

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ketiga pada skripsi ini berisikan metode penelitian, yang mencakup jenis penelitian, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

3.1 Jenis Penelitian

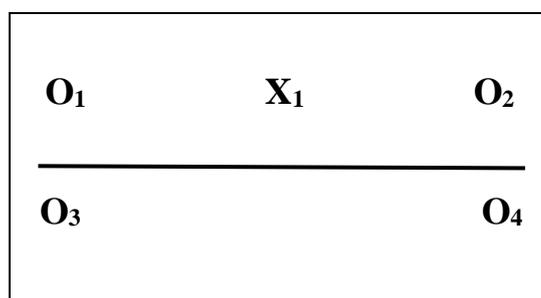
Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Sugiyono (2016) mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan jenis pendekatan ilmiah yang dipakai untuk melakukan penelitian pada sebuah sampel atau populasi dan dalam proses pengambilan datanya menggunakan instrument penelitian yang kemudian data yang dihasilkan akan di analisis memakai data statistik untuk menguji hipotesis. Tujuan dari penelitian kuantitatif yaitu untuk mengidentifikasi hubungan dari variabel – variabel utama yang digunakan dan menuntun jawaban yang jelas dan tidak ambigu (Kusmatuti, Khoiron, dan Achmadi, 2020). Jenis penelitian kuantitatif pada penelitian ini menggunakan eksperimen.

Sugiyono (2016) juga mengemukakan penelitian yang bertujuan guna mencari pengaruh dari *treatment* yang telah dilakukan dalam keadaan yang terkendali disebut penelitian eksperimen. Adapun tujuan dari penelitian eksperimen kali ini untuk mengidentifikasi pengaruh dari model *role playing* pada peningkatan berpikir kreatif siswa. Model *role playing* tersebut akan diterapkan di kelas IV pada pelajaran IPAS sub materi IPS sebagai kelas eksperimen yang kemudian akan dibandingkan dengan kelas kontrol di kelas IV yang tidak pernah mendapatkan model *role playing* tersebut.

3.2 Desain Penelitian

Pada penelitian ini, design penelitian akan menggunakan *Quasi Experimental Design*. Menggunakan kuasi eksperimen dikarenakan peneliti memiliki kelas kontrol yang tidak dapat mengendalikan secara penuh variabel luar yang memungkinkan mempengaruhi jalannya penelitian eksperimen. Adapun bentuk *Quasi Experimental Design* pada penelitian ini digunakan

bentuk *Non-equivalent Control Group Design*. Pada penelitian ini kelompok eksperimen dan kontrol tidak diambil dengan acak.



Tabel 3. 1 Bentuk Non-equivalent Control Group Design

Keterangan :

O₁ & O₃ : Nilai *Prettest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

O₂ & O₄ : Nilai *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

X₁ : Perlakuan berupa penerapan model *Role Playing*

3.3 Tempat dan waktu penelitian

a. Tempat penelitian

Penelitian kali ini akan dilakukan di salah satu SD daerah Purwakarta yaitu SDN 2 Sindangkasih Kab.Purwakarta, Provinsi Jawa Barat.

b. Waktu penelitian

Waktu penelitian akan dilakukan sekitar 3 minggu. 1 hari untuk observasi pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, 1 hari untuk *pretest* di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, 6 pertemuan untuk pelaksanaan *treatment* (3 pertemuan untuk kelas eksperimen dan 3 pertemuan untuk kelas kontrol), 1 hari untuk pelaksanaan *posttest*.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi

Sugiyono (2016) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah yang memiliki sifat-sifat tertentu dan telah ditentukan oleh peneliti untuk diteliti yang kemudian akan diambil kesimpulannya. Populasi dalam penelitian kali ini yaitu siswa SD kelas IV yang berada di Kab.Purwakarta, Prov. Jawa Barat.

3.4.2 Sampel

Pada penelitian ini, siswa kelas IV A dan kelas B masing – masing sebanyak 26 siswa perkelas akan menjadi sampel penelitian. Sampel adalah sebagian kecil dari karakteristik dan jumlah pada populasi. Teknik sampel yang dipakai

yaitu menggunakan *noneprobability sampling* tipe *purposive sampling* yang merupakan pengambilan sampel sesuai dengan standar yang diinginkan dalam menentukan jumlah sampel atas dasar beberapa pertimbangan. Berdasarkan hal tersebut peneliti kali ini memilih sampel atas dasar karena sampel tersebut berasal dari sekolah yang sudah mendapatkan akreditasi A dan mempunyai rombongan belajar lebih dari dua rombongan sehingga mempermudah peneliti dalam menentukan kelas eksperimen serta kelas kontrolnya.

3.5 Definisi operasional

Definisi operasional yang dipakai pada penelitian kali ini yaitu model *Role Playing* dan Kemampuan Berpikir Kreatif.

a. Model *Role Playing*

Variabel pertama dalam penelitian kali ini adalah model *role playing* yang berguna bagi peningkatan berfikir kreatif sesuai dengan Tyastuti (2018) juga mengemukakan bahwa model *role playing* adalah proses belajar guna memenuhi tujuan pendidikan yang lebih jelas dan suatu cara untuk mendominasi materi di kelas menggunakan pengembangan berfikir kreatif serta penghayatan siswa. Ningrum (2020) juga mengatakan bahwa model *role playing* juga dianggap sebagai model pembelajaran yang mutakhir dapat berguna untuk menyempurnakan kekurangan model konvensional yang bersifat monoton. Menurut uno (2008) mengemukakan bahwa sintaks model *role playing* terdiri atas pemanasan (*warming up*), memilih partisipan, menyiapkan pengamat (*observer*), menata panggung, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang, diskusi dan evaluasi kedua, kesimpulan dari berbagai pengalaman.

b. Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif yaitu sebuah kemampuan pada abad ke – 21 yang dibutuhkan siswa untuk mengatasi permasalahan pada era sekarang. Hidayah (2010) juga mengemukakan bahwa berpikir kreatif adalah komponen kecerdasan yang dapat membantu siswa dalam perolehan prestasi belajar. Kriteria keberhasilan dalam berpikir kreatif ditunjukkan melalui: (1) kelancaran dalam menemukan banyak ide dalam penyelesaian masalah; (2) keluwesan dalam menghasilkan solusi yang beragam serta mampu melihat

masalah tidak dari satu sudut pandang; (3) ide bersifat original dan unik; (4) pengelaborasi ide dimana mampu mengurai secara rinci.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berupa tes uraian. Sukmadinata (2011) menyatakan bahwa instrumen tes merupakan sebuah instrumen penelitian yang bersifat mengukur karena berisikan beberapa pertanyaan yang jawabannya mempunyai standar tertentu. Bentuk tes pada penelitian kali ini yaitu berbentuk tes uraian tertulis untuk mengukur kemampuan berfikir kreatif siswa yang terdiri atas test *pretest* dan *posstest*. *Pretest* pertama akan dilaksanakan di kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Kemudian setelah itu, kelas eksperimen diberi sebuah *treatment* berupa penggunaan model *role playing* pada pelajaran IPAS pada Topik C Kegiatan Jual Beli Sebagai Pemenuhan Kebutuhan sementara pada kelas kontrol hanya menggunakan pembelajaran konvensional berupa model *cooperative learning tipe make a match*. Jika *pretest* dan pemberian *treatment* telah dilaksanakan, maka tindakan selanjutnya adalah pelaksanaan *posstest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol agar melihat apakah ada perubahan setelah diberikan tindakan.

3.7 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2016) mengemukakan bahwa alat yang dipakai dengan tujuan menghimpun data disebut dengan instrument penelitian. Instrumen tes pada penelitian ini berupa tes uraian guna mengukur kemampuan berpikir kreatif pada siswa yang akan dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*. Kisi-kisi instrumen tes kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3. 2 Kisi- Kisi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Soal	Level Kognitif dan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Kunci jawaban
1.Rani memiliki sebuah modal untuk berjualan, akan tetapi Rani bingung ingin menjual apa. Rani sendiri tinggal di daerah	Level Kognitif: C4 (menganalisis) Indikator kemampuan berpikir	- Menjual aneka makanan atau minuman hangat seperti baso, mie instan , teh hangat

<p>puncak bogor yang dingin. Jika kamu menjadi rani, apa yang akan kamu jual?</p>	<p>kreatif: (Originalitas, yaitu mampu menciptakan jawaban yang tidak biasa dan yang jarang dipikirkan oleh kebanyakan orang.)</p>	<p>dan minuman hangat lainnya. - Menjual aneka pakaian tebal seperti jaket, sweater dan topi penghangat. (siswa mampu menyebutkan produk yang relevan dengan kondisi wilayah yang dingin)</p>
<p>2. Berdasarkan gambar dibawah ini, kegiatan apa yang terjadi pada gambar, sebutkan ciri-ciri dari adanya kegiatan tersebut!</p> 	<p>Level kognitif: (C4 Menganalisis) Indikator kemampuan berpikir kreatif: (Kelancaran, yaitu menciptakan banyak jawaban atau ide yang relevan.)</p>	<p>Kegiatan Jual beli, Ciri-ciri dari kegiatan jual beli yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya Penjual 2. Adanya Pembeli 3. Adanya produk/barang 4. Adanya Uang
<p>3. Sisi membutuhkan sebuah tas untuk sekolah, akan tetapi sisi bingung harus membeli dimana apakah membeli di toko online dengan harga ongkos kirim yang mahal dengan total harga menjadi Rp.200.000 atau membeli tas di pasar dekat rumahnya dengan harga Rp.130.000 tetapi ia harus membeli secara langsung ke pasar. Jika kamu menjadi sisi apa yang akan kamu lakukan? Jelaskan alasannya!</p>	<p>Level Kognitif: C5 (Mengevaluasi) Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif: (Elaborasi, yaitu dapat memperluas gagasan hingga terperinci!)</p>	<p>Jika menjadi Sisi, aku akan membeli tas di pasar karena harganya jauh lebih murah dan Sisi bisa menghemat uang sekitar Rp 70.000 dan bisa dipakai untuk membeli kebutuhan yang lain. Selain itu, jarak rumah sisi dekat dengan pasar.</p>

<p>4. Beras sedang langka di pasar, hal ini disebabkan oleh produksi padi yang terganggu akibat serangan hama sehingga petani menjadi gagal panen. Akan tetapi, jika Annisa sedang makan tidak pernah habis dan selalu membuang sisa nasi yang ada. Apakah kamu setuju atau tidak dengan tindakan Annisa yang suka membuang nasi? Jelaskan alasannya! Serta sebutkan solusi apa yang bisa diberikan untuk mengatasi beras yang sedang langka di pasar?</p>	<p>Level Kognitif: C5 (Mengevaluasi)</p> <p>Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif: (Keluwesan, yaitu mampu memberikan solusi yang beragam)</p>	<p>Tidak setuju Annisa membuang nasi karena beras sedang langka. Solusi untuk mengatasi beras yang sedang langka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menghemat persediaan beras yang ada. - Mengganti beras dengan makanan yang mengandung karbohidrat lainnya seperti kentang, jagung, roti dan lain lain. - Mencari beras di tempat lain.
<p>5. Hobi Mely yaitu memproduksi kue, ia berencana untuk membuat kue dan akan menjualnya. Sebutkan dan jelaskan peran Mely dalam kegiatan ekonomi dan apa yang harus Mely lakukan agar jualan kuenya laku terjual?</p>	<p>Level Kognitif: C4 (Menganalisis)</p> <p>Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif: (Elaborasi (Terperinci), yaitu M\mampu menguraikan sesuatu dan menjabarkannya secara terperinci.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Peran mely (Produsen karenan membuat kue dan distributor karena menjual kue) - Agar jualan Melly laku : a. Membuat kue dengan berbagai bentuk yang lucu b. Membuat kue dengan berbagai rasa c. Jualan di tempat yang ramai anak kecil d. Memasarkan di sosial media/ internet

		Catatan: Siswa harus memberi solusi agar jualan kue Melly laku.
6. Pikirkan 1 barang yang kamu punya, jelaskan alur kegiatan ekonomi pada barang tersebut sehingga barang tersebut bisa kamu miliki!	Level Kognitif: (C3 Menerapkan) Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif: (Kelancaran) arus pemikiran lancar.	Misalnya: Buku Buku dibuat dipabrik buku (produksi), kemudian didistribusikan ke agen/ toko alat tulis (distribusi), setelah itu saya membutuhkan buku untuk kebutuhan sekolah saya membeli bukunya di toko alat tulis (konsumsi). (sekarang kurangnya, peserta didik menyebutkan alur kegiatan ekonomi dalam ceritanya)

Pedoman penskoran untuk tes kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilihat pdada tabel 3.3.

Tabel 3. 3 Pedoman Penskoran

Pedoman Penskoran		
1	3	Jika peserta didik mampu memberikan >2 contoh
	2	Jika peserta didik hanya mampu memberikan 2 contoh
	1	Jika peserta didik hanya bisa memberikan 1 contoh
	0	Jika jawaban peserta didik tidak sesuai
2	3	Jika peserta didik mampu menyebutkan kegiatannya dan 3 ciri - ciri kegiatan jual beli
	2	Jika peserta didik mampu menyebutkan kegiatannya dan 2 ciri – ciri kegiatan tersebut
	1	Jika peserta didik hanya mampu menyebutkan kegiatannya saja/ciri – cirinya
	0	Jika jawaban peserta didik tidak sesuai
3	3	Jika peserta didik mampu menjawab dan memberikan alasan yang lengkap sesuai kunci jawaban. Menyebutkan > 2 alasan.

	2	Jika peserta didik mampu menjawab tapi penjelasan alasannya tidak lengkap. Menyebutkan 2 alasan.
	1	Jika peserta didik mampu menjawab tapi tidak memberi penjelasan alasannya.
	0	Jika jawaban peserta didik tidak sesuai
4	3	Jika peserta didik mampu menjawab tidak setuju dan menjelaskan alasan serta solusi yang benar 2 atau lebih.
	2	Jika peserta didik mampu menjawab tidak setuju tetapi alasan serta solusinya kurang lengkap <2
	1	Jika peserta didik hanya mampu menjawab tidak setuju dan tidak menjelaskan alasan maupun solusi.
	0	Jika jawaban peserta didik tidak sesuai.
5	3	Jika peserta didik mampu menjelaskan peran kegiatan ekonominya serta menjelaskan 2 cara atau lebih bagaimana cara menjualnya.
	2	Jika peserta didik hanya mampu menyebutkan peran kegiatan ekonomi serta bagaimana <2 cara menjualnya tetapi tidak lengkap.
	1	Jika peserta didik hanya mampu menjawab salah satu pertanyaannya saja (Peran/Cara Menjualnya)
	0	Jika jawaban peserta didik tidak sesuai
6	3	Jika peserta didik mampu menjawab pertanyaan secara rinci mengaitkan ke alur kegiatan ekonomi.
	2	Jika peserta didik menjawab tidak secara rinci (tidak mengaitkan ke alur kegiatan ekonomi).
	1	Jika peserta didik hanya menyebutkan produknya saja.
	0	Jika jawaban peserta didik tidak sesuai.

3.8 Pengembangan Instrumen

Pengembangan instrumen dilakukan setelah instrument selesai di buat. Dalam sebuah penelitian diperlukan instrumen yang telah memenuhi persyaratan tertentu. Sukmadinata (2011) mengatakan bahwa ada sekitar dua prasyarat yang harus dimiliki oleh suatu instrument yaitu validitas serta reliabilitas. Tetapi untuk instrumen hasil belajar terdapat persyaratan lain yaitu daya pembeda serta tingkat kesulitan butir soal. Sebelum melakukan uji validasi dan uji reliabilitas terhadap instrumen, peneliti berkonsultasi terlebih dahulu bersama dosen pembimbing dan *judgment expert*. *Judgment expert* diajukan kepada ahli bidang IPS guna dapat memberikan saran dan perbaikan. Hasil dari *Judgment expert* menyatakan bahwa instrumen yang telah saya buat dinyatakan

layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran. Setelah melakukan revisi dari *judgement expert* kemudian dilakukan uji coba instrumen. Pelaksanaan pengujian instrumen bertujuan untuk mengetahui validitas, reabilitas, daya pembeda serta tingkat kesukaran soal. Pengujian instrumen dilaksanakan di kelas V SD karena kelas V bukan merupakan sampel dari penelitian dan kelas V sudah belajar tentang materi yang akan diujikan. Setelah mendapatkan hasil data dari uji coba instrumen maka selanjutnya hasil tersebut akan diuji validitas, realibilitas, daya pembeda serta tingkat kesulitan butir soal.

3.8.1 Uji Validitas Instrumen

Agar mampu menunjukkan sejauh mana suatu alat bisa mengukur apa yang harus diukur maka dilakukan pengujian validitas. Instrumen dapat dinyatakan valid apabila instrumen tersebut dianggap layak dalam mengukur aspek yang hendak diukur (Sukmadinata 2011). Rumus *pearson product moment* dapat digunakan untuk pengujian pada validitas. Dibawah ini merupakan rumus dari *pearson product moment* (Hidayat, 2021):

$$r_{hitung} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

R_{hitung} = korelasi antara variabel x dan y

x = nilai masing-masing item soal

y = nilai total soal

$\sum xy$ = jumlah perkalian antara variabel x dan y

Kaidah keputusan untuk uji validasi yaitu apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, serta nilai Sig. (P-value) < 0,05 maka valid dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, serta nilai sig. (P-value > 0,05) maka tidak valid.

Selain itu, uji validitas dapat dilakukan menggunakan *SPSS*. Pada Tabel 3.4 dapat terlihat Hasil dari uji validitas menggunakan *SPSS versi 25*.

Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

No Soal	R _{hitung}	R _{tabel}	P-value	Sig	Keterangan
1	0,493	0,404	0,014	0,05	Tidak Valid (dibuang)
2	0,403	0,404	0,051	0,05	Tidak Valid (dibuang)
3	0,670	0,404	0,000	0,05	Valid (digunakan)
4	0,674	0,404	0,000	0,05	Valid (digunakan)
5	0,699	0,404	0,000	0,05	Valid (digunakan)
6	0,623	0,404	0,001	0,05	Valid(digunakan)
7	0,588	0,404	0,002	0,05	Valid (digunakan)
8	0,586	0,404	0,003	0,05	Valid (digunakan)
9	0,411	0,404	0,046	0,05	Tidak Valid (dibuang)
10	0,377	0,404	0,069	0,05	Tidak Valid (dibuang)

Berdasarkan pada Tabel 3.4 bahwa dari total sepuluh soal, hanya enam yang dinyatakan valid dan dapat digunakan yaitu nomor soal 3-8. Oleh sebab itu, penelitian kali ini hanya digunakan 6 soal yang valid untuk tes kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu soal nomor 3,4,5,6,7,8 karena soal tersebut dinyatakan valid dan mempunyai keabsahan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa pada topik kegiatan jual beli sebagai salah satu upaya pemenuhan kebutuhan.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Instrumen mempunyai tingkat reliabilitas yang bagus, apabila instrument yang digunakan mampu mengukur aspek yang diukur berkali- kali pun hasilnya akan relatif sama (Uno, 2008b). Tabel 3.5 adalah kaidah dalam menentukan tingkat realibilitas.

Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Reliabilitas

No	Reliabilitas	Kategori
1	0.800 – 1.000	Sangat Tinggi
2	0.600 – 0.799	Tinggi
3	0.400 – 0.500	Cukup
4	0.200 – 0.399	Rendah
5	>0.200	Sangat Rendah

(Lestari & Yudhanegara, 2018)

Pada Tabel 3.6 terlihat hasil dari uji reliabilitas tes kemampuan berpikir kreatif dengan bantuan *SPSS*.

Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilitas

Butir Soal	Jumlah Subyek	Reliabilitas Tes	Kategori
6	24	0,741	Tinggi

Berdasarkan pada Tabel 3.6 hasil dari uji reliabilitas memiliki hasil reliabilitas sebesar 0,741. Maka dari itu instrumen tes untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif ini mempunyai korelasi yang tinggi.

3.8.3 Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilaksanakan untuk mengetahui tingkat sukar atau tidaknya soal yang kita gunakan dalam sebuah penelitian. Menurut Syamsudin (2012) butir soal sebaiknya tidak terlalu sukar dikarenakan siswa mungkin menjadi tidak semangat belajar dan menjadi putus asa. Tabel 3.7 adalah Kaidah dalam pengambilan keputusan tingkat kesukaran.

Tabel 3. 7 Interpretasi Tingkat Kesukaran

No	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	$IK = 0,00$	Terlalu Sukar
2	$0,00 < IK \leq 0,30$	Sukar
3	$0,30 < IK \leq 0,70$	Sedang
4	$0,70 < IK \leq 1,00$	Mudah
5	$IK = 1,00$	Terlalu Mudah

(Lestari & Yudhanegara, 2018)

Pada Tabel 3.8 dapat dilihat hasil dari uji tingkat kesukaran dengan bantuan *SPSS*.

Tabel 3. 8 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No Butir	Mean	Maximum	Tingkat kesukaran	Kategori
3	2,46	3	0,82	Mudah
4	1,54	3	0,51	Sedang
5	2,04	3	0,68	Sedang
6	2,04	3	0,68	Sedang
7	1,79	3	0,59	Sedang
8	2.00	3	0,66	Sedang

Merujuk pada Tabel 3.8 hasil dari uji tingkat kesukaran ditemukan bahwa pada kategori mudah terdapat 1 soal dan kategori sedang terdapat 6 soal.

3.8.4 Uji Daya beda

Untuk mengetahui tingkat sukar atau tidaknya sebuah soal maka diperlukan daya pembeda. Syamsudin (2012) mengatakan bahwa daya pembeda merupakan item tes yang dapat membedakan tingkat penguasaan materi pada siswa. Dalam menentukan interpretasi daya beda merujuk pada Tabel 3.9.

Tabel 3. 9 Interpretasi Daya Pembeda

No	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	$IK = 0,00$	Terlalu Sukar
2	$0,00 < IK \leq 0,30$	Sukar
3	$0,30 < IK \leq 0,70$	Sedang
4	$0,70 < IK \leq 1,00$	Mudah
5	$IK = 1,00$	Terlalu Mudah

(Lestari & Yudhanegara, 2018)

Pada penelitian kali ini untuk menguji daya pembeda dari soal kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan bantuan aplikasi *SPSS*. Tabel 3.10 adalah hasil dari uji daya pembeda dengan bantuan *SPSS*.

Tabel 3. 10 Hasil Uji pembeda

No Soal	Daya Pembeda	Interpretasi
3	0,670	Baik
4	0,674	Baik
5	0,699	Baik
6	0,623	Baik
7	0,588	Baik
8	0,586	Baik

Berdasarkan pada Tabel 3.10 hasil dari uji daya beda diperoleh hasil daya beda dari instrument tes kemampuan berpikir kreatif siswa memperoleh hasil bahwa 6 soal berada pada kategori baik.

3.9 Prosedur penelitian

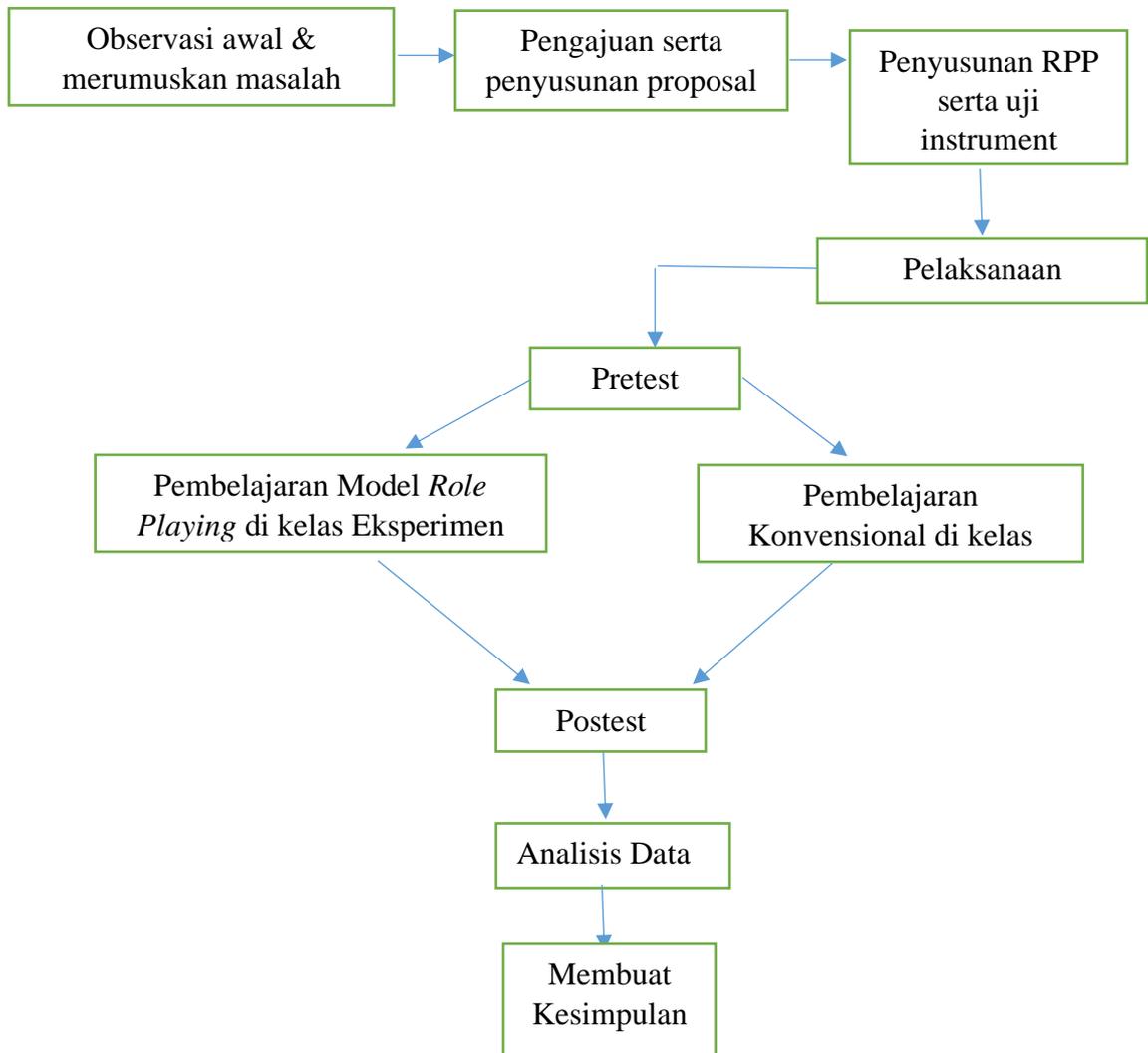
3 Tahap prosedur pada penelitian kali ini yaitu melalui tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap penyusunan laporan.

a. Tahap persiapan

- 2) Studi literatur untuk mencari informasi terkait bahan penelitian.
- 3) Merumuskan masalah.
- 4) Menyusun dan melakukan seminar proposal penelitian.
- 5) Merevisi proposal penelitian.

- 6) Membuat surat perizininan melakukan penelitian.
 - 7) Membuat modul ajar untuk persiapan mengajar hingga membuat instrumen penelitian.
 - 8) Menguji instrumen penelitian.
- b. Tahap pelaksanaan
- 1) melakukan *pretest* pada siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas eksperimen dan kontrol.
 - 2) Penggunaan model *role playing* di kelas eksperimen pada proses pembelajarannya.
 - 3) Menggunakan pembelajaran dengan penggunaan model *cooperative tipe make a match* di kelas kontrol.
 - 4) Melaksanakan *posttest* kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c. Tahap penyusunan laporan
- 1) Menganalisis data dari hasil *pretest* dan *posttest*.
 - 2) Menarik kesimpulan dari hasil penelitian.

Tabel 3. 11 Prosedur Penelitian



3.10 Analisis Data

3.10.1 Analisis Deskriptif

1. Uji *N-Gain*

Uji *n-gain* ini dilaksanakan guna menganalisis peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada siswa antara sebelum serta setelah diberikan *treatment*. Pengujian *n-gain* ini akan menggunakan bantuan aplikasi *SPSS*. Kriteria *N-gain* skor merujuk pada Tabel 3.12. Rumus untuk menghitung *N-gain* skor yaitu:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 3. 12 Kriteria *N-Gain*

Nilai <i>N-gain</i>	Kriteria <i>N-gain</i>
$G \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 < G < 0,7$	Sedang
$G \leq 0,3$	Rendah

(Lestari & Yudhanegara, 2018)

Berikutnya *N-gain score* diubah menjadi *N-gain* persen guna mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan suatu metode atau model. Tafsiran dari efektivitas *N-Gain* merujuk pada Tabel 3.13.

Tabel 3. 13 Efektivitas *N-Gain* Persen

Presentase (%)	Kategori Efektivitas
< 40	Tidak efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

(Lestari & Yudhanegara, 2018)

3.10.2 Analisis inferensial

1. Uji Normalitas

Penggunaan pengujian normalitas bertujuan agar dapat menentukan distribusi hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Jika hasilnya diperoleh terbukti berdistribusi normal maka analisis uji normalitas akan memakai SPSS.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini digunakan agar dapat melihat variansi kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki variansi yang sama atau tidak. Kedua kelompok dinyatakan homogen apabila memiliki variansi yang sama.

3. Uji Parametrik (Uji -T)

Dalam pengujian hipotesis digunakan uji perbedaan dua rata – rata agar mampu mengukur perbedaan dari kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum serta sesudah diberikan *treatment* yang beda baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pengujian ini dilaksanakan bila data berdistribusi normal serta homogen.