

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Model Pengembangan**

Model penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk-produk. Produk yang dihasilkan diuji di lapangan kemudian direvisi hingga mencapai tingkat tertentu yang ditetapkan Emzir (2020: 264). Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model ADDIE yaitu analisis (*analyzing*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluate*) (Harjanta dan Herlambang, 2018: 92).

### **B. Prosedur Pengembangan**

Berdasarkan desain penelitian di atas, prosedur pengembangan media pembelajaran *Kintar* (Kincir Pintar) yang dipilih terdiri atas langkah-langkah yang dimulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berikut dijelaskan secara rinci mengenai alur pengembangan yang akan digunakan.

#### 1. Tahap Analisis (*Analyzing*)

Pada tahap ini dilakukan analisis kondisi lapangan tempat uji coba produk yang akan dikembangkan dengan mengidentifikasi materi atau apa saja yang dipelajari oleh siswa yang akan menggunakan *game* ini.

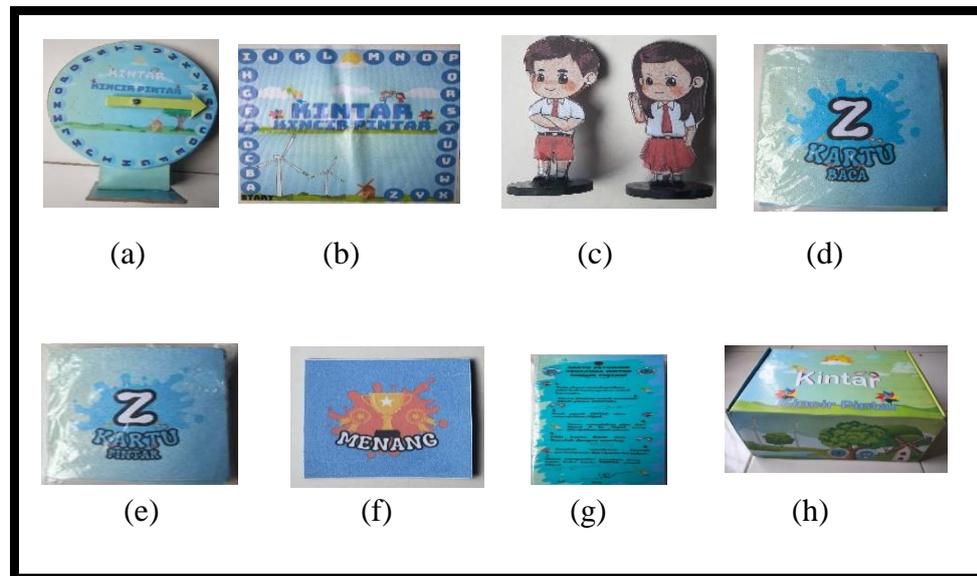
Serta melakukan analisis penelitian terdahulu tentang media pembelajaran *Kintar* (Kincir Pintar).

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini kegiatannya terdiri atas perencanaan serta penyusunan produk media kintar (Kincir Pintar) untuk siswa kelas II sekolah dasar yang dimulai dari pengumpulan bahan yang akan dikembangkan, pemilihan desain yang tepat, menyiapkan soal dan peraturan yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran *Kintar* (Kincir Pintar).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan dengan memproduksi produk yang berupa media pembelajaran *Kintar* (Kincir Pintar). Hasil dari tahapan ini adalah rancangan produk awal media pembelajaran *Kintar* (Kincir Pintar). Hasil rancangan produk yaitu: (a) kincir pintar; (b) spanduk kintar; (c) pion siswa; (d) kartu baca; (e) kartu pintar; (f) kartu menang; (g) kartu petunjuk pengguna; (h) kotak media kintar (KINTAR).



