

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang akan di gunakan oleh peneliti yaitu pendekatan kuantitatif. Menurut (Prayitno, 2016) pada pendekatan kualitatif, data penelitian yang secara khusus menunjukkan bahwa analisis data yang dilakukan fokus pada data numeral (angka). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan, menganalisis dan menafsirkan secara sistematis untuk menghasilkan temuan yang tepat. Temuan ini kemudian diolah dengan menggunakan metode statistika.

Metode yang diterapkan pada penelitian ini yaitu metode eksperimen yang bertujuan untuk menilai pengaruh atau dampak dari suatu tindakan atau perlakuan terhadap perilaku siswa atau menguji hipotesis mengenai pengaruh perlakuan tersebut dalam perbandingan dengan tindakan lain. Penelitian eksperimen ini menggunakan 2 kelompok subjek yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam konteks ini, kelas eksperimen akan menerima perlakuan khusus (*treatment*). Di sisi lain, kelas kontrol tidak menerima perlakuan khusus tetapi tetap diamati. Kelas eksperimen menerima *treatment* yaitu dengan menggunakan pembelajaran etnomatematika Sunda dengan menggunakan media permainan engklek, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode ekspositori yang biasanya diterapkan oleh guru.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen *quasi experimental design* atau eksperimen semu. Dalam penelitian ini, jenis metode yang digunakan adalah penelitian eksperimen desain “*nonequivalent control group design*”. Pada penataan ini, kelas

eksperimen dan kelas kontrol akan dipilih tanpa melibatkan prosedur penempatan acak (*without random assignment*). Kedua kelas tersebut akan menjalani pretest dan posttest sebagai bagian dari penelitian. Tetapi, hanya kelas eksperimen yang diberikan *treatment* (Creswell, 2016:231). Berikut ini adalah bagan desain penelitian yang nantinya akan di gunakan oleh peneliti:

Tabel 3.1 Bentuk desain *nonequivalent control group design*

O ₁	X	O ₂
O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ : *Pretest* kelompok eksperimen

O₂ : *Posttest* kelompok eksperimen

O₃ : *Pretest* kelompok kontrol

O₄ : *Posttest* kelompok kontrol

X : *Treatment* menggunakan pembelajaran etnomatematika sunda menggunakan media permainan engklek

- : *Treatment* tanpa menggunakan pembelajaran etnomatematika sunda menggunakan media permainan engklek

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Definisi populasi pada penelitian ini mengacu pada Sugiyono (2017, hlm. 136) yaitu wilayah generalisasi yang mencakup: subjek/objek yang memiliki kuantitas dan sifat tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari lalu ditarik kesimpulannya. Pada populasi penelitian ini merujuk kepada seluruh siswa kelas VI

PGSD UPI Kampus Serang

Shintya Febriani Putri, 2024

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ENKLEK TERHADAP KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS SISWA KELAS VI SDN JERANG BARAT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

SDN Jerang Barat, Lingkungan Jerang barat, Karang Asem, Kecamatan Cibubur, Kota Cilegon, Provinsi Banten.

2. Sampel Penelitian

Definisi sampel sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2017, hlm. 137) yaitu bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi tersebut. Bila populasinya besar, maka peneliti tidak dapat mempelajari semua yang dalam populasi tersebut. Maka peneliti akan menggunakan sampel dalam penelitian tersebut. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sampel ini merupakan bagian dari populasi yang digunakan untuk penelitian.

Menurut pendapat Arikunto (2012:104) jika jumlah populasi kurang dari 100 orang, maka disarankan untuk mengambil keseluruhan populasi sebagai sampel. Namun, jika jumlah populasinya lebih dari 100 orang, maka dapat diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya.

Pada konteks penelitian ini, teknik sampel yang dipakai dalam penelitian ini adalah menggunakan sampel jenuh (sampel sensus), dimana semua populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel dalam penelitian ini kelas VI A akan digunakan sebagai kelas Eksperimen dengan menerapkan pembelajaran Etnomatematika sunda dengan menggunakan engklek yang jumlahnya 30 siswa dan kelas VI B sebagai kelas kontrol menggunakan pembelajaran ekspositori dengan jumlah 29 siswa. Jadi, sampel yang nantinya digunakan oleh peneliti adalah 59 siswa.

