

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Syahroni (2022:46) penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang dilakukan secara sistematis, terencana, dan terstruktur untuk memecahkan permasalahan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian Quasi Eksperimen. Dalam metode quasi eksperimen, variabel yang diteliti oleh penulis tidak dapat dikendalikan sepenuhnya. Sehingga tidak semuanya perubahan yang terbentuk pasca penelitian disebabkan oleh pengaruh dari *treatment*. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono (2019:120) penelitian quasi eksperimen merupakan pengembangan dari eksperimen murni yang sulit dilaksanakan dengan melakukan kontrol atas berbagai variabel yang berpengaruh, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media video untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi.

3.2 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019: 60) mengemukakan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat diperoleh informasi mengenai hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Abubakar (2021:52) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat orang atau objek yang mempunyai variasi yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan menarik kesimpulan dari variabel itu. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Untuk lebih jelasnya sebagai berikut:

3.2.1 Variabel Independen (Bebas)

Menurut Sudaryono (2021: 162) variabel independen sering disebut juga variabel stimulus, prediktor, variabel anteseden, yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab berubahnya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Penelitian ini memiliki satu variabel independen yaitu Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media video.

3.2.2 Variabel Dependen (Terikat)

Menurut Sudaryono, (2021: 162) menyatakan bahwa variabel dependen, yaitu variabel yang dijelaskan atau yang dipengaruhi oleh variabel independen. Dalam penelitian ini terdiri dari satu variabel dependen yaitu Hasil Belajar.

3.2.3 Operasionalisasi Variabel

Adapun operasionalisasi variabel dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.1
Operasional Variabel Y

Variabel	Konsep Teoritis	Indikator	Jenis Data
Hasil Belajar	Menurut Ibrahim et al., (2023:175) bahwa hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Jadi hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran yang menunjukkan adanya perubahan tingkah laku baik segi kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini hanya berfokus pada hasil kognitif.	Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif Menurut Anderson dan Kratwohl dalam Oktaviana dan Prihatin (2018: 82-83) diantaranya: 1. Mengingat 2. Memahami 3. Mengaplikasikan 4. Menganalisis 5. Mengevaluasi 6. Menciptakan	Ordinal

Sedangkan untuk operasionalisasi variabel bebas (X) yaitu langkah-langkah pembelajaran tipe *Snowball Throwing* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.2
Operasional Variabel X

Variabel	Konsep Teoritis	Sintak
Model Kooperatif tipe <i>Snowball Throwing</i> berbantuan media video	Menurut Suria Oktaviani et al., (2019: 91) Model pembelajaran Kooperatif tipe <i>Snowball Throwing</i> adalah pembelajaran inovatif, yang lebih berfokus kepada peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Jadi <i>Snowball Throwing</i> merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen, setiap anggota kelompok harus membuat sebuah pertanyaan ke dalam secarik kertas kemudian kertas tersebut dibentuk menyerupai bola setelah itu dilempar kepada kelompok lain dimana setiap anggota kelompok harus menjawab pertanyaan dari bola yang diperolehnya.	Langkah-langkah pembelajaran tipe <i>Snowball Throwing</i> menurut Shoimin (2017:175) adalah sebagai berikut : a. Fase 1 : Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik. b. Fase 2 : Menyajikan informasi. c. Fase 3 : Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar. d. Fase 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar. e. Fase 5 : Evaluasi. f. Fase 6 : Memberi penilaian/penghargaan.

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan gambaran secara jelas tentang hubungan antara variabel, pengumpulan data, dan analisis data, sehingga dengan desain yang baik peneliti maupun orang lain yang berkepentingan mempunyai gambaran tentang bagaimana keterkaitan antara variabel, bagaimana mengukurnya. Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *The Nonequivalent Control Group Desain*. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara *random*. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok objek yang akan dipilih yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana masing-masing kelompok diberikan *pre-test* terlebih dahulu, kemudian setelah itu diberikan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen dengan menggunakan model kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media video, sedangkan kelas kontrol tanpa

menggunakan model kooperatif tipe *Snowball Throwing*. Selanjutnya kedua kelas tersebut, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberikan *post-test*. Untuk desain penelitiannya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.3
Desain Penelitian

O1	X	O2

O3		O4

Sumber : Sugiyono (2016:116)

Keterangan:

- X = Perlakuan yang diberikan
 O1 = Hasil *pretest* kelas eksperimen
 O2 = Hasil *posttest* kelas eksperimen
 O3 = Hasil *pretest* kelas kontrol
 O4 = Hasil *posttest* kelas kontrol

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Harsojuwono, et al., (2020: 70) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, objek atau subjek yang mempunyai kuantitas & karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, populasi yang diteliti merupakan seluruh peserta didik kelas XI IPS di SMAN 1 Manonjaya tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 159 peserta didik. Populasi penelitian dapat dilihat pada tabel.

Tabel 3. 4
Populasi Peserta Didik XI IPS SMAN 1 Manonjaya

No.	Kelas Populasi	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-Rata
1.	XI IPS 1	33	47,88
2.	XI IPS2	34	49,21
3.	XI IPS 3	31	43,42
4.	XI IPS 4	32	50,32
5.	XI IPS 5	29	40,90

Sumber Data: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 1 Manonjaya

Dapat diketahui bahwasannya terdapat perbedaan jumlah peserta didik pada saat pra penelitian (semester ganjil) dengan jumlah peserta didik setelah dilaksanakannya penelitian pada semester genap. Jumlah keseluruhan peserta didik pada saat pra penelitian yang tertera pada tabel 1.1 bahwasannya terdapat 164 menjadi 159 peserta didik dikarenakan terdapat peserta didik yang keluar karena pindah sekolah.

3.4.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2019: 72) Sampel adalah sebagian dari populasi yang dapat diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Sugiyono (2019: 85) mengungkapkan bahwa *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Penetapan sampel didasarkan pada pertimbangan bahwa kedua kelompok sampel memiliki kemampuan rata-rata hasil belajar yang sama. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media video dan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Data dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.5
Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-Rata	Perlakuan	Kelas Penelitian
1.	XI IPS 1	33	47,88	Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Talking Stick</i>	Kelas Kontrol
2.	XI IPS 5	29	40,90	Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Snowball Throwing</i> berbantuan media video	Kelas Eksperimen
Jumlah		62			

Sumber Data : Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 1 Manonjaya

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Tes

Tes sebagai instrumen pengumpulan data yang merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Menurut Sudaryono (2018: 218) menyatakan bahwa “tes adalah alat ukur atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian”. Salah satunya *Pretest* dan *Posttest* dalam soal pilihan ganda digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana perlakuan dapat memberikan pengaruh kepada peserta didik. *Pretest* memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik sebelum perlakuan diberikan, sedangkan *Posttest* diberikan kepada peserta didik setelah mendapatkan perlakuan yang bertujuan untuk melihat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

3.6 Instrumen Penelitian

Alat ukur dalam penelitian biasanya disebut instrumen penelitian. Menurut Sugiyono, (2019:166) “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, dimana fenomena ini lebih spesifik disebut variabel penelitian”.

3.6.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa tes berbentuk pilihan ganda materi Kerja Sama Ekonomi Internasional sebanyak 25 soal. Aspek yang diukur yaitu hasil belajar mulai dari C1 – C6. Berikut kisi-kisi instrumen pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.6.

Tabel 3.6
Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No.	Materi	Aspek Kognitif						Jumlah Soal
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	
1.	Pengertian dan Tujuan Kerja Sama Ekonomi Internasional	1,2, 5,18	3,4	6,22, 23	14	17		11

2.	Manfaat Kerja Sama Ekonomi Internasional	7			8, 19			3
3.	Bentuk Kerja Sama Ekonomi Internasional	9, 20		10,15	21			5
4.	Lembaga- Lembaga Ekonomi Internasional	12,13, 16		11		24	25	6
Jumlah		10	2	6	4	2	1	25

3.6.2 Uji Validitas

Validitas atau kesahihan berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam menentukan fungsi ukurnya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sudaryono (2021:315) validitas merupakan suatu konsep yang berkaitan dengan seberapa besar tes telah mampu mengukur apa yang perlu diukur. Menurut Arifin (2016:247) instrument yang valid atau sah dapat dilihat dengan membandingkan skor peserta didik yang akan didapat dalam tes dengan skor yang dianggap sebagai suatu nilai yang baku.

Jika instrument valid, maka untuk kriteria mengenai indeks korelasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.7
Kriteria Penafsiran Validitas Instrumen

r Hitung	Keterangan
0,81 - 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Sumber : Arifin (2016:257)

Uji validitas butir soal dalam penelitian ini menggunakan *software SPSS 23.0*. Kriteria soal dapat dikatakan valid atau tidaknya tergantung dari hasil output *SPSS* yang dilihat dari nilai probabilitas dibandingkan dengan taraf signifikansinya sebesar 5% atau 0,05. Apabila nilai probabilitas <0,05 maka butir soal dikatakan valid. Sedangkan jika nilai probabilitas >0,05 maka butir soal dikatakan tidak valid.

Berikut ini adalah hasil validitas dari uji coba instrument yang telah dilakukan oleh peneliti, sebagai berikut:

Tabel 3.8
Hasil Validitas Uji Coba Instrumen

No. Soal	Pearson Corelation R Hitung	R Tabel	Nilai Signifikansi	Keterangan
1	0,672	0,374	0	Valid
2	0,517	0,374	0,003	Valid
3	0,418	0,374	0,022	Valid
4	0,453	0,374	0,012	Valid
5	0,529	0,374	0,003	Valid
6	0,385	0,374	0,036	Valid
7	0,275	0,374	0,141	Tidak Valid
8	0,425	0,374	0,019	Valid
9	0,289	0,374	0,122	Tidak Valid
10	0,501	0,374	0,005	Valid
11	0,250	0,374	0,183	Tidak Valid
12	0,674	0,374	0	Valid
13	0,469	0,374	0,009	Valid
14	0,484	0,374	0,007	Valid
15	0,499	0,374	0,005	Valid
16	-0,024	0,374	0,902	Tidak Valid
17	0,494	0,374	0,005	Valid
18	0,376	0,374	0,047	Valid
19	0,406	0,374	0,026	Valid
20	0,376	0,374	0,047	Valid
21	0,489	0,374	0,006	Valid
22	0,644	0,374	0	Valid
23	0,505	0,374	0,004	Valid
24	0,553	0,374	0,002	Valid
25	0,263	0,374	0,16	Tidak Valid
26	0,410	0,374	0,025	Valid
27	0,387	0,374	0,035	Valid
28	0,462	0,374	0,012	Valid
29	0,467	0,374	0,009	Valid
30	0,500	0,374	0,005	Valid

Sumber: Data primer diolah 2024

Berdasarkan interpretasi validitas pada tabel 3.8 di atas, berikut rangkuman analisis validitas butir soal uji coba instrument penelitian dari Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* berbantuan media Video:

Tabel 3.9
Rekap Analisis Validitas Butir Soal Uji Coba Instrumen

Variabel	Jumlah Butir Soal Semula	Nomor Soal Tidak Valid	Jumlah Soal Tidak Valid	Jumlah Soal Valid
Hasil Belajar	30	7,9,11,16,25	5	25

Sumber: Data primer diolah 2024

Berdasarkan tabel 3.9 di atas, terlihat bahwa jumlah butir soal keseluruhannya yaitu 30 butir. Setelah dilakukan uji validitas terdapat 25 soal yang memenuhi syarat validitas, dan 5 soal lainnya tidak memenuhi syarat validitas instrument penelitian.

3.6.3 Uji Reliabilitas

Sudaryono (2021:336) menyatakan reliabilitas berasal dari kata *reability* yang dapat diartikan sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercayai. Suatu hasil pengukuran hanya dapat dipercaya apabila telah beberapa kali dilaksanakan pengukuran terhadap objek yang sama dengan dihasilkan pengukuran yang relatif sama dan tidak berubah.

Untuk pengujian reliabilitas instrument menggunakan metode *Cronbach Alpha* dengan menggunakan *software SPSS 23.0*. Dalam menentukan apakah instrumen dikatakan reliabel atau tidaknya digunakan Batasan 0,6. Menurut Priyatno (2017:79) reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan di atas 0,8 adalah baik.

Berikut ini merupakan hasil reliabilitas dari uji instrument penelitian yang peneliti lakukan sebelum penelitian berlangsung.

Tabel 3.10
Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,858	25

Sumber: Data primer diolah 2024

Berdasarkan hasil di atas bahwa nilai Cronbach's Alpha nya adalah 0,858 dari jumlah soal 25 butir yang valid maka data tersebut dapat dikatakan reliabel.

3.6.4 Analisis Butir Soal

Analisis soal merupakan kegiatan untuk mengkaji soal pada setiap item atau butirnya guna mengetahui kualitas dari setiap butir soal tersebut. Menurut Sudjana (2017: 135) analisis butir soal atau analisis item adalah pengkajian pertanyaan-pertanyaan tes agar diperoleh perangkat pertanyaan yang memiliki kualitas memadai.

1. Tingkat Kesukaran Butir Soal

Suatu instrument perlu untuk diuji tingkat kesukarannya. Menurut Arikunto (2018:222) "Soal yang tepat adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sulit". Jika soal yang diberikan terlalu mudah, maka peserta didik tidak akan memiliki motivasi untuk berusaha lebih keras dalam menyelesaikan soal. Sebaliknya, jika soal terlalu sulit, membuat peserta didik merasa putus asa dan tidak mau menjawab soal tersebut. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari indeks kesukaran menurut Arikunto (2018:223) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab soal itu dengan betul

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Tabel 3.11
Klasifikasi Tingkat Kesukaran Butir Soal

Rentang	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber : (Arifin, 2019:135)

Berikut ini adalah hasil dari tingkat kesukaran butir soal yang telah peneliti lakukan sebagai berikut:

Tabel 3.12
Tingkat Kesukaran Butir Soal

No Soal	Tingkat Kesukaran	
	Indeks	Interpretasi
1	0,66	Sedang
2	0,53	Sedang
3	0,83	Mudah
4	0,63	Sedang
5	0,80	Mudah
6	0,70	Sedang
7	0,40	Sedang
8	0,50	Sedang
9	0,43	Sedang
10	0,70	Sedang
11	0,46	Sedang
12	0,63	Sedang
13	0,66	Sedang
14	0,46	Sedang
15	0,50	Sedang
16	0,63	Sedang
17	0,60	Sedang
18	0,63	Sedang
19	0,36	Sedang
20	0,56	Sedang
21	0,73	Sedang
22	0,46	Sedang
23	0,56	Sedang
24	0,63	Sedang
25	0,33	Sedang
26	0,46	Sedang
27	0,33	Sedang
28	0,36	Sedang
29	0,50	Sedang
30	0,33	Sedang

Sumber: Data primer diolah 2024

Berdasarkan pada tabel 3.12 dapat diketahui bahwa tingkat kesukaran butir soal dari keseluruhan 30 butir soal. Terdapat 28 butir soal kategori sedang, dan 2 butir soal kategori mudah. Sebagaimana pendapat dari Arikunto (2018:222) “Soal

yang tepat adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sulit”. Maka dari itu hasil uji instrument diatas didominasi oleh butir soal dengan kategori sedang artinya soal tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar.

2. Daya Pembeda

Menurut Arifin (2019: 133) “Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (menguasai materi) dengan peserta didik yang kurang pandai (kurang/tidak menguasai materi)”. Daya pembeda soal dinyatakan dengan indeks yang memiliki proporsi tertentu. Semakin tinggi proporsi itu maka soal tersebut akan semakin baik dalam membedakan antara peserta didik yang pandai dengan peserta didik yang kurang pandai. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi, disingkat D. Rumus untuk mencari indeks diskriminasi atau daya pembeda menurut Arikunto (2018:228) adalah sebagai berikut :

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

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 3.13
Klasifikasi Daya Pembeda

Nilai D	Kategori
0,40 ke atas	Sangat Baik
0,30 – 0,39	Baik
0,20 – 0,29	Cukup
0,19 ke bawah	Cukup

Sumber : (Arifin, 2019:133)

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti menguji daya pembeda dari hasil uji coba instrument yang telah dilaksanakan sebelum penelitian berlangsung sebagai berikut:

Tabel 3.14
Daya Pembeda Soal

No	Daya Pembeda	Interpretasi
1	0,53	Sangat Baik
2	0,40	Sangat Baik
3	0,20	Cukup
4	0,34	Baik
5	0,40	Sangat Baik
6	0,33	Baik
7	0,13	Cukup
8	0,33	Baik
9	0,20	Cukup
10	0,47	Sangat Baik
11	0,27	Cukup
12	0,46	Sangat Baik
13	0,40	Sangat Baik
14	0,40	Sangat Baik
15	0,47	Sangat Baik
16	0,06	Cukup
17	0,53	Sangat Baik
18	0,34	Baik
19	0,20	Cukup
20	0,33	Baik
21	0,40	Sangat Baik
22	0,67	Sangat Baik
23	0,47	Sangat Baik
24	0,46	Sangat Baik
25	0,26	Cukup
26	0,53	Sangat Baik
27	0,26	Cukup
28	0,33	Baik
29	0,33	Baik
30	0,26	Cukup

Sumber: Data primer diolah 2024

3.7 Teknik Pengolahan dan Analisis Data

3.7.1 Teknik Pengolahan Data

Dalam penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik, dapat dilihat dari perubahan nilai yang diperoleh peserta didik dari

pengerjaan *pretest* dan *posttest*. Dari data tes tersebut selanjutnya dianalisis melalui beberapa tahap ini.

3.7.1.1 Penskoran

Pemberian skor saat pengolahan data hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan cara kualifikasi dari jawaban yang telah diberikan oleh peserta didik dalam tes hasil belajar.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor tercapai}}{\text{Skor Ideal}} \times 100$$

3.7.1.2 Uji N-Gain

Normalized gain atau *N-gain score* bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan (*treatment*) tertentu dalam penelitian. Uji *N-Gain score* dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* atau *gain score* tersebut, kita dapat mengetahui apakah penggunaan atau penerapan suatu metode tertentu dapat dikatakan efektif atau tidak. Berikut rumus untuk menghitung uji *N-Gain* dapat dilihat dibawah ini:

$$\text{Normalized Gain} = \frac{\text{POSTTEST-PRETEST}}{\text{SKORMAX-PRETEST}}$$

Tabel 3.15
Klasifikasi Nilai Normalitas Gain

Nilai Normalitas Gain	Kriteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n < 0,30$	Rendah

Sumber : Oktavia et al., (2019:598)

3.7.2 Teknik Analisis Data

3.7.2.1 Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Menguji

normalitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS 23.0* dengan menggunakan uji *Kolmogrov Smirnov*. Kriteria pengujian adalah :

Nilai signifikan $> 0,05$ maka berdistribusi normal

Nilai signifikan $< 0,05$ maka tidak berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang homogen atau tidak. Pengujian homogenitas data dilaksanakan dengan program *SPSS 23.0*. Uji ini menggunakan uji Levene Statistic. Menurut Nuryadi et al., (2017:113-114) cara untuk menafsirkan uji Levene ini adalah :

Jika nilai Levene Statistic $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa variasi data adalah homogen.

Jika nilai Levene statistik < 0.05 , maka data dinyatakan tidak homogen.

3.7.2.2 Uji Hipotesis

1. Uji *Paired Sampels T-test*

Uji – t berpasangan (*paired t-test*) adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). Menurut Nuryadi et al., (2017:101) ciri-ciri yang paling sering ditemui pada kasus yang berpasangan adalah satu individu (objek penelitian) dikenai 2 buah perlakuan yang berbeda.

Uji *Paired Sampels T-Test* digunakan untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan juga *posttest*. Hipotesis diterima jika nilai Sig (*2-tailed*) $< 5\%$ atau 0,05 dan hipotesis ditolak jika nilai Sig (*2-tailed*) $> 5\%$ atau 0,05. Pengujian *Paired Sampels T-test* dilakukan dengan menggunakan *software SPSS 23.0*.

2. Uji *Independent Sampels T-test*

Uji *Independent Sampels T-test* digunakan untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media video dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Hipotesis diterima jika nilai Sig. (*2-tailed*) $< 5\%$ atau 0,05 dan hipotesis ditolak jika nilai Sig. (*2-tailed*) $> 5\%$

atau 0,05. Pengujian *Independent Sampels T-test* dilakukan dengan menggunakan *software SPSS 23.0*.

3. *Effect Size*

Effect Size digunakan untuk lebih mengetahui besarnya efek dari model pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media video terhadap hasil belajar peserta didik. Perhitungan *effect size* dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *Cohen's d*, yaitu dengan menghitung *mean* dan standar deviasi yang diperoleh dari hasil pengujian *paired sample t test*, dengan interpretasi sebagai berikut:

Tabel 3.16
Interpretasi *Effect Size*

Nilai <i>Effect Size</i>	<i>Cohen's Standar</i>
$\eta \leq 0,2$	<i>Small</i>
$\eta \leq 0,5$	<i>Medium</i>
$\eta \leq 0,8$	<i>Large</i>

Sumber : Cohen (Fatimah, 2019:53)

3.8 Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

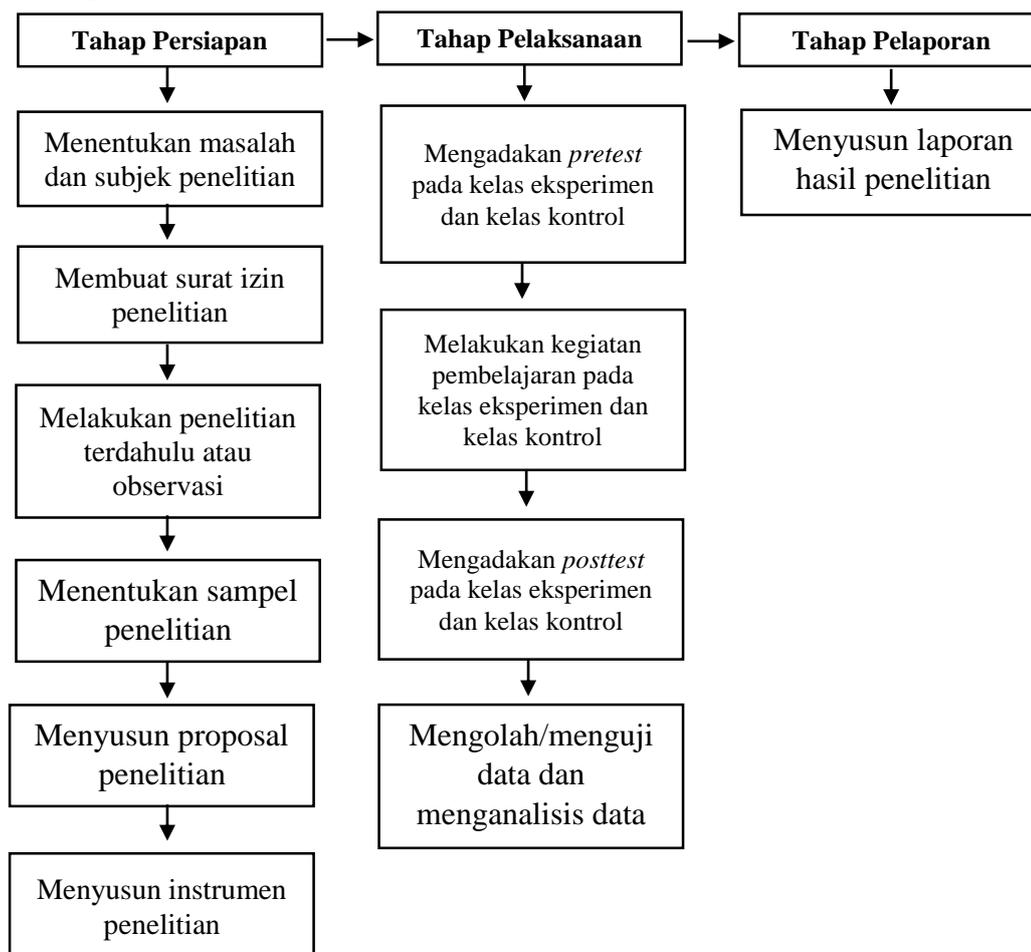
- a. Menentukan masalah
- b. Menentukan subjek penelitian
- c. Membuat surat izin penelitian
- d. Melakukan observasi awal dan berkoordinasi dengan guru mata pelajaran ekonomi terkait dengan permasalahan yang telah ditentukan.
- e. Menentukan sampel penelitian
- f. Menyusun instrument penelitian
- g. Melakukan uji coba instrument (validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda).

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Melaksanakan *pretest* kepada subjek penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- b. Melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran tipe *Snowball Throwing* berbantuan media video pada kelas eksperimen.
 - c. Melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran tipe *Talking Stick* pada kelas kontrol.
 - d. Melaksanakan *posttest* pada subjek penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.
 - e. Mengolah/menguji data
 - f. Menganalisis data
3. Tahap Pelaporan
- a. Membuat laporan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Dibawah ini dapat dilihat bagan alur langkah-langkah penelitian yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.1
Langkah-langkah penelitian

3.9 Waktu dan Tempat Penelitian

3.9.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di SMAN 1 Manonjaya yang berada di Jalan Patrol Kulon Kecamatan Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat 46197.

3.9.2 Waktu Penelitian

Waktu yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah selama 7 bulan, mulai dari bulan November 2023 sampai dengan Mei 2024.

