

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dimana penelitian ini mengharuskan untuk mengumpulkan data dalam numerik dengan menggunakan instrumen (Creswell, 2016, hlm.71). Adapun metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen. Menurut Sugiyono (2018) penelitian eksperimen adalah jenis penelitian untuk mengetahui adanya pengaruh dari suatu yang dikenakan pada subjek yang diberikan perlakuan tertentu. Jenis penelitian inipun menggunakan bentuk penelitian *Quasi Eksperimen*. Menurut Sugiyono (2018) pada desain *quasi eksperimen* ini dibuktikan dengan hasil yang diperoleh melalui perbandingan antara kelompok *eksperimen* (kelompok yang diberikan perlakuan) dengan kelompok kontrol (kelompok yang tidak diberi perlakuan).

Desain penelitian yang dipilih peneliti adalah tipe desain *nonequivalent control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random namun menentukan kelompok eksperimen dan kontrol. Tujuan dari penelitian untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol dan untuk mengetahui pengaruh antara kelompok yang menerima *treatment* dan kelompok yang tidak menerima *treatment* untuk mengetahui hasil belajar IPAS. Desain penelitian *nonequivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Desain Penelitian Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

<i>Grup</i>	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen (R)	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol (R)	O ₃	X ₂	O ₄

(Sugiyono, 2018, hal. 79)

Keterangan :

- O_1 : *Pretest* kelas eksperimen
- O_2 : *Posttest* kelas eksperimen
- O_3 : *Pretest* kelas kontrol
- O_4 : *Posttest* kelas kontrol
- X_1 : Perlakuan *Cooperative Learning* Tipe STAD Berbantuan Media Permainan Monopoli
- X_2 : Pembelajaran konvensional

3.2 Partisipan dan Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini melibatkan beberapa partisipan. *Pertama*, Kepala Sekolah sebagai bagian dari penelitian untuk mengajukan perizinan pelaksanaan. *Kedua*, guru kelas IV, sebagai seseorang yang membantu untuk mengetahui informasi proses pembelajaran dan *Ketiga*, siswa kelas IV UPTD SDN 2 Sindangkasih sebagai fokus subjek dari penelitian ini.

Lokasi penelitian yang digunakan adalah UPTD SDN 2 Sindangkasih yang bertempat di Jln.Purnawarman Barat No 02, Kelurahan Sindangkasih, Kecamatan Purwakarta, Kabupaten Purwakarta, Provinsi Jawa Barat.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018, hlm. 80). Maka populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV.

Sampel merupakan bagian dari jumlah populasi. Penelitian ini menggunakan teknik sampel *Purposive Sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah salah satu prosedur pengujian dengan memikirkan keadaan tertentu dan pengambilan sampel dengan berbagai pertimbangan (Sugiyono, 2018, hlm.85). Sampel yang dipilih

Rufaidah Natasya Amalia, 2024

PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B berjumlah 24 siswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan Model Pembelajaran Konvensional sedangkan kelas IV C berjumlah 24 siswa yang menjadi kelas eksperimen dengan menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division (STAD)* Berbantuan Media Permainan Monopoli.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan untuk analisis dalam penelitian ini terbagi dalam dua kategori yaitu *variabel independen* (variabel bebas) dan *variabel dependen* (variabel terikat). Penjelasan dari dua variabel sebagai berikut :

1. Menurut Sugiyono (2018, hlm.39) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi terjadinya perubahan terhadap variabel terikat. Hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar menjadi variabel bebas dalam penelitian ini.
2. Menurut Sugiyono (2018, hlm.39) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas. Model *cooperative learning tipe Student Team Achievement Division (STAD)* berbantuan media permainan monopoli menjadi variabel terikat dalam penelitian ini.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Tes

Tes adalah seperangkat alat dalam proses pengambilan data dengan cara memberikan soal atau rangsangan yang bertujuan untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang sesuai dan memiliki skor yang tetap. Tes ini bertujuan untuk menilai kemampuan kognitif siswa kelas IV terhadap hasil belajar pembelajaran IPAS. Menurut Bloom (dalam Putri, 2022) penilaian hasil belajar ranah kognitif adalah proses pengolahan informasi untuk mengukur proses dan hasil pencapaian berupa penguasaan kecakapan berpikir mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mengkreasikan dengan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif. Pertanyaan penelitian yang membedakan hasil belajar siswa kelas IV sebelum dan sesudah *treatment*.

Rufaidah Natasya Amalia, 2024

PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Tes yang digunakan peneliti berbentuk Tes Objektif, karena jawabannya antara benar atau salah dan skornya antara 1 atau 0 (Arifin,2014, hlm.135). Tes objektif ini menuntut siswa untuk memilih jawaban yang benar diantara kemungkinan jawaban yang telah disediakan, memberikan jawaban singkat dan melengkapi pertanyaan atau pernyataan yang belum sempurna.

Tes objektif yang peneliti gunakan untuk melaksanakan *pretest* dan *posttest* berupa bentuk pilihan ganda (PG),menjodohkan , melengkapi atau jawaban singkat, dan benar atau salah. Sebagaimana instrumen tes tersebut telah disusun sesuai dengan indikator hasil belajar kognitif yang dikembangkan oleh Taksonomi Bloom.

Berkas soal tes telah diuji ahli dosen IPS UPI Kampus di Purwakarta, Ibu Dra Srie Mulyani, S.Pd., M.Pd. *Lembar Expert Judgement* di lampirkan pada lampiran C2. Naskah Soal Uji Validitas.

3.6 Instrumen Penelitian

Perangkat penelitian sangat membantu untuk memberikan jawaban atas data yang selanjutnya akan dikumpulkan,serta informasi kegiatan penelitian yang dibutuhkan peneliti untuk memahami Model *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar.

Kisi-kisi yang digunakan untuk merancang pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel 3.2 sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kisi – Kisi Penyusunan Instrumen Penelitian

Variabel yang diukur	Instrumen dan Teknik	Sumber Data
Aktivitas pembelajaran dengan menggunakan Model <i>Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division</i> (STAD)	Dokumentasi	Siswa dan Foto

Berbantuan Media Monopoli		
Hasil Belajar IPAS	Tes Pilihan Ganda (PG) dan Uraian (<i>Essay</i>)	Siswa

Dalam penyusunan soal berorientasi pada indikator Materi Bab 6 “Indonesia Kaya Budaya”

3.6.1 Tes Hasil Belajar

Tes ini terdiri dari 25 soal yang harus dijawab siswa, berfungsi untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa dan sejauh mana siswa lebih memahami materi yang diajarkan sebelumnya. Model Cooperative Learning tipe Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media Monopoli digunakan untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif pembelajaran IPAS. Sebelum menerima *treatment*, kemampuan awal siswa diukur menggunakan tes hasil belajar *pretest*, sementara *posttest* digunakan untuk mengukur kemajuan siswa setelah mendapatkan *treatment*.

a. Pedoman Penskoran Penilaian

Pedoman penskoran penilaian sebagai alat untuk mengevaluasi dan mengukur pencapaian tujuan pembelajaran siswa. Kriteria penilaian tercantum dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.3 Pedoman Penskoran Penilaian

No.	Indikator	Kriteria Indikator	Skor
A. Pilihan Ganda			
1.	Mengidentifikasi keragaman budaya	Menjawab soal dengan benar	1
2.	Mengkorelasi pengaruh geografis dengan budaya Indonesia serta		

Rufaidah Natasya Amalia, 2024

PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

	mengetahui letak strategis wilayah Indonesia		
3.	Menjawab keanekaragaman budaya Indonesia	Menjawab soal, jawabannya salah atau Tidak menjawab	0
4.	Membandingkan perbedaan dalam setiap budaya yang dianut dan menjawab sikap dalam menghargai perbedaan		
5.	Pengaruh letak geografis Indonesia		
TOTAL		10	10
B. Uraian Menjodohkan			
6.	Mengidentifikasi keragaman budaya di Indonesia	Menjawab soal dengan benar	1
	Disajikan gambar, siswa mampu menentukan keragaman budaya di Indonesia	Menjawab soal, namun jawaban salah atau Tidak Menjawab	0
TOTAL		5	5
C. Uraian Jawaban singkat/Melengkapi			
7.	Mengidentifikasi keragaman budaya di Indonesia	Menjawab soal dengan benar	1
	Siswa mampu menyebutkan kalimat rumpang keragaman budaya di Indonesia berdasarkan teks yang disajikan	Menjawab soal, namun jawaban salah atau Tidak Menjawab	0

TOTAL		5	5
D. Uraian Benar/Salah			
8.	Mengidentifikasi keragaman budaya di Indonesia Siswa mampu menyimpulkan dengan menjawab benar/salah berdasarkan pernyataan yang disajikan	Menjawab soal dengan benar	1
		Menjawab soal, namun jawaban salah atau Tidak Menjawab	0
TOTAL		5	5
SKOR KESELURUHAN		25	25

Adapun kategori penilaian hasil belajar sesuai skor yang telah ditentukan sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Keterangan :
 N : Nilai
 Skor : Skor yang diperoleh
 Total Skor : Skor Maksimum

b. Kategori Nilai Hasil Belajar

Berikut adalah tabel yang menunjukkan kriteria penilaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan Model Cooperative Learning tipe Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media Monopoli.

Tabel 3. 4 Kategori Nilai Hasil Belajar

Nilai	Kategori
80 - 100	Baik Sekali

66 – 79	Baik
56 – 65	Cukup
40 - 55	Kurang
30 – 39	Gagal

c. Menyusun Butir Soal

Berikut merupakan instrumen soal *pretest* dan *posttest*

Satuan Pendidikan : SDN 2 Sindangkasih

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)

Kelas : 4 (Empat)

BAB : 6. Indonesia Kaya Budaya

Topik : A. Keunikan Kebiasaan Masyarakat Di Sekitarku

B. Kekayaan Budaya Indonesia

C. Manfaat Keberagaman Dan Melestarikan Keberagaman Budaya

Jumlah soal : 25 Butir

Tabel 3. 5 Kisi – Kisi Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal
Mengidentifikasi keragaman budaya	Siswa mampu menjawab pengertian keragaman budaya	C2	1 (PG)
Mengkorelasi pengaruh geografis dengan budaya Indonesia serta mengetahui letak strategis wilayah Indonesia	Siswa mampu menjawab letak strategis wilayah Indonesia	C2	2 (PG)
		C2	3 (PG)

Menjawab keanekaragaman budaya Indonesia	Siswa mampu menjawab bentuk keanekaragaman budaya di Indonesia	C1	4 (PG)
		C3	5 (PG)
	Siswa mampu menyimpulkan nama provinsi di Indonesia berdasarkan teks ilustrasi yang disajikan	C5	6 (PG)
	Siswa mampu menentukan bentuk keanekaragaman budaya di Indonesia	C4	7 (PG)
Membandingkan perbedaan dalam setiap budaya yang dianut dan menjawab sikap dalam menghargai perbedaan	Siswa mampu menentukan sikap dalam menghargai perbedaan	C3	8 (PG)
Pengaruh letak geografis Indonesia	Siswa mampu menjawab nama pulau/provinsi/kota yang ada di Indonesia	C1	9 (PG)
		C4	10 (PG)
Mengidentifikasi keragaman budaya di Indonesia	Disajikan gambar siswa mampu menentukan keragaman budaya di Indonesia	C3	11 -15 Essai
	Siswa mampu menyebutkan kalimat rumpang keragaman budaya di Indonesia	C1	16 – 20 Essai

	bedasarkan teks yang disajikan		
	Siswa mampu menyimpulkan dengan jawaban benar/salah berdasarkan ilustrasi yang sudah disajikan	C5	21-25 Essai

3.7 Uji Validitas

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen yang telah disiapkan akan diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan uji tingkat kesukaran yang sesuai untuk menentukan tingkat kelayakan soal. Instrumen ini akan diberikan kepada siswa di luar populasi penelitian dan dilakukan di kelas yang telah mempelajari materi Bab 6 Indonesia Kaya Budaya pada mata pelajaran IPAS.

3.7.1 Uji Validitas Instrumen

Valid atau tidaknya suatu validitas isi (*content validity*) perlu dilakukan pengujian oleh seseorang yang benar-benar berkompeten. Maka dilakukan uji validitas dengan berbantuan Anates V4. Uji validitas menunjukkan ukuran yang benar-benar mengukur apa yang akan diukur. Semakin tinggi tingkat validitas suatu alat tes, maka alat tersebut semakin tepat mengenai sasaran. Validitas dari instrumen dapat dilihat melalui analisis validitas butir soal dan validitas soal tes secara keseluruhan.

Bedasarkan kriteria yang ditunjukkan pada tabel 3.6 sebagai berikut :

Tabel 3. 6 Kriteria Korelasi Validitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Validitas
$0,90 \leq r_{xy} < 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tepat/sangat baik

$0,70 \leq r_{xy} , 0,90$	Tinggi	Tepat/baik
$0,40 \leq r_{xy} , 0,70$	Sedang	Cukup tepat/cukup baik
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah	Tidak tepat/buruk
$R_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah	Sangat tidak tepat/sangat buruk

(Sumber : Lestari & Yudhanegara; hlm. 193,2018)

Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan melibatkan 27 responden dan terdapat 25 pertanyaan. Pertanyaan tersebut terdiri dari 10 soal Pilihan Ganda dan 15 Uraian singkat yang terdapat dalam instrumen yang digunakan. Data yang telah dikumpulkan kemudian diolah menggunakan Anates V4.

Berikut adalah hasil Uji Validitas dari setiap butir pertanyaan yang disajikan dalam Tabel 3.7 berikut ini:

Tabel 3. 7 Hasil Validitas Instrumen

No Soal	Validitas			
	R hitung	Korelasi	Interpretasi	Keterangan
1.	0,026	Sangat Rendah	Sangat buruk	Dibuang
2.	0,097	Sangat Rendah	Sangat buruk	Dibuang
3.	0,282	Rendah	Buruk	Dibuang
4.	0,642	Sedang	Cukup tepat	Dimasukkan
5.	0,425	Sedang	Cukup tepat	Dibuang
6.	0,604	Sedang	Cukup tepat	Dimasukkan
7.	0,224	Rendah	Buruk	Dibuang
8.	0,604	Sedang	Cukup tepat	Dimasukkan
9.	0,716	Tinggi	Sangat tepat	Dimasukkan
10.	0,604	Sedang	Cukup tepat	Dimasukkan
11.	0,639	Tinggi	Tepat	Dimasukkan
12.	-0,149	Sangat Rendah	Sangat buruk	Dibuang
13.	0,668	Tinggi	Sangat tepat	Dimasukkan
14.	0,011	Sangat Rendah	Sangat buruk	Dibuang
15.	0,561	Sedang	Cukup tepat	Dimasukkan

Rufaidah Natasya Amalia, 2024

PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

16.	0,564	Sedang	Cukup tepat	Dimasukkan
17.	0,020	Rendah	Buruk	Dibuang
18.	0,501	Sedang	Cukup tepat	Dimasukkan
19.	0,539	Sedang	Cukup tepat	Dimasukkan
20.	0,063	Sangat Rendah	Sangat buruk	Dibuang
21.	0,751	Tinggi	Tepat	Dimasukkan
22.	0,531	Sedang	Cukup tepat	Dimasukkan
23.	0,188	Sangat Rendah	Sangat buruk	Dibuang
24.	0,554	Sedang	Cukup tepat	Dimasukkan
25.	0,499	Sedang	Cukup tepat	Dimasukkan

Hasil uji validitas Tes Kemampuan Pemahaman pembelajaran IPAS yang dicantumkan dalam tabel diatas. Terdapat 15 soal yang Signifikan yaitu terdiri dari 5 soal Pilihan Ganda (Nomor 4, 6, 8, 9 dan 10) dan dan 10 soal Uraian singkat (Nomor 11, 13, 15,16,18,19, 21,22,24 dan 25) yang dapat digunakan, sementara 10 soal tidak signifikan sehingga tidak dapat digunakan dalam analisis. Skor korelasi setiap item bervariasi dengan nilai tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah berkisar antara -0,149 hingga 0,751 dari 25 pertanyaan.

3.7.2 Uji Reabilitas

Reliabilitas mengacu pada konsistensi pengukuran, yakni sejauh mana kekonsistenan hasil suatu proses pengukuran skor tes atau penilaian lainnya pada suatu pengukuran. Tes akan dianggap realibel jika memberikan hasil yang konsisten ketika diujikan berulang kali pada siswa yang sama. Dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat reabilitas instrumen, dimana nilai koefisien menentukan seberapa tinggi atau rendahnya reabilitas instrumen tersebut (Yudhanegara,2018, hlm.206) sebagai berikut:

Tabel dibawah ini berisi kriteria yang digunakan sebagai acuan untuk menilai tingkat reabilitas instrumen :

Tabel 3.7 Kriteria Koefisien Reabilitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Validitas
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tepat/sangat baik
$0,70 \leq r \leq 0,90$	Tinggi	Tepat/baik
$0,40 \leq r < 0,70$	Sedang	Cukup tepat/cukup baik
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah	Tidak tepat/buruk
$R_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah	Sangat tidak tepat/sangat buruk

(Lestari & Yudhanegara, 2018, hal. 206)

Hasil analisis Reabilitas dilakukan dengan menggunakan Anates V4 untuk instrumen Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPAS terdapat dalam tabel 3.8 berikut ini :

Tabel 3. 8 Hasil Uji Reabilitas

Indikator	Mean	Simpangan Baku	Reabilitas	Korelasi	Interpretasi
PG	6,19	2,04	0,66	Sedang	Cukup Tepat/Cukup Baik
Uraian	10,33	2,56	0,57	Sedang	Cukup Tepat/Cukup Baik

(Sumber : Hasil Penelitian, 2024)

Hasil tahap Uji Reabilitas instrumen yang diuji adalah Cukup Baik sesuai dengan kriterian di atas.

3.7.3 Uji Tingkat Kesukaran

Rufaidah Natasya Amalia, 2024

PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Bilangan yang menunjukkan mudah atau sulitnya suatu disebut indeks kesukaran (Ma'ani, 2020). Uji tingkat kesukaran suatu tes pada penelitian ini menggunakan bantuan Anates V4, yaitu dengan membandingkan nilai mean dari masing-masing dengan tabel indeks kesukaran.

Berikut tabel yang digunakan untuk menginterpretasikan indeks kesukaran dari setiap pertanyaan yang disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 3.8 Kriteria Indeks Kesukaran

IK	Interpretasi Indeks Kesukaran
IK = 0,00	Sulit sekali
$0,00 < IK \leq 0,30$	Sulit
$0,30 < IK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < IK \leq 1,00$	Mudah
IK = 1,00	Mudah sekali

(Sumber: Lestari & Yudhanegara; hlm. 224, 2018)

Pada Tabel 3.9 menunjukkan Hasil Tingkat Kesukaran dari setiap pertanyaan yang ada dalam soal tes yang telah diuji sebagai berikut :

Tabel 3. 9 Hasil Tingkat Kesukaran

No	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1.	66,67	Sedang
2.	74,07	Mudah
3.	81,48	Mudah
4.	59,26	Sedang
5.	81,48	Mudah
6.	55,56	Sedang
7.	29,63	Sukar

Rufaidah Natasya Amalia, 2024

PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

8.	59,26	Sedang
9.	55,56	Sedang
10.	55,56	Sedang
11.	64,29	Sedang
12.	71,43	Mudah
13.	57,14	Sedang
14.	71,43	Mudah
15.	64,29	Sedang
16.	85,71	Sangat mudah
17.	50,00	Sedang
18.	50,00	Sedang
19.	71,43	Mudah
20.	64,29	Sedang
21.	78,57	Mudah
22.	57,14	Sedang
23.	71,43	Mudah
24.	78,57	Mudah
25.	42,86	Sedang

Hasil tes untuk menentukan tingkat kesukaran instrumen tes diinterpretasikan pada tabel dan menunjukkan bahwa instrumen tes telah memasuki tingkat kesukaran yang berbeda-beda mulai dari yang sangat mudah, mudah, sedang hingga sukar. Dari 25 soal yang diuji tingkat kesukarannya berkisar dari 85,71 sampai 29,63.

3.7.4 Uji Daya Pembeda

Daya beda diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing siswa (Ma'ani, 2020). Uji daya beda pada penelitian ini menggunakan bantuan Anates V4. Indeks daya pembeda terdapat pada tabel dibawah ini untuk menunjukkan tinggi rendahnya daya pembeda suatu soal :

Tabel 3.9 Indeks Daya Pembeda Soal

Nilai	Interpretasi Daya Pembeda
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,00 < DP \leq 0,20$	Buruk
$DP \leq 0,00$	Sangat Buruk

(Lestari & Yudhanegara, 2018, hal. 217)

Untuk setiap butir soal yang diperoleh dari hasil Uji Daya Pembeda ditunjukkan pada pada tabel 3.10 dengan menggunakan Anates V4 sebagai berikut ini :

Tabel 3. 10 Hasil Uji Daya Pembeda

No	No Soal	<i>Corrected Item Total Correlation</i>	Kriteria
1.	Soal 1	0,000	Sangat Buruk
2.	Soal 2	28,57	Cukup
3.	Soal 3	28,57	Cukup
4.	Soal 4	85,71	Sangat Baik
5.	Soal 5	42,86	Baik
6.	Soal 6	71,43	Sangat Baik
7.	Soal 7	28,57	Cukup
8.	Soal 8	71,43	Sangat Baik
9.	Soal 9	85,71	Sangat Baik
10.	Soal 10	57,14	Baik

11.	Nomor 11	71,43	Sangat Baik
12.	Nomor 12	0,00	Sangat Buruk
13.	Nomor 13	85,71	Sangat Baik
14.	Nomor 14	0,00	Sangat Buruk
15.	Nomor 15	71,43	Sangat Baik
16.	Nomor 16	28,57	Cukup
17.	Nomor 17	14,29	Buruk
18.	Nomor 18	42,86	Baik
19.	Nomor 19	57,14	Baik
20.	Nomor 20	14,29	Buruk
21.	Nomor 21	42,86	Baik
22.	Nomor 22	57,14	Baik
23.	Nomor 23	28,57	Cukup
24.	Nomor 24	42,86	Baik
25.	Nomor 25	28,57	Cukup

(Sumber : Hasil Penelitian, 2024)

Berdasarkan Tabel 3.10 terdapat 7 pertanyaan yang memiliki tingkat Daya Pembeda “Sangat Baik” , 7 pertanyaan yang memiliki tingkat Daya Pembeda “Baik” , 6 pertanyaan yang memiliki tingkat Daya Pembeda “Cukup” , 2 pertanyaan yang memiliki tingkat Daya Pembeda “Buruk” dan 3 pertanyaan yang memiliki tingkat Daya Pembeda “Sangat Buruk”. Hal ini mengindikasikan bahwa dari 25 pertanyaan yang digunakan dalam penelitian, instrumen tes memiliki kelengkapan dan Daya Pembeda yang baik.

3.8 Prosedur Penelitian

Terdapat tiga tahapan yang dilalui pada prosedur penelitian ini yaitu Tahap Persiapan Penelitian, Tahap Pelaksanaan Penelitian, dan Tahap Penyusunan Laporan Penelitian. Berikut ini adalah penjelasan pada setiap tahapan :

3.8.1 Tahap Persiapan Penelitian

Penelitian Kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan studi literatur mengenai variabel yang akan diteliti hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang topik penelitian dan mempelajari mata pelajaran IPAS dikelas IV pada semester genap
- 2) Melakukan diskusi dan bimbingan dengan dosen pembimbing, membuat instrumen penelitian dan mengajukan instrumen kepada dosen ahli dalam fokus bidang IPS. Tujuan dari langkah ini adalah untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian memiliki validitas dan reabilitas yang baik juga Menyusun modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran yang akan diajarkan
- 3) Proses perizinan tempat yang dilakukan secara langsung. Setelah mendapat persetujuan dan diterima oleh kepala sekolah tempat penelitian, maka peneliti langsung melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
- 4) Tahap pelaksanaan penelitian dimulai dengan melakukan uji coba instrumen kepada siswa yang tidak termasuk dalam sampel penelitian yakni kelas satu tingkat di atasnya.

3.8.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap Pelaksaan meliputi :

- 1) Sebagai langkah awal dalam pengumpulan data penelitian, dilakukan pemberian soal *pretest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengukur pengetahuan (*kognitif*) pada hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.
- 2) Dalam kelas eksperimen, dilakukan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe STAD berbantuan media monopoli dimana digunakan dalam proses mengajar kelas eksperimen dan pada kelas kontrol pembelajaran dilaksanakan tanpa menggunakan menggunakan

model *Cooperative Learning* tipe STAD berbantuan media monopoli sebagai kelompok perbandingan dengan kelas eksperimen.

- 3) Proses pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol diawasi melalui pertanyaan soal/ quiz pada media monopoli, tujuannya untuk mengumpulkan data terkait proses pembelajaran.
- 4) Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran, dilakukan *posttest* di kelas *eksperimen* maupun kelas control sebagai langkah evaluasi terhadap hasil belajar siswa.

3.8.3 Tahap Penyusunan Laporan

Pada tahap penyusunan laporan penelitian, beberapa kegiatan dilakukan sebagai berikut:

- 1) Mengolah hasil data penelitian yang terdiri dari data pretest dan posttest. Sebagaimana data tersebut akan diorganisir dan dipersiapkan untuk analisis lebih lanjut
- 2) Melakukan analisis data penelitian. Tujuan analisis ini guna memperoleh pemahaman yang mendalam tentang temuan-temuan yang dihasilkan penelitian. Pada Tahap analisis data yaitu dengan kegiatan menganalisis semua data yang telah dikumpulkan dari berbagai instrumen penilaian hasil belajar kognitif siswa dan hasil penelitian ini akan dianalisis sesuai dengan hipotesis yang telah ditentukan kemudian disusun kesimpulan penelitian dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen.
- 3) Membuat deskripsi tentang hasil temuan yang didapatkan berdasarkan data yang diperoleh. Deskripsi ini menjelaskan rinci tentang hasil penelitian serta temuan yang muncul dalam proses penelitian dilakukan.
- 4) Membuat kesimpulan hasil penelitian yang sudah dianalisis
- 5) Menuliskan rekomendasi berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian. Rekomendasi ini dapat mencakup saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut, perbaikan atau penerapan hasil penelitian dalam konteks yang lebih luas.

Dengan melakukan kegiatan yang sudah dijelaskan diatas, tahap penyusunan laporan penelitian akan menghasilkan laporan yang lengkap, terperinci dan bedasarkan analisis yang valid dari data penelitian.

3.9 Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data kuantitatif hasil penelitian, digunakan teknik analisis yang sesuai. Data tersebut meliputi nilai pretest dan posttest untuk membandingkannya pada program SPSS yang digunakan sebagai alat pengolahan data. Analisis data penting untuk dilakukan dengan teliti dan akurat. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan dua teknik :

3.9.1 Teknik Analisis Deskriptif

Analisis data deskriptif dilakukan untuk membuat perbandingan dengan rata-rata data sampel (Sugiyono,2018, hlm.148) dan menurut Susetyo (2019, hlm.4) analisis data deskriptif hanya berfungsi menguraikan dan menerangkan keadaan persoalan tanpa menarik suatu kesimpulan terhadap data yang lebih luas atau populasi. Beberapa teknik analisis deskriptif digunakan untuk mencakup rata-rata, tabel frekuensi, simpangan baku, dan varian. Berikut adalah tahapan yang dilakukan dalam analisis deskriptif :

- 1) Peserta di kelas eksperimen dan kelas kontrol mengumpulkan data pretest dan posttest
- 2) Berdasarkan hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol tabel distribusi frekuensi dibuat dimana tabel ini akan memberikan gambaran tentang sebaran skor pada masing-masing variabel
- 3) Nilai skor rata-rata, maksimum, minimum, simpangan baku dihitung. Skor minimum merupakan nilai terendah yang ditemukan dalam data. Sedangkan skor maksimum merupakan nilai tertinggi. Rata-rata kelas menggambarkan nilai tengah dari data sementara simpangan baku memberikan informasi tentang sejauh mana data tersebar.

- 4) Untuk menghitung nilai rata-rata kelompok menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i X_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

- \bar{x} : nilai rata-rata
 x_i : skor ujian
 f_i : frekuensi masing-masing skor

- 5) Menghitung Simpangan Baku

Untuk menghitung simpangan baku, digunakan data kelompok yaitu:

$$S = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n}}$$

(Susetyo, 2019, hal. 71)

Keterangan :

- s : simpangan baku
 x_i : nilai interval
 \bar{x} : rata-rata
 n : jumlah siswa seluruh data

- 6) Menghitung untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa, dapat menggunakan indeks gain ternormalisasi (N-Gain) yang dihitung berdasarkan data pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Indeks *N-gain* dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

$$N-Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel 3.10 Interpretasi Indeks Nilai N-Gain

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
Nilai $g > 0,70$	Tinggi
Nilai $0,30 < g < 0,70$	Sedang
Nilai $G < 0,30$	Rendah

(Lestari & Yudhanegara, 2018, hal. 235)

3.9.2 Analisis Data Inferensial

Analisis data inferensial bertujuan untuk melakukan generalisasi terhadap data sampel sehingga hasilnya dapat diterapkan pada populasi secara lebih luas (Lestari dan Yudhanegara, 2018, hlm. 242). Dalam analisis inferensial digunakan uji statistik untuk membandingkan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan software SPSS sebagai alat bantu dalam proses analisis ini.

Selain itu, analisis inferensial dilakukan untuk menganalisis secara statistik pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Dalam hal ini teknik analisis data mencakup analisis regresi linear sederhana dan analisis *n-gain*. Dengan menggunakan teknik-teknik ini, peneliti dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi pengaruh variabel yang diteliti terhadap hasil belajar siswa secara statistik. Hasil dari analisis inferensial ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak dari model pembelajaran yang digunakan pada hasil belajar siswa.

3.9.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengevaluasi apakah data yang sedang diteliti berasal dari populasi yang mengikuti distribusi normal atau tidak. Tujuan dari uji normalitas ini adalah untuk menentukan sejauh mana variabel yang diamati mengikuti distribusi normal (Yudhanegara, 2018, hlm. 243). Dalam penelitian ini, uji normalitas ini menggunakan teknik uji *Shapiro-Wilk* pada program SPSS for windows version 0.25 sebagai alat bantu untuk analisis.

Tahapan pengujian hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Kriteria Pengujian:

H_0 diterima jika nilai p-value (Sig.) $> \alpha$ atau 0,005

H_1 ditolak jika nilai p-value (Sig.) $< \alpha$ atau 0,05

3.9.2.2 Uji Homogenitas

Menurut (Susetyo, 2019, hal. 160) menjelaskan bahwa uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sama tidaknya sampel dalam varians. Pada penelitian ini pengujian homogenitas menggunakan program SPSS for windows version 0.25 sebagai alat analisis. Dalam uji homogenitas perbandingan varian digunakan untuk menentukan apakah kedua kelas memiliki tingkat variasi yang serupa atau berbeda. Keputusan akan diambil berdasarkan nilai signifikansi dari hasil perhitungan uji homogenitas sebagai berikut :

Hipotesis

Jika : Nilai sig. $\geq 0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua kelompok homogen atau memiliki tingkat varian yang sama.

Jika : Nilai sig. $\leq 0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua kelompok tidak homogen atau memiliki tingkat varian tidak sama.

Kriteria Pengujian

Terima H_0 , tolak H_1 jika nilai sig. \geq probabilitas 0,05

Tolak H_0 , terima H_1 jika nilai sig. \leq probabilitas 0,05

3.9.2.3 Uji Independent T-Test

Uji hipotesis yang digunakan yaitu uji t-test. Uji t-test ini dilakukan untuk rumusan masalah pada penelitian. Dalam penelitian ini uji homogenitas digunakan untuk menguji hasil belajar IPAS siswa yang sudah diberikan perlakuan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Student Team Achievement Division*

Rufaidah Natasya Amalia, 2024

PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

(STAD) berbantuan media permainan monopoli apakah lebih baik dari pada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional maka digunakan uji-t (t-test). Uji-t digunakan untuk proses analisis data dimana hasilnya merupakan keputusan/kesimpulan yang didasarkan pada hipotesis.

3.9.2.4 Uji Regresi Linear

Regresi linear sederhana digunakan untuk mengidentifikasi hubungan adalah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Adapun rumusnya yaitu:

$$Y^{\wedge} = a + bX$$

Keterangan :

a : konstanta

y^{\wedge} : variabel terikat

b : koefisien regresi

x : variabel bebas

Signifikansi Regresi

$H_0 : \beta = 0$, regresi tidak signifikan

$H_0 : \beta \neq 0$, regresi signifikan.

Terdapat kriteria sebagai berikut:

H_0 diterima apabila p-value (sig.) $> a$ atau 0,05

H_0 ditolak apabila p-value (sig.) $\leq a$ atau 0,05

3.10 Hipotesis Statistik

Hipotesis statistika yang disajikan berikut ini mencerminkan hipotesis penelitian yang telah dirancang oleh peneliti pada bab sebelumnya:

H_0 : $\mu_1 \leq \mu_2$ Peningkatan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar yang mendapatkan *treatment* Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media Permainan Monopoli tidak lebih baik daripada siswa yang mendapatkan perlakuan model konvensional.

H_0 : $\mu_1 > \mu_2$ Peningkatan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar yang mendapatkan *treatment* model *cooperative learning* tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media Permainan Monopoli lebih baik daripada siswa yang mendapatkan perlakuan model konvensional.