Dikarenakan populasinya tidak lebih dari 100 siswa, maka peneliti akan mengambil 100% jumlah populasi di kelas VI SD Negeri Jerang Barat yaitu sebanyak 59 siswa. Dengan demikian peneliti

PGSD UPI Kampus Serang

Shintya Febriani Putri, 2024

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ENKLEK TERHADAP KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS SISWA KELAS VI SDN JERANG BARAT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menggunakan seluruh populasi tanpa harus menarik sampel penelitian yang disebut sebagai teknik sensus.

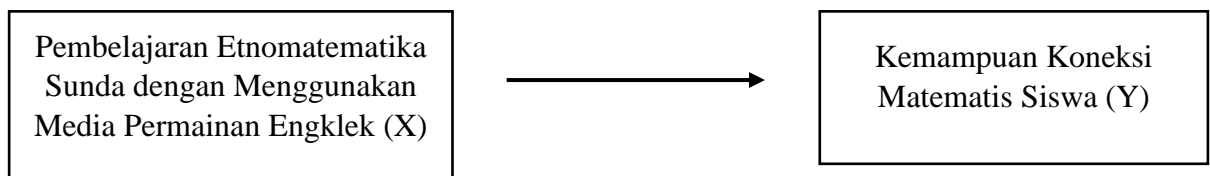
C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan titik perhatian atau obyek yang akan diteliti dalam suatu penelitian. Peneliti menggunakan judul yaitu pengaruh pembelajaran etnomatika Sunda dengan menggunakan media engklek terhadap kemampuan koneksi matematis siswa di kelas 6 SDN Jerang Barat. Berikut ini adalah variabel yang memengaruhi dan variabel yang dipengaruhi.

Untuk memudahkan pemahaman mengenai variabel yang akan di kaji, maka variabel penelitian ini yaitu:

- a. Variabel bebas : Pembelajaran etnomatematika sunda dengan menggunakan media permainan engklek (X)
- b. Variabel terikat : Kemampuan koneksi matematis siswa (Y)

Tabel 3.2 Skema Penelitian



Menurut (Sugiyono, 2019) instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur suatu fonemena sosial maupun fenomena alam yang sedang diamati. Instrumen yang akan digunakan oleh peneliti yaitu instrumen tes yang terdiri atas *pretest* dan *posttest*.

1. Instumen Tes Kemampuan Koneksi Matematis

Tes menurut pendapat Arikunto (2013, hlm.162) yaitu sederetan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan kecerdasan, bakat yang dimiliki oleh seorang individu atau keterampilan

PGSD UPI Kampus Serang

Shintya Febriani Putri, 2024

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ENKLEK TERHADAP KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS SISWA KELAS VI SDN JERANG BARAT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang dimiliki individu atau kelompok. Instrumen tes yang akan digunakan pada penelitian ini adalah tes kemampuan koneksi matematis. Sebelum instrumen penelitian disusun, langkah baiknya untuk membuat kisi-kisi instrumen dalam penelitian. Kisi-kisi ini berfungsi sebagai pedoman atau panduan dalam merumuskan yang akan dipaparkan dalam instrumen penelitian. Kisi-kisi soal tes ini dipergunakan untuk mendapatkan data besarnya pengaruh pembelajaran etnomatematika sunda dengan menggunakan media engklek terhadap kemampuan koneksi matematis siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut ini merupakan 3 indikator koneksi matematis menurut NCTM (2000):

- a) Mengenali dan menggunakan koneksi diantara ide-ide matematika.

Koneksi dapat memfasilitasi siswa untuk memahami dan mengguankan konsep-konsep matematika dalam konteks baru, sehingga siswa memandang gagasan baru sebagai perluasan konsep matematika yang telah di pelajari.

- b) Memahami bagaimana konsep-konsep matematika dihubungkan satu sama lain sehingga terjalin koneksi.

Dalam hal ini, siswa bisa melihat struktur matematika dan cara konsep-konsep saling terikat. Hal ini memungkinkan untuk siswa dalam melihat konsep yang sama dalam berbagai pengaturan dan meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam.

- c) Mengenal dan menggunakan matematika dalam konteks di luar matematika.

Pada tahap ini, menekankan pentingnya mengaitkn marematika dengan kehidupan sehari-hari, lalu memotivasi siswa untuk mengonsepkkan pembelajaran matematika sebagai alat yang dapat membatu dalam konteks dunia nyata.

PGSD UPI Kampus Serang

Shintya Febriani Putri, 2024

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ENKLEK TERHADAP KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS SISWA KELAS VI SDN JERANG BARAT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penulisan Instrumen Soal

Materi	Indikator Kemampuan Koneksi Matematis	Indikator Pembelajaran	Butir Soal
Bilangan Bulat	Memahami dan mengenali koneksi antara konsep-konsep matematika	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menemukan konsep bilangan bulat 2. Siswa mampu menemukan konsep operasi penjumlahan bilangan bulat 3. Siswa mampu menemukan konsep operasi pengurangan bilangan bulat 	3, 1, 2
	Mengenali dan menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menghitung operasi penjumlahan bilangan bulat 2. Siswa mampu menghitung operasi pengurangan bilangan bulat 3. Menghitung operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dalam kehidupan sehari-hari 	4, 5, 6

PGSD UPI Kampus Serang

Shintya Febriani Putri, 2024

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ENGLEK TERHADAP KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS SISWA KELAS VI SDN JERANG BARAT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bentuk tes kemampuan koneksi matematis pada penelitian ini adalah tes uraian. Tes uraian ini di sesuaikan indikator nantinya akan diukur dalam kemampuan koneksi matematis siswa. Setelah peneliti merancang instrumen tes dengan menggunakan kemampuan koneksi matematis, peneliti menguji coba soal ke sekolah yang karakteristiknya tidak jauh berbeda dengan sekolah penelitian. Selanjutnya, jika sudah diuji coba, hasil data yang telah dikumpulkan akan diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda. Hal ini dilakukan untuk menguji apakah instrumen soal ini layak untuk disebar ke lapangan. Adapun hasil dari uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda sebagai berikut:

1) Validitas Instrumen

Validitas merupakan aspek kualitas instrumen yang menilai sejauh mana instrumen tersebut mengukur dengan akurat konsep atau karakteristik yang ingin diukur. Menurut (Arikunto, 2013) suatu instrumen yang valid/shahih yang memiliki validitas tinggi. Namun, jika instrumen tersebut kurang valid, berarti memiliki validitas yang rendah. Data yang dikumpulkan akan sesuai dengan yang sebenarnya terjadi dilapangan, dan instrumen atau metode penelitian memiliki validitas yang baik, maka dapat dikatakan bahwa hasil penelitian tersebut valid.

a) Uji Validitas

Validitas menurut (Sugiyono, 2019) mengatakan bahwa “validitas mengacu pada sejauh hasil evaluasi suatu instrumen dapat diukur” Validitas ini diuji oleh dosen dengan pakar matematika dan juga kepala sekolah SDN Citangkil Baru. Soal dinyatakan valid jika memenuhi kriteria validitas muka.

PGSD UPI Kampus Serang

Shintya Febriani Putri, 2024

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ENKLEK TERHADAP KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS SISWA KELAS VI SDN JERANG BARAT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Instrumen penelitian yang di validasi adalah lembar instrumen tes, LKPD, RPP, dan media pembelajaran yaitu banner engklek. Dari uji validitas yang di lakukan terhadap instrumen tes mengenai kemampuan koneksi matematis siswa, ditemukan bahwa secara keseluruhan instrumen tersebut dapat dianggap valid. Temuan validitas menunjukkan bahwa pertanyaan atau pernyataan dalam tes ini dinilai memadai dan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

Selanjutnya, instrumen tes yang sudah melewati uji coba akan dianalisis dengan menggunakan bantuan *software SPSS versi 24*. Adapun hasil analisis tiap butirnya sebagai berikut:

Tabel 3.4 Uji Validitas

B1	Pearson Correlation	0.556**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	43
B2	Pearson Correlation	0.739**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	43
B3	Pearson Correlation	0.700**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	43
B4	Pearson Correlation	0.577**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	43
B5	Pearson Correlation	0.749**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	43
B6	Pearson Correlation	0.645**
	Sig. (2-tailed)	0.000

PGSD UPI Kampus Serang

Shintya Febriani Putri, 2024

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ENKLEK TERHADAP KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS SISWA KELAS VI SDN JERANG BARAT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	N	43
--	---	----

Adapun koefisien validitas yang kemudian diketahui dan diinterpretasikan berdasarkan kriteria seperti tabel di bawah ini:

Tabel 3.5 Interpretasi koefisien Korelasi

Kofisien Korelasi (r_{xy})	Interpretasi
$0,80 \leq r_{xy} < 1,00$	Validitas sangat tinggi
$0,60 \leq r_{xy} < 0,80$	Validitas tinggi
$0,40 \leq r_{xy} < 0,60$	Validitas sedang
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Validitas rendah
$0,00 \leq r_{xy} < 0,20$	Validitas sangat rendah
$r_{xy} < 0,00$	Tidak valid

Peneliti melakukan uji coba ke sekolah yang berbeda dengan tempat penelitian yang dilakukan tetapi karakteristik dari sekolah uji coba ini tidak jauh berbeda. Jumlah siswa melaksanakan uji coba ini adalah 43 siswa. Pengolahan data uji validitas ini menggunakan software SPSS versi 24 adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Soal

Jumlah Subyek = 43

Butir Soal = 6

No Butir Asli	Korelasi	Signifikansi
B1	0.556	Validitas sedang
B2	0.739	Validitas tinggi
B3	0.700	Validitas tinggi
B4	0.577	Validitas sedang
B5	0.749	Validitas tinggi
B6	0.645	Validitas tinggi

PGSD UPI Kampus Serang

Shintya Febriani Putri, 2024

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ENGLEK TERHADAP KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS SISWA KELAS VI SDN JERANG BARAT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan dari hasil uji validitas yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, instrumen tes yang telah dikembangkan menunjukkan validitas yang memadai. Instrumen tersebut dapat dianggap valid dan layak untuk digunakan sebagai alat pengukur dalam kontrks penelitian.

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah seberapa konsisten atau stabil hasil yang dapat dihasilkan oleh alat atau perangkat dugunakan berulang kali. Instrumen yang reliabel ini dianggap dapat dipercaya dan dapat memberikan hasil yang konsisten setiap kali digunakan. Peneliti menguji reliabilitas menggunakan SPSS versi 24. Berikut ini menurut Ruseffendi (Dalam Supriadi, 2016) kriteria reliabilitas Guilford ada dibawah ini:

Tabel 3.7 Kriteria Reliabilitas Guilford

Koefisien reliabilitas	Kriteria
0,00 – 0,20	Reliabilitas kecil
0,20 – 0,40	Reliabilitas rendah
0,40 – 0,70	Reliabilitas sedang
0,70 – 0,90	Reliabilitas tinggi
0,90 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi

Pada uji relibilitas yang sudahh dilaksanakan pada isntrumen tes kemampuan koneksi matematik yang dibantu oleh *software SPSS versi 24*, hasil yang didapat berupa tingkat relibilitas instrumen tes sebesar 0,73 yang menunjukkan bahwa soal memmpunyai kritreria yang tinggi, dengan demikian, tes tersebut dapat digunakan sebaga instrumen dalam penelitian.

PGSD UPI Kampus Serang

Shintya Febriani Putri, 2024

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ENKLEK TERHADAP KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS SISWA KELAS VI SDN JERANG BARAT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3) Analisis Butir Soal

Setelah uji validitas dan reliabilitas dilakukan, analisis butir soal biasanya dilakukan untuk menentukan indeks tingkat kesukaran dan juga daya beda.

(a) Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran butir dan perangkat soal biasanya dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu sukar, sedang dan mudah. Pengelompokan ini didasarkan pada seberapa sulit atau mudah peserta ujian dapat menjawab butir soal tersebut.

Perhitungan tingkat kesukaran dilakukan dengan menggunakan *Microsoft excell*. Berikut ini merupakan rumus untuk menghitung tingkat kesukaran pada soal:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Jumlah skor siswa tiap soal

JS = Jumlah siswa

Dasar pertimbangan untuk hasil uji tingkat kesukaran menurut (Sukestiyarno, 2020) sebagai patokan dapat digunakan tabel, yaitu:

Tabel 3.8 Interpretasi Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran (TK)	Interpretasi TK
TK = 0,00	Terlalu sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
TK = 1,00	Terlalu mudah

PGSD UPI Kampus Serang

Shintya Febriani Putri, 2024

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ENGLEK TERHADAP KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS SISWA KELAS VI SDN JERANG BARAT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Peneliti melakukan analisis tingkat kesukaran dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kesulitan dari setiap soal yang telah dibuat. Analisis ini bertujuan untuk menentukan apakah tiap soal dapat di kategorikan sebagai soal yang sukar, sedang atau bahkan mudah. Adapun hasil perhitungan tingkat kesukaran sebagai berikut:

Tabel 3.9 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No. Butir Asli	Tingkat Kesukaran	Tafsiran
B1	0,63	Sedang
B2	0,60	Sedang
B3	0,75	Mudah
B4	0,62	Sedang
B5	0,36	Sukar
B6	0,57	Sedang

(b) Uji Daya Pembeda

Daya pembeda digunakan untuk mengetahui mutu setiap butir soal pada suatu tes atau instrumen pengukuran. Daya pembeda ini dapat di ketahui setelah melakukan uji reliabilitas. Uji daya pembeda ini dilakukan untuk membedakan antar siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan siwa yang kemampuannya rendah. Uji daya pembeda menggunakan software SPSS versi 24. Adapun klasifikasi daya pembeda sebagai berikut:

Tabel 3.10 Klasifikasi Daya Pembeda

Daya pembeda	Klasifikasi
$DP \leq 0,00$	Sangat Jelek

PGSD UPI Kampus Serang

Shintya Febriani Putri, 2024

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ENKLEK TERHADAP KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS SISWA KELAS VI SDN JERANG BARAT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

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

(Suherman dan Sukjaya (dalam Supriadi, 2016, hlm.13)

Berdasarkan hasil daya pembeda, diperoleh hasil pengklasifikasian daya pembeda sebagai berikut:

Tabel 3.11 Hasil Uji Daya Pembeda

No. Butir Soal	Daya Pembeda	Klasifikasi
B1	0.369	Cukup
B2	0.587	Baik
B3	0.464	Baik
B4	0.400	Baik
B5	0.625	Baik
B6	0.444	Baik

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang dikenal sebagai tes. Tes terdiri atas *pretest* dan *posttest*. Siswa diberikan soal tes, kemudian diberikan treatment yaitu pembelajaran etnomatematika sunda dengan menggunakan media permainan engklek. Setelah itu, siswa diberikan *posttest* di akhir dengan soal yang sama dengan indikator kemampuan koneksi matematis siswa yang nantinya akan diberikan saat *pretest* di kelas kontrol dan eksperimen.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan tahap penting dalam analisis statistik karena memungkinan peneliti dalam menilai data penelitian tersebut berdistribusi dengan normal. Penggunaan statistika parametrik dan non parametrik digunakan sesuai pada distribusi data. Pada penelitian ini, untuk menguji normalitas, kriteria yang digunakan; jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa populasi dalam kelompok bersifat normal (Sukestiyarno, 2020).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah langkah lanjutan dari uji normalitas yang tujuannya menilai apakah varians dari dua kelompok ini homogen atau tidak. Menurut Sukestiyarno (2020) dasar dari pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah apabila jika nilai *levene statistic* $> 0,05$, maka disimpulkan bahwa populasi kelompok adalah homogen.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji hipotesis di terima atau di tolak. Uji hipotesis ini menggunakan uji *t*, yaitu *Independent Sample T Test*. Dalam konteks uji *t* digunakan untuk menilai apakah kelas kontrol dan eksperimen mempunyai perbedaan hasil belajar. Proses uji *t* dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 24. Dasar pengambilan keputusan uji *t* yaitu jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sukestiyarno, 2020).

4. Uji N-Gain Ternormalisasi

Uji normalitas gain adalah selisih antara nilai *posttest* dan nilai *pretest*; gain menunjukkan bahwa siswa memiliki peningkatan koneksi

PGSD UPI Kampus Serang

Shintya Febriani Putri, 2024

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ENKLEK TERHADAP KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS SISWA KELAS VI SDN JERANG BARAT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

matematis yang lebih baik setelah pengajaran yang dilakukan guru yaitu dengan pembelajaran etnomatematika sunda dengan menggunakan media permainan engklek. Perhitungan uji N-Gain ternormalisasi dilakukan dengan menggunakan *Microsoft excell*. Berikut ini merupakan rumus perhitungan N-Gain score:

$$N - GAIN = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Adapun pembagian N-Gain Score yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.12 Pembagian N-Gain Score

Pembagian N-Gain Score	
Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber : Melzer dalam Syahfitri, 2008: 33

G. Prosedur Penelitian

1. Latar belakang masalah
2. Studi kepustakaan
3. Penyusunan rencana pembelajaran etnomatematika sunda dengan menggunakan media permainan engklek.
4. Penyusunan rencana pembelajaran konvensional
5. Uji coba dan pengesahan instrumen
6. Penentuan subjek penelitian dan *pretest*
7. Pelaksanaan *pretest* di kelas eksperimen dan kontrol
8. Pelaksanaan *treatment*. Kelas eksperimen menggunakan pembelajaran etnomatematika Sunda dengan permainan engklek, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran ekspositori.
9. Pelaksanaan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

PGSD UPI Kampus Serang

Shintya Febriani Putri, 2024

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ENKLEK TERHADAP KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS SISWA KELAS VI SDN JERANG BARAT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu