

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi sebagaimana Creswell (2012: 295) menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian untuk menguji suatu ide praktek ataupun prosedur untuk menentukan apakah mempengaruhi hasil atau variabel dependen. Kemudian eksperimen kuasi digunakan ketika ingin membangun kemungkinan sebab akibat antara variabel independen dengan variabel dependen. Peneliti mengontrol semua variabel yang mempengaruhi hasil. Selanjutnya ketika variabel independen mempengaruhi variabel dependen dapat dikatakan bahwa variabel independen penyebab atau mungkin disebabkan variabel dependen.

Creswell menyatakan bahwa karakteristik kunci dari penelitian eksperimen yaitu : 1. Penempatan secara acak yang artinya pada penelitian eksperimen peneliti memilih sampel dari populasi secara acak sehingga hasil penelitian dapat penelitian dapat digeneralisasikan terhadap populasi, melalui penempatan secara acak peneliti dapat mengontrol karakteristik dari peserta (variabel asing) yang dapat mempengaruhi hasil penelitian, seperti kemampuan siswa, perhatian atau motivasi. 2. Adanya kontrol terhadap variabel asing/tambahan (*Control over extraneous variables*). Pada kelas eksperimen ataupun kelas kontrol dipilih melalui cara tidak acak. Pretest dan posttest dilaksanakan oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tetapi treatment diberikan hanya pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *MURDERS* dengan Quizizz dan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan.

Rini Anggraeni, 2021
EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)

Universitas Pendidikan Indonesia [repository](https://repository.perpustakaan.upi.edu) perpustakaan.upi.edu

Pada penelitian ini jenis desainnya berbentuk desain *Nonequivalent (Pretest and Posttest) Control Group Design*. Menurut Creswell (2015), *Nonequivalent (Pretest and Posttest) Control Group Design* ialah :

In this design, a popular approach to quasi experiments, the experimental group A and the control group B are selected without random assignment. Both group take a pretest and posttest, and only the experimental group received the treatment.

Menurut pendapat Creswell, *Nonequivalent (Pretest dan Posttest) Control Group Design* adalah suatu pendekatan yang terpopuler pada metode eksperimen kuasi dan kelas eksperimen serta kelas kontrol ditentukan tidak melalui cara random. Hanya pada kelas eksperimen diberikannya treatment tetapi treatment tidak diberikan pada kelas kontrol dan melakukan kegiatan belajar seperti biasanya dengan mendapatkan pelajaran dari guru.

Berdasarkan pendapat di atas dapat kesimpulannya adalah jenis desain eksperimen kuasi yang terpopuler dan sering sekali dipergunakan pada suatu penelitian dalam bidang pendidikan ialah *nonequivalent control group design*. Pada desain ini partisipan ditentukan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak diambil dengan cara acak.

Pada Penelitian ini terdapat subjek penelitian yang terdiri dari kelas eksperimen serta kelas kontrol. Pada kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran MURDERS dengan Quizizz dan kelas kontrol belajar dengan model Student Team Achievement Divisions (STAD). Baik kelompok eksperimen ataupun kelas kontrol mendapatkan instrumen tes yang sama. Di bawah ini desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Treatment group	R	O₁	X₁	O₂
Control group	R	O₃	-	O₄

(Sugiyono, 2008: 112)

Keterangan:

R= subjek eksperimen

O₁ = pretes kelas eksperimen

X₁ = perlakuan di kelas eksperimen yang menggunakan Model Murders

O₂ = postes kelas eksperimen

O₃ = pretes kelas kontrol

O₄ = postes kelas control

3.2 Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi melalui pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif menunjukkan hasil statistik yang ditampilkan oleh angka (McMillan and Schumacher, 2001: 22). Metode penelitian eksperimen kuasi dipilih karena penelitian ini melihat kondisi di kelas sehari-hari bukan di laboratorium jadi dapat semua variabelnya di kontrol sehingga dapat mempengaruhi baik variable bebas maupun terikat dengan selektif.

McMillan dan Schumacher (2001: 402) menyatakan bahwa "jenis eksperimen dengan peserta penelitian tidak secara acak ditugaskan ke kelompok eksperimen dan control" Individu tidak secara random, mendapatkan kesempatan yang sama pada kelompok eksperimen ataupun kelompok kontrol.

Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang berdasarkan kepada filsafat *positivism* yang dapat berguna dalam melakukan penelitian suatu populasi maupun sampel, teknik pengambilan sampel, pengumpulan data digunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik tujuannya untuk menguji (Sugiyono, 2008).

3.3 Lokasi dan subjek penelitian

3.3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi dalam penelitian dilaksanakan di MTS Yapiq Kabupaten Bandung. Didasarkan observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti di sekolah ditemukan masalah yaitu hasil belajar yang rendah pada siswa kelas VIII dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diperlukan sebuah inovasi dalam menyampaikan materi pelajaran dikarenakan di sekolah tersebut lebih sering digunakan model pembelajaran yang mudah dan konvensional.

Rini Anggraeni, 2021

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)

Universitas Pendidikan Indonesia  repository  perpustakaan.upi.edu

3.3.2 Subjek Penelitian

(a) Populasi

Menurut Sugiono (2008) populasi adalah kawasan generalisasi meliputi subjek maupun objek yang terdapat mutu serta keunikan yang sudah ditentukan peneliti agar dapat dipelajari dan serta diambil kesimpulan”. Sedangkan menurut Furqon (2009) populasi dapat diartikan sekumpulan objek , manusia maupun kondisi paling tidak memiliki satu karakter yang sama.

Berdasarkan pendapat tersebut kesimpulannya ialah populasi adalah elemen penelitian yang terdiri dari semua objek yang mempunyai suatu karakter tertentu yang bisa menghasilkan informasi dalam penelitian dan dapat disimpulkan. Populasi pada penelitian ini ialah siswa kelas VIII MTS YAPIQ Soreang.

(b) Sampel

Menurut Sugiono (2008) menyatakan bahwa sampel adalah elemen dalam jumlah serta karakter yang dipunyai oleh populasi tersebut. yang dipelajari oleh sampel kesimpulannya akan berlaku buat populasi jadi sampel yang diambil berdasar populasi diyakini benar terwakili oleh populasi”

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, maka peneliti menentukan sampel dengan prosedur random sampling. Sampel yang diambil secara acak memiliki syarat utama yaitu kondisi populasi yang homogen. Peneliti mengambil sampel yaitu kelas VIII D yang menjadi kelas eksperimen serta kelas VIII C yang menjadi kelas kontrol adapun jumlah siswa kelas eksperimen terdapat 26 siswa serta kelas control terdapat 28 siswa.

3.4. Definisi Operasional Variabel

3.4.1 Model MURDER

Model Pembelajaran MURDER yang dikenal juga dengan juga dengan sebutan cooperatif script ialah salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang berdasarkan tahapan-tahapan yaitu : Mood, Understand, Recall, Detect, Elaborate, Review adalah akronim Mood yang artinya mengatur (suasana hati) ketika belajar, Understanding (memahami) secara mendalam materi yang sudah diberikan, Recalling (mengingat) meringkas informasi yang telah didapat, Detecting

Rini Anggraeni, 2021

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)

Universitas Pendidikan Indonesia  repository  perpustakaan.upi.edu

(memeriksa) terhadap kesalahan, Elaborating (menguraikan) informasi, dan (Reviewing) mempelajari kembali materi.

Pada model ini selain siswa diharuskan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan saling mengajarkan kepada sesama siswa. Model MURDER ini diterapkan dikarenakan melalui model ini siswa dilatih untuk memproses informasi, memahami dan menyampaikan kembali kepada temannya, selain itu siswa diharuskan belajar secara berkelompok, mempresentasikan hasil diskusi, tanya jawab, dan membagikan pengetahuan yang dimilikinya dengan temannya. Model MURDER menuntut guru untuk dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam kelas dan harus lebih kreatif dalam memberikan permasalahan maupun pertanyaan, hal ini bertujuan untuk mengembangkannya kreativitas siswa untuk memecahkan masalah.

3.4.2 Quizizz

Quizizz merupakan salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran. Quizizz merupakan media pembelajaran yang berbasis media elektronik. Quizizz termasuk dalam media elektronik dikarenakan dalam penggunaannya dibutuhkan telepon genggam. Quizizz merupakan aplikasi yang isinya tentang materi belajar siswa yang berupa pertanyaan ataupun soal dan dibuat oleh guru tujuannya agar dapat meningkatkan pengetahuan serta siswa lebih paham tentang pelajaran tertentu. Contoh media pembelajaran yang bermanfaat yang dapat diterapkan di kelas salah satunya yang digunakan oleh siswa dan guru menggunakan Quizizz .

Penggunaan Quizizz bagi seorang guru akan dapat hasil belajar dari soal untuk siswa secara langsung serta mengetahui bagian tertentu yang siswa tidak dapat jawab sehingga pemahaman akan materi diketahui guru dan siswa dengan cara yang menarik. Terdapat empat fitur dalam Quizizz yang terdiri dari : game, kuis, diskusi dan survey. Fitur Game menampilkan pilihan untuk membuat jenis soal, dan memilih jawaban terbenar pada kurun waktu yang telah ditentukan dalam menjawab pertanyaan.

Quizizz digunakan dalam pembelajaran dikarenakan melalui penggunaan Quizizz berbasis web Quizizz siswa lebih mudah dalam mendapatkan materi yang dibagikan link oleh guru kemudian ketika mengerjakan soal latihan siswa akan

Rini Anggraeni, 2021
EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)

tertantang untuk memperoleh hasil yang terbaik karena ketika mengerjakan siswa akan mengetahui skor siswa yang menjawab paling tinggi, menjawab tercepat, dan setelah menjawab di akhir siswa akan mengetahui jawaban yang benar.

3.4.3 Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan merupakan serangkaian kompetensi yang diperoleh oleh siswa sesudah melakukan pembelajaran. Kemampuan itu dapat dikategorikan menjadi perubahan perilaku yang terjadi pada siswa pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Suatu hasil belajar dapat siswa peroleh melalui berbagai kegiatan evaluasi pembelajaran agar dapat menghasilkan tingkat ketercapaian siswa pada pembelajaran. Oleh karena itu hasil belajar dijadikan tujuan yang harus tercapai dalam pembelajaran dan kemudian hasil belajar tersebut dapat dijadikan tolak ukur bagi guru dalam mengambil tindakan kedepannya mengenai siswa remedial atau mengadakan pengayaan.

3.4.4 Pembelajaran PPKn

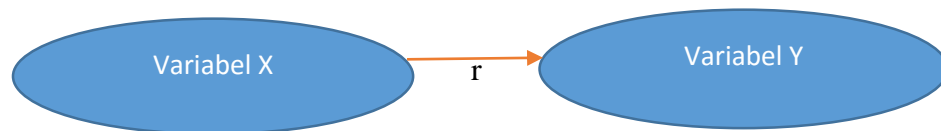
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat didefinisikan sebagai mata pelajaran yang menitik beratkan pada pembentukan warga negara yang baik dan cerdas, dengan pembelajaran PPKn siswa bisa mengaktualisasikan dirinya pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dan memiliki kecintaan terhadap tanah air, yang berdasarkan UUD 1945, semangat Bhineka Tunggal Ika serta komitmen NKRI. Pendidikan Kewarganegaraan ialah pengembangan potensi warga negara pada aspek sikap, spiritual, pengetahuan, serta keterampilan sehingga menjadi warga negara yang baik yang dapat bermanfaat untuk bangsa dan negara.

3.4.5 Variabel Penelitian

Berdasarkan pendapat (Hatch dan Farhady) dalam Sugiono (2008) variable didefinisikan atribut setiap orang maupun objek yang terdapat variasi diantara orang yang satu dengan orang lainnya ataupun objek yang satu dengan objek lainnya. Sedangkan menurut Kerlinger (1973) variable merupakan suatu konstruk (constructs) atau suatu sifat yang akan dipelajari oleh peneliti.

Berdasarkan pendapat para ahli maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dapat dinamakan variable karena ada variasinya seperti hasil belajar siswa dapat dikatakan variable karena hasil belajar setiap siswa itu bervariasi diantara siswa satu dengan siswa lainnya.

Gambar 3.1
Hubungan Variabel



Keterangan:

X= Model Kooperatif tipe MURDER berbantuan Quizizz (Variabel Independen)

Y= Hasil Belajar

(Variabel dependen)

r = Koefisien variabel X terhadap Y

Penelitian ini mempunyai dua variabel yakni variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), yang dapat dirumuskan di bawah ini :

- a. Variabel bebas (X) adalah variable mempengaruhi/memberikan pengaruh kepada variable terikat. Dalam penelitian ini model pembelajaran; MURDER (*mood, understand, recall, digest, expand, review*) berbantuan Quizizz merupakan variable bebas.
- b. Variabel terikat (Y) adalah variabel yang dijadikan objek / yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Hasil belajar siswa (Y) ialah variabel terikat dari penelitian ini.

Tabel 3.2
Indikator variabel X dan variabel Y

Variabel	Indikator
Variabel X Penerapan Model MURDER berbantuan Quizizz	1. Melakukan pengkondisian kelas: a. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan b. Menciptakan pembelajaran yang kondusif c. Memberikan siswa motivasi belajar d. Memberikan informasi terkait materi dan tujuan pembelajaran

Rini Anggraeni, 2021
EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZIZZ
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas
VIII MTS YAPIQ Soreang)

	<p>e. Melakukan Apersepsi</p> <p>2. Pelaksanaan sintak model MURDER</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Tahap <i>Mood</i> Suasana Hati menciptakan suasana hati positif b. Tahap <i>Understand</i> melatih siswa memahami materi yang diberikan guru melalui Quizizz c. Tahap <i>Recall</i> melatih siswa menjelaskan kembali materi d. Tahap <i>Digest</i> melatih siswa untuk melakukan penelaahan pembahasan materi dengan berdiskusi kelompok. e. Tahap <i>Expand</i> melatih siswa melakukan pengembangan materi dari berbagai sumber belajar f. Tahap Review siswa dituntut untuk bisa mempelajari kembali yang dipahaminya dengan mengerjakan Quizizz.
<p style="text-align: center;">Variabel Y</p> <p style="text-align: center;">Hasil Belajar Siswa</p>	<p>KI 1</p> <ol style="list-style-type: none"> a. menghargai dan menghayati ajaran agama b. menjalankan perilaku orang beriman sesuai dengan semangat Sumpah Pemuda c. melaksanakan ibadah sesuai kepercayaan d. menerapkan sikap sopan santun kepada sesama <p>KI 2</p> <ol style="list-style-type: none"> a. menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, toleran, dan gotong royong b. mengembangkan sikap toleransi sesuai dengan semangat Kebangkitan Nasional dan Sumpah Pemuda

	<p>c. menunjukkan sikap gotong royong sebagai wujud nyata semangat NKRI</p> <p>d. Membangun sikap tolong antar sesama Pemuda</p> <p>KI 3</p> <p>a. mendeskripsikan Arti dan Makna Sumpah Pemuda dalam Perjuangan Kemerdekaan Republik Indonesia</p> <p>b. menjelaskan Peran Perjuangan Pemuda dalam Organisasi Kepemudaan</p> <p>c. Memaknai Semangat Kejuangan Pemuda dalam Perjuangan Kemerdekaan Republik Indonesia</p> <p>d. mengidentifikasi Nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Sumpah Pemuda</p> <p>e. menunjukkan peran serta pemuda dalam menjaga keutuhan MKRI</p> <p>f. menjelaskan Sumpah Pemuda dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika</p> <p>KI 4</p> <p>a. mempresentasikan hasil analisis tentang nilai-nilai dan semangat Kebangkitan Nasional dan Sumpah Pemuda tahun 1928.</p> <p>b. menguraikan hasil analisa tentang peran serta pemuda dalam menjaga NKRI</p> <p>c. mempresentasikan tentang nilai keteladanan peristiwa sumpah Pemuda</p> <p>d. menguraikan tentang tantangan dan hambatan pemuda dalam menjaga keutuhan NKRI.</p>
--	--

3.5. Prosedur Penelitian

3.5.1. Tahap Pra-Penelitian

Pada tahap pra penelitian hal pertama yang dilakukan terlebih dahulu melakukan pengajuan proposal penelitian yang isinya tentang rumusan permasalahan, kajian teori dan metodeologi penelitian dan gambaran penelitian yang akan dilaksanakan dan kemudian melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing sebelum dilaksanakan seminar proposal tesis dengan tujuan agar mendapatkan bimbingan, arahan dan perbaikan sampai proposal disahkan. Selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah studi pendahuluan tentang subjek/objek penelitian dengan tujuan mengetahui informasi mengenai proses belajar Pendidikan Kewarganegaraan, mengidentifikasi masalah, mengetahui keadaan siswa, dan guru kemudian mengidentifikasi sekolah yang akan diteliti.

Kemudian melaksanakan observasi tentang proses belajar Pendidikan Kewarganegaraan agar mengidentifikasi permasalahan guru dan siswa dan mendalami faktor-faktor penyebab munculnya suatu permasalahan dalam proses belajar Pendidikan Kewarganegaraan yang sedang dilaksanakan dilihat dari berbagai segi.

3.5.2. Perencanaan Penelitian

Setelah melaksanakan Pra Penelitian dan mendapatkan informasi kemudian kegiatan yang dilakukan peneliti ialah merancang dan membuat instrumen dan membuat perangkat penelitian yang terdapat butir soal yang akan dimanfaatkan pada pelaksanaan pretest maupun posttest, selanjutnya meminta izin langsung kepada kepala sekolah sebagai subjek penelitian dengan tujuan agar diperkenankan untuk dilaksanakannya penelitian dan diambilnya data yang paling utama di kelas VIII dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Kemudian melaksanakan studi kepustakaan tentang model pembelajaran Murders, kuis intersktif dan hasil belajar, melakukan analisis terhadap KI, KD, serta indikator pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMP yang kemudian berdasarkan pada hasil analisis dijabarkan dengan menyusun silabus serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), melakukan analisis terhadap buku sumber pada

Rini Anggraeni, 2021
EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)

materi Sumpah Pemuda, merancang dan menentukan instrumen penelitian, kemudian mengerjakan validasi instrumen.

3.5.3. Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap pelaksanaan penelitian adalah langkah dikumpulkannya data. Penelitian dilaksanakan di kelas VIII A menjadi kelompok eksperimen dan kelas VIII C menjadi kelompok kontrol. Alasan penelitian dilaksanakan di kelas tersebut dikarenakan dilihat dari hasil pra penelitian yang sudah dilaksanakan dan hasil arahan Ibu Sovi guru bidang study Pendidikan Kewarganegaraan MTS YAPIQ Kabupaten Bandung, dilaksanakannya penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui tentang pengaruh diterapkannya model MURDER melalui Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn. Berikut langkah-langkah dilaksanakan penelitian :

- a. Melakukan *pretest* untuk kelas eksperimen sebagai subjek penelitian agar memperoleh data hasil belajar siswa sebelum kegiatan pembelajaran.
- b. Mempersiapkan pelaksanaan penelitian dengan guru bidang study pendidikan kewarganegaraan, pada kelas eksperimen guru di dilatih tentang prosedur pembelajaran menggunakan Model MURDER dengan Quizizz. Model MURDER digunakan dalam pembelajaran terhadap kelas eksperimen. Akan tetapi, untuk kelas kontrol dilaksanakan yang seperti biasanya dilakukan guru tanpa mendapatkan perlakuan.
- c. melaksanakan *posttest*, dengan diterapkannya model pembelajaran MURDER dengan Quizizz agar dapat mengetahui hasil belajar siswa.
- d. Melakukan penyebaran angket tentang diterapkannya model pembelajaran MURDER pada kelas eksperimen.

3.5.4 Tahap Pengolahan Data Penelitian

Pada tahap pengolahan data penelitian hasil penelitian yang didapat berbentuk data kuantitatif seperti hasil tes yang dilaksanakan siswa, dilakukan pengolahan serta dilakukan analisis. Hasilnya penelitian dijabarkan dalam pembahasan, kemudian diambil kesimpulan berdasarkan hasil temuan dalam penelitian.

Rini Anggraeni, 2021

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)

Universitas Pendidikan Indonesia  repository  perpustakaan.upi.edu

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Triyono (2013) Teknik pengumpulan data merupakan suatu teknik yang digunakan peneliti dengan tujuan dikumpulkannya data. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

3.6.1. Tes

Menurut Sanjaya (2014) “tes adalah instrument/alat dikumpulkannya data mengenai kemampuannya subjek penelitian ketika penguasaan materi, penggunaan tes tulis mengenai materi pelajaran tertentu, oleh karena itu dipergunakan tes juga keterampilan mempergunakan alat tersebut. Sehingga dapat disimpulkan tes merupakan alat dapat dipergunakan dalam menilai tercapainya kompetensi seseorang dan umumnya dapat ditampilkan ke berbentuk soal/tugas.

Peneliti ini akan memberikan tes yang disajikan berupa soal-soal yang dapat digunakan agar mengetahui hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan sebelum diterapkannya model MURDER dengan setelah diterapkannya model tersebut dalam pembelajaran.

3.6.2. Angket

Menurut Sugiono (2008) angket/kuisisioner adalah suatu cara pengumpulan data yang dapat dikerjakan melalui teknik diberikannya seperangkat pertanyaan maupun pernyataan yang secara tertulis yang diberikan untuk responden agar dapat dijawab. Sedangkan pendapat Sanjaya (2014) “angket sering dipakai pada penelitian kuantitatif ataupun kualitatif dikarenakan angket mempunyai keunggulannya yang sifatnya praktis”.

Lembar Kuisisioner diberikan kepada siswa VIII SMP Yapiq oleh peneliti, yang merupakan kelas eksperimen bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa dalam diterapkannya model pembelajaran MURDER dalam pembelajaran PPKn.

3.6.3 Skala Sikap

Skala sikap pada penelitian ini yaitu menggunakan skala sikap yang menggunakan pendekatan skala linkert yang meliputi 5 skala. Skala tersebut dipergunakan untuk mengukur perkembangan sikap siswa terkait efektivitas model kooperatif tipe MURDER berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar siswa.

3.6.4 Studi Dokumentasi

Studi Dokumentasi pada penelitian ini bertujuan untuk melengkapi informasi yang yang diperlukan peneliti dalam penelitian yang sedang dilakukan untuk memperoleh kejelasan dan menguatkan keterangan maupun informasi yang diperlukan. Menurut Danial dan Warsiah (2007) menyatakan bahwa studi dokumentasi ialah pengumpulan sejumlah dokumen yang diperlukan sebagai bahan informasi sesuai dengan masalah penelitian. Adapun dokumen tersebut yaitu peta, profil, kelembagaan, sejarah kelembagaan, jumlah pegawai, data sarana dan prasarana, data kependudukan, gambar, foto, dan sebagainya.

3.7 Instrumen Penelitian

Pada Prinsipnya melakukan penelitian merupakan mengukur, sehingga diharuskan memiliki alat untuk mengukur yang terbaik. Pada penelitian alat untuk mengukur disebut instrumen. Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang dipergunakan dalam mengukur masalah alam maupun sosial yang diperhatikan dengan detail.

Pada penelitian ini memiliki empat instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data ialah :

(a) Tes

Tes merupakan sederet pertanyaan untuk dijadikan alat maupun tahapan dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, sikap yang terdapat dalam individu maupun kelompoknya.

Penelitian ini mempunyai dua macam tes yakni yaitu tes subjektif dan tes objektif seperti bentuk soal essay serta pilihan ganda. Kemudian soal pretest maupun posttest tersebut dilakukan tes untuk kelas eksperimen serta kelas kontrol. Berikut di bawah ini kisi-kisi instrumen Tes

Tabel 3.3
Kisi-kisi instrumen tes

KI	KD	Indikator
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	3.3 Memproyeksikan nilai dan semangat Kebangkitan Nasional dan Sumpah Pemuda tahun 1928 dalam bingkai bhineka Tunggal Ika	1. Mendeskripsikan Arti dan Makna Sumpah Pemuda dalam Perjuangan Kemerdekaan Republik Indonesia
		2. Mengidentifikasi Peran Perjuangan Pemuda dalam Organisasi
		3. Menganalisis Semangat Perjuangan Pemuda dalam Perjuangan Kemerdekaan Republik Indonesia
		4. Mendeskripsikan Nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Sumpah Pemuda
		5. Mengidentifikasi tantangan dan hambatan pemuda dalam menjaga keutuhan NKRI.

(b) Angket/lembar Kuisisioner

Angket dapat digunakan sebagai alat dalam pengumpul data dalam bentuk pertanyaan secara tertulis dan kemungkinan jawaban siswa yang menjadi responden. Angket dapat dipergunakan pada penelitian agar mengetahui respon siswa mengenai diterapkannya MURDER sebagai refleksi.

Rini Anggraeni, 2021
EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)

Universitas Pendidikan Indonesia [repository](https://repository.perpustakaan.upi.edu) perpustakaan.upi.edu

Angket dibagikan terhadap siswa yang isinya tentang suatu pernyataan melalui jawaban pilihan yang tersedia seperti sangat setuju (ss), setuju(s), ragu-ragu(r), tidak setuju (ts) serta sangat tidak setuju (sts). Jawaban yang ada di kuisioner dapat pula ditransformasikan ke bentuk simbol kuantitatif dengan tujuan mendapatkan data yang interval. Peneliti membagikan angket kepada siswa dengan jumlah pertanyaan tertentu pada kelas yang diterapkan model MURDER dengan Quizizz dalam pembelajaran PPKn. Berikut di bawah ini kisi-kisi instrumen Angket:

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Angket

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Model Pembelajaran Mood, Understand, Recall, Detect, Expand, Review (MURDER) dalam kegiatan Pembelajaran PPKn	Kegiatan pembukaan pembelajaran	Mendeskrripsikan Pembukaan pembelajaran
		Melakukan Apersepsi dan penyampaian KI
		Menjelaskan KD serta Tujuan Pembelajaran
	Kegiatan inti pembelajaran	Mendeskrripsikan pembelajaran berpusat pada siswa
		Menampilkan pembelajaran yang bersifat interaktif
		Melaksanakan pembelajaran berbasis Kurikulum
		Menerapkan model pembelajaran MURDER
	Penutup Pembelajaran	Kesimpulan
		Refleksi

(c) Skala sikap

Pada penelitian ini menggunakan skala sikap melalui penggunaan pendekatan skala likert yang meliputi 5 skala. Kemudian Skala tersebut digunakan dalam Rini Anggraeni, 2021 *EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)*

menilai pengembangan sikap siswa terkait perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, toleran, dan gotong royong dalam pengembangan nilai-nilai Sumpah Pemuda. Berikut di bawah ini kisi-kisi skala sikap

Tabel 3.5

Kisi-kisi Instrumen skala sikap

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Sikap Religius (Kepercayaan)	Sikap Religius	1. Mentaati ajaran agama yang dianut
		2. Mempercayai adanya Tuhan
	Sikap sosial	3. Menentukan sikap Persatuan
		4. Menampilkan contoh sikap semangat kebersamaan
		5. Mendeskripsikan sikap Tanggung Jawab
		6. Menampilkan sikap Toleran
		7. Mendeskripsikan Gotong royong
		8. Menunjukkan contoh sikap Percaya diri
		9. Menampilkan sikap Santun

3.8 Teknik Analisis Data

Berdasarkan pada hasil pengumpulan data yang sudah dikumpulkan kemudian data dilakukan analisis dan data diolah, ketika analisis data tersebut peneliti menggunakan analisis data statistik yang berdasar pada data kuantitatif ialah data yang ditunjukkan dengan angka. Pada penelitian kuantitatif analisis data

Rini Anggraeni, 2021
 EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)

adalah analisis yang dilakukan sesudah data yang didapat dari seluruhnya responden/berbagai sumber-sumber lainnya yang sudah dikumpulkan. Menganalisis data merupakan pengelompokan data didasarkan pada variable maupun jenis responden, menstabilasi data didasarkan pada variable responden seluruhnya, penyajian data berdasarkan tiap variable yang diteliti dilakukan dengan memperhitungkan agar uji hipotesis yang sudah diajukan. Langkah terakhir tidak dilaksanakan jika penelitian yang tidak merumuskan hipotesis. Sugiyono (2008).

3.8.1. Analisis Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dijadikan alat ukur harus diuji coba terlebih dahulu sebelum dipergunakan dalam pengumpulan data kemudian harus dirancang dengan tepat sehingga dapat terjamin kualitasnya instrumen yang dipergunakan oleh peneliti dalam penelitian oleh peneliti, peneliti dapat menggunakan instrumen tes, oleh karena itu peneliti menganalisis terhadap butir soal yang dipergunakan pada penelitian. Analisis butir soal merupakan sejumlah beberapa pertanyaan pada tes untuk dapat memperoleh seperangkat pertanyaan yang berkualitas memadai (Sudjana, 2016). Analisis butir soal terdiri dari dua jenis yaitu analisis tingkat kesukaran, serta analisis daya pembeda selain itu, validitas maupun reabilitas.

1. Uji Validitas

Menurut pendapat Arikunto (2013) validitas merupakan ukuran, yang memperlihatkan tingkat validitas dari instrumen. Suatu instrumen yang dikatakan valid jika mempunyai validitasnya tinggi. Sebaliknya jika instrumen kurang valid maka mempunyai validitasnya rendah.

Penelitian yang dilaksanakan ini memakai rumus kolerasi product moment dengan tujuan agar dapat mengetahui tentang tingkat validitas dari instrumen yang dipakai. Melalui program SPSS 20 versi for windows. Rumus validitas yang dipakai adalah :

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

Dimana r_{xy} = Koefisien kolerasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang di kolerasikan.

Keterangan:

N : seluruh peserta tes

Y : Skor seluruhnya

X : Skor setiap nomor

$\sum XY$: total jumlah perkalian X dengan Y

Butir soal dapat dinyatakan valid jika nilai r hitung $>$ r tabel, serta dapat dinyatakan tidak valid jika nilai r hitung $<$ r tabel

Tabel 3.6
Koefisien Korelasi

Antara 0,800 - 1,00	Sangat tinggi
Antara 0,600 - 0,800	Tinggi
Antara 0,400 - 0,600	Cukup
Antara 0,200 - 0,400	Rendah
Antara 0,000 - 0,200	Sangat rendah

(Arikunto, 2013,hal 319)

Tabel 3.7
Hasil Perhitungan Uji Validitas Pengetahuan

Soal	Kriteria	Nilai Validitas	Keterangan
1	Cukup	0,416	Valid
2	Tinggi	0,678	Valid
3	Cukup	0,407	Valid
4	Tinggi	0,602	Valid
5	Cukup	0,402	Valid
6	Cukup	0,407	Valid
7	Tinggi	0,604	Valid
8	Cukup	0,541	Valid
9	Cukup	0,557	Valid
10	Tinggi	0,691	Valid
11	Cukup	0,481	Valid
12	Cukup	0,430	Valid
13	Cukup	0,407	Valid
14	Cukup	0,551	Valid
15	Cukup	0,456	Valid
16	Cukup	0,543	Valid
17	Cukup	0,424	Valid
18	Cukup	0,549	Valid
19	Cukup	0,486	Valid
20	Tinggi	0,609	Valid
21	Cukup	0,435	Valid
22	Tinggi	0,685	Valid

Rini Anggraeni, 2021
EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)

23	Tinggi	0,685	Valid
24	Tinggi	0,620	Valid
25	Cukup	0,468	Valid
26	Tinggi	0,757	Valid
27	Tinggi	0,638	Valid
28	Tinggi	0,640	Valid
29	Cukup	0,424	Valid
30	tinggi	0,604	Valid

Tabel 3.8
Hasil perhitungan validitas sikap

Soal	Kriteria	Nilai Validitas	Keterangan
1	Tinggi	0,662	Valid
2	Tinggi	0,736	Valid
3	Cukup	0,506	Valid
4	Cukup	0,600	Valid
5	Cukup	0,455	Valid
6	Cukup	0,560	Valid
7	Cukup	0,492	Valid
8	Cukup	0,494	Valid
9	Tinggi	0,618	Valid
10	Tinggi	0,635	Valid
11	Cukup	0,464	Valid
12	Tinggi	0,731	Valid
13	Tinggi	0,653	Valid
14	Cukup	0,419	Valid
15	Cukup	0,523	Valid
16	Cukup	0,431	Valid
17	Cukup	0,519	Valid
18	Tinggi	0,795	Valid
19	Tinggi	0,781	Valid
20	Cukup	0,473	Valid
21	Tinggi	0,719	Valid
22	Cukup	0,517	Valid
23	Tinggi	0,638	Valid
24	Cukup	0,450	Valid
25	Cukup	0,548	Valid
26	Tinggi	0,634	Valid
27	Tinggi	0,643	Valid
28	Tinggi	0,669	Valid
29	Tinggi	0,730	Valid
30	Tinggi	0,671	Valid

Rini Anggraeni, 2021
EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)

2. Uji Reabilitas

Menurut Arikunto (2013) Reliabilitas dapat memperlihatkan yang mengandung arti bahwa instrumen sudah cukup diyakini dapat dipergunakan menjadi alat pengumpul data dikarenakan instrumentnya telah baik. Instrumen

dikatakan tidak baik memiliki sifat tendensius yang menunjukan kepada responden agar dapat menentukan jawaban yang dimaksud. Suatu instrumen diyakini reliable akan dapat memperoleh sebuah data yang terpercaya. Jika datanya benar sesuai kenyataannya, jadi sebanyak apapun diambil maka akan tetap sama. Reabilitas memperlihatkan tingkat keandalan sesuatu. Reliable mengandung arti dapat diyakini/percaya, maka dapat diandalkan.

Menurut Sugiono (2008) Uji reabilitas dilakukan dengan tujuan agar dapat menguji tingkat kejelasan dalam penggunaan soal. Uji reabilitas tes dilakukan dengan cara eksternal maupun internal, dengan cara internal reabilitas tes dilakukan pengujian melalui cara melakukan analisis konsistensi butir-butir yang terdapat di instrumen melalui tekniknya setelah tes dicobakan terlebih dahulu.

Untuk menghitung besarnya reabilitas dikarenakan terdapat banyak penambahan butir soal pada tes maka rumus yang terkenal dengan rumus Spearman-Brown (Arikunto, 2013)

$$r_{nn} = \frac{nr}{1 + (n - 1) r}$$

Keterangan :

r_{nn} : Besarnya koefisien reabilitas sesudah tes tersebut ditambah butir soal baru

n : berapa kali butir-butir soal itu ditambah

r : besarnya koefisien reabilitas sebelum butir-butir soalnya ditambah

Terdapat dua cara membelah butir soal, yaitu:

- (a) Membelah atas item-item genap dan item-item ganjil yang selanjutnya disebut ganjil genap.
- (b) Membelah atas item-item awal dan item-item akhir yaitu separo jumlah pada nomor-nomor awal dan separo pada nomor-nomor akhir yang selanjutnya disebut belahan awal-akhir (Arikunto, 2013)

Rini Anggraeni, 2021

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)

Universitas Pendidikan Indonesia  repository  perpustakaan.upi.edu

Tolak ukur dalam menggambarkan derajat reabilitas alat evaluasi dapat digunakan skala: melalui penggunaan Alpha Cornbach berbantuan SPSS versi 20 for windows.

Tabel 3.9
Ukuran derajat reabilitas

$R < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < R < 0,40$	Rendah
$0,40 < R < 0,70$	Sedang
$0,70 < R < 0,90$	Tinggi
$0,90 < R < 1,00$	Sangat tinggi

Arikunto(2013,hlm 319)

Tabel 3.10
Hasil uji reabilitas pengetahuan

Soal	Kriteria	Nilai Reabilitas	Keterangan
1	Tinggi	0,820	Reriabel
2	Tinggi	0,814	Reriabel
3	Tinggi	0,820	Reriabel
4	Tinggi	0,815	Reriabel
5	Tinggi	0,817	Reriabel
6	Tinggi	0,820	Reriabel
7	Tinggi	0,813	Reriabel
8	Tinggi	0,814	Reriabel
9	Tinggi	0,814	Reriabel
10	Tinggi	0,813	Reriabel
11	Tinggi	0,815	Reriabel
12	Tinggi	0,817	Reriabel
13	Tinggi	0,816	Reriabel
14	Tinggi	0,816	Reriabel
15	Tinggi	0,818	Reriabel
16	Tinggi	0,817	Reriabel
17	Tinggi	0,819	Reriabel
18	Tinggi	0,814	Reriabel
19	Tinggi	0,817	Reriabel
20	Tinggi	0, 814	Reriabel
21	Tinggi	0,816	Reriabel
22	Tinggi	0,812	Reriabel
23	Tinggi	0,812	Reriabel
24	Tinggi	0,813	Reriabel

Rini Anggraeni, 2021
EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)

25	Tinggi	0,816	Reriabel
26	Tinggi	0,813	Reriabel
27	Tinggi	0,814	Reriabel
28	Tinggi	0,813	Reriabel
29	Tinggi	0,816	Reriabel
30	Tinggi	0,813	Reriabel

Tabel 3.11
Hasil uji reabilitas sikap

Soal	Kriteria	Nilai Reabilitas	Keterangan
1	Tinggi	0,819	Reriabel
2	Tinggi	0,819	Reriabel
3	Tinggi	0,823	Reriabel
4	Tinggi	0,823	Reriabel
5	Tinggi	0,823	Reriabel
6	Tinggi	0,820	Reriabel
7	Tinggi	0,823	Reriabel
8	Tinggi	0,823	Reriabel
9	Tinggi	0,820	Reriabel
10	Tinggi	0,819	Reriabel
11	Tinggi	0,824	Reriabel
12	Tinggi	0,819	Reriabel
13	Tinggi	0,818	Reriabel
14	Tinggi	0,824	Reriabel
15	Tinggi	0,823	Reriabel
16	Tinggi	0,823	Reriabel
17	Tinggi	0,822	Reriabel
18	Tinggi	0,820	Reriabel
19	Tinggi	0,820	Reriabel
20	Tinggi	0, 823	Reriabel
21	Tinggi	0,820	Reriabel
22	Tinggi	0,822	Reriabel
23	Tinggi	0,819	Reriabel
24	Tinggi	0,826	Reriabel
25	Tinggi	0,822	Reriabel
26	Tinggi	0,820	Reriabel
27	Tinggi	0,821	Reriabel
28	Tinggi	0,822	Reriabel
29	Tinggi	0,818	Reriabel
30	Tinggi	0,819	Reriabel

3. Analisis tingkat kesukaran

Agar dapat mengetahui tingkat kesukaran soal bisa melihat persentase siswa ketika jawabannya dapat dikerjakan dengan salah atau benar. Tingkat kesukaran yang terdapat di butir soal memperlihatkan soal tersebut yang dimaksud termasuk ke dalam golongan yang sulit, sedang maupun mudah. Taraf kesukaran mengandung arti sebagai salah satu analisis kuantitatif proporsi/ membandingkan diantara siswa yang dapat jawab soal secara tepat dengan semua siswa yang ikut dalam tes.

Jika bilangan yang memperlihatkan sukar ataupun mudah soal dinamakan indeks kesukaran. Besaran indeks kesukarannya diantara 0,00 - 1,0. Indeks kesukaran dapat memperlihatkan taraf kesukaran suatu soal. Apabila soal kesukarannya 0,00 menyatakan soal tersebut terlalu sukar, akan tetapi jika indeks 1,0 menyatakan soal tersebut terlalu mudah (Arikunto, 2013).

Pada pengistilahan evaluasi menyatakan bahwa indeks kesukaran memiliki lambang dengan simbol P atau “proporsi”. Oleh karena itu soal yang $P = 0,60$ lebih mudah jika diperbandingkan dengan $P = 0,30$. Akan tetapi jika soal dengan $P = 20$ lebih sulit dibandingkan soal dengan $P = 0,70$ (Arikunto, 2013).

Rentan taraf kesukaran/indeks kesukaran ialah dari 0,00-1,00. Jadi jika semakin besarnya indeks kesukaran menyatakan bahwa butir soalnya semakin mudah, akan tetapi apabila semakin rendah indeks kesukarannya menyatakan bahwa butir soal itu termasuk sulit, dalam mengetahui taraf kesukaran menggunakan rumus, yaitu:

Rumus mencari P adalah:

$$\frac{JB}{JS} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyak siswa yang menjawab dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta tes

Tabel 3.12
Klasifikasi Indeks Kesukaran

$P=0,00$	Sangat Sukar
$0,00 < P < 0,30$	Sukar
$0,30 < P \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < P \leq 1,00$	Mudah
$P=1.00$	Sangat Mudah

(Arikunto 2013,225)

Tabel 3.13
Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal

Soal	Nilai Reabilitas	Kriteria
1	0,93	Mudah
2	0,79	Mudah
3	0,97	Mudah
4	0,83	Mudah
5	0,69	Sedang
6	0,97	Mudah
7	0,86	Mudah
8	0,62	Sedang
9	0,69	Sedang
10	0,79	Mudah
11	0,62	Sedang
12	0,83	Mudah
13	0,76	Mudah
14	0,62	Sedang
15	0,66	Sedang
16	0,90	Mudah
17	0,90	Mudah
18	0,76	Mudah
19	0,86	Mudah
20	0,69	Sedang
21	0,59	Sedang
22	0,69	Sedang
23	0,76	Mudah
24	0,79	Mudah
25	0,83	Mudah
26	0,83	Mudah

Rini Anggraeni, 2021
EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZZ
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas
VIII MTS YAPIQ Soreang)

27	0,79	Mudah
28	0,79	Mudah
29	0,76	Mudah
30	0,62	Sedang

4. Analisis Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal agar dapat melakukan perbedaan antara siswa berkemampuan tinggi (jawabannya benar) dan siswa yang berkemampuan rendah (jawabannya salah). Angka yang menyatakan nilai daya pembeda ialah diskriminasi singkatannya *D*.

Seperti halnya taraf kesukaran, daya pembeda pula mempunyai nilai rentangnya dari 0,00 - 1,00. Daya pembeda dapat diketahui dengan penggunaan rumus:

$$DB: \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

DB = Daya pembeda

J = Jumlah peserta tes

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

PA = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (P sebagai indeks kesukaran)

PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3.14
Klasifikasi Daya Beda Soal

Indeks Diskriminasi	Kategori Soal
0,00-0,20	Jelek
0,20-0,40	Cukup
0,40-0,70	Baik
0,70-1,00	Baik Sekali

Arikunto (2013,232)

Rini Anggraeni, 2021
EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)

Tabel 3.15
Hasil Analisis Daya Pembeda

Soal	Nilai	Kriteria
1	0,416	Soal diterima baik
2	0,678	Soal diterima baik
3	0,407	Soal diterima baik
4	0,602	Soal diterima baik
5	0,402	Soal diterima baik
6	0,407	Soal diterima baik
7	0,604	Soal diterima baik
8	0,541	Soal diterima baik
9	0,557	Soal diterima baik
10	0,691	Soal diterima baik
11	0,481	Soal diterima baik
12	0,430	Soal diterima baik
13	0,407	Soal diterima baik
14	0,511	Soal diterima baik
15	0,456	Soal diterima baik
16	0,543	Soal diterima baik
17	0,424	Soal diterima baik
18	0,549	Soal diterima baik
19	0,486	Soal diterima baik
20	0,609	Soal diterima baik
21	0,435	Soal diterima baik
22	0,685	Soal diterima baik
23	0,685	Soal diterima baik
24	0,620	Soal diterima baik
25	0,468	Soal diterima baik
26	0,757	Soal diterima sangat baik
27	0,638	Soal diterima baik
28	0,640	Soal diterima baik
29	0,424	Soal diterima baik
30	0,604	Soal diterima baik

3.8.2. Analisis Data Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dianalisis untuk diuji hipotesis, Akan tetapi sebelum pengujian hipotesis maka yang wajib melakukan uji prasarat analisis yang meliputi pengujian normalitas serta homogenitas. Penelitian kuantitatif menunjukkan bahwa analisis data adalah suatu proses kegiatan apabila

Rini Anggraeni, 2021

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)

semua data telah dikumpulkan yang berasal dari responden/sumber lainnya (Sugiyono, 2008). Data kuantitatif dilakukan analisis melalui penggunaan statistik, akan tetapi data lainnya dapat dilakukan analisis berdasar deskriptif

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan bertujuan agar dapat mengetahui data awal kegiatan belajar tersebut dan data akhir pembelajaran pada aktivitas isiswa dapat berdistribusi dengan normal atau tidak. Adapun hipotesis yang dipergunakan adalah:

H_0 = Sampelnya berdistribusi normal

H_a = Sampel tidak berdistribusi normal

Agar dapat melakukan uji normalitas maka dapat dipergunakan uji kolmogorov-smirnov. Data hasil setelah dihitung dipertimbangkan apabila hasilnya berdistribusi normal sehingga statistik dipergunakan ialah statistic parametric, akan tetapi apabila data setelah dihitung tidak berdistribusi normal sehingga tidak melakukan homogenitas apabila setelah dihitung data hasil penelitian tidak distribusi normal sehingga tidak dilakukan homogenitas akan tetapi dapat dilakukan melalui uji statistic non-parametrik melalui penggunaan teknik uji Mann Whitney. Penelitian ini menggunakan analisis statistik dengan program SPSS versi 20 for windows.

2. Uji Homogenitas

Pada Penelitian ini uji homogenitas dijalankan agar mengetahui kedua kelompok itu mempunyai sama tidaknya variansi data. Uji homogenitas digunakan dengan perhitungan Uji Lavene Statistic.

Uji hipotesis yang dilakukan agar dapat uji homogenitas ialah

$H_0 : \sigma_e = \sigma_k$

(Hasil tes data awal (pretest) dengan tes akhir (post-test) untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol mempunyai variansinya homogen)

$H_a : \sigma_e \neq \sigma_k$

(Hasil tes data awal (pretest) dengan tes akhir (post-test) untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol mempunyai variansi yang tidak homogen)

Rini Anggraeni, 2021

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)

Universitas Pendidikan Indonesia  repository  perpustakaan.upi.edu

Uji homogenitas dikerjakan melalui penggunaan uji levene untuk tarafisignifikasi. Adapun kriteria dilakukan pengujian ditolak H_0 apabila nilai $Sig < \alpha$. untuk penggunaan data hasil tes awal (pre-test) dengan tes akhir (post-test) baik kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui datanya itu memiliki variansi homogen/tidak dapat dilaksanakan uji homogenitas .

3. Uji Perbedaan

Uji perbedaan rata-rata berdasarkan hasil tes di awal maupun tes di akhir keduanya kelompok siswa melalui diterapkannya model Pembelajaran MURDER maupun siswa dengan penggunaan model Student Team Achievement Divisions (STAD). Uji perbedaan nilai rata-rata dilaksanakan dengan penggunaan uji-t melalui syaratnya yang menunjukkan data tersebut berdistribusi normal serta homogen. Pada hasil penelitian uji perbedaan bisa pula digunakan teknik analisis data dilaksanakan agar mengetahui pengaruh hasil belajar sesudah diterapkannya model MURDER. Data ini dijadikan patokan dalam memberikan jawaban hipotesis yang sudah dirancang. Hasil belajar melalui diterapkannya model MURDER dilihat dari membandingkan nilai gain ternormalisasi (N-Gain). Hasil tes awal (pre-test) serta tes akhir (post-test) merupakan data yang digunakan. Berikut rumus dalam mendapatkan N-Gain serta kategorinya, adalah sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Post\ test - Skor\ Pre\ test}{Skor\ maksimum - skor\ Pre\ test}$$

Hipotesis yang dapat digunakan untuk data hasil tes awal (pretest) serta tes akhir (post-test) yang diajukan ialah:

$$H_0 : \bar{x}_e = \bar{x}_k$$

(tidak memiliki perbedaan hasil (pretest) serta hasil (posttest) setelah dilakukannya penilaian yang terdapat di kelas eksperimen melalui diterapkannya model pembelajaran MURDER dengan Quizizz pada siswa kelas kontrol yang menerapkan penggunaan model Student Team Achievement Divisions (STAD).)

$$H_a : \bar{x}_e \neq \bar{x}_k$$

(memiliki perbedaan hasil (pretest) serta hasil (posttest) pada kelas eksperimen melalui diterapkannya model pembelajaran MURDER dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol dengan menggunakan model Student Team Achievement Divisions (STAD).)

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilaksanakan bertujuan agar dapat menjawab hipotesis jika telah dipergunakan. Hipotesis mengandung arti menjadi anggapan dasar dan menjadikan jawaban yang bersifat sementara dari rumusan masalah, untuk mengetahui kebenaran hipotesis maka harus dilakukan pembuktian dengan data yang telah dikumpulkan kemudian dilaksanakan uji hipotesis.

Hipotesis adalah suatu pemikiran yang dijadikan dasar dapat disimpulkan sementara oleh peneliti agar dilakukan pengujian. Hipotesis merupakan jawaban sementara berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian dimana rumusan tersebut sudah dijelaskan berupa dalam bentuk kalimat pernyataan. (Sugiyono 2008).

Uji hipotesis adalah suatu prosedur yang isinya tentang kesimpulan yang mengarah kepada keputusan tentang apa akan menerima/menolak.

Pada penelitian ini dilaksanakan dengan penggunaan perhitungan uji-t melalui syarat yang menyatakan data penelitian hasilnya yang didapat harus berdistribusi normal serta homogen. Uji dalam rancangan hipotesis digunakan rumus di bawah ini:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

t : Jumlah konstan

X1 : Rata-rata nilai *pre-test*

X2 : Rata-rata nilai *post-test*

S1 : Standar deviasi *pre-test*

S2 : Standar deviasi nilai *post-test*

N1 : Jumlah responden *pre-test*

N2 : Jumlah responden nilai *post-test*

Penentuan aturan mengenai diambilnya keputusan yang signifikan ialah kaidah uji signifikan :

- 1) Apabila $t \text{ hitung} \leq t \text{ table}$ sehingga H_0 diterima serta H_1 ditolak, mengandung arti model pembelajaran MURDER dengan Quizizz tidak ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Yapiq Kabupaten Bandung
- 2) Jika $t \text{ hitung} > t \text{ table}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, mengandung arti model pembelajaran MURDER memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Yapiq Kabupaten Bandung

Rini Anggraeni, 2021

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)

Universitas Pendidikan Indonesia  repository  perpustakaan.upi.edu

5. Rancangan Data Hasil Angket

Skor hasil pada angket ini yang didapat pada penelitian tentang pendapat siswa melalui diterapkannya model MURDER pada bidang study pendidikan kewarganegaraan.

Kategori itu kemudian diolah melalui dilakukannya perhitungan rata-rata skor digunakan rumus di bawah ini :

$$X = \frac{WF}{\Sigma F}$$

Keterangan :

X : Rata-rata

W : Nilai setiap kategori

F : Jumlah siswa yang memilih setiap kategori

Berikut di bawah ini penafsiran hasil rata-rata skor angket:

- (1) Apabila $x > 3$ maka siswa mempunyai respon yang positif terhadap diterapkannya model MURDER dengan Quizizz dalam pada bidang study pendidikan kewarganegaraan.
- (2) Apabila $x = 3$ maka siswa mempunyai respon yang netral terhadap diterapkannya model pembelajaran MURDER dengan Quizizz pada bidang study pendidikan kewarganegaraan .
- (3) Apabila $x < 3$ maka siswa mempunyai respon yang negatif terhadap terhadap diterapkannya model pembelajaran MURDER dengan Quizizz pada bidang study pendidikan kewarganegaraan.

6. Rancangan Hasil Data Skala Sikap

Berikut di bawah ini rancangan kategori skala sikap :

Tabel 3.16

Rancangan kategori skala sikap

Ragam Pertanyaan/pernyataan	Kategori				
	SS	S	Kd	P	TP
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

Siswa dapat menceklis yang terdapat pada kategori yang sudah disediakan berhubungan dengan pertanyaan serta pernyataan. Kemudian hasil jawaban siswa diolah menggunakan skala linkert

Rini Anggraeni, 2021

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)

Universitas Pendidikan Indonesia [repository](https://repository.perpustakaan.upi.edu) perpustakaan.upi.edu