

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

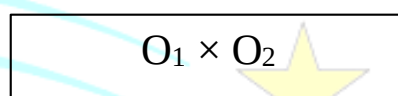
Pada penelitian ini objek yang digunakan adalah siswa Kelas IV B di SDN Pasirtalaga II yang berjumlah 30 siswa yang berlokasi di Desa Pasirtalaga Kec. Telagasari Kab. Karawang. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan program pembelajaran aktif semester genap tahun ajaran 2024/2025 pada 30 siswa Kelas IV B di SDN Pasirtalaga II Kabupaten Karawang.

B. Desain dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menjawab suatu permasalahan dengan cara melakukan pengukuran yang teliti terhadap variabel tertentu, yang pada akhirnya menghasilkan simpulan yang dapat diterapkan secara umum, tanpa tergantung pada waktu, situasi, atau jenis data yang dikumpulkan (Rukminingsih *et al.*, 2020). Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen yaitu penelitian yang dilakukan dengan percobaan dan digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam situasi yang dapat dikendalikan (Sugiyono, 2023). Metode eksperimen yang digunakan adalah eksperimen sistematis yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antar variabel dengan memberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Kahoot!*.

Desain penelitian yang digunakan yaitu desain *pre-experimental Design one group pretest-posttest*. *Pretest* dan *Posttest* dilakukan untuk mengetahui kondisi

subjek sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan hasil dapat terlihat dari perubahannya. Kemudian untuk mengetahui adanya pengaruh dari media pembelajaran tersebut terhadap minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, maka peneliti melakukan *pretest* dan *posttest* dengan instrumen minat belajar yang sama. Desain dari rancangan penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Keterangan:

O_1 = Nilai *pretest* (sebelum diberi *treatment*)

O_2 = Nilai *posttest* (sesudah diberi *treatment*)

X = *Treatment* (perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot!)

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan kelompok atau area yang mencakup objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang sudah ditentukan oleh peneliti, yang kemudian dipelajari dan dianalisis untuk menarik kesimpulan (Sugiyono, 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SDN Pasirtalaga II tahun ajaran 2024/2025. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 1 Populasi

Kelas	Jumlah Siswa
I A	30 Siswa
I B	32 Siswa
II A	29 Siswa
II B	29 Siswa
III A	44 Siswa
III B	45 Siswa
IV A	30 Siswa
IV B	31 Siswa
V A	32 Siswa
V B	31 Siswa
VI A	30 Siswa
VI B	29 Siswa
Jumlah	391 Siswa

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi atau representasi populasi yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data dan dapat mewakili keseluruhan karakteristik yang dimiliki populasi (Asrulla *et al.*, 2023). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Non-Probability Sampling*, dalam metode pengambilan sampel ini tidak semua populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, *purposive sampling* adalah cara pengambilan sampel dengan memilih antara populasi sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan peneliti (Asrulla *et al.*, 2023). Adapun sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 31 siswa yang berasal dari jumlah populasi sebanyak 391 siswa di SDN Pasirtalaga II, Kecamatan Telagasari, Kabupaten Karawang.

D. Rancangan Eksperimen

Penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental one group pretest-postes*. *Pretest* dan *Posttest* dilakukan untuk mengetahui kondisi sampel sebelum

dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). Tahap awal yang dilakukan adalah membuat media pembelajaran *Kahoot!*, menyusun modul ajar dan juga membuat instrumen penelitian. Adapun tahapan pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Rancangan Eksperimen

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Awal	1. Guru memberikan salam, menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa.	siswa menjawab salam, kabar, dan kehadiran dari guru.
Berdoa sebelum memulai pembelajaran	1. Guru mengajak siswa untuk berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing-masing	Siswa berdoa bersama-sama sebelum memulai pembelajaran dipimpin oleh salah satu orang siswa.
Apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran.	1. Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya dan mengaitkan pada materi yang akan dipelajari hari ini. 2. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	Siswa menjawab pertanyaan dari guru.
Penyampaian materi	1. Guru menampilkan materi Bangun Datar melalui media pembelajaran <i>Kahoot!</i> . 2. Guru menjelaskan bagaimana penggunaan media pembelajaran <i>Kahoot!</i> kepada siswa. 3. Guru menjelaskan materi Bangun Datar yang ada pada media pembelajaran <i>Kahoot!</i>	Siswa mengamati media pembelajaran <i>Kahoot!</i> yang ditampilkan guru dan menyimak penjelasan dari guru.
Tanya jawab	1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang tidak dipahami	Siswa bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
Pembagian kelompok	1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.	Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk

		mengerjakan kuis interaktif yang sudah dibuat guru melalui media pembelajaran <i>Kahoot!</i> .
Kuis melalui <i>Kahoot!</i>	1. Guru menampilkan kuis <i>Kahoot!</i> di depan kelas. 2. Guru meminta setiap siswa untuk bergantian menjawab pertanyaan melalui <i>Kahoot!</i>	Siswa berdiskusi dan bergantian maju ke depan untuk menjawab soal yang ditampilkan guru.
Refleksi	1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.	Siswa bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
	2. Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan dari materi yang sudah dipelajari.	Siswa bersama bimbingan dari guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
Penutup	1. Guru memberikan <i>reward</i> kepada kelompok yang mendapat nilai tertinggi	Kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi mendapatkan <i>reward</i> .
	2. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.	Siswa menyimak apa yang dibicarakan guru.
	3. Guru bersama siswa menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a	Siswa berdo'a bersama guru dengan dipimpin oleh ketua kelas.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pengumpulan data menggunakan kuesioner (angket) yang disebarikan kepada siswa. Instrumen ini digunakan untuk mengukur tingkat minat siswa dalam belajar matematika, khususnya setelah perlakuan dengan media pembelajaran *Kahoot!*

1. Definisi Konseptual

a. Minat belajar

Minat belajar didefinisikan sebagai keinginan seorang untuk menemukan tahu dan memahami suatu ilmu pengetahuan. Siswa yang memiliki minat belajar cenderung lebih bersemangat dan berprestasi. Minat belajar adalah keinginan yang

berasal dari dalam diri siswa atau dari luar diri siswa yang tentunya dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Adapun indikator minat belajar diantaranya yaitu (1) Perasaan senang; (2) Perhatian; (3) Keterkaitan; (4) Diperoleh kepuasan; (5) Keterikatan; dan (6) Partisipasi (Aliyyah *et al*, 2022).

b. Media pembelajaran Kahoot!

Media pembelajaran *Kahoot!* adalah platform digital yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

2. Definisi Operasional

a. Minat belajar

Dalam penelitian ini, minat belajar matematika siswa diukur melalui indikatornya, yaitu perasaan senang, perhatian, keterkaitan, diperoleh kepuasan, keterikatan, dan partisipasi (Aliyyah *et al*, 2022).

b. Media pembelajaran Kahoot!

Dalam penelitian ini, *Kahoot!* digunakan sebagai media pembelajaran berbasis web yang dibentuk untuk menyampaikan materi matematika secara interaktif. Selain itu, *Kahoot!* menampilkan pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk kuis yang dijawab oleh siswa secara langsung.

3. Kisi-kisi Instrumen

Instrumen penelitian merupakan salah satu komponen penting untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, kisi-kisi

instrumen disusun berdasarkan indikator minat belajar yang dirumuskan dari kajian teori dalam tinjauan pustaka.

Untuk mengukur pernyataan-pernyataan yang ada pada kuesioner (angket) yaitu mengenai permasalahan yang diteliti, peneliti menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur kuesioner mengenai permasalahan yang diteliti yaitu untuk mengetahui terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* dalam mata pelajaran matematika terhadap peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar di Kelas IV B SDN Pasirtalaga II.

Tabel 3. 3 Kriteria Kuesio ner Minat Belajar

No.	Kriteria	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	5
2.	Setuju (S)	4
3.	Ragu-ragu	3
4.	Tidak Setuju (TS)	2
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(Sugiyono, 2023)

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen

Variabel	Indikator	No. Soal	
		Positif	Negatif
Minat Belajar	Perasaan Senang	1	2, 3, 4
	Perhatian	5	6, 7
	Ketertarikan	8, 9	10, 11
	Diperoleh Kepuasan	12, 13, 14	15,
	Keterikatan	16, 17,	18, 19, 20
	Partisipasi	21, 22	23, 24

4. Jenis Instrumen

Untuk memperoleh data yang benar, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan penyebaran kuesioner (angket) pada penelitian ini. Data dalam penelitian ini berkaitan dengan tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuesioner (angket) tertulis yang mengarah pada permasalahan yang ada di SDN Pasirmulya II. Angket yang digunakan disusun dalam bentuk pernyataan untuk memudahkan responden dalam memberikan menjawab dengan cepat dan efisien. Selain itu, bentuk angket ini juga mempermudah peneliti dalam melakukan analisis terhadap data yang dikumpulkan.