Gambar 3.1 Rancangan Produk

1) Item media pembelajaran *Kintar* (Kincir Pintar)

a. Kincir Kintar

Kincir Pintar ini berbentuk *lingkaran* dalam kincir pintar ini berisi huruf Abjad. Kincir pintar ini terdapat gambar-gambar yang berhubungan dengan kincir angin. Papan permainan ini menggunakan Karton memiliki tekstur keras, kasar, dan tebal sehingga bisa tahan lebih lama dan kertas stiker memiliki tekstur yang lebut, halus, dan tipis tetapi kuat sehingga tidak mudah sobek ketika dilipat atau dibentuk dalam lingkaran. Kincir pintar digunakan untuk bermain dalam permainan, di dalamnya terdiri atas huruf Abjad.

b. Spanduk Kintar

Spanduk Kintar terdapat huruf Abjad yang berfungsi untuk dicocokkan huruf Abjad hasil memutar kincir pintar selain itu spanduk kintar digunakan untuk menjalankan pion. Kartu Petunjuk Pengguna

Kartu petunjuk pengguna yang digunakan *game* ini berisikan aturan dalam permainan sebagai pedoman bagi pemain dalam memainkan *Kintar* (Kincir Pintar).

c. Pion Siswa

Pion Siswa digunakan untuk berjalan pada star huruf Abjad paling pertamana di spanduk kintar yaitu huruf A selain itu pion siswa berjalan sesuai huruf yang didapat memutar kincir pintar dan akan dicocokkan pada spanduk kintar. Pion siswa juga akan menunjukkan kartu baca sesuai huruf Abjad hasil memutar kincir pintar dimana kartu baca berisi bacaan dan soal untuk dijawab.

d. Kartu Baca

Kartu Baca terdapat bacaan dan soal dimana akan dijawab siswa yang berfungsi sebagai pedoman siswa untuk menjawab soal posttest dimana kartu baca ini berisi soal seputar materi Bab V Berteman Dalam Keragaman Tema Mengenal dan Menghargai Perbedaan. Kartu baca ini akan dijawab siswa saat

bermain kintar (Kincir Pintar) yang nanti akan dicocokkan jawabannya pada kartu pintar .

e. Kartu Pintar

Kartu Pintar berisi jawaban soal dari kartu baca dimana kartu pintar ini akan melihat jawaban dari siswa benar atau salah menjawab soal dari kartu baca.

f. Kartu Menang

Kartu Menang berisi gambar piala dan tulisan menang dimana siswa yang berhasil menjawab soal dan dicocokkan pada kartu pintar benar akan mendapat kartu menang. Kartu menang untuk mengapresiasi siswa yang sudah baca dan menjawab soal.

g. Kartu Petunjuk Pengguna

Kartu Petunjuk Pengguna digunakan pada permainan media ini berisikan aturan dalam bermain sebagai pedoman bagi pemain dalam memainkan media kintar (Kincir Pintar).

h. Kotak Media Kintar (Kincir Pintar)

Kotak Media Kintar digunakan sebagai tempat penyimpanan seluruh komponen media. Tujuannya agar komponen yang ada dapat terkondisi dengan baik. Kotak permainan ini dibuat dari kardus yang akan ditempel dengan stiker yang didesain.

## 2) Peraturan Permainan Kintar (Kincir Pintar)

Dalam permainan kincir pintar ini, terdapat peraturan yang harus dipatuhi setiap pemain. Peraturan permainan kincir pintar ini sebagai berikut:

- a. Satu siswa mendapatkan satu kali kesempatan untuk bermain.
- b. Siswa diminta untuk memutar Kintar (Kincir Pintar).
- c. Anak panah kintar akan menunjukkan Abjad..
- d. Siswa memainkan pion dari Huruf Abjad A ke Abjad yang ditunjukkan anak panah.
- e. Pilih Kartu Baca dan bacalah dengan nyaring.
- f. Setelah membaca jawab pertanyaan di kartu tersebut.
- g. Untuk mengetahui jawaban yang tepat buka kartu pintar sesuai Abjad.

## 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini dilakukan validasi ahli media dan materi. Setelah pengembangan produk, maka dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media tujuannya untuk mengetahui kualitas produk yang dibuat sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Ahli materi memvalidasi muatan akan dikembangkan dalam pembelajaran, dan ahli media akan memvalidasi media kincir pintar sebagai media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk melakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari ahli.

Tahap berikutnya yang dilakukan peneliti adalah mensimulasikan produk yang dikembangkan, hasil dari simulasi ini dijadikan dasar oleh peneliti untuk melakukan revisi kedua. Setelah dilakukannya revisi kedua, maka akan dilakukan uji coba produk pada subjek skala terbatas pada siswa kelas II SD Negeri 18 Ladang. Berdasarkan hasil penilaian, masukan, tanggapan serta saran dari siswa, dan guru kemudian dilakukan analisis dan revisi produk jika produk yang dibuat kurang baik. Jika sudah diperoleh hasil yang baik maka produk siap diujicobakan ke lapangan.

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui hasil pengembangan media kincir pintar ini. Uji coba lapangan ini dilakukan pada siswa kelas II SD Negeri 20 Mambok Kelas (2A) dan siswa kelas II SD Negeri 20 Mambok Kelas (2B). Penilaian pada uji coba lapangan ini didapatkan dari respon siswa dan juga respon guru melalui instrumen angket yang telah disusun.

##### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi yang dilakukan dengan angket respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dibuat dan evaluasi untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan membaca siswa.

### C. Uji Coba Produk

Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan maka perlu dilakukannya uji coba kepada sasaran produk dikembangkan. Sebelum diuji coba produk media kincir pintar telah terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Produk yang dibuat diujicobakan sebanyak 2 kali, yaitu uji coba terbatas (uji coba kelompok kecil) dan uji coba produk lebih luas.

### D. Desain Ujicoba

Desain uji coba berisikan rancangan dari kegiatan uji coba yang akan dilakukan oleh peneliti. Desain uji coba menggunakan *quasi experiment* jenis *Pretest-Posttest Group Design* dengan *nonequivalent control group design*. Kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih acak dan kemudian diberikan *pretest* dan *posttest*. Desain penelitian Sugiyono, (2017: 79) ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. 1 Rancangan Pretest-Posttest Design

$O_1$	X	$O_2$
$O_3$		$O_4$

Keterangan:

$O_1$  = tes awal (*pretest*)

$O_2$  = tes akhir (*posttest*)

$O_3$  = tes awal (*pretest*)

$O_4$  = tes akhir (*posttest*)

X = perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran

Kegiatan uji coba pada penelitian pengembangan media kincir pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Bab V Berteman Dalam Keragaman Tema Mengetahui Dan Menghargai Perbedaan dapat dilihat pada tabel 3.2 di bawah ini:

Tabel 3. 2 Kegiatan Uji Coba Penelitian

<b>Uji Validitas Ahli</b>	<b>Skema</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data</b>
Ahli media	Produk	Lembar Validasi
	Analisis	
Ahli materi	Revisi	
<b>Uji Coba Terbatas</b>		
Siswa Kelas II SD Negeri 18 Ladang	Produk	1. Angket Respon Siswa dan Guru 2. Tes hasil kemampuan membaca setelah menggunakan media Kintar
	Analisis	
	Revisi	
<b>Uji Coba Lapangan</b>		
Siswa Kelas II SD Negeri 20 Mambok Kelas (2A)	Produk	1. Angket Respon Siswa dan Guru 2. Tes hasil kemampuan membaca setelah menggunakan media Kintar
	Analisis	
	Revisi	
Siswa Kelas II SD Negeri 20 Mambok Kelas (2B)		

### E. Subyek Ujicoba

Subyek ujicoba dalam penelitian ini dilakukan oleh siswa kelas II SD Negeri yang ada di kelurahan Kapuas Kanan Hilir. terdiri atas subyek uji coba terbatas, dilakukan oleh siswa kelas II SD Negeri 18 Ladang. Sedangkan uji coba lapangan adalah siswa kelas II SD Negeri 20 Mambok Kelas (2A) dan siswa kelas II SD Negeri 20 Mambok Kelas (2B). Dengan jumlah populasi terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 3 Sebaran Populasi Penelitian

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa Kelas II (orang)
1.	SD Negeri 18 Ladang	36
2.	SD Negeri 20 Mambok Kelas (2A)	32
3.	SD Negeri 20 Mambok Kelas (2B)	32
<b>Grand Total</b>		<b>100</b>

Sumber: (SD Negeri 18 Ladang , SD Negeri 20 Mambok Kelas II (A) , SD Negeri 20 Mambok Kelas II (B) )

### F. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian tergantung dari alat pengumpul data yang digunakan dan sesuai dengan tujuan penelitian. Data pada penelitian ini berupa data kualitatif yaitu hasil saran dan masukan validator ahli media dan materi dan data kuantitatif yaitu:

- a) Hasil angket validator ahli media dan validator ahli materi
- b) Hasil tes kemampuan membaca setelah menggunakan media Kintar
- c) Hasil angket guru dan siswa

## **G. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

### 1) Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data hasil validasi ahli yang digunakan sebagai komentar dan saran dari para ahli untuk perbaikan produk. Lembar validasi ini berbentuk angket validasi.

### 2) Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan untuk mengetahui tanggapan guru mengenai penggunaan media kincir pintar dalam proses pembelajaran. Guru dapat memberikan sarannya berdasarkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran pada tempat yang sudah disediakan.

### 3) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggap siswa terhadap media kincir pintar dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memberikan sarannya berdasarkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran.

4) Hasil Tes kemampuan membaca setelah menggunakan media Kintar

Tes Hasil kemampuan membaca setelah menggunakan media Kintar dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan membaca siswa setelah menggunakan media kincir pintar (Kintar) yang dikembangkan dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest*.

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Data Penelitian Pakar dan Tanggapan Pengguna

Analisis data angket penilaian pakar dan tanggapan pengguna produk dihitung menggunakan rumus persentase. Setelah diketahui nilai persentase analisis penelitian pakar dikategorikan sesuai Tabel 3.4. Nilai persentase tanggapan pengguna dianalisis dikategorikan sesuai Tabel 3.4.

$$\% = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

% = hasil persentase

F = jumlah perolehan skor

N = jumlah keseluruhan skor total

Tabel 3. 4 Kriteria Persentase Analisis Penelitian Pakar

<b>Interval Kriteria Penilaian Pakar</b>	<b>Kriteria</b>
81% ≤ NP ≤ 100%	Sangat Layak
61% ≤ NP ≤ 80%	Layak
41% ≤ NP ≤ 60%	Cukup Layak
21% ≤ NP ≤ 40%	Tidak layak
NP ≤ 21%	Sangat tidak layak

Sumber: Arikunto (2017: 207)

Tabel 3. 5 Kriteria Persentase Analisis Tanggapan Pengguna

<b>Interval Kriteria Tanggapan Pengguna</b>	<b>Kriteria</b>
91-100%	Sangat Baik
61-90%	Baik
41-60%	Cukup
11-40%	Kurang
0-10%	Sangat Kurang

Sumber: Arikunto (2019)

## 2. Analisis Uji Coba Instrumen

Instrumen yang ada diuji validitas dan reliabilitas. Instrument yang baik harus memenuhi persyaratan valid dan reliabel. Maka peneliti mengadakan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu sebelum instrumen digunakan dalam penelitian.

### a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument (Arikunto, 2014: 211). Instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi sebaliknya bila tingkat validitasnya rendah maka instrument tersebut kurang valid. Untuk menguji validitas soal tes pilihan ganda, melengkapi dan isian menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dengan bantuan SPSS 18.

Menguji validitas angket peneliti melakukan aspek-aspek yang akan diukur kepada ahli (*expert judgement*), untuk memvalidasi keabsahan atau kesesuaian instrumen dengan subjek yang akan diteliti. Pengujian validitas dengan menggunakan *expert judgment*

dilaksanakan dengan penelaahan terhadap kisi-kisi instrumen apakah sudah sesuai dengan tujuan penelitian, kemudian dilakukan penelaahan terhadap kesesuaian alat ukur penelitian terhadap item-item pertanyaan yang diajukan terhadap responden.

Sebelum peneliti menggunakan soal yang akan digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu soal tes akan diuji coba. Peneliti melakukan uji coba tes kemampuan membaca setelah menggunakan Kincir Pintar (Kintar) di Sekolah Dasar Negeri 18 Ladang di kelas II (A) dengan jumlah 18 responden.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2013: 221). Untuk pengujian reliabilitas soal tes pilihan ganda, melengkapi dan isian dengan bantuan SPSS 18. Untuk kriteria reliabilitas dapat digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kriteria Koefisien Reliabilitas

<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
0,00 - 0,40	Reliabilitas Rendah
0,41 - 0,70	Reliabilitas Sedang
0,71 - 0,90	Reliabilitas Tinggi
0,91 – 1,00	Reliabilitas Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto ( 2018: 20)

c. Analisis Daya Pembeda

Analisis daya pembeda mengkaji butir-butir soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu (tinggi prestasinya) dengan siswa yang tergolong kurang (lemah prestasinya). Tes dikatakan tidak memiliki daya pembeda apabila tes tersebut jika diujikan kepada siswa berprestasi tinggi, hasilnya rendah, namun bila diujikan kepada anak yang lemah prestasinya lebih tinggi atau sama saja. Cara yang dapat dilakukan dalam analisis daya pembeda dengan memberikan penafsiran pada daya pembeda soal pada tabel 3.7 untuk soal pilihan ganda, melengkapi dan isian dengan bantuan SPSS 18. Penelitian ini menggunakan instrumen tes dengan daya pembeda baik sampai soal dengan daya pembeda baik sekali.

Tabel 3. 7 Analisis Daya Pembeda

No	Daya Pembeda Item	Keterangan
1	Kurang dari 0,20	Daya pembeda jelek
2	0,21-0,40	Daya pembeda cukup
3	0,41-0,70	Daya pembeda baik
4	0,71-1,00	Daya pembeda baik sekali
5	Bertanda negative	Daya pembeda sangat jelek

Sumber: Arikunto ( 2017: 211)

d. Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang mempunyai taraf kesukaran tertentu, sesuai dengan karakteristik siswa dan soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Untuk analisis

kesukaran soal peneliti menggunakan bantuan program SPSS 18 untuk soal pilihan ganda, melengkapi dan isian. Analisis tingkat kesukaran soal pilihan ganda, melengkapi, dan isian dengan memberikan penafsiran pada tingkat kesukaran dengan pada tabel 3.8.

Tabel 3. 8 Analisis Tingkat Kesukaran

No	Daya Pembeda Item	Keterangan
1	0,81-1,00	Mudah Sekali
2	0,61-0,80	Mudah
3	0,41-0,60	Sedang
4	0,21-0,40	Sukar
5	0,00-0,20	Sukar Sekali

Sumber: Arikunto ( 2017: 219)

### 3. Teknik Analisis Tes

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, maka untuk menganalisis datanya dilakukan dengan menggunakan analisis statistik. Peneliti menggunakan alat bantu *Statistic Product and Service Solution* (SPSS). Pada penelitian ini SPSS yang digunakan peneliti adalah SPSS 18. Dalam teknik analisis data ada dua macam yang digunakan, yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis.

a. Uji Prasyarat

Untuk melakukan hipotesis dalam penelitian ini memerlukan uji prasyarat tertentu yang harus dipenuhi, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas menggunakan bantuan SPSS 18. Kriteria pengujian signifikansi sebagai berikut:

Apabila sig. > 0,05 maka berdistribusi normal

Apabila sig. < 0,05 maka tidak berdistribusi normal

Jika data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas.

2) Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas yaitu dengan menggunakan rumus uji F sebagai berikut:

a) Mencari nilai F hitung dengan rumus:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

b) Membandingkan nilai  $f_{hitung}$  dengan  $f_{tabel}$  dengan rumus

dk pembilang = n-1 ( untuk varians terbesar)

dk penyebut= n-1 (untuk varians terkecil)

taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05, selanjutnya dicari pada tabel F

kriteria pengujian sebagai berikut :

jika  $f_{hitung} > f_{tabel}$  berarti tidak homogen.

jika  $f_{hitung} \leq f_{tabel}$  berarti homogen.

Pada penelitian ini untuk menghitung uji normalitas peneliti menghitung dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan bantuan *software SPSS 18*.

Kriteria pengujian signifikansi sebagai berikut:

Apabila sig. > 0,05 maka homogen

Apabila sig. < 0,05 maka tidak homogen

Jika data adalah homogen, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis.

#### b. Uji Hipotesis

Jika data berdistribusi normal maka dilakukan uji statistik yaitu uji *One Way Anova*. Sebaliknya jika data tidak berdistribusi normal maka uji hipotesis menggunakan uji statistik non parametris. Untuk menguji hipotesis peneliti menggunakan bantuan *software SPSS 18*.

Kriteria signifikansi dapat dilihat sebagai berikut:

Apabila sig. < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

Apabila sig. > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

##### 1) Analisis data statistik deskriptif

Perhitungan nilai rata-rata (mean) dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^k f_i \cdot x_i}{\sum_{i=1}^k f_i}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Rata-rata  
 $x_i$  = Titik tengah interfal  
 $f_i$  = Frekuensi kelas  
 $\Sigma$  = Notasi sigma (jumlah)

Perhitungan nilai median data berkelompok dengan menggunakan titik tengah dengan rumus:

$$m_e = x_{ii} + \left( \frac{\frac{n}{2} - f_{kii}}{f_i} \right) p$$

Keterangan:

$m_e$  = Median  
 $x_{ii}$  = Tepi bawah kelas median  
 $n$  = Banyak seluruh data  
 $f_{kii}$  = Frekuensi kumulatif sebelum kelas median  
 $f_i$  = Frekuensi kelas median  
 $p$  = panjang kelas interfal

Perhitungan nilai modus dengan nilai tengah kelas interval digunakan rumus:

$$m_o = b + \left( \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \cdot p$$

Keterangan:

$m_o$  = Modus data kelompok  
 $b$  = Tepi bawah kelas modus  
 $b_1$  = Frekuensi kelas modus – Frekuensi kelas sebelumnya  
 $b_2$  = Frekuensi kelas modus – Frekuensi kelas sebelumnya  
 $p$  = Panjang kelas interval

## 2) Analisis kuantitatif

Dalam penelitian hasil penelitian *grub pretest-postest design* yang dilakukan, uji *N-Gain Score* digunakan karena

ada perbedaan yang signifikan secara tatarata nilai *posttest* dan *pretest* melalui uji *paired sample t test*. Adapun *Normalized gain* atau *N- Gain score* dapat dihitung dengan persamaan berikut ini:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

Dengan skor ideal adalah nilai tertinggi yang dapat diperoleh. Kategori perolehan *N-Gain Score* dapat ditentukan berdasarkan nilai *N-Gain* dapat dilihat pada tabel dan tafsiran efektivitas *N-Gain* persen dapat dilihat pada tabel 3.9

Tabel 3.9 N-Gain score

<b>Nilai N-Gain</b>	<b>Kategori</b>
$g > 0,7$	Tinggi
$0.3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Selis (2023: 1120)

Tabel 3.10 Kategori Tafsiran N-Gain

<b>Persentase (%)</b>	<b>Tafsiran</b>
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Selis (2023: 1120)

c. Uji Pengaruh (*Effect Size*)

Uji pengaruh (*Effect Size*) digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *student fecilitator and explaining* terhadap motivasi belajar siswa, dilakukan dengan menggunakan rumus *effect size* dari Cohen yang diadopsi Glass yaitu sebagai berikut:

$$ES = \frac{\bar{Y}_e - \bar{Y}_c}{S_c}$$

Keterangan:

ES = Nilai effect size

$\bar{Y}_e$  = Nilai rata-rata kelompok percobaan

$\bar{Y}_c$  = Nilai rata-rata kelompok pembanding

$S_c$  = Simpangan baku kelompok pembanding

Kriteria besarnya effect size diklasifikasikan sebagai berikut:

ES < 0,2 = Tergolong kecil

0,2 < ES < 0,8 = Tergolong sedang

ES > 0,8 = Tergolong besar

4. Analisis Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai sumber data yang dimanfaatkan untuk mendukung pembuktian kebenaran data yang berupa data tertulis atau arsip-arsip serta gambar atau foto-foto yang ada di lapangan selama proses penelitian.