

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian ini akan membahas tentang tujuan penelitian, lingkup penelitian, waktu penelitian, dan tempat penelitian, metode dan desain penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, definisi konseptual, definisi operasional, instrumen penelitian, uji coba instrumen, dan teknik analisis data.

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menguji hipotesis penelitian dan memperoleh data empiris mengenai ada tidaknya pengaruh pendekatan *Contextual Teaching and Learning(CTL)* terhadap hasil belajar menghias limbah kaleng dengan kain flanel menggunakan teknik 3M dalam mata pelajaran Keterampilan di kelas IV Sd As-Sa'adah Jakarta Timur.

B. Lingkup Penelitian

Lingkup penelitian ini berdasarkan kurikulum KTSP pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang dibagi menjadi empat cabang yakni seni rupa, seni musik, seni tari dan keterampilan.

Pada kurikulum Pendidikan Keterampilan untuk kelas VI semester genap Sekolah Dasar, Standar Kompetensi yang diberikan adalah membuat karya kerajinan dan benda konstruksi, sedangkan Kompetensi Dasarnya adalah merancang karya kerajinan dengan memanfaatkan teknik atau motif hias. Materi yang dikembangkan yaitu kerajinan tempat pensil yang terbuat dari

kaleng bekas yang dihias kain flanel dengan teknik 3M (menggunting, menempel dan melipat)

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV A SD As-Sa'adah Pasar Rebo Jakarta Timur. Namun untuk uji coba instrumen dilakukan di kelas IV Sd As-Sa'adah Pondok Kelapa Jakarta Timur

Kegiatan penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu tiga bulan pada semester genap tahun ajaran 2013/2014 yaitu pada bulan Maret sampai Mei 2014.

D. Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen semu atau disebut juga *quasy eksperiment* yaitu akan meneliti apakah metode pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu membandingkan antara nilai *pretest* atau sebelum di berikan perlakuan, dengan nilai *posttest* atau setelah di berikan perlakuan. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 1. Desain Penelitian

Tes Awal (<i>Pre-test</i>)	Perlakuan	Tes Akhir (<i>Post-Test</i>)
01	X	02

Keterangan :

0₁= *pre-test*

X = Perlakuan

O_2 = *post-test*

Pretest (Tes awal) merupakan sebuah cara yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan dasar siswa. Guru memberikan perlakuan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menghias kaleng bekas melalui pendekatan CTL. *Post-test* dilakukan untuk melihat kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

E. Populasi dan Sampel

Populasi tak terjangkau adalah seluruh siswa SD As-Sa'adah, sedangkan populasi terjangkau adalah siswa kelas IV SD As-sa'adah sebanyak 3 kelas.

Penentuan kelas eksperimen dilakukan berdasarkan teknik simple random sampling dengan cara pengundian sebanyak 3 kelas dan salah satu yang keluar dari undian adalah kelas IV A yang berjumlah 25 siswa. Berdasarkan tabel fernandez, diambil sampel penelitian sebanyak 24 siswa.

F. Variabel- variabel

Variabel dalam penelitian ini adalah model pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) dan hasil belajar menghias limbah kaleng dengan kain flanel menggunakan 3M.

G. Definisi Konseptual

Adapun definisi konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) :

Pendekatan CTL merupakan proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi ajar dengan

mengaitkannya terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga siswa memiliki keterampilan wawasan dan pengetahuan

2. Hasil belajar menghias limbah kaleng dengan teknik 3M:

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya

Menghias limbah kaleng dengan teknik 3M adalah memberikan sentuhan ataupun mempercantik kaleng bekas dengan memberikan sentuhan keanekaragaman bentuk, warna dengan cara menggunting, menempel dan melipat.

H. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut dalam membentuk watak yakni kepercayaan atau perbuatan seseorang. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain.

2. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Pendekatan CTL adalah skor yang yang diperoleh dari hasil penilaian siswa selama proses pembelajaran dari awal pembelajaran hingga proses akhir pembelajaran yang sesuai dengan komponen-komponen dalam pendekatan ctl yaitu konstruksivisme (*Constructivism*) menemukan (*inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*Learning Community*), permodelan (*Modeling*), refleksi (*Reflection* dan penilaian yang sebenarnya (*Authentic Assessment*). Pendekatan CTL yang diberikan kepada siswa bertujuan memotivasi siswa dalam berkreasi serta meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa dalam menghias limbah kaleng.

3. Hasil belajar menghias limbah kaleng dengan teknik 3M :

Hasil belajar menghias limbah kaleng dengan teknik 3M adalah skor yang diperoleh dari hasil karya siswa yang dilihat dari aspek keterampilan dan aspek kreativitas. Aspek keterampilan meliputi keterampilan menguasai alat dan bahan dan keterampilan menguasai teknik menggunting, dan teknik menempel. Sedangkan aspek kreativitas meliputi: keluwesan berpikir (*flexsibility*), kerincian berpikir (*elaborate*) keunikan berpikir dan penataan estetis.

I. Instrumen Penelitian

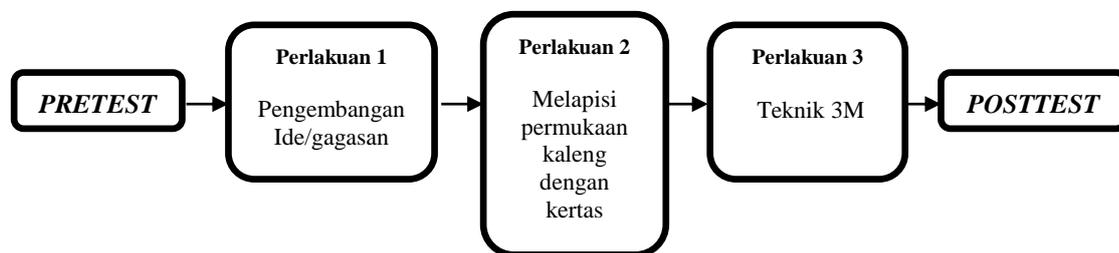
Instrumen penelitian terdiri dari instrument perlakuan, intrumen pengumpulan data dan instrumen pengukuran. Instrumen-instrumen tersebut digunakan untuk mengukur hasil belajar menghias kaleng bekas.

1. Instrumen Perlakuan

Instrumen perlakuan dalam penelitian ini berupa desain perlakuan, silabus, RPP, dan skenario pembelajaran. (terlampir)

Dalam menghias kaleng bekas dengan pendekatan CTL. Siswa akan diberi perlakuan yang terdiri dari tiga perlakuan yaitu :

- a. Perlakuan pertama adalah pengembangan ide/gagasan dalam menggambar pemandangan alam (sesuai dengan tema).
- b. Perlakuan kedua adalah siswa berlatih melapisi permukaan kaleng dengan menggunakan kertas asturo guna melatih keterampilan siswa sebelum siswa benar-benar menempelkan kain flanel pada kaleng bekas.
- c. Perlakuan ketiga adalah melatih keterampilan motorik siswa dengan teknik 3M (teknik menggunting, menempel dan melipat) siswa berlatih menggunting pola kertas origami, serta siswa berlatih menempelkan pola kertas origami yang sudah digunting dengan menggunakan lem kertas. Kertas origami digunakan sebagai bahan pengganti kain flanel.



Bagan 8. Skema Desain Perlakuan

Pendekatan CTL yang diberikan kepada siswa bertujuan memotivasi siswa dalam berkreasi serta meningkatkan kreativitas dan

keterampilan siswa dalam menghias limbah kaleng. Perlakuan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menghias limbah kaleng

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah berupa soal tes yang diberikan kepada siswa, instrumen kuesioner, instrumen wawancara (terlampir).

3. Instrumen Pengukuran

Instrumen pengukuran dalam penelitian ini berupa instrumen penilaian (indikator dan aspek-aspek penilaian) yang mengacu pada pedoman penilaian tabel spesifikasi *Brent G. Wilson* dan merujuk dari Standar Isi KTSP kelas IV Sekolah Dasar.

a. Aspek Penilaian

Penilaian diukur dari tes praktek melalui dua aspek yaitu aspek keterampilan dan aspek kreativitas yang masing-masing memiliki kriteria dan bobot penilaian tertentu. Dibawah ini adalah rincian dari kedua aspek tersebut :

1) Aspek Keterampilan

Keterampilan dalam penguasaan teknis dalam bahan dan alat dari media yang digunakan dalam pembelajaran. Berikut ini butir-butir penilaian yang mencakup aspek keterampilan

a) Penguasaan Alat dan Bahan: Kemampuan dalam mengolah bahan utama (Flanel) dan bahan pendukung seperti mata-

mataan. Kecekatan, kerapihan dalam menggunting dan mengelem.

b) Penguasaan Teknik Menggunting : Kerapihan dan kecekatan dalam menggunting pola sesuai dengan bentuk yang telah dibuat

c) Penguasaan Teknik Menempel : Kerapihan, kecekatan, dan ketepatan dalam mengaplikasikan lem uhu pada permukaan secara merata.