5. Pengujian Validitas dan Perhitungan Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menentukan keakuratan kuesioner penelitian, serta apakah alat ukur yang digunakan telah disusun dengan baik dan mampu mengukur variabel yang perlu diukur atau tidak. Uji validitas menentukan keakuratan setiap pernyataan yang digunakan dalam penelitian (Darma, 2021).

Uji validitas yang digunakan untuk mengukur kekuatan hubungan antara nilai soal dengan nilai total dari variabel yang diteliti melalui korelasi *Product Moment* (r) bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara skor setiap item dengan skor keseluruhan dalam penelitian (Darma, 2021).

Untuk menentukan valid atau tidaknya suatu pernyataan dilakukan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} . Nilai r_{tabel} diperoleh dengan menentukan derajat kebebasannya dengan rumus $df = n - 2$ pada taraf signifikansi 5%. Nilai r_{hitung}

digunakan sebagai tolak ukur yang menyatakan valid atau tidaknya suatu pernyataan yang digunakan dalam penelitian (Darma, 2021). Adapun kriteria dalam pengujian Uji Validitas adalah sebagai berikut:

- Jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka instrumen penelitian dapat dikatakan valid.
- Jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} , maka instrumen penelitian dapat dikatakan invalid.

Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas

No. Pernyataan	Pearson Correlation (r hitung)	r tabel	Kesimpulan (r hitung – r tabel)
1.	0,466	0,3610 (N=30)	VALID
2.	0,371		VALID
3.	0,421		VALID
4.	0,583		VALID
5.	0,478		VALID
6.	0,514		VALID
7.	0,425		VALID
8.	0,391		VALID
9.	0,540		VALID
10.	0,413		VALID
11.	0,664		VALID
12.	0,542		VALID
13.	0,470		VALID
14.	0,424		VALID
15.	0,701		VALID
16.	0,489		VALID
17.	0,388		VALID
18.	0,378		VALID
19.	0,760		VALID
20.	0,538		VALID
21.	0,424		VALID
22.	0,520		VALID
23.	0,570		VALID
24.	0,553		VALID

Dalam penelitian ini, pengujian validitas menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS *statistics* 30. Adapun responden dalam melakukan uji validitas ini adalah sebanyak 30 siswa yang berasal dari jumlah populasi sebanyak 391 siswa di SDN Pasirtalaga II, Kecamatan Telagasari, Kabupaten Karawang. Sedangkan r_{hitung} dari 30 siswa berdasarkan taraf signifikansi 5% adalah 0,3494 selanjutnya menentukan nilai DF dengan rumus ($df = n-2$). Jika sampel berjumlah 30, maka nilai $DF = 30 - 2 = 28$, jadi taraf signifikansi 5% menjadi 0,3610.

Berdasarkan hasil Uji Validitas yang dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS, dari 40 data kuesioner (angket) yang di uji kemudian diperoleh 24 pernyataan dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Konsep reliabilitas mengacu pada sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat diandalkan dan konsisten, serta sejauh mana hasil tersebut bebas dari kesalahan pengukuran (*measurement error*). Sementara itu, uji reliabilitas instrumen bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dapat dipercaya dan stabil, serta memiliki ketahanan dalam menghasilkan hasil yang konsisten (Darma, 2021).

Secara umum, uji reliabilitas digunakan untuk mengukur variabel yang digunakan melalui pernyataan atau pertanyaan yang disusun (Darma, 2021). Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS *statistics* 30. Proses uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan nilai *Cronbach's alpha* dengan tingkat signifikasi yang diterapkan. Tingkat signifikasi tersebut dapat berkisar antara 0,5, 0,6, hingga 0,7 tergantung pada kebutuhan penelitian (Darma, 2021). Adapun penentuan

reliabilitas untuk menentukan reliable atau tidaknya kuesioner (angket) didasarkan pada kriteria interpretasi koefisien reliabilitas sebagai berikut:

- Jika nilai *Cronbach's alpha* lebih besar dari tingkat signifikan, maka instrument dikatakan reliable.
- Jika nilai *Cronbach's alpha* lebih kecil dari tingkat signifikan, maka instrument dikatakan tidak reliable.

Tabel 3. 6 Kriteria Penafsiran Koefisien Reliabilitas

Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,90 – 1,00	Sangat Tinggi
0,71 – 0,90	Tinggi
0,41 – 0,70	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
< 0,20	Sangat Rendah

(Haq, 2022)

Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,851	40

Berdasarkan Tabel 3.7 di atas maka diperoleh hasil dengan nilai $0,851 > 0,70$ yang berarti reliable dan tingkat reliabilitasnya tinggi.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses penyusunan data yang diperoleh dari seluruh subjek penelitian atau data lainnya secara sistematis dengan cara mengelompokkan data, menyusun data, menyajikan data serta menghitung data tersebut dan mengambil kesimpulan yang bisa dimengerti baik oleh peneliti ataupun orang lain

(Sugiyono, 2023). Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi pengaruh media ajar *Kahoot!* terhadap minat siswa dalam belajar terutama pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. Data dalam penelitian di analisis ini dengan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS *Statistic* 30

Statistik diperlukan untuk menganalisis data dalam penelitian kuantitatif. Analisis data dilakukan menggunakan dua jenis statistik, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif diperlukan untuk menganalisis data dengan menggambarkan atau menjelaskan data asli, tidak bertujuan untuk menyimpulkan temuan bersifat umum (Sugiyono, 2023). Statistik deskriptif diperlukan untuk merangkum, menggambarkan, dan menyajikan data secara jelas dan mudah dipahami. Penyajian data statistik deskriptif dapat dilakukan melalui tabel, grafik, diagram lingkaran. Selain itu, dilakukan juga perhitungan modus, median, mean, serta analisis posisi seperti perhitungan desil, persentil, dan pictogram. Pengukuran penyebaran data dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata untuk melihat kecenderungan sentral dan standar deviasi untuk mengetahui sebaran data, serta melalui analisis persentase (Sugiyono, 2023).

2. Statistik Inferensial

Statistik inferensial dipergunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari sampel, kemudian hasilnya digenerakisasikan pada suatu populasi (Sugiyono, 2023). Analisis inferensial diawali dengan serangkaian pengujian untuk memastikan bahwa data yang digunakan valid sebelum menarik suatu kesimpulan.

Hal pertama yang dilakukan adalah uji normalitas menentukan apakah data yang didapatkan terdistribusi secara normal atau tidak. Kemudian uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa varians data dari berbagai kelompok sama. Kemudian, dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara variabel yang diteliti.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengevaluasi apakah data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dapat dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji *Shapiro-Wilk*. apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak terdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dianggap berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistic 30.

b) Uji-t

Uji-t digunakan untuk mengukur perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* yang kemudian dibandingkan dengan rata-rata. Kedua variabel penelitian dikaitkan dengan dugaan sementara (H_0 dan H_1). Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS *statistics* 30. Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, tetapi jika nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

H_0 : Terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

H_1 : Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

c) Uji N-Gain

Uji N-Gain didefinisikan sebagai salah satu metode analisis digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah ikut serta dalam suatu kegiatan belajar. Uji ini menghitung selisih antara *pretest* dan *posttest* lalu membandingkannya dengan potensi peningkatan maksimal yang mungkin dicapai. Uji N-Gain bertujuan untuk menentukan apakah suatu kegiatan pembelajaran efektif dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar materi yang dipelajari melalui penggunaan media pembelajaran. Nilai yang dihasilkan kemudian dikategorikan ke dalam tingkat efektivitas tertentu, seperti rendah, sedang atau tinggi (Sukarelawan, *et al* 2024). Pengolahan data dalam penelitian menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS *statistics* 30. Adapun tingkat efektivitasnya sebagai berikut.

Tabel 3. 8 Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

(Sukarelawan, *et al* 2024)

N-Gain digunakan untuk menilai tingkat pemahaman relatif siswa dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest* setelah setelah pemberian perlakuan selama kegiatan pembelajaran. Uji N-Gain memberikan gambaran kuantitatif

mengenai seberapa besar penguasaan materi yang dicapai peserta didik setelah mendapatkan perlakuan. N-Gain tidak hanya memberikan informasi tentang perkembangan masing-masing siswa, tetapi juga bermanfaat untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran secara menyeluruh. (Sukarelawan, *et al* 2024).

Skor N-Gain berkisar antara -1 hingga 1. jika nilai N-Gain yang diperoleh berada di angka positif, hal tersebut mengindikasikan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan setelah perlakuan diberikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebaliknya, jika nilai N-Gain bernilai negatif, maka hal tersebut menandakan adanya penurunan hasil belajar setelah perlakuan kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, interpretasi terhadap nilai N-Gain sangat penting dalam menilai keberhasilan suatu intervensi pembelajaran, baik dari segi efektivitas metode dan media yang digunakan maupun dari segi pencapaian pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Sukarelawan, *et al* 2024)

G. Hipotesis Statistik

Berikut adalah hipotesis yang akan diuji:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

H_0 : Terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

H_1 : Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

μ_1 : Rata-rata minat belajar siswa sebelum perlakuan (*pretest*)

μ_2 : Rata-rata minat belajar siswa sesudah perlakuan (*posttest*)