

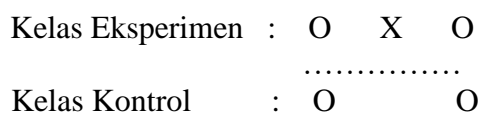
BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Kuantitatif merupakan pendekatan penelitian untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara mengkaji hubungan antar variabel. Menurut Creswell (2015) variabel biasanya diukur dengan instrumen penelitian sehingga data yang berupa angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Menurut Creswell (2015) penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk menjelaskan hal-hal atau variabel-variabel tersebut atau hubungan diantara variabel tersebut, untuk mengetahui hubungan, pengaruh atau perbedaan diantara variabel tersebut. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen bentuk kuasi eksperimen dengan design penelitian yaitu *nonequivalent control group design*.

Adapun bentuk rancangan untuk jenis desain ini adalah sebagai berikut:



Keterangan :

- O : *Pretest = posttest* tentang hasil belajar kognitif
- X : Pembelajaran dengan menggunakan Model *Role Playing*
- ... : Pengambilan sampel

Dari diagram desain tersebut, terlihat bahwa penelitian ini terdiri dari dua kelompok objek, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut menjalani *pretest* sebelum mengikuti pembelajaran. Setelah *pretest*, kelompok eksperimen diberi pembelajaran menggunakan model *role playing*. Setelah mengikuti pembelajaran tersebut, kelompok eksperimen kemudian menjalani *posttest* yang menggunakan soal yang sama dengan *pretest*. Sedangkan untuk kelompok kontrol, yang berfungsi sebagai kontrol dalam penelitian, mereka mengikuti pembelajaran dengan model *picture and picture*, dan kemudian menjalani *posttest* yang juga menggunakan soal yang sama dengan *pretest*.

3.2. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian memegang peran yang sangat penting, karena populasi merupakan sumber informasi. Sugiyono (2010) “populasi ialah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang merupakan kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diikuti dengan penarikan kesimpulan.”

Populasi yang lebih kompleks bukan hanya mencakup jumlah individu dalam subjek yang dipelajari, tetapi juga meliputi semua karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek tersebut. Populasi bukan hanya orang melainkan juga objek/subjek yang dipelajari maupun seluruh karakteristik yang dimiliki oleh obyek atau subjek tersebut.

Sugiyono (2010) “sampel ialah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bahwa sampel adalah bagian yang diambil dari keseluruhan jumlah dan karakteristik populasi, dianggap dapat mewakili keseluruhan populasi.”

Berdasarkan penjelasan di atas, maka yang menjadi populasi dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah seluruh siswa SD Negeri tahun ajaran 2023/2024 yang berada di kecamatan Kiaracondong. Penentuan sampel dari penelitian ini diperoleh dengan menggunakan *random sampling*.

Random sampling merupakan pengambilan sampel yang dilakukan secara acak dari populasi. Sampel dari penelitian ini yaitu kelas IV B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 20 siswa dan kelas IV A sebagai kelas kontrol dengan jumlah 20 siswa. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan pembelajaran model *role playing*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran model *picture and picture*. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa kelas IV di SD Negeri tersebut memiliki karakteristik yang setara yang masih sulit memahami materi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode pengumpulan data merujuk pada cara atau teknik yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi dari responden dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, alat pengumpulan data yang dipakai yakni berupa tes dan dokumentasi. Berikut uraian teknik pengumpulan data yang digunakan :

1. Tes

Tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh siswa. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest* dengan 20 butir soal pilihan ganda.

Pretest adalah tes yang dilakukan sebelum memulai pelatihan atau penelitian untuk mengukur pemahaman atau keterampilan awal peserta terhadap materi yang akan dipelajari atau diteliti. Fungsinya adalah untuk menetapkan titik awal sehingga dapat diukur kemajuan atau perubahan selama proses pembelajaran atau penelitian berlangsung. Sedangkan *posttest* adalah sebuah evaluasi yang dilakukan setelah peserta menyelesaikan sebuah kegiatan pembelajaran, pelatihan, atau penelitian. berfungsi untuk mengukur pemahaman, pengetahuan, atau keterampilan yang telah diperoleh peserta setelah mengikuti kegiatan tersebut. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana peserta telah memahami dan menguasai materi atau keterampilan yang diajarkan selama kegiatan berlangsung.

Tujuan *pretest/posttest* ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *role playing* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila pada materi bentuk norma dan aturan. tes dalam penelitian ini untuk mengukur keberhasilan belajar siswa dalam ranah kognitif.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, tulisan, gambar, laporan, dan keterangan lain yang mendukung. Peneliti akan mengumpulkan dokumentasi berupa foto-foto selama penelitian sebagai bukti pendukung hasil penelitian.

3.4. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto (dalam Makbul, 2021) mengungkapkan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis, mempermudah proses penelitian. Sehingga instrumen penelitian sarana atau alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi dalam penelitian mereka. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas perangkat pembelajaran dan tes.

3.4.1 Perangkat pembelajaran

Perangkat adalah semua alat, materi, dan sumber daya yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berupa modul ajar, LKPD, dan soal tes.

3.4.2 Tes

Lembar instrumen berupa tes ini berisikan soal-soal tes yang terdiri dari butir-butir soal pilihan ganda dengan kompetensi dasar dan indikator sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kompetensi Dasar dan Indikator

Capaian Pembelajaran	Indikator
Peserta didik mampu mengidentifikasi aturan di keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar tempat tinggal serta melaksanakannya dengan bimbingan orang tua dan guru.	<ul style="list-style-type: none"> - Mengidentifikasi pengertian norma dan aturan (C1) - Mengemukakan arti penting norma dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (C3) - Menganalisis perbedaan antar norma (C4) - Memberikan contoh perilaku norma (C2) - Menganalisis contoh perilaku norma (C4)

Tabel 3.2 Kisi-kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Soal
1.	C1 (mengidentifikasi)	5
2.	C2 (memberikan contoh)	1
3.	C3 (mengemukakan)	3
4.	C4 (menganalisis)	11
Jumlah Soal		20

3.6. Analisis keabsahan instrumen

Uji validitas instrumen merupakan langkah peneliti dalam memvalidasi dan menguji instrumen penelitian yang akan diteliti. Tujuan utama pengujian validitas instrumen adalah untuk menghasilkan instrumen yang akurat. Penyusunan instrumen mempunyai peranan yang sangat penting dalam penelitian. Maknanya terletak pada kualitas hasil penelitian yang sangat bergantung pada sejauh mana data dikumpulkan melalui uji validitas instrumen. Oleh karena itu, instrumen penelitian harus diuji untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda setiap item soal. Pada tahap uji validitas instrumen dapat dilakukan analisis atau pengembangan item instrumen sebagai berikut.

a. Uji Validitas

Sebelum tes diberi pada siswa yang menjadi sampel penelitian, instrumen tes tersebut harus terlebih dahulu diuji untuk memastikan validitasnya. Proses ini dikenal sebagai uji validitas instrumen, yang bertujuan untuk memastikan apakah instrumen yang digunakan benar-benar valid atau tidak. Uji validitas dilakukan dengan cara uji validasi, yang melibatkan penilaian dari ahli di bidangnya. Dalam penelitian ini, validasi dilakukan oleh seorang ahli Pembelajaran, yaitu Bapak Agil Nanggala, M.Pd., seorang dosen dari UPI Kampus Cibiru.

Untuk melakukan uji validitas empiris, soal tes terlebih dahulu diuji coba pada kelompok responden. Dalam hal ini, responden uji coba adalah siswa kelas V sekolah dasar negeri kecamatan kiaracondong. Setelah soal tes diuji coba di kelas V, hasil dari uji

coba tersebut kemudian akan dianalisis untuk menentukan apakah soal-soal tersebut valid atau tidak.

Menentukan validitas, analisis menggunakan perangkat lunak statistik seperti SPSS versi 26. Dalam menentukan tingkat validitas, kriteria pengujian yang digunakan adalah sebagai berikut: jika nilai signifikansi lebih besar r_{tabel} $\alpha = 0,05$, maka alat ukur dianggap valid. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari r_{tabel} , maka alat ukur dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil uji coba instrumen terhadap siswa, kemudian data yang dihasilkan diolah dengan menggunakan *software* SPSS 26. Berikut disajikan hasil analisis validitas.

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas

Nomor Soal	Koefisien Korelasi	Kriteria Validitas
1	-0,119	Tidak Valid
2	0,450	Valid
3	0,316	Valid
4	0,379	Valid
5	0,331	Valid
6	0,246	Tidak Valid
7	0,134	Tidak Valid
8	0,552	Valid
9	0,470	Valid
10	0,422	Valid
11	0,539	Valid
12	0,364	Valid
13	0,136	Tidak Valid
14	0,646	Valid
15	0,077	Tidak Valid
16	0,448	Valid
17	0,245	Tidak Valid
18	-0,121	Tidak Valid
19	0,201	Tidak Valid
20	0,647	Valid
21	0,335	Valid
22	0,251	Tidak Valid
23	0,308	Valid
24	0,418	Valid
25	0,626	Valid
26	0,259	Tidak Valid
27	0,372	Valid
28	0,493	Valid
29	0,089	Tidak Valid

Fina Puspa Effendi, 2024

PENGARUH IMPLEMENTASI MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Universitas Pendidikan | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

30	0,262	Tidak Valid
31	0,034	Tidak Valid
32	0,111	Tidak Valid
33	0,578	Valid
34	0,029	Tidak Valid
35	0,536	Valid
36	0,509	Valid
37	0,411	Valid
38	0,430	Valid
39	0,577	Valid
40	0,543	Valid

Pada hasil uji validitas soal *pretest* dan *posttest* terdapat 25 butir soal yang valid dan 15 butir soal yang tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berarti dapat dipercaya. Menurut Sugiyono (dalam Makbul, 2021) instrumen reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama.

Tabel 3.4 Kriteria Penafsiran Indeks Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41- 0,60	Cukup Tinggi
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan dengan bantuan SPSS 26 diperoleh r hitungnya adalah 0,936. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel dengan kategori reabilitas sangat tinggi.

c. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Analisis Tingkat kesukaran soal juga dimaksudkan untuk mengetahui apakah soal yang digunakan tergolong soal mudah atau sukar. Mencari validasi dapat menggunakan SPSS versi 26.

Tabel 3.5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

P-P	Klasifikasi
0,00 – 0,29	Sukar
0,30 – 0,69	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

Berdasarkan pengolahan data dengan bantuan *software* SPSS 26, diperoleh indeks kesukaran instrument sebagai berikut :

Tabel 3.6 Hasil Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Nomor Soal	Nilai Tingkat Kesukaran	Keterangan
2	0,81	Mudah
3	0,21	Sukar
4	0,56	Sedang
5	0,88	Mudah
8	0,96	Mudah
9	0,88	Mudah
10	0,71	Mudah
11	0,73	Mudah
12	0,75	Mudah
14	0,63	Mudah
16	0,21	Sukar
20	0,75	Mudah
21	0,69	Sedang
23	0,88	Mudah
24	0,79	Mudah
25	0,56	Sedang
27	0,35	Sedang
28	0,88	Mudah
33	0,90	Mudah
35	0,52	Sedang
36	0,46	Sedang
37	0,81	Mudah
38	0,67	Sedang
39	0,92	Mudah
40	0,33	Sedang

d. Daya Pembeda

Sudjana mengemukakan bahwa tujuan analisis daya pembeda untuk mengetahui kemampuan suatu soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu (tinggi prestasinya). Soal evaluasi apabila diberikan kepada anak yang mampu maka hasilnya

Fina Puspa Effendi, 2024

PENGARUH IMPLEMENTASI MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Universitas Pendidikan | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menunjukkan prestasi yang tinggi. Jika soal diberikan kepada anak yang lemah maka hasilnya rendah.

Tabel 3.7 Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kualifikasi
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik Sekali
Negatif	Tidak baik

Berdasarkan pengolahan data dengan bantuan *software* SPSS 26, diperoleh gambaran daya pembeda dari instrumen sebagai berikut:

Tabel 3.8 Hasil Klasifikasi Daya Pembeda

Nomor Soal	Nilai Daya Pembeda	Keterangan
2	0,427	Baik
3	0,220	Cukup
4	0,370	Cukup
5	0,268	Cukup
8	0,554	Baik
9	0,469	Baik
10	0,419	Baik
11	0,529	Baik
12	0,356	Cukup
14	0,645	Baik
16	0,403	Baik
20	0,637	Baik
21	0,298	Cukup
23	0,270	Cukup
24	0,414	Baik
25	0,617	Baik
27	0,283	Cukup
28	0,469	Baik
33	0,546	Baik
35	0,520	Baik
36	0,486	Baik
37	0,406	Baik
38	0,447	Baik
39	0,600	Baik
40	0,507	Baik

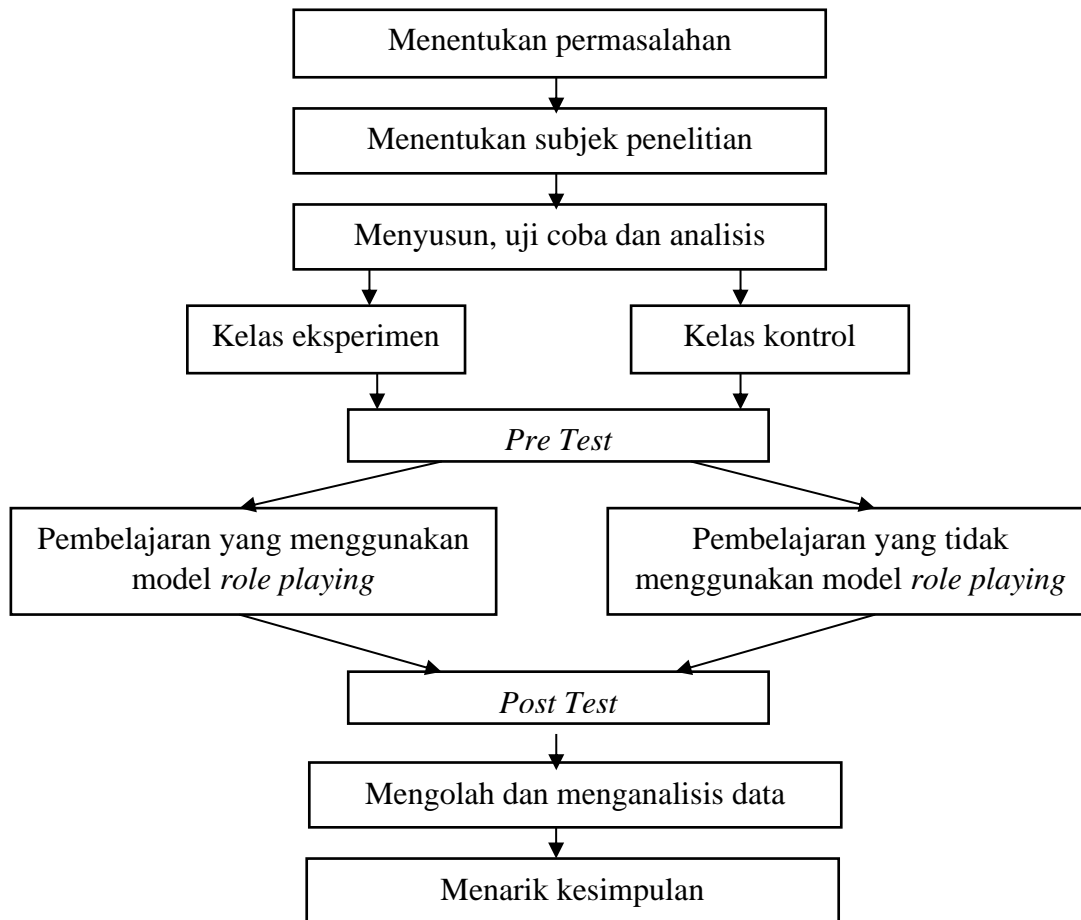
Sehingga hasil analisis uji coba soal diperoleh sebagai berikut.

Tabel 3.9 Hasil Analisis Uji Coba Soal

No soal	Validitas	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Keterangan
2	Valid	Baik	Mudah	Terpakai
3	Valid	Cukup	Sukar	Terpakai
4	Valid	Cukup	Sedang	Terpakai
5	Valid	Cukup	Mudah	Terpakai
8	Valid	Baik	Mudah	Terpakai
9	Valid	Baik	Mudah	Terpakai
10	Valid	Baik	Mudah	Terpakai
11	Valid	Baik	Mudah	Terpakai
12	Valid	Cukup	Mudah	Terpakai
14	Valid	Baik	Mudah	Terpakai
16	Valid	Baik	Sukar	Terpakai
20	Valid	Baik	Mudah	Terpakai
21	Valid	Cukup	Sedang	Terpakai
23	Valid	Cukup	Mudah	Terpakai
24	Valid	Baik	Mudah	Terpakai
25	Valid	Baik	Sedang	Terpakai
27	Valid	Cukup	Sedang	Terpakai
28	Valid	Baik	Mudah	Terpakai
33	Valid	Baik	Mudah	Terpakai
35	Valid	Baik	Sedang	Terpakai
36	Valid	Baik	Sedang	Terpakai
37	Valid	Baik	Mudah	Terpakai
38	Valid	Baik	Sedang	Terpakai
39	Valid	Baik	Mudah	Terpakai
40	Valid	Baik	Sedang	Terpakai

Tersedia 25 soal yang valid, namun hanya akan menggunakan 20 soal di antaranya untuk *pretest* dan *posttest*.

3.6. Prosedur Penelitian



Bagan 3.1

Prosedur Penelitian

Berdasarkan bagan 3.1 setiap penelitian dimulai dengan mengidentifikasi sebuah masalah. Dalam penelitian kuantitatif, masalah yang diangkat peneliti harus sudah jelas, yaitu rendahnya hasil belajar Pendidikan pancasila siswa SD. Setelah masalah teridentifikasi, langkah selanjutnya adalah merumuskannya sebagai "Pengaruh Implementasi Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila". Berdasarkan rumusan masalah ini, peneliti menyusun penelitian dengan mengaplikasikan berbagai teori untuk mencari jawabannya.

Langkah berikutnya adalah menyusun instrumen penelitian, menguji coba, dan melakukan analisis. Peneliti kemudian melakukan *pretest* sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Kelas eksperimen menggunakan model *role playing*, sementara kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *picture and picture*. Setiap

kelas menerima perlakuan pembelajaran sebanyak tiga kali. *Posttest* dilakukan setelahnya.

Selanjutnya data penelitian diolah dan dianalisis menggunakan statistik. Hasil analisis ini kemudian disajikan, dibahas, dan disimpulkan untuk menghasilkan kesimpulan dari penelitian kuantitatif ini.

3.8. Teknik Analisis Data

3.8.1 Perhitungan Nilai N-Gain

Setelah melakukan uji *paired sample t-test* dan *independent sampel t-test*, langkah selanjutnya adalah mengukur peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas VI sekolah dasar menggunakan rumus *Normalized Gain* (N-Gain). N-Gain digunakan untuk mengukur kualitas pembelajaran. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung normalitas gain menurut Meltzer.

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{score posttest} - \text{score pretest}}{\text{score maximum} - \text{score pretest}}$$

Pengkategorian atau klasifikasi rata-rata indeks gain menurut hake (1999) dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.10 Klasifikasi Interpretasi Rata-rata Gain

Interval	Interpretasi
$X \leq 0,3$	Rendah
$0,3 < x \leq 0,7$	Sedang
$X > 0,7$	Tinggi

Tabel 3.11 Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain Score*

Interval	Interpretasi
$X \leq 0,3$	Rendah
$0,3 < x \leq 0,7$	Sedang
$X > 0,7$	Tinggi

3.8.2 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah salah satu prosedur yang menentukan apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai persyaratan untuk melakukan analisis data uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam satu variabel yang akan di gunakan dalam penelitian dengan menggunakan program SPSS 26 untuk uji normalitas data yang digunakan adalah uji *shapiro wilk* , dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *shapiro wilk* dikatakan berdistribusi normal apabila:

H_0 : Data berasal dari populasi berdistribusi normal

H_1 : Data berasal dari populasi tidak berdistribusi normal

Dengan taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05, maka kriteria dalam pengambilan Keputusan sebagai berikut.

- 1). H_0 : Diterima jika taraf signifikan $\geq 0,05$. Hal ini berarti data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- 2). H_1 : Diterima jika taraf signifikan $\leq 0,05$. Hal ini berarti data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

3.8.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah variansi data sampel yang dianalisis homogen atau tidak.

Langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perumusan Hipotesis

H_0 : Sampel berasal dari varian yang homogen.

H_a : Sampel berasal dari varian yang tidak homogen.

2. Taraf signifikansi sebesar 5% atau $\alpha = 0,05$

3. Uji homogenitas dengan SPSS 26

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan SPSS versi 26 untuk menguji homogenitas data.

4. Kriteria pengujian

Taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, Jika nilai signifikansi (sig) pada *Based on Mean* $\geq 0,05$ maka data homogen.

3.8.4 Uji Perbedaan *Pretest* dan *Posttest*

Uji-t yang digunakan pada penelitian ini adalah uji-t berpasangan. Uji-t berpasangan adalah uji yang dilakukan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua sampel berpasangan, dua sampel berpasangan merupakan sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mendapat dua perlakuan yang berbeda. Pengukuran pertama dilakukan sebelum perlakuan tertentu diberikan dan pengukuran yang kedua dilakukan sesudah. Jika suatu perlakuan tidak memberikan pengaruh maka rata-rata perbedaannya adalah nol, dengan asumsi data berdistribusi normal, Pengujian rerata disesuaikan dengan rumusan masalah yang telah ditentukan. Berikut hipotesis untuk mengetahui perbedaan rerata hasil *posttest* dari kedua sampel.

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Rerata kedua sampel sama

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$: Rerata kedua sampel berbeda

Keterangan :

μ_1 : Rerata kelas eksperimen

μ_2 : Rerata kelas kontrol

3.8.5 Pengujian Rumusan Masalah yang Pertama

Pengujian rumusan masalah pertama dilakukan dengan menggunakan uji t, dengan syarat data yang diperoleh memiliki distribusi normal. Uji t yang diterapkan adalah uji *paired sample t-test*. Data yang dianalisis meliputi *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen. Jika data diperoleh tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji *statistic non parametrik* yakni uji *Wilcoxon*. Berikut hipotesis pada rumusan masalah :

H_0 : Terdapat pengaruh implementasi model *role playing* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi bentuk norma dan aturan

H_1 : Tidak terdapat pengaruh implementasi model *role playing* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi bentuk norma dan aturan

Fina Puspa Effendi, 2024

PENGARUH IMPLEMENTASI MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Universitas Pendidikan | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kriteria Pengujian:

H_0 diterima apabila nilai signifikansi $\leq 0,05$, jika dalam kondisi demikian maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

3.8.6 Pengujian Rumusan Masalah yang Kedua

Pengujian rumusan masalah pertama dilakukan dengan menggunakan uji t, dengan syarat data yang diperoleh memiliki distribusi normal. Uji t yang diterapkan adalah uji *paired sample t-test*. Data yang dianalisis meliputi *pretest* dan *posttest* dari kelas kontrol. Jika data diperoleh tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji statistic non parametrik yakni uji Wilcoxon. Berikut hipotesis pada rumusan masalah :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh implementasi model *picture and picture* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi bentuk norma dan aturan

H_1 : Terdapat pengaruh implementasi model *picture and picture* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi bentuk norma dan aturan

Kriteria Pengujian:

H_0 diterima apabila nilai signifikansi $\leq 0,05$, jika dalam kondisi demikian maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

3.8.7 Pengujian Rumusan Masalah yang Ketiga

Pengujian rumusan masalah yang ketiga dilakukan dengan menggunakan uji *independent sample*, dengan syarat data yang diperoleh memiliki distribusi normal. Data yang digunakan yaitu *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika data diperoleh tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji statistic non parametrik yakni Mann Whitney. Berikut hipotesis pada rumusan masalah yang ketiga :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan pengaruh model role playing dan model picture and picture terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi bentuk norma dan aturan

H_1 : Terdapat perbedaan pengaruh model *role playing* dan model *picture and picture* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi bentuk norma dan aturan

Kriteria Pengujian:

H_0 diterima apabila nilai signifikansi $\leq 0,05$, jika dalam kondisi demikian maka H_0 ditolak dan H_1 diterima