrik. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi (*Sig.*) lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak homogen.

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan terhadap data hasil *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *uji Levene* melalui bantuan program *IBM SPSS Statistics*

versi 21. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,587, yang berarti lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen

3. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji hipotesis merupakan prosedur dalam analisis statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran suatu persyaratan atau dugaan terhadap populasi berdasarkan data sampel, dengan tujuan untuk menentukan signifikansi hasil yang diperoleh secara statistik. Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan ular tangga pintar terhadap minat belajar siswa. Analisis dilakukan menggunakan alat bantu aplikasi SPSS dengan uji *paired sample t-test*. Dasar pengambilan keputusan menggunakan taraf signifikansi dua sisi sebesar 0,05. jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak.

G. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik merupakan suatu pernyataan atau dugaan terhadap parameter populasi yang akan diuji kebenarannya melalui analisis data (Afifah, I., & Sopiany, 2022). Data penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media permainan ular tangga pintar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media permainan ular tangga pintar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

Dalam notasi statistik:

$H_0: \beta = 0$

$H_1 : \beta \neq 0$

