

III. METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2015 di SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung tahun pelajaran 2014/2015.

B. Populasi dan sampel penelitian

1. Populasi

Sugiyono (2010:117) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Maka dapat disimpulkan bahwa populasi adalah seluruh yang akan dikenai penelitian, yang menjadi subjek penelitian baik orang, barang, dan unit organisasi dan populasi tidak selalu orang.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015.

2. Sampel

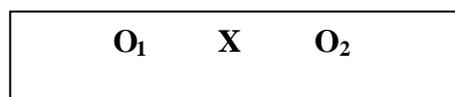
Arikunto (2010:174) Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti

Penelitian ini menggunakan teknik sampel *purposive sampel* pengambilan sampel ini bertujuan dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan Strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu dtehnik ini dilakukan untuk menentukan 1 kelas yang menjadi kelas eksperimen.

C. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu (*quasi ekspriment*) dengan desain *one group pretest-posttest design*. yaitu suatu rancangan penelitian yang menggunakan satu kelompok subjek. Sebelum dan sesudah pemberian perlakuan kelompok tersebut diukur variabelnya. Desainnya adalah sebagai berikut :

Gambar 3.1. *One-Group Pretest-Posttest Design*



Sumber: Arikunto (2010:124)

Keterangan :

O₁ : Hasil pretest siswa sebelum diterapkan model pembelajaran tipe jigsaw

O₂ : hasil posttest siswa sesudah diterapkan model pembelajaran tipe jigsaw

X : Perlakuan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran tipe Jigsaw

Kelas VA akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ada beberapa tahapan yaitu pertama akan diberikan pretest berupa soal pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan awal siswa kemudian diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam proses kegiatan belajar dikelas sehingga siswa mendapatkan cara pengajaran yang berbeda dan

diharapkan siswa lebih memahami materi yang disampaikan setelah dilakukan perlakuan maka siswa diberi soal posttest untuk meneliti pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu prapenelitian, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan adalah:

1. Penelitian Pendahuluan

- a. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah
- b. Melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan siswa yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar guru IPS.
- c. Menentukan kelas eksperimen

2. Tahap Perencanaan

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw Menyiapkan instrumen penelitian

3. Tahap Pelaksanaan.

- a. Mengadakan *pretest* pada kelas eksperimen
- b. Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen. Pada pembelajaran kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sebagai perlakuan dan Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun.
- c. Mengadakan *posttest* pada kelas eksperimen

- d. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest*.
- e. Membuat laporan hasil penelitian.

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2010:61) mengemukakan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

1. Variabel bebas

Sugiyono (2010:61) Variabel bebas (Independen) atau sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, atau antecedent. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Jadi variabel bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi variabel lain yang dilambangkan dengan X. variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

2. Variabel terikat

Sugiyono (2010:61) Variabel terikat (Dependent) atau sering disebut variabel output, kriteria, atau konsekue. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas sehingga sifatnya sangat tergantung pada variabel lain yang dilambangkan dengan Y. variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS.

F. Definisi konseptual dan operasional variabel

1. Definisi konseptual

a. Variabel model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw

Menurut Rusman (2010:218) model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil.

b. Variabel hasil belajar

Hamalik, (2001:30) Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti menjadi mengerti.

2. Definisi operasional

a. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif yang memiliki kelompok asal dan kelompok ahli materi masing-masing yang terdiri dari 4- 6 orang siswa dengan kemampuan yang berbeda dan kelompok ini disebut dengan kelompok asal. Jumlah anggota dalam kelompok asal menyesuaikan dengan jumlah bagian materi yang akan dipelajari dalam tehnik jigsaw ini setiap siswa diberi tugas untuk mempelajari salah satu bagian materi pembelajaran tersebut. Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli maupun kelompok asal selanjutnya dilakukan presentasi masing-masing kelompok.

b. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses belajar siswa dikelas. Untuk mengetahui hasil dari proses belajar tersebut dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa kemudian dilakukan

pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan dilaksanakan *posttest* untuk melihat hasil belajar siswa. Jadi, apabila siswa mendapatkan nilai diatas 65 maka, siswa dikatakan berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65.

G. Tehnik pengumpulan data

1. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2006:154) Dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, majalah, agenda, notulen rapat, dan sebagainya". Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data sekunder.

Data ini berupa jumlah siswa dan hal-hal yang berkaitan dengan hasil belajar siswa dan keadaan sekolah di SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung .

2. Tes

Menurut Triyono (2013:174) Tehnik tes adalah cara pengumpulan data penelitian yang dilakukan dengan melaksanakan tes terhadap sejumlah objek penelitian, tes biasanya berupa sejumlah pertanyaan atau soal yang menuntut jawaban dan data penelitian yang dikumpulkan berupa hasil belajar.

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan melihat pengaruh perlakuan yang telah dilakukan.

H. Tehnik Analisis Data

1. Menghitung *N-gain*

Menurut Suharsaputra (2012:109) *N-Gain* digunakan untuk menentukan kriteria soal test. *N-Gain* diperoleh dari pengurangan skor *pretest* dengan *posttest* dibagi oleh skor maksimum dikurang skor *pretest*. Secara matematis persamaan tersebut dapat dituliskan sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan:

g = *N-Gain*
 S_{post} = Skor *posttest*
 S_{pre} = Skor *pretest*
 S_{max} = Skor Maximum

Dari hasil perhitungan *N-Gain* di atas, kemudian dapat dikategorikan sebagai nilai tinggi, sedang, dan rendah dengan masing-masing interval sebagai berikut:

Tinggi = $0,7 < N-Gain \leq 1$
 Sedang = $0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$
 Rendah = $N-Gain \leq 0,3$

2. Uji Normalitas

Tahap lebih lanjut sebelum menganalisis data adalah melakukan uji normalitas pada data. Uji ini digunakan untuk mengetahui terdistribusi normal atau tidaknya data yang diperoleh dari sampel yang berasal dari populasi. Data yang mempunyai distribusi normal berarti memiliki sebaran yang normal pula, dengan demikian data dari sampel tersebut dianggap dapat mewakili populasi. Uji normalitas dalam penelitian ini

dilakukan dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Ketentuannya jika signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

3. Uji Regresi

Trihendradi (2005:115) Uji regresi sederhana dilakukan untuk menghitung persamaan regresinya, dengan menghitung persamaan regresinya maka dapat diprediksi seberapa tinggi nilai variabel bebas (X) jika nilai variabel terikat (Y) diubah-ubah serta untuk mengetahui arah hubungan antara X dan Y apakah positif atau negatif. menggunakan persamaan berikut untuk menghitung regresi:

$$Y = a + bX$$

Untuk memudahkan dalam menguji pengaruh dilakukan uji *Regression Linear*.

Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar IPS

Ha: Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar IPS

Kriteria pengujian:

Jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} , maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka Ho ditolak dan Ha diterima.

Berdasarkan tingkat signifikansi:

Ho diterima jika signifikansi $> 0,05$

Ho ditolak jika signifikansi $\leq 0,05$