2) Aspek Kreativitas

Kemampuan dalam menciptakan gagasan dalam merespon persoalan yang diberikan, mudah menyesuaikan diri, kemampuan berpikir secara menyeluruh dan mempunyai keaslian gagasan.

a) Keluwesan Berpikir (*flexibility*) : Luwes dalam membuat karakteristik bentuk hewan, tumbuhan, manusia, dan geometris sesuai dengan imajinasi anak, serta luwes dalam menuangkan ide/gagasan sesuai dengan tema “Pemandangan Alam”.

b) Kerincian Berpikir (*Elaborate*) : Kemampuan siswa dalam kerincian membuat tiap bentuk serta mngaplikasikan warna yang bervariasi dan rinci, sehingga menghasilkan komposisi warna yang artistik.

c) Keunikan Berpikir : Kemampuan berpikir siswa secara orisinal dalam mengeksplorasi bentuk flora, fauna, manusia dan

geometris, sehingga menghasilkan karakteristik bentuk yang unik.

- d) **Penataan Estetis** : Kemampuan dalam menata komposisi yang harmonis atau serasi seperti bentuk, bidang, warna, dan komposisi secara keseluruhan

b. Prosedur Penilaian

Penilaian dilakukan oleh tiga penilai yaitu peneliti, wali kelas, dan seseorang yang berada didalam bidang seni rupa. Penilaian ini dilakukan agar dapat mengurangi kesubjektivisan penilai dalam menilai hasil karya siswa. Setiap penilai memberikan penilaian berdasarkan rambu-rambu penilaian yang sama.

c. Kriteria Penilaian

1) Kriteria Penilaian

Berikut ini adalah kriteria penilaian menghias limbah kaleng dengan kain flanel menggunakan teknik 3M dalam mata pelajaran Keterampilan di kelas IV Sd As-Sa'adah Jakarta TimurTimur yang digunakan dalam penilaian :

Tabel 2. Kriteria Penilaian Menghias Limbah Kaleng

No	Aspek	Indikator
1	Keterampilan Keterampilan dalam penguasaan secara teknis dalam bahan dan alat dari media yang digunakan dalam pembelajaran	a. Penguasaan alat dan bahan b. Penguasaan Teknik Menggunting

		c. Penguasaan Teknik Menempel
2	Kreativitas Kemampuan dalam menciptakan gagasan dalam merespon persoalan yang diberikan, mudah menyesuaikan diri, kemampuan berpikir secara menyeluruh, mempunyai keaslian gagasan.	a. Keluwesan Berpikir (<i>flexibility</i>) b. Kerincian Berpikir (<i>elaborate</i>) c. Keunikan berpikir d. Penataan Estetis

2) Konversi Skor

Berikut ini adalah konversi skor yang digunakan dalam penilaian:

Tabel 3. Konversi Skor

Kategori	Rentang Nilai	Huruf
Sangat Baik	86 – 100	A
Baik	76 – 85	B
Cukup Baik	66 – 75	C
Kurang Baik	56 – 65	D

Tabel 4. Tabel Penilaian Modifikasi Konsep *Brent G. Wilson*

Aspek Pembelajaran	Aspek kemampuan	Produksi						Jumlah	
		1.Keterampilan			2.Kreativitas				
		1.A	1.B	1C	2.A	2.B	2.C		2.D
		Penguasaan Alat dan bahan	Teknik Menggantung	Teknik Menempel	Keluwesannya Berpikir (<i>Flexibility</i>)	Kerincian Berpikir (<i>Elaborate</i>)	Keunikan Berpikir		Penataan Estetis
Media dan alat									
1. Bahan	√	√	√	-	-	-	-	3	
2. Alat	√	√	√	-	-	-	-	3	
3. Teknik	√	√	√	-	-	-	-	3	
Struktur Visual									
1. Bentuk	-	√	√	√	-	√	√	5	
2. Warna	-	-	-	-	√	-	√	2	
3. Komposisi	-	-	-	-	-	-	√	1	
Subjek Matter									
1. Tema	-	-	-	√	-	-	-	1	
Penilaian per indikator	3	4	4	2	1	1	3	18	
Penilaian per sub aspek	11			7				18	
Jumlah total butir penilaian	61%			39%				100%	

Deskripsi Indikator Penilaian Menghias Limbah Kaleng

1. Keterampilan

Keterampilan dalam penguasaan secara teknis dalam bahan dan alat dari media yang digunakan dalam pembelajaran.

a. Keterampilan (Penguasaan Alat dan Bahan)

Tabel 5. Ketrampilan (Penguasaan Alat dan Bahan)

Rentang Nilai	DESKRIPTOR
86-100	- Sangat cekatan dalam menguasai bahan utama (kain flanel) dan optimal dalam memanfaatkan bahan pendukung seperti mata-mataan serta sangat cekatan dalam menggunting dan mengelem, sehingga menghasilkan karya yang sangat rapi.
76-85	- Siswa cekatan dalam menguasai bahan utama (kain flanel) dan optimal dalam memanfaatkan bahan pendukung seperti mata-mataan serta cekatan dalam menggunting dan mengelem, sehingga menghasilkan karya yang rapi.
66-75	- Cukup cekatan dalam menguasai bahan dan cukup optimal dalam memanfaatkan bahan pendukung seperti mata-mataan serta cukup cekatan dalam menggunting dan mengelem, sehingga menghasilkan karya yang cukup rapi.
56-65	- Tidak cekatan dalam menguasai bahan utama dan bahan pendukung serta tidak cekatan dalam menggunting dan mengelem sehingga menghasilkan karya yang tidak rapi.

b. Keterampilan Teknik Menggunting

Tabel 6. Keterampilan Teknik Menggunting

Rentang	DESKRIPTOR
Nilai	Kerapihan, kecekatan dalam menggunting pola sesuai dengan bentuk yang telah dibuat
86-100	- Sangat cekatan dan sangat terampil dalam menggunting pola, sehingga karya yang dihasilkan sangat rapi dan sesuai dengan bentuk yang telah dibuat.
76-85	- Cekatan dan terampil dalam menggunting pola, sehingga karya yang dihasilkan cukup rapi dan cukup sesuai dengan bentuk yang telah dibuat.
66-75	- Cukup cekatan dan cukup terampil dalam menggunting pola, sehingga karya yang dihasilkan cukup rapi dan cukup sesuai dengan bentuk yang telah dibuat.
56-65	- Tidak cekatan dan tidak terampil dalam menggunting pola, sehingga karya yang dihasilkan tidak rapi dan tidak sesuai dengan bentuk yang telah dibuat

c. Keterampilan Teknik Menempel

Tabel 7. Keterampilan Teknik Menempel

Rentang	DESKRIPTOR
Nilai	Kerapihan, kecekatan dalam mengaplikasikan lem uhu pada permukaan secara merata.
86-100	- Sangat cekatan dalam mengaplikasikan lem uhu dengan merata secara keseluruhan pada permukaan, sehingga karya yang dihasilkan sangat rapi dan sangat rekat.
76-85	- Cekatan dalam mengaplikasikan lem uhu secara merata pada permukaan, sehingga karya yang dihasilkan rapi dan rekat.
66-75	- Cukup cekatan dan cukup rata dalam mengaplikasikan lem uhu pada permukaan, sehingga karya yang dihasilkan kurang rapi dan kurang rekat.
56-65	- Tidak cekatan dan tidak rata dalam mengaplikasikan lem uhu pada permukaan, sehingga karya yang dihasilkan tidak rapi dan tidak rekat (mudah terlepas).

2. Aspek Kreativitas

Kemampuan dalam menciptakan gagasan dalam merespon persoalan yang diberikan, mudah menyesuaikan diri, kemampuan berpikir secara menyeluruh, dan mempunyai keaslian gagasan (orisinil)

a. Keluwesan Berpikir (*flexibility*)

Tabel 8. Keluwesan Berpikir (*flexibility*)

Rentang Nilai	DESKRIPTOR
86-100	<p>- Kemampuan siswa dikatakan sangat baik , jika sangat luwes dalam membuat karakteristik bentuk hewan, tumbuhan, manusia dan geometris, sehingga menghasilkan bentuk yang sangat detail, serta siswa sangat luwes dalam menuangkan ide/gagasan yang sangat atraktif dan sangat sesuai dengan tema pemandangan alam, sehingga menghasilkan karya yang artistik</p>
76-85	<p>- Kemampuan siswa dikatakan baik, jika fleksibel dalam membuat karakterisitik bentuk hewan, tumbuhan, manusia, dan geometris, sehingga menghasilkan bentuk yang detail, serta siswa luwes dalam menuangkan ide/gagasan yang atraktif dan sesuai dengan tema pemandangan alam, sehingga menghasilkan karya yang artistik</p>

66-75	<p>- Kemampuan siswa dikatakan cukup baik, jika cukup fleksibel dalam membuat karakteristik bentuk hewan, tumbuhan, manusia dan geometris, sehingga menghasilkan bentuk yang cukup detail, serta siswa cukup luwes dalam menuangkan ide/gagasan dan cukup sesuai dengan tema pemandangan alam.</p>
56-65	<p>- Kemampuan siswa dikatakan kurang baik, jika tidak fleksibel dalam membuat karakteristik bentuk hewan, tumbuhan, manusia dan geometris, sehingga menghasilkan bentuk yang kurang detail, serta siswa tidak luwes dalam menuangkan ide/gagasan dan tidak sesuai dengan tema pemandangan alam.</p>

b. Kerincian Berpikir (*Elaborate*)

Tabel 9. Kerincian Berpikir (*Elaborate*)

DESKRIPTOR	
Rentang Nilai	<p>Kerincian Berpikir (<i>Elaborate</i>) : Kemampuan siswa dalam kerincian membuat tiap bentuk serta mengaplikasikan warna yang bervariasi dan rinci, sehingga menghasilkan komposisi warna yang artistik</p>
86-100	- Kemampuan siswa dikatakan sangat baik, jika dalam membuat bentuk secara rinci, serta sangat variatif dan sangat rinci dalam mengaplikasikan warna (menggunakan 10 warna), sehingga menghasilkan komposisi warna yang sangat artistik
76-85	- Kemampuan siswa dikatakan baik, jika dalam membuat bentuk secara rinci, serta variatif dan rinci dalam mengaplikasikan warna (menggunakan 8 warna), sehingga menghasilkan komposisi warna yang artistik.
66-75	- Kemampuan siswa dikatakan cukup baik, jika dalam membuat bentuk cukup rinci, cukup variatif dan cukup rinci dalam mengaplikasikan warna (menggunakan 6 warna), sehingga menghasilkan komposisi warna yang cukup artistik.
56-65	- Kemampuan siswa dikatakan kurang baik, jika dalam membuat bentuk kurang rinci, kurang variatif dan kurang rinci dalam mengaplikasikan warna (menggunakan 4 warna), sehingga menghasilkan komposisi warna yang kurang artistik.

c. Keunikan Berpikir

Tabel 10. Keunikan Berpikir

Rentang Nilai	DESKRIPTOR
86-100	- Kemampuan siswa dikatakan sangat baik, jika siswa mampu mengeksplorasi bentuk flora, fauna, manusia dan geometris, sehingga menghasilkan bentuk yang baru dan memiliki karakteristik bentuk yang sangat unik.
76-85	- Kemampuan siswa dikatakan baik, jika siswa cukup mampu mengeksplorasi bentuk flora, fauna, manusia dan geometris, sehingga menghasilkan karakteristik bentuk yang unik.
66-75	- Kemampuan siswa dikatakan cukup baik, jika siswa kurang mampu mengeksplorasi bentuk flora, fauna, manusia dan geometris, sehingga menghasilkan karakteristik bentuk yang kurang unik
56-65	- Kemampuan siswa dikatakan kurang baik, jika siswa tidak mampu mengeksplorasi bentuk flora, fauna, manusia dan geometris, sehingga menghasilkan karakteristik bentuk yang tidak unik.

d. Penataan Estetis

Tabel 11. Penataan Estetis

Rentang Nilai	DESKRIPTOR
	Keunikan Berpikir : Kemampuan dalam menata komposisi yang harmonis atau serasi seperti bentuk, bidang, warna, dan komposisi secara keseluruhan
86-100	- Kemampuan siswa dikatakan sangat baik, jika siswa sangat kreatif dalam menata komposisi bentuk, bidang, dan warna secara keseluruhan, sehingga menghasilkan komposisi yang harmonis/serasi secara keseluruhan.
76-85	- Kemampuan siswa dikatakan baik, jika siswa kreatif dalam menata komposisi bentuk, bidang, dan warna secara keseluruhan, sehingga menghasilkan komposisi yang harmonis/serasi secara keseluruhan.
66-75	- Kemampuan siswa dikatakan cukup baik, jika siswa cukup kreatif dalam menata komposisi bentuk, bidang, dan warna secara keseluruhan, sehingga menghasilkan komposisi yang cukup harmonis/serasi secara keseluruhan.
56-65	- Kemampuan siswa dikatakan kurang baik, jika siswa kurang kreatif dalam menata komposisi bentuk, bidang, dan warna secara keseluruhan, sehingga menghasilkan komposisi yang kurang harmonis/serasi secara keseluruhan.

J. Validitas dan Reabilitas

1. Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Dan sebuah instrumen dapat dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan serta dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Untuk menguji instrumen dalam penelitian ini digunakan validitas isi yang sejajar dengan menggunakan Tabel *Brent G. Wilson* dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan sesuai dengan standar kompetensi yang harus dicapai oleh siswa kelas IV SD.

2. Reabilitas Instrumen

Besarnya indek reabilitas diukur dengan menggunakan korelasi *product momen pearson* dengan rumus angka kasar sebagai berikut :

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

Keterangan :

- N : Banyaknya subjek
- X : Skor dari *Pretest* (Instrumen A)
- Y : Skor dari *Posttest* (Instrumen B)
- XY : Hasil kali skor X dengan Y untuk setiap responden
- X² : Kuadrat skor instrumen A

Y^2 : Kuadrat skor instrumen B

Jika nilai reliabilitas lebih tinggi dibandingkan indeks minimum dalam tabel r maka instrumen perlakuan tersebut dianggap layak, ajeg atau reliabel. Nilai tersebut lalu diinterpretasikan dengan mengkonversikan perolehan indeks reabilitas dengan tabel klasifikasi Guilford.

Tabel 12. Tabel Klasifikasi Guilford

Besarnya Nilai r	Interpretasi
Kurang dari 0,20	Tidak ada korelasi
0,20 – 0,40	Korelasi rendah
0,40 – 0,70	Korelasi sedang
0,70 – 0,90	Korelasi tinggi
1,00 – ke atas	Korelasi sempurna

K. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik

Dalam penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test one group design*, untuk menganalisis hasil eksperimen tersebut digunakan analisis uji t dengan taraf signifikan 0,05. Adapun rumus uji t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pre-test* dengan *post-test*
 (*post-test* – *pre-test*)

Xd = Deviasi masing-masing subjek (d-md)

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

d.b = Ditentukan dengan N-1

2. Hipotesis Statistik

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0 = \mu X < \mu Y$

$H_1 = \mu X > \mu Y$

Keterangan :

H_0 : Selisih rata-rata antara tes awal(*pre-test*) dan tes akhir(*post-test*) dalam hasil menghias kaleng bekas dengan kain flanel lebih kecil atau sama dengan 0.

H_1 : Selisih rata-rata antara tes awal(*pre-test*) dan tes akhir(*post-test*) dalam hasil menghias kaleng bekas dengan kain flanel lebih besar daripada 0

μX : Rata-rata hasil pembelajaran siswa (*Pretest*)

μY : Rata-rata hasil pembelajaran siswa (*Posttest*)

Y : Hasil *Posttest*

μY : Rata-rata hasil pembelajaran siswa (*post-test*)

3. Kriteria Penerimaan dan Penolakan H_0

Dengan derajat kebebasan (N-1) atau (24-1) dan taraf signifikansi 0.05 atau 5%, maka kriteria penerimaan dan penolakan yang digunakan adalah:

H_0 ditolak jika $t_{\text{observasi}} > t_{\text{tabel}}$

H_0 diterima jika $t_{\text{observasi}} \leq t_{\text{tabel}}$

