

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan. (Sugiyono, 2012, hlm. 5). Menurut Syamsudin & Damaianti (2011) “metode penelitian ialah cara pemecahan masalah penelitian yang dilaksanakan secara terencana dan cermat dengan maksud mendapatkan fakta dan simpulan agar dapat memahami, menjelaskan, meramalkan, dan mengendalikan keadaan”. Dari dua pendapat di atas dapat disimpulkan jika metode penelitian adalah cara ilmiah dalam mendapatkan data yang valid dengan tujuan untuk memecahkan suatu permasalahan penelitian secara terencana.

Pada awalnya peneliti menggunakan metode penelitian desain kuasi eksperimen jenis *one group time series*. Namun dikarenakan adanya pandemi Covid-19, peneliti harus memodifikasi desain penelitian yang sebelumnya menjadi desain pre-eksperimen jenis *one group pre-test post-test* dengan subjek tunggal. Penerapan PSBB di beberapa daerah juga membuat peneliti kesulitan untuk melakukan penelitian di sekolah formal sebagaimana mestinya. Keterbatasan subjek penelitian juga menjadi alasan mengapa peneliti menggunakan subjek tunggal pada penelitian ini. Dan pada akhirnya, peneliti hanya bisa menggunakan subjek yang memang berada di sekitar lingkungan rumah peneliti saja.

Sugiyono (2012, hlm. 107) mengartikan metode penelitian eksperimen sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dapat disimpulkan bahwa di dalam penelitian eksperimen terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Keduanya sangat berhubungan satu sama lain karena variabel terikat akan menjadi tolak ukur keberhasilan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan *Vocabulary* siswa SD, dan variabel bebas dari penelitian ini adalah Model *Cooperative Learning Tipe Time Token* berbantuan media benda konkret.

Hubungan dari kedua variabel dijelaskan melalui tabel berikut.

Tabel 3.1
Hubungan Kedua Variabel

Variabel bebas	Variabel terikat	Penerapan Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Time Token</i> berbantuan media benda konkret (X)
Penguasaan <i>vocabulary</i> (Y)		(X, Y)

Keterangan :

X, Y : Pengaruh Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Time Token* Berbantuan Media Benda Konkret terhadap Penguasaan *Vocabulary* Siswa Sekolah Dasar

(Anisa, 2013, hlm. 29)

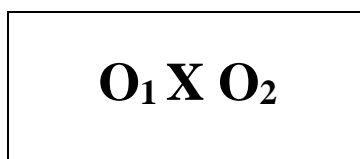
Terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian, yaitu; *Pre-Experimental Design*, *True Experimental Design*, *Factorial Design*, dan *Quasi Experimental Design*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Experimental Designs (nondesigns)*. Disebut dengan pre-eksperimen “Dikarenakan desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen” (Sugiyono, 2015).

Sugiyono menyatakan jika hasil dari desain pre-eksperimen yang merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen saja. Hal tersebut terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. Dapat disimpulkan jika desain pre-eksperimen adalah desain penelitian yang belum berupa eksperimen sungguhan. Karena variabel dependen sebagai hasil dari penelitian desain ini tidak hanya dipengaruhi oleh variabel

independen saja. Dalam desain penelitian ini juga tidak terdapat variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random.

Penelitian pre-eksperimen memiliki tiga jenis desain, yaitu *One-Shot Case Study*, *One-Group Pretest-Posttest Design*, dan *Intact-Group Comparison* (Sugiyono, 2015, hlm. 110). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Pada desain ini terdapat *pretest* sebelum subjek diberikan perlakuan atau *treatment*. Dengan demikian hasil dari *treatment* yang diberikan akan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi *treatment*. Kemudian pemberian *treatment* berupa Model *Cooperative Learning* tipe *Time Token* berbantuan media benda konkret, dan setelahnya adalah pemberian *posttest*. Langkah-langkah dari *treatment* serta proses pembelajaran yang dilaksanakan tersaji pada bab IV temuan dan pembahasan.

Kemudian desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest* dapat dijelaskan dengan gambar berikut:



Gambar 3. 1
Desain *One-Group Pretest-Posttest*

- Keterangan :
- O₁ : Nilai *pretest* sebelum diberikan *treatment*
 - X : Perlakuan (*treatment*) yang diberikan yaitu Model *Cooperative Learning* tipe *Time Token* berbantuan media benda konkret
 - O₂ : Nilai *posttest* setelah diberikan *treatment*

(Sugiyono, 2015, hlm.111)

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini terletak di rumah subjek yang berlokasi di Bojong Depok Baru, Kab. Bogor, Jawa barat. Dikarenakan situasi dan kondisi yang terjadi

saat ini, maka peneliti melaksanakan penelitian di rumah subjek yang berlokasi di sekitar Bojong Depok Baru, Kab. Bogor. Peneliti merasa jika langkah tersebut lebih preventif dibandingkan jika subjek yang harus mendatangi rumah peneliti.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 26 Mei sampai dengan tanggal 29 Mei 2020.

3.3 Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, subjek yang digunakan adalah empat orang tetangga di sekitar lingkungan rumah peneliti yang duduk di bangku kelas lima Sekolah Dasar. Dengan teknik pemilihan subjek berupa *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2016) “*purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu”.

Alasan penggunaan *purposive sampling* karena subjek yang digunakan sesuai dengan fenomena yang akan diteliti. Selain itu pemberlakuan PSBB di berbagai daerah akibat pandemi Covid-19 juga tidak memungkinkan peneliti untuk menggunakan subjek penelitian dengan jumlah yang lebih besar. Berikut adalah keempat subjek dalam penelitian ini yaitu;

1. Subjek satu

Nama : AL
Jenis kelamin : Perempuan
Kelas : 5
Nama sekolah : SDN BG 05
TTL : Bogor, 31 Mei 2009

2. Subjek dua

Nama : AQ
Jenis kelamin : Perempuan
Kelas : 5
Nama sekolah : SDIT AD
TTL : Bogor, 08 Februari 2009

3. Subjek tiga

Nama : LK

Jenis kelamin : Perempuan
 Kelas : 5
 Nama sekolah : SDN KW 05
 TTL : Bogor, 01 November 2008

4. Subjek empat

Nama : RF
 Jenis kelamin : Perempuan
 Kelas : 5
 Nama sekolah : SDN KW 05
 TTL : Bogor, 26 November 2008

Pemilihan subjek ini karena keempatnya memiliki jenjang kelas yang sama, dan memiliki permasalahan yang sama. Selain itu alasan lain dalam pemilihan subjek ini dikarenakan keterbatasan sumber daya manusia yang bisa dijadikan sebagai subjek oleh peneliti. Hal tersebut disebabkan adanya pandemi Covid-19 dan pemberlakuan PSBB di beberapa daerah seperti yang sudah dikemukakan sebelumnya.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Yang berupaya mengetahui pengaruh penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Time Token* berbantuan media benda konkret terhadap penguasaan *vocabulary* di Sekolah Dasar.

3.4.1 Tes

Menurut Sumardi Suryabrata 1984 (dalam Chabib Thoha, hlm.43) tes adalah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dan atau perintah-perintah yang harus dijalankan, yang mendasarkan harus bagaimana *testee* menjawab pertanyaan-pertanyaan atau melakukan perintah-perintah itu, penyelidik mengambil kesimpulan dengan standart atau *testee* yang lainnya.

Tes ini digunakan peneliti untuk mengetahui hasil atau dampak yang diperoleh dalam penguasaan *vocabulary* siswa setelah diterapkan Model *Cooperative Learning* tipe *Time Token* berbantuan media benda konkret. Terdapat

dua jenis tes dalam penelitian ini. Yaitu tes lisan dan tes tulis. Tes lisan berfungsi untuk mengetahui bagaimana subjek melafalkan, serta mengeja *vocabulary*. Sedangkan tes tulis berfungsi untuk mengetahui bagaimana subjek menulis dan mengartikan *vocabulary* itu sendiri.

Tabel 3.2
Instrumen Tes

No.	Jenis Instrumen	Tujuan	Sasaran	Waktu Pelaksanaan
1.	Tes <i>vocabulary</i> (tes lisan dan tes tulis)	Untuk mengetahui penguasaan <i>vocabulary</i>	Siswa	Sebelum pembelajaran yang menerapkan Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Time Token</i> berbantuan media benda konkret. Dan setelah pembelajaran yang menerapkan Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Time Token</i> berbantuan media benda konkret.

3.4.2 Observasi

Nasution 1988 (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 310) menyatakan jika observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah jenis observasi non partisipasi yaitu dimana peneliti tidak ikut dalam kegiatan hanya bertugas mengamati kegiatan.

3.4.3 Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2015, hlm. 317). Wawancara digunakan peneliti untuk mengetahui keadaan subjek yang berkaitan dengan penguasaan *vocabulary*. Selain itu peneliti juga mewawancarai subjek perihal proses belajar mengajar di sekolah, dan pertanyaan lain yang bersangkutan dengan proses belajar bahasa Inggris.

3.4.4 Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi

dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara (Sugiyono, 2015, hlm. 329).

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi foto. Penggunaan dokumentasi foto bertujuan untuk merekam aktivitas subjek penelitian selama mengikuti pembelajaran dengan penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Time Token* berbantuan media benda konkret. Dokumentasi foto juga berguna untuk memperkuat bukti dalam tiap tahapan, sehingga pembahasan menjadi lebih lengkap dan jelas. Data-data dokumentasi foto di penelitian ini berwujud gambar-gambar visual yang dapat memperkuat data hasil penelitian.

3.5 Instrumen Penelitian

Sutedi (2011, hlm. 155) mengatakan bahwa instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. Instrumen yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data adalah;

3.5.1 Teknik Tes

Tabel 3.3
Kisi-kisi soal *Pre-test* dan *Post-test*

Materi Ujian	Jenis Tes	Jumlah Soal	Alokasi Waktu/Soal	Jumlah Waktu	Bobot Skor/Soal
<i>Occupations</i> (macam-macam profesi)	Tes Lisan	10	1 menit	10 menit	$2.5 \times 10 = 25$
	Tes Lisan	10	2 menit	20 menit	$2.5 \times 10 = 25$
	Tes Tulis (isian)	10	1 menit 30 detik	15 menit	$2.5 \times 10 = 25$
	Tes Tulis (isian)	10	1 menit 30 detik	15 menit	$2.5 \times 10 = 25$
Total				60 menit	100

Tabel 3.4
Rubrik Penilaian *Vocabulary*

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor
1	Menulis <i>vocabulary</i> (melalui tes tulis)	Siswa dapat menulis 10 <i>vocabulary</i> dengan baik dan cepat dalam lembar kerja.	25
		Siswa belum dapat menulis 10 <i>vocabulary</i> dengan baik dan cepat dalam lembar kerja.	12.5

2	Menerjemahkan <i>vocabulary</i> (melalui tes tulis)	Siswa dapat menerjemahkan 10 <i>vocabulary</i> dengan baik.	10	25
		Siswa belum dapat menerjemahkan 10 <i>vocabulary</i> dengan baik.	10	12.5
3	Melafalkan <i>vocabulary</i> (melalui tes lisan)	Siswa dapat melafalkan 10 <i>vocabulary</i> dengan lancar.	10	25
		Siswa belum dapat melafalkan 10 <i>vocabulary</i> dengan lancar.	10	12.5
4	Mengeja <i>vocabulary</i> (melalui tes lisan)	Siswa dapat mengeja 10 <i>vocabulary</i> dengan benar.	10	25
		Siswa belum dapat mengeja 10 <i>vocabulary</i> dengan benar.	10	12.5

Skor maksimal : 100

Skala Penilaian

Sangat baik = Jika siswa memperoleh skor 90-100

Baik = Jika siswa memperoleh skor 80-89

Cukup = Jika siswa memperoleh skor 70-79

Kurang = Jika siswa memperoleh skor 60-69

Sangat kurang = Jika siswa memperoleh skor <60

3.5.2 Teknik Observasi

1. Subjek penelitian: Siswa

Tabel 3.5
Lembar Observasi Siswa

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan			Rata-rata
		1	2	3	
1.	Siswa memiliki motivasi belajar yang baik <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab apersepsi guru • Melakukan <i>ice breaking</i> dengan semangat • Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi 				
2.	Siswa diminta untuk memerhatikan benda-benda yang identik dengan suatu profesi.				
3.	Siswa diminta untuk menebak kira-kira benda-benda tersebut identik dengan profesi apa saja.				

4.	Siswa diminta untuk mengikuti kembali ucapan guru pada setiap nama-nama profesi, ejaan, dan artinya dalam bahasa Indonesia.				
5.	Siswa diharuskan untuk berbicara dan menghabiskan semua kupon yang dimilikinya.				
6.	Siswa harus menyebutkan nama-nama profesi beserta artinya, ejaannya, serta deskripsi dari profesi tersebut.				
7.	Siswa diharuskan untuk memberikan satu kupon yang dimilikinya kepada guru sebelum ia mulai berbicara.				
Rata-rata skor					

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\sum \text{Skor total (28)}} \times \text{Standar nilai 4}$$

Skala penilaian

Sangat baik = Jika siswa memperoleh skor 3,50 – 4,00

Baik = Jika siswa memperoleh skor 2,75 – 3,49

Cukup = Jika siswa memperoleh skor 2,00 – 2,74

Kurang = Jika siswa memperoleh skor < 2,00

2. Subjek penelitian: Guru

Tabel 3.6
Lembar Observasi Guru

No	Kegiatan Guru	Pertemuan			Rata-rata
		1	2	3	
Kegiatan Awal					
Fase 1: Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa					
1.	Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa.				
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa untuk belajar.				
Kegiatan Inti					
Fase 2: Menyajikan informasi					
3.	Guru menampilkan beberapa benda yang identik dengan suatu profesi.				

Dinda Galuh Suparmina, 2020

PENGARUH PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TIME TOKEN BERBANTUAN MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP PENGUASAAN VOCABULARY DI SEKOLAH DASAR

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

4.	Guru menjelaskan satu-persatu profesi beserta artinya dalam bahasa Indonesia.				
5.	Guru menjelaskan satu-persatu benda dan mengapa suatu benda bisa mencirikan suatu profesi.				
6.	Guru memberikan penjelasan yang lebih rinci mengenai suatu profesi.				
7.	Guru menjelaskan bagaimana cara mengeja <i>occupations vocabulary</i> dengan baik dan benar.				
Fase 3: Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar					
8..	Guru meminta siswa untuk membuat barisan dengan rapi.				
Fase 4: Membimbing kelompok belajar dan bekerja					
9.	Guru membagikan kupon yang telah sediakan untuk digunakan dalam penerapan Model <i>Cooperative Learning tipe Time Token</i> .				
10.	Guru menjelaskan fungsi dari kupon yang telah diberikan kepada siswa.				
Fase 5: Evaluasi					
11.	Guru merangkum apa yang sudah dipelajari dengan mengulang kembali nama-nama profesi dan artinya.				
12.	Guru kembali mengajak siswa untuk mengeja nama-nama profesi dalam bahasa Inggris.				
Kegiatan Penutup					
13.	Guru meminta siswa untuk terus mempelajari materi yang sudah dijelaskan.				
14.	Guru memberikan sedikit nasihat.				
Rata-rata skor					

$$\text{Nilai} \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\sum \text{Skor total (56)}} \times \text{Standar nilai 4}$$

Skala penilaian

Sangat baik = Jika guru memperoleh skor 3,50 – 4,00

Baik = Jika guru memperoleh skor 2,75 – 3,49

Cukup = Jika guru memperoleh skor 2,00 – 2,74

Kurang = Jika guru memperoleh skor < 2,00

3.5.3 Teknik Wawancara

Tabel 3.7
Kisi-kisi Pertanyaan Wawancara

No.	Daftar Pertanyaan
-----	-------------------

1.	Pelajaran apa yang kamu sukai di sekolah? Mengapa?
2.	Pelajaran apa yang tidak kamu sukai di sekolah? Mengapa?
3.	Apakah mata pelajaran bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari?
4.	Kesulitan apa saja yang kamu rasakan saat mempelajari bahasa Inggris?
5.	Bagaimanakah proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolahmu?
6.	Apakah dalam proses pembelajaran bahasa Inggris gurumu menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan?
7.	Apakah dalam proses pembelajaran bahasa Inggris gurumu selalu menggunakan media pembelajaran?
8.	Apakah kamu mengikuti kursus bahasa Inggris di luar jam mata pelajaran sekolah?
9.	Dari mana dan media apa saja yang kamu gunakan untuk mempelajari bahasa Inggris di rumah?
10.	Menurut kamu, apakah mata pelajaran bahasa Inggris penting untuk diajarkan di sekolah? Mengapa?
11.	Proses pembelajaran bahasa Inggris seperti apa yang kamu harapkan dapat dilakukan di sekolah?
12.	Bagaimana kesan dan pesan setelah mendapatkan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Time Token</i> berbantuan dengan media benda konkret?

3.6 Validasi Instrumen

Sebelum instrumen digunakan, maka peneliti harus mengetahui apakah instrumen tersebut layak atau tidak untuk digunakan dalam penelitian. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2015, hlm. 173).

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 177), pengujian validitas instrumen terbagi menjadi tiga, yaitu; Pengujian Validitas Konstrak (*Construct Validity*), Pengujian

Validitas Isi (*Content Validity*), dan Pengujian Validitas Eksternal. Dalam penelitian ini dilakukan jenis uji Validitas Konstrak atau *Construct Validity*.

Dalam menguji validitas konstrak dapat digunakan pendapat dari ahli atau biasa disebut dengan *Expert Judgement*. Setelah peneliti merancang instrumen yang berlandaskan dengan teori dan sudah sesuai dengan aspek-aspek yang akan diteliti, selanjutnya peneliti mengonsultasikan instrumen tersebut ke ahli yang bersangkutan.

Berikut adalah nama ahli yang memberikan *judgement* terhadap instrumen penelitian,

Tabel 3.8
Daftar Pemberi *Judgement*

No.	Nama	Jabatan
1.	Nadia Tiara Antik Sari, S.Pd., M.Pd.	Dosen PGSD UPI Purwakarta

Dalam hal ini peneliti membuat 40 soal. Dimana soal tersebut terbagi menjadi 20 soal tulis, dan 20 soal lisan. Keempat puluh soal tersebut peneliti gunakan sebagai instrumen penelitian *pretest* dan *posttest*. Selain itu peneliti juga menggunakan 12 daftar pertanyaan yang digunakan saat wawancara. Dan lembar observasi bagi siswa serta guru guna menilai perkembangan keduanya di setiap pertemuan. Hasil *Expert Judgement* oleh ahli disajikan pada tabel;

Tabel 3.9
Hasil *Expert Judgement*

No.	Instrumen	Hasil
1.	Menerjemahkan <i>vocabulary</i>	Tidak ada perbaikan
2.	Menulis <i>vocabulary</i>	Tidak ada perbaikan
3.	Melafalkan <i>vocabulary</i>	Tidak ada perbaikan
4.	Mengeja <i>vocabulary</i>	Tidak ada perbaikan
5.	Pertanyaan wawancara	Daftar pertanyaan lebih baik dibuat yang ramah anak, dan menggunakan kata sapaan agar mengurangi kekakuan saat pengumpulan data.

		Selain itu gunakan bahasa yang sederhana agar lebih mudah dipahami oleh siswa kelas V SD.
6.	Observasi siswa	Tidak ada perbaikan
7.	Observasi guru	Tidak ada perbaikan

3.7 Prosedur Penelitian

1. Persiapan Penelitian

Disini peneliti menentukan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian. Masalah dengan tujuan penelitian harus ada kesinkronan. Setelah itu peneliti menentukan indikator keberhasilan, yang selanjutnya dibuat indikator proses dan urutan kegiatan. Berdasarkan urutan kegiatan itu, peneliti menentukan instrumen yang diperlukan. Setelah instrumen penelitian disiapkan, peneliti menyiapkan segala keperluan yang akan digunakan dalam pembelajaran, seperti lembar materi, lembar tes, dan alat peraga.

2. Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini peneliti melakukan tindakan yang sudah direncanakan sebelumnya. Tindakan dilakukan di rumah peneliti. Selama pelaksanaan tindakan mungkin saja jika peneliti melakukan modifikasi dalam pembelajaran selama tidak mengubah prinsip awal penelitian.

3. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan. Peneliti mengamati apakah tindakan yang sudah dilakukan memberikan hasil atau dampak pada variabel yang diteliti.

4. Refleksi

Disini peneliti menganalisis data hasil observasi, tes, dan wawancara. Analisis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hasil atau dampak yang diperoleh setelah peneliti melakukan tindakan penelitian. Dengan menganalisis hasil instrumen yang sudah digunakan maka data yang diperoleh akan lebih signifikan.

3.8 Analisis Data

“Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara

mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain” (Sugiyono, 2015).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2015, hlm. 207).

Statistik deskriptif dapat berupa penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, piktogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, dan perhitungan persentase.

Analisis data statistik deskriptif dapat digunakan untuk mencari kuatnya hubungan antara variabel dengan cara melakukan analisis korelasi, melakukan prediksi dengan analisis regresi, dan membuat perbandingan dengan membandingkan rata-rata data sampel atau populasi (Sugiyono, 2015, hlm. 209). Berikut adalah beberapa analisis yang dilakukan oleh peneliti;

3.8.1 Analisis Deskriptif

Statistika Deskriptif adalah statistika yang menggunakan data pada suatu kelompok untuk menjelaskan atau menarik kesimpulan mengenai kelompok itu saja; a) Ukuran Lokasi: mode, mean, median, dll., b) Ukuran Variabilitas: varians, deviasi standar, range, dll., c) Ukuran Bentuk: skewness, kurtosis, plot boks (Suryoatmono, 2004, hlm. 18).

3.8.2 *N-Gain*

Peningkatan pemahaman hasil belajar siswa dapat diinterpretasikan dengan menggunakan Gain Ternormalisasi (*N-Gain*). Menurut Hake, R. R. (2002) gain ternormalisasi (*N-Gain*) diformulasikan dalam bentuk persamaan seperti di bawah ini:

$$N - Gain = \frac{\text{Skorposttest} - \text{Skorpretest}}{\text{Skormaksimal} - \text{Skorpretest}}$$

Kategori gain ternormalisasi disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.10
Kriteria *Normalized Gain*

Skor <i>N-Gain</i>	Kriteria <i>Normalized Gain</i>
$0,00 < N - Gain < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq N - Gain \leq 0,70$	Sedang
$N - Gain > 0,70$	Tinggi

Sumber: Hake, R. R. (2002)

3.8.3 Analisis Regresi Sederhana untuk Uji Koefisien Determinasi

Analisis/uji regresi merupakan suatu kajian dari hubungan antara satu variabel, yaitu variabel yang diterangkan (*the explained variabel*) dengan satu atau lebih variabel, yaitu variabel yang menerangkan (*the explanatory*). Apabila variabel bebasnya hanya satu, maka analisis regresinya disebut dengan regresi sederhana.

Sedangkan uji koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui tingkat ketepatan paling baik dalam analisis regresi, yang ditunjukkan oleh besarnya hasil koefisien determinasi atau *Rsquare* antara nol sampai dengan satu. Semakin mendekati angka satu maka bisa dikatakan jika variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen.