

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian mengambil sampel di SD Negeri Cimanggu Kