

## BAB III

### METODE PENELITIAN

BAB III Metode Penelitian terdiri dari: (1) Jenis Penelitian; (2) Desain Penelitian; (3) Tempat dan Waktu Penelitian; (4) Populasi dan Sample Penelitian; (5) Definisi Operasional; (6) Teknik Pengumpulan Data; (7) Instrumen Penelitian; (8) Analisis Inferensial; dan (9) Analisis Deskriptif.

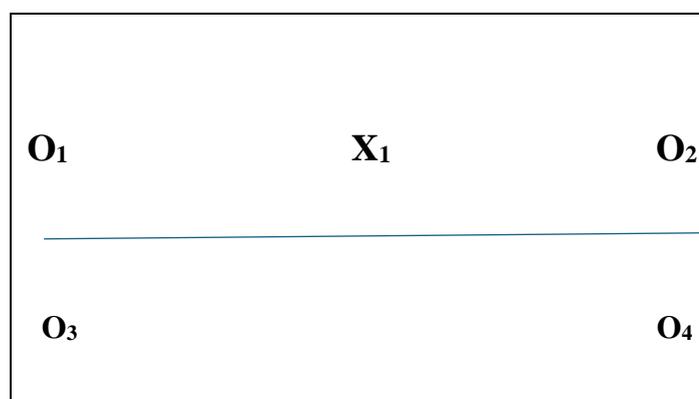
#### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2006) metode penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Metode ini digunakan untuk melihat minat belajar siswa yang diberikan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada pembelajaran IPA. Membandingkan kelas kontrol yang tidak diberi model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.

#### 3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimental, peneliti menggunakan desain penelitian ini di karenakan memiliki kelas kontrol yang tidak dapat berfungsi secara penuh dalam mengontrol variable dari luar yang dapat mempengaruhi proses eksperimen. *Nonequivalent control group design* digunakan untuk bentuk desain penelitian ini. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dapat dipilih secara random.

**Tabel 3. 1 Bentuk *Nonequivalent Control Group Design***





Keterangan:

O<sub>1</sub>: kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan

O<sub>3</sub>: kelas eksperimen setelah diberi perlakuan

O<sub>2</sub>: kelas kontrol sebelum diberi perlakuan

O<sub>4</sub>: kelas kontrol setelah diberi perlakuan

X<sub>1</sub>: Perlakuan berupa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe Jigsaw

### 3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

#### 1. Tempat Penelitian

Penelitian akan dilakukan disalah satu sekolah yang berada di Cikampek, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat.

#### 2. Waktu Penelitian

Penelitian akan dilakukan kurang lebih 3 minggu.

### 3.4 Populasi dan Sample Penelitian

#### 3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono dalam Dafid Munandar (2013) populasi merupakan wilayah generalisasi dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari yang selanjutnya akan diambil kesimpulannya populasi panneliti ini adalah siswa sekolah dasar yang berada di Kabupaten Karawang, Jawa Barat.

#### 3.4.2 Sampel

Sampel yang diambil adalah siswa kelas IV sebanyak 56 siswa. 28 siswa kelas kontrol dan 28 siswa kelas eksperimen, Teknik sampel yang digunakan adalah *noneprobability sampling* tipe *purposive sampling* yang merupakan pengambilan sampel sesuai dengan pertimbangan dan karakteristik yang diinginkan.

### 3.5 Definisi Operasional

Rinanda Achirani Dewi, 2024

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

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

Definisi operasional yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

1. **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw**  
Variable pertama yang diteliti adalah Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw yang berfungsi untuk meningkatkan minat belajar. Menurut Sudrajat dalam Yelani, Amaludin, Ramly (2022) Cooperative Learning adalah suatu pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penugasan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Sedangkan Pembelajaran Kooperatif menurut Komalasari dalam Harefa, Sarumaha, Fau, Telambanua, hulu, Kaminudin, Lase, Nduru, Ndraha (2022) menyatakan model pembelajaran Cooperative Learning merupakan suatu strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan akhir.
2. **Minat belajar sangat menentukan dalam proses belajar seorang siswa, karena jika siswa sudah memiliki minat dalam dirinya maka penyerapan ilmu yang didapat akan mudah dipahami oleh mereka.** Menurut Lukmanul Hakim dalam Reka, (2022). minat pada dasarnya merupakan perhatian yang bersifat khusus. Siswa yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran, perhatiannya akan tinggi dan minatnya berfungsi untuk pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan menurut Slameto dalam Rusmiati (2017) minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa kaitan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Indikator minat belajar menurut Safari dalam Septiani, Lesmon, Harimukti (2020) ada empat indikator dalam minat belajar siswa yaitu, perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa atau partisipasi siswa.

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan dua Teknik pengumpulan data. Dua teknik tersebut diantaranya ialah:

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan yang tertulis untuk dijawab oleh para responden. Pada penelitian ini angket diberikan kepada para siswa untuk mengetahui respon kelayakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam meningkatkan minat belajar. Berikut merupakan skala interpretasi persentase yang dikategorikan menurut Riduwan (2015):

**Tabel 3. 2 Skala Interpretasi Persentase**

Presentase	Kategori
0-20%	Sangat Lemah
21-40%	Lemah
41-60%	Cukup
61-80%	Kuat
81-100%	Sangat Kuat

**Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa**

Indikator	Deskripsi	No. Item		Jumlah Item
		+	-	
Ketertarikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Semangat dalam mata pelajaran IPA</li> <li>Mengulang kembali pelajaran di rumah masing-masing</li> </ul>	1, 8, 7	9,15,	5
		4, 3	10,11,25	5
Kesenangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Senang saat pembelajaran berlangsung</li> </ul>	5, 6,17	14, 12	5
Perhatian	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fokus dalam pembelajaran IPA</li> <li>Memperhatikan penjelasan guru di depan</li> </ul>	2,16,19	13, 20,18	6
Keterlibatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjawab pertanyaan guru</li> </ul>	21, 23	24,22	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyelesaikan tugas dengan tepat waktu</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terlibat dalam kegiatan kerja kelompok</li> </ul>			
Jumlah		13	12	25

## 2. Obsevasi

Observasi merupakan salah satu Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Teknik ini dilakukan dengan cara pengamatan dan mengamati disertai dengan

Rinanda Achirani Dewi, 2024

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

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

pencatatan hal-hal yang telah diamati terhadap keadaan dan perilaku objek sasaran. Observasi ini dilakukan sebelum penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di sekolah yang akan diteliti.

**Tabel 3. 4 Lembar Observasi Minat Belajar Siswa**

Indikator	Deskripsi	No. Item		Jumlah Item
		+	-	
Ketertarikan	• Semangat dalam mata pelajaran IPA	10 4, 6	11 -	2 2
	• Bertanya dan bertanya banyak hal			
Kesenangan	• Senang saat pembelajaran berlangsung	5, 9	-	2
	• Aktif dalam berbagai hal			
Perhatian	• Fokus dalam pembelajaran IPA	1, 2, 7	-	3
	• Memperhatikan penjelasan guru di depan			
Keterlibatan	• Mampu menjawab pertanyaan guru	3, 8, 12	-	3
	• Menyelesaikan tugas dengan tepat waktu			
	• Terlibat dalam kegiatan kerja kelompok			
Jumlah		11	1	12

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket lalu setelah angket peneliti akan menggunakan lembar observasi.

### 3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian sehingga mendapatkan jawaban mengenai permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Instrumen pada penelitian ini adalah berupa angket untuk respon siswa. Instrument ini digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa dalam menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw. Indikator yang digunakan pada angket ini merujuk kepada rumusan indikator Slameto, yaitu terdiri dari:

### 1. Ketertarikan siswa

Ketertarikan merupakan keadaan dimana seseorang tertarik dengan dengan suatu hal. Seperti halnya siswa tertarik dengan mata pelajaran tertentu sehingga dalam proses pembelajaran siswa tersebut tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa tersebut akan cenderung antusias ketika mengikuti pembelajaran dan tidak akan menunda-nunda tugas yang diberikan guru.

### 2. Perasaan senang

Perasaan senang adalah perasaan yang dimiliki seseorang terhadap kegiatan yang disenanginya. Seperti siswa yang merasa senang Ketika mengikuti pembelajaran IPA. Ketika siswa memiliki perasaan senang dalam dirinya maka dalam proses pembelajaran ia tidak akan merasa terbebani dan terpaksa untuk mengikutinya.

### 3. Perhatian siswa

Perhatian siswa terhadap pembelajaran adalah konsentrasi terhadap pengamatan yang ia lihat atau dengar. Ketika siswa yang sudah memiliki perhatian terhadap pelajaran tertentu maka siswa akan fokus dalam dalam pembelajaran tanpa terganggu dengan sekitarnya. Seperti siswa yang mendengarkan penjelasan guru.

### 4. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran

Keterlibatan siswa bermula dari ketertarikan siswa terhadap hal yang diminatinya. Ketika siswa sudah tertarik ia akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Seperti siswa yang berani maju ke depan untuk menjawab, terlibat dalam diskusi, dan aktif dalam mengajukan pertanyaan.

Berikut merupakan kisi-kisi angket pada penelitian:

### 1. Instrumen Untuk siswa

**Tabel 3. 5 Tabel Instrumen Siswa**

Indikator Minat	Item Pernyataan
Ketertarikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Semangat dalam pelajaran IPA</li> <li>• Mengulang Kembali di rumah masing-masing</li> </ul>
Kesenangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Senang saat pembelajaran IPA</li> </ul>
Perhatian	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fokus dalam pembelajaran IPA</li> <li>• Memperhatikan penjelas guru di depan</li> </ul>

Keterlibatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menjawab pertanyaan guru</li> <li>• Menyelesaikan tugas dengan tepat waktu</li> <li>• Terlibat dalam kegiatan kerja kelompok</li> </ul>
--------------	--

### 3.8 Pengembangan Instrumen

Dalam penelitian ini, metode analisis data yang diterapkan adalah analisis data kuantitatif. Data kuantitatif tersebut dianalisis menggunakan metode statistik dengan bantuan perangkat lunak Anates. Anates adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk memproses data secara statistik. Langkah-langkah analisis data yang diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 3.8.1 Uji Validitas

Uji validitas memiliki tiga jenis yaitu validitas konstruk, validitas isi dan validitas eksternal. Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan uji validitas konstruk dengan meminta seorang ahli seperti dosen atau guru untuk memberikan validitas terhadap instrument peneliti. Dalam penelitian ini yang memberikan validitas yaitu guru.

Uji validitas instrument ini menggunakan aplikasi Anates dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan: X = skor siswa pada setiap butir

Y = skor siswa pada seluruh butir

N = jumlah subyek

Berikut merupakan derajat validitas instrumen menurut Guilford Cahayu (2022)

**Tabel 3. 6 Kriteria koefisiensi Korelasi Validitas Instrumen**

Koefisiensi Korelasi	Korelasi	Interprestasi 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

Rinanda Achirani Dewi, 2024

*PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR*

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

$r_{xy} \leq 0,20$	Sangat rendah	Sangat tidak tepat/sangat tidak baik
--------------------	---------------	--------------------------------------

Hasil validitas butir soal dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. 7 Uji Validitas Minat Belajar Siswa**

No Soal	Nilai r	Korelasi	Interprestasi
1	0,613	Tinggi	Valid
2	0,416	Cukup	Valid
3	0,432	Cukup	Valid
4	0,541	Cukup	Valid
5	0,867	Cukup	Valid
6	0,672	Cukup	Valid
7	0,682	Cukup	Valid
8	0,208	Cukup	Tidak Valid
9	0,427	Rendah	Valid
10	0,675	Cukup	Valid
11	0,420	Tinggi	Valid
12	0,686	Cukup	Valid
13	0,581	Cukup	Valid
14	0,441	Cukup	Valid
15	0,481	Cukup	Valid
16	0,513	Rendah	Valid
17	0,429	Cukup	Valid
18	0,485	Cukup	Valid
19	0,253	Rendah	Tidak Valid
20	0,047	Cukup	Tidak Valid
21	0,003	Tinggi	Tidak Valid
22	0,112	Cukup	Tidak Valid
23	0,790	Rendah	Valid
24	0,518	Rendah	Valid
25	0,384	Cukup	Valid

Sesuai dengan tabel di atas, 5 soal dinyatakan tidak valid dan 20 soal lainnya dinyatakan valid. Maka pernyataan yang akan dipakai sebanyak 20 soal dengan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Tabel kisi-kisi pernyataan angket

Indikator	Deskripsi	No. Item		Jumlah Item
		+	-	
Ketertarikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Semangat dalam mata pelajaran IPA</li> <li>Mengulang kembali pelajaran di rumah masing-masing</li> </ul>	3, 15	12, 4	4
Kesenangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Senang saat pembelajaran berlangsung</li> </ul>	1	8	2
Perhatian	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fokus dalam pembelajaran IPA</li> <li>Memperhatikan penjelasan guru di depan</li> </ul>	5, 19	14,	3
Keterlibatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjawab pertanyaan guru</li> <li>Menyelesaikan tugas dengan tepat waktu</li> <li>Terlibat dalam kegiatan kerja kelompok</li> </ul>	7, 9, 11, 13, 17	2, 6, 10, 11, 16, 18, 20,	
	Jumlah	10	10	20

### 3.8.2 Realiabilitas

Rumus yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrument tes, peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach* menurut Lestari Yudhanegara (2017, hlm. 206), Rumusnya sebagai berikut:

$$r = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Rinanda Achirani Dewi, 2024

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

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

Keterangan:  $r$  = Koefisien reliabilitas

$n$  = Banyaknya butir soal

$s_i^2$  = Variansi skor butir soal ke- $i$

$s_t^2$  = Variansi skor total

Tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas suatu instrumen bisa dilihat berdasarkan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3. 9 Kriteria Koefisien Korelasi Realibilitas**

Koefisien Korelasi	Korelasi	Intreptasi Relialibitas
$0.90 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi	Sangat tepat/sangat baik
$0.70 \leq r < 0,90$	Tinggi	Tepat/baik
$0.40 \leq r < 0,70$	Cukup	Cukup tepat/cukup baik
$0.20 \leq r < 0,40$	Rendah	Tidak tepat/buruk
$r < 0,20$	Sangat Rendah	Sangat tidak tepat/sangat buruk

**Tabel 3. 10 Tabel hasil *Reliability Statistics***

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Item
0,822	20

Di atas merupakan tabel hasil dari *Reliability Statistics* yang memperoleh 0,822 dari 20 soal yang sudah diuji validitas.

### 3.8.3 Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran, juga dikenal sebagai indeks kesukaran, adalah angka yang menunjukkan sejauh mana suatu soal dianggap sulit Lestari & Yudhanegara (2017, hlm. 223). Ini juga bisa diartikan sebagai probabilitas menjawab soal dengan benar pada tingkat kemampuan tertentu. Indeks kesukaran seringkali dinyatakan dalam bentuk angka atau persentase. Semakin tinggi persentase indeks kesukaran, semakin mudah soal tersebut, sehingga peluang untuk menjawabnya dengan benar juga semakin besar. Rumus untuk menghitung indeks kesukaran Lestari & Yudhanegara (2017, hlm. 224) yaitu:

$$IK = \frac{\bar{X}}{SMI}$$

Keterangan: IK = Indeks Kesukaran

$\bar{X}$  = Rata-rata skor jawaban siswa pada satu butir soal

SMI = Skor Maksimal Ideal

**Tabel 3. 11 Indeks Kesukaran**

<b>Indeks Kesukaran (IK)</b>	<b>Interpretasi Indeks Kesukaran</b>
IK = 0,00	Terlalu Sukar
$0,00 < IK \leq 0,30$	Sukar
$0,31 < IK \leq 0,70$	Sedang
$0,71 < IK \leq 1,00$	Mudah
IK = 1,00	Terlalu Mudah

Hasil perhitungan analisis tingkat kesukaran instrumen pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. 12 Hasil Uji Tingkat Kesukaran**

<b>Nomor Soal</b>	<b>Indeks Kesukaran</b>	<b>Interpretasi Indeks Kesukaran</b>
1	0,40	<b>Sedang</b>
2	0,37	<b>Sedang</b>
3	0,35	<b>Sukar</b>
4	0,37	<b>Sedang</b>
5	0,45	<b>Sukar</b>
6	0,52	Sedang
7	0,45	Sedang
8	0,25	Sukar
9	0,35	Sedang
10	0,45	Sedang
11	0,50	Sedang
12	0,35	Sedang
13	0,40	Sedang
14	0,35	Sedang
15	0,35	Sedang
16	0,37	Sedang

Rinanda Achirani Dewi, 2024

*PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR*

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

Nomor Soal	Indeks Kesukaran	Interprestasi Indeks Kesukaran
17	0,35	Sedang
18	0,47	Sedang
19	0,25	Sukar
20	0,20	Sukar
21	0,27	Sukar
22	0,30	Sukar
23	0,40	Sedang
24	0,35	Sedang
25	0,51	Sedang

Berdasarkan hasil uji kesukaran yang terdiri dari 25 soal yang meliputi 20 soal dengan interprestasi sedang dan 5 soal lainnya dengan interprestasi suka.

### 3.8.4 Uji Daya Pembeda

Menurut Lestari dan Yudhanegara (2017) daya pembeda dari satu butir soal menyatakan seberapa jauh kemampuan soal tersebut membedakan antara siswa yang dapat menjawab soal secara tepat dan siswa yang tidak dapat menjawab soal dengan secara tepat. Di bawah ini merupakan dari uji daya pembeda:

$$DP = \frac{X_A - X_B}{SMI}$$

DP = Daya pembeda

$X_A$  = Rata-rata skor jawaban siswa kelas atas

$X_b$  = Rata-rata skor jawaban siswa kelas bawah

SMI = Skor maksimal ideal

Di bawah ini merupakan kriteria skor uji pembedaya menurut Lestari dan Yudhanegara (2017):

**Tabel 3. 13 Kriteria Indeks Daya Pembeda**

Nilai Daya Pembeda	Interpretasi Daya Pembeda
--------------------	---------------------------

$0,70 < IK \leq 1,00$	Sangat Baik
$0,40 < IK \leq 0,70$	Baik
$0,20 < IK \leq 0,40$	Cukup
$0,00 < IK \leq 0,20$	Buruk
$D \leq 0,00$	Sangat Buruk

Hasil uji daya pembeda pada instrumen penelitian yang diperoleh sata ini ialah:

**Tabel 3. 14 Hasil Uji Daya Pembeda**

Nomor Soal	Nilai Daya Pembeda	Interprestasi Daya Pembeda
1	0,20	Cukup
2	0,30	Baik
3	0,20	Cukup
4	0,25	Cukup
5	0,40	Baik
6	0,45	Baik
7	0,30	Baik
8	0,05	Buruk
9	0,20	Cukup
10	0,40	Baik
11	0,25	Cukup
12	0,20	Cukup
13	0,30	Cukup
14	0,25	Cukup
15	0,20	Cukup
16	0,30	Cukup
17	0,40	Baik
18	0,25	Cukup
19	0,15	Buruk
20	0,00	Sangat buruk
21	0,05	Buruk
22	0,10	Buruk

Nomor Soal	Nilai Daya Pembeda	Interprestasi Daya Pembeda
23	0,30	Cukup
24	0,20	Cukup
25	0,20	Cukup

Pada data di atas merupakan hasil dari uji daya pembeda, maka dapat disimpulkan dari 25 soal tersebut yang diujikan terdiri dari 6 soal dengan interprestasi baik, 14 soal dengan interprestasi cukup, 4 soal dengan interprestasi buruk, dan 1 soal dengan interprestasi sangatk buruk.

### 3.9 Analisis Data

#### 3.9.1 Analisis Inferensial

##### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol beerdistriusi normal atau tidak. Jika data berdsitribusi normal maka akan dilakukan uji normalitas dengan menggunakan SPSS.

Jika  $P\text{-value} > \alpha$  (taraf signifikan, 0,05) maka  $H_0$  diterima. Artinya data berdistribusi normal.

Jika  $P\text{-value} < \alpha$  (taraf signifikan, 0,05) maka  $H_1$  ditolak. Artinya data tidak berdistribusi normal.

##### 2. Uji Homogenitas

Uji ini dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya variansi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika kedua kelas tersebut memiliki varians yang sama maka dapat dikatakan homogen.

Jika  $P\text{-value} > \alpha$  (taraf signifikan, 0,05) maka  $H_0$  diterima  $H_1$  ditolak. Artinya tidak ada perbedaan varians yang signifikan

Jika  $P\text{-value} > \alpha$  (taraf signifikan, 0,05) maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, artinya ada perbedaan varians yang signifikan.

##### 3. Uji T dan T'

Untuk menguji hipotesis berfungsi untuk mengukur perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran di kelas eksperimen ataupun

kontrol. Uji T dilakukan jika data berdistribusi normal dan homogen sedangkan Uji T' dilakukan jika data tidak berdistribusi normal dan homogen.

#### 4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian yaitu: Variabel X dan Variabel Y

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat perbedaan skor *Pretest* meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA antara kelas eksperimen dan kontrol

H<sub>1</sub>: Terdapat perbedaan skor *Pretest* meningkatkan minat belajar siswa dalam Pembelajaran IPA antara kelas eksperimen dan kontrol

### 3.9.2 Analisis Deskriptif

#### 1. Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa terhadap sebelum dan sesudah perlakuan ini diberikan kepada siswa. Nilai *N-Gain* diperoleh dengan membandingkan hasil nilai pretest dan posttest yang telah dikerjakan oleh siswa. Rumus berikut dapat digunakan untuk menghitung *n-gain*:

$$\text{Indeks N-gain} = \frac{\text{Skor Pretest} - \text{Skor Posttest}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

### 3.10 Prosedur Penelitian

Ada 3 tahap prosedur dalam penelitian ini, tahapan tersebut meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap penyusunan laporan.

#### a. Tahap Persiapan

1. Melakukan studi literatur guna mencari rujukan-rujukan dan kajian teori untuk bahan penelitian
2. merumuskan masalah dari hasil studi literatur
3. Menyusun dan melakukan seminar proposal dan dilanjut dengan perbaikan proposal
4. Menyusun modul dan instrument penelitian
5. membuat surat izin untuk penelitian
6. menguji instrument penelitian

#### b. Tahap Pelaksanaan

1. Melaksanakan *Pretest* untuk siswa kelas eksperimen dan kontrol terkait mata pelajaran IPA

Rinanda Achirani Dewi, 2024

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

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

2. Pemberian perlakuan berupa model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk kelas eksperimen
  3. Pemberian perlakuan berupa model pembelajaran *Picture and Picture* untuk kelas kontrol
  4. Melaksanakan *Posttest* untuk siswa kelas eksperimen dan kontrol terkait mata pelajaran IPA
- c. Tahap Penyusunan Laporan
1. Menganalisis data dari hasil *Pretest* dan *Posttest*
  2. Menarik Kesimpulan dari hasil temuan yang telah disusun.