

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Pre-Experimental design*, karena tidak adanya kelas kontrol. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah model *Etnopedagogik* menggunakan permainan budaya sunda *perepet jengkol* dan variabel terikatnya adalah peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada domain kognitif dalam pembelajaran konsep sistem gerak.

2. Rancangan Penelitian

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-group Pretest-Posttest Design*. Karena dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subjek dengan penggunaan model pembelajaran *Etnopedagogik* menggunakan permainan budaya sunda *perepet jengkol* sebagai model yang efektif dalam pembelajaran. Rancangan ini dapat digambarkan dengan pola:

Tabel 3.1: Rancangan Penelitian

Grup	Pretest	Treatment	Posttest
Kelas Eksperimen	T ₁	X	T ₂

Keterangan:

X = Diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Etnopedagogik* menggunakan permainan budaya sunda *perepet jengkol*.

T₁ = Tes awal sebelum pembelajaran di mulai (*pretest*)

T₂ = Tes akhir pembelajaran selesai dilaksanakan (*posttest*)

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

a. Populasi

Populasi merupakan generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2016). Berdasarkan sasaran, populasinya seluruh siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 22 Bandung pada pembelajaran sistem gerak manusia.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS -2 sebagai kelas eksperimen. Sampel ini dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling* (sampel pertimbangan). Pemilihan sampel ini dengan pertimbangan bahwa kelompok siswa tersebut belum pernah memperoleh materi sistem gerak manusia, kelompok siswa tersebut belum pernah memiliki kemampuan yang lebih dibandingkan kelas lainnya, dan dapat memberikan informasi yang representatif dalam membantu hasil penelitian.

2. Objek Penelitian

Peneliti menemukan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa serta terkikisnya budaya lokal seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi. Sehingga peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan kearifan lokal *perepet jengkol* dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran tersebut pada topik sistem gerak manusia. Penelitian ini berlangsung pada siswa kelas XI IPS -2 tahun ajaran 2018-2019 di SMA Negeri 22 Bandung. Jl. Rajamantri Kulon No. 17A Lengkong Bandung TLP. 7320643, kecamatan Lengkong-Bandung.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di SMAN 22 Bandung Jl. Rajamantri Kulon No. 17A Lengkong Bandung TLP. 7320643, kecamatan Lengkong-Bandung.

Email sman22bandung@gmail.com.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester 1 kelas XI IPS, adapun penelitian dilakukan sebanyak 1 (satu) kali pertemuan.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti memerlukan sejumlah data pendukung yang berasal dari dalam dan luar kelas XI IPS SMAN 22 Bandung, teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes dan non tes disesuaikan dengan jenis data yang diambil sebagai berikut:

a. Metode Tes

Tes yaitu serangkaian pertanyaan, latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi dan bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknik ini dilakukan untuk melengkapi data yang dibutuhkan. Tes diadakan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk memenuhi nilai kognitif siswa. Metode tes yang digunakan sebagai berikut:

- 1) Pretest, dilakukan pada awal pertemuan untuk mengetahui pengetahuan kognitif dan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dilaksanakannya pembelajaran berbasis permainan kearifan lokal *perepet jengkol*.
- 2) Posttest, dilakukan pada akhir pertemuan untuk mengetahui perkembangan pengetahuan kognitif dan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah dilaksanakannya pembelajaran berbasis permainan kearifan lokal *perepet jengkol*.

b. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar kerja peserta didik adalah salah satu sumber belajar yang berbentuk lembaran yang berisikan materi secara singkat, tujuan pembelajaran serta

pertunjuk bagaimana siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab. Lembar kerja peserta didik ini dapat membantu siswa dalam mengidentifikasi dan menemukan keterkaitan permainan *perepet jengkol* dengan materi sistem gerak manusia serta dapat memahami komponen alat gerak yang berperan selama permainan berlangsung. Guru akan memberikan lembar kerja peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran berbasis permainan kearifan lokal *perepet jengkol*.

2. Instrumen Penelitian

a. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2016). Jenis instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan instrumen dalam bentuk tes dan non-tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes kemampuan berpikir kreatif, tes kemampuan kognitif, instrumen angket respon siswa setelah melakukan pembelajaran berbasis permainan kearifan lokal *perepet jengkol*. Berikut adalah penjelasan setiap instrumen yang digunakan.

b. Jenis Instrumen

Jenis instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes dan non-tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes pengetahuan kognitif, berpikir kreatif, dan non tes yaitu berupa instrumen penilaian sikap, instrumen penilaian keterampilan dan instrumen angket respon siswa.

1. Tes Pengetahuan kognitif

Tes ini akan digunakan untuk mengukur kemampuan intelektual peserta didik terkait mata pelajaran yang akan disampaikan guru dengan indikator yang diambil dari RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan kognitif peserta didik dengan berupa soal-soal pilihan ganda dengan jumlah 15 butir soal. Tes pada penelitian ini berupa tes objektif dimana dengan menggunakan soal *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest*

digunakan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sedangkan soal *posttest* digunakan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan siswa

Tabel 3.2 Kisi-kisi Tes Pengetahuan Kognitif

No	Indikator	Nomor Soal	Σ
1.	Menjelaskan komponen dan fungsi alat gerak pada manusia	1	1
2.	Menjelaskan macam-macam tulang berdasarkan jenis dan bentuknya	2	1
3.	Mengurutkan proses pembentukan tulang	3	1
4.	Menjelaskan fungsi otot rangka pada manusia	4	1
5.	Menggambarkan jenis jenis otot pada manusia	5	1
6.	Menjelaskan sifat kerja otot dan mekanisme otot pada manusia	6, 7	2
7.	Menjelaskan struktur persendian pada manusia	8	1
8.	Mencirikan tipe persendian manusia	9	1
9.	Menjelaskan macam-macam rangka aksial dan rangka apendikuler	10,11	2
10.	Menjelaskan berbagai macam gangguan yang terjadi pada sistem gerak manusia	12	1
11.	Menentukan gangguan yang terjadi pada sistem gerak manusia	13	1
12.	Mengaitkan hubungan antar struktur dengan kelainan yang terjadi pada sistem gerak manusia	14	1
13.	Menganalisis hubungan antar struktur dengan kelainan yang terjadi pada sistem gerak manusia	15	1
Jumlah		15	15

2. Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Digunakannya tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem gerak manusia. Alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan soal-soal essay dengan jumlah 5 butir soal. Tes pada penelitian ini berupa tes objektif dimana dengan menggunakan soal *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* digunakan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sedangkan untuk soal *posttest* digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam berpikir

kreatif setelah melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis permainan kearifan lokal *perepet jengkol*.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan Berpikir Kreatif	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Nomor soal
Keterampilan berpikir Lancar (<i>fluency</i>)	Memiliki banyak gagasan mengenai suatu masalah	1,5
Berpikir lentur (<i>flexibility</i>)	Memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah	2
Berpikir Original (<i>originality</i>)	Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru	3
Elaborasi (<i>elaboration</i>)	Menambahkan garis-garis, warna-warna dan detail-detail (bagian-bagian) terhadap gambarnya sendiri atau orang lain	4

3. Angket Respon Siswa

Lembar angket respon siswa merupakan lembar penilaian yang digunakan untuk mengetahui tanggapan atau respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran melalui permainan *perepet jengkol* pada topik sistem gerak manusia.

Tabel 3.4: Lembar Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	Pertanyaan	
		Ya	Tidak
1.	Pembelajaran dengan model pembelajaran permainan <i>perepet jengkol</i> membuat saya lebih mudah memahami materi sistem gerak manusia		

2.	Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran permainan <i>perepet jengkol</i> mengenai sistem gerak membuat saya semangat belajar		
3.	Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran permainan <i>perepet jengkol</i> membuat saya kurang memotivasi belajar		
4.	Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran permainan <i>perepet jengkol</i> membuat saya tertarik pada pelajaran Biologi		
5.	Saya tidak bisa memahami konsep sistem gerak manusia dengan menggunakan model pembelajaran permainan <i>perepet jengkol</i>		
6.	Saya tidak bisa membuat kesimpulan tentang hubungan model pembelajaran permainan <i>perepet jengkol</i> dengan konsep sistem gerak		

c. Validasi Instrumen

A. Validitas

Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevaliditasan atau keabsahan dari suatu alat ukur. Menurut (Suherman & dkk, 2003) mengatakan suatu alat evaluasi disebut valid (absah atau sah) apabila alat tersebut mampu mengevaluasi apa yang seharusnya dievaluasi. Oleh karena itu, peneliti akan menghitung nilai validitas tiap butir soal instrumen tes kemampuan berpikir kreatif dari hasil uji coba yang telah dilakukan.

Cara mencari koefisien validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus korelasi produk moment memakai angka kasar (*raw score*). Rumusnya adalah :

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Variabel Y

N = Banyaknya subjek

X = Skor setiap butir soal masing-masing siswa

Y = Skor total masing-masing siswa

Untuk mengetahui tingkat validitas tiap butir soal yang telah di ujicobakan yaitu dengan cara menghitung koefisien validitas setiap butir soal, untuk mengetahui klasifikasi koefisien validitas digunakan kriteria (Suherman & dkk, 2003) berikut ini:

Tabel 3.5
Klasifikasi Koefisien Validitas

Nilai r_{xy}	Interpretasi
$0,90 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,70 \leq r_{xy} < 0,90$	Tinggi
$0,40 \leq r_{xy} < 0,70$	Sedang
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah
$r_{xy} < 0,00$	Tidak Valid

B. Reabilitas

Reabilitas merupakan suatu alat ukur yang memberikan hasil yang tetap sama atau konsisten. Artinya hasil pengukuran tersebut akan tetap sama walaupun pengukuran dilakukan oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda, dan tempat yang berbeda juga. Alat yang reabilitasnya tinggi disebut alat ukur yang reliabel.

Untuk koefisien reabilitas soal tipe uraian menggunakan rumus *Cronbach Alpha*, (Suherman & dkk, 2003) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(1 - \frac{\sum S_t^2}{S_t^2}\right)$$

Setelah didapat harga koefisien reliabilitas maka harga tersebut diinterpretasikan terhadap kriteria tertentu dengan menggunakan tolak ukur yang dibuat Guilford (dalam Suherman & dkk, 2003) sebagai berikut:

Tabel 3.6
Klasifikasi Koefisien Reabilitas

Nilai r_{11}	Interpretasi
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq r_{11} < 0,90$	Tinggi
$0,90 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi

d. Indeks Kesukaran

Suherman & dkk, 2003 bahwa derajat kesukaran suatu butir soal dinyatakan dengan bilangan yang disebut indeks kesukaran. Bilangan tersebut adalah bilangan real pada interval 0,00 sampai 1,00 yang menyatakan tingkatan mudah atau sukarnya suatu soal.

$$IK = \frac{x}{SMI}$$

Keterangan:

IK = Indeks kesukaran

x = Rata-rata Skor

SMI = Skor Maksimum Ideal tiap butir soal

Untuk menentukan kriteria dari indeks kesukaran soal maka dilihat dari nilai klasifikasi dari soal tersebut. (Suherman & dkk, 2003) yaitu:

Tabel 3.7
Kriteria Indeks Kesukaran

IK (Indeks Kesukaran)	Interpretasi
IK = 0,00	Soal terlalu sukar
$0,00 < IK \leq 0,30$	Soal sukar
$0,30 < IK \leq 0,70$	Soal sedang
$0,70 < IK \leq 1,00$	Soal mudah
IK = 1,00	Soal terlalu mudah

e. Daya Pembeda

Suherman & dkk, 2003 mengatakan “ Daya pembeda adalah seberapa jauh kemampuan butir soal dapat membedakan antara tes yang mengetahui jawaban dengan benar dan dengan testi yang tidak dapat menjawab soal tersebut (atau testi menjawab salah)”. Untuk menghitung daya pembeda tiap butir soal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{X_A - X_B}{b}$$

Keterangan :

DP = Daya Pembeda

b = Skor maksimum tiap butir soal

X_A = Rata-rata skor siswa kelas atas

X_B = Rata-rata skor siswa kelas bawah

Adapun klasifikasi interpretasi untuk daya pembeda (Suherman & dkk, 2003) disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.8
Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kriteria
$DP \leq 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

E. Teknik Analisis Data

Tahap pengolahan data dilakukan dengan cara mengumpulkan data menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk menilai aspek kognitif, nilai aspek berpikir

kreatif, dan angket respon siswa. Data hasil tes siswa yang diperoleh dari jawaban siswa dari hasil penelitian kemudian akan dianalisis dengan menggunakan skor dan di uji secara statisika (kuantitatif) dengan menggunakan *program Statistical and Product Service Solution (SPSS)*.

1. Analisis Data Hasil Tes Berpikir Kreatif

- a) Memberikan skor jawaban siswa. Pemberian skor siswa berdasarkan kriteria yang sebelumnya sudah dibuat, dimana kriteria tersebut memiliki skor dari skala 1-5
- b) Menghitung presentase skor siswa. Skor total yang didapat siswa kemudian diubah ke dalam bentuk presentase dengan cara menjumlahkan dan membandingkan dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh nilai kemampuan berpikir kreatif siswa. Pengubahan dari skor menjadi presentase digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase hasil} = \frac{\text{skor jawaban siswa} \times 100\%}{\text{Skor total}}$$

- c) Menafsirkan hasil persentase. Menentukan persentase nilai berpikir kreatif siswa untuk melihat kategori keterampilan sebagai berikut:

Tabel 3.9 Klasifikasi Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa berdasarkan Persentase Skor Perolehan Siswa

Poin	Kriteria
80,1-100	Sangat tinggi
60,1-80	Tinggi
40,1-60	Sedang
20,1-40	Rendah
0,0-20	Sangat rendah

2. Pengolahan Data Angket Respon Siswa

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket langsung dan tertutup dalam bentuk pilihan jawaban ya dan tidak. Untuk jawaban “ya” diberi nilai 1 sedangkan untuk jawaban “tidak” diberi nilai 0. Analisis data untuk angket diolah dalam bentuk presentase berdasarkan aspek yang diamati, untuk perhitungannya, sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab "ya" pada setiap item}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Untuk melihat kategori presentase data angket siswa mengenai persepsi siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran melalui permainan *perepet jengkol*, menggunakan kategori menurut (Meidawati, 2013) . Kategori tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.10.

Tabel 3.10: Kategorisasi Data Angket Siswa

Persentase (%)	Kategori
0	Tidak Ada
1-25	Sebagian Kecil
26-49	Hampir Separuhnya
50	Separuhnya
51-75	Lebih dari Separuhnya
76-99	Hampir Seluruhnya
100	Seluruhnya

(Meidawati, 2013)

Setelah skor yang diperoleh diubah menjadi nilai, maka dilakukan, uji hipotesis dan indeks gain sebagai berikut:

a. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui deviasi standar gabungan, mencari nilai t, menentukan nilai kebebasan, menentukan nilai t dari daftar kemudian pengujian hipotesis dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan nilai SD_{gab} (Standar Deviasi Gabungan) dengan rumus:

$$SD = \frac{\sqrt{\sum di^2 - \frac{1}{N} (\sum di)^2}}{N - 1}$$

(Suhaerah, 2014)

- 2) Mencari nilai t

$$t = \frac{[d]}{\frac{sd}{\sqrt{n}}}$$

(Suhaerah, 2014)

- 3) Menentukan derajat kebebasan $db=n-1$
- 4) Menentukan nilai t dari daftar
- 5) Pengujian hipotesis

b. Indeks gain

Menghitung normalisasi Gain antara nilai rata-rata pretes dan nilai rata-rata *posttest* secara keseluruhan, dengan menggunakan rumus:

$$\text{Normalisasi Gain} = \frac{\text{Nilai } posttest - \text{nilai } pretest}{\text{Nilai Maksimum} - \text{nilai } pretest}$$

(Meltzer, 2002)

Tabel 3.11 : Kriteria Penilaian Gain

Presentase	Interprestasi
$N\text{-gain} > 0,7$	Tinggi
$0,3 < N\text{-gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-gain} \leq 0,3$	Rendah

Sumber: Meltzer Dalam (Herlanti, 2006)

F. Prosedur Penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam 3 tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan tahap pengolahan data.

1. Tahap persiapan

- a. Membuat proposal penelitian
- b. Melaksanakan seminar proposal, yang bertujuan untuk memperoleh masukan-masukan yang dapat memperlancar kegiatan penelitian yang akan dilakukan.
- c. Merevisi proposal penelitian.
- d. Menyelesaikan surat izin penelitian observasi dari Fakultas ke Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.
- e. Melakukan observasi pendahuluan dilakukan ke SMAN 22 Bandung, dengan tujuan mengetahui garis besar sistem belajar mengajar yang diterapkan, mengetahui kurikulum sekolah yang diterapkan secara lengkap.
- f. Melakukan observasi dilakukan bersamaan dengan permohonan izin penelitian dan penentuan untuk penelitian disesuaikan dengan jadwal kurikulum.
- g. Menyusun instrumen penelitian berupa tes kemampuan kognitif. *Pretest* dan *posttest* menggunakan model pembelajaran yaitu *Etnopedagogik*.
- h. Membuat persiapan pengajaran yaitu dari mulai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) serta instrumen.
- i. Melakukan uji coba instrumen. Uji coba dilakukan pada kelas yang tidak dijadikan kelas eksperimen.

- j. Menganalisis butir soal instrumen yang telah diuji coba dari aspek tingkat kesukaran, daya pembeda, validitas dan reabilitas yang memadai untuk digunakan sebagai instrumen penilaian.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Tahap Persiapan

- 1) Melakukan studi pendahuluan dengan cara analisis materi dan telaah pustaka untuk menyusun RPP konsep sistem gerak.
- 2) Merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran Etnopedagogik.
- 3) Menyusun Instrumen berupa tes soal berbentuk objektif
- 4) Melakukan uji coba instrumen
- 5) Mengolah data hasil uji coba dengan menghitung validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal. Soal yang digunakan termasuk dalam kategori mudah, sedang dan sukar.
- 6) Merevisi soal hasil uji coba.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Melaksanakan penelitian pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 22 Bandung.
- 2) Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Etnopedagogik* sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- 3) Memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *Etnopedagogik*.
- 4) Memberikan *post-test* pada kelas eksperimen setelah pembelajaran dilaksanakan.
- 5) Mengolah data hasil *pre-test* dan *post-test*.

c. Tahap Akhir

1. Mengumpulkan Data Hasil Penelitian

Peneliti mengumpulkan data hasil penelitian yang telah didapatkan kemudian mengolah data tersebut dengan menggunakan uji statistik dengan menggunakan *software* SPSS untuk di analisis.

2. Melakukan Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran yang telah diterapkan pada kelas eksperimen terhadap pencapaian skor siswa.

3. Menarik Kesimpulan

Setelah data dianalisis dan diketahui pengaruh model pembelajaran sesuai dengan apa yang dilakukan pada penelitian, selanjutnya dilakukan untuk penarikan kesimpulan, jika kemampuan berpikir kreatif pada saat belajar meningkat, siswa paham materi ajar yang disampaikan begitupun sebaliknya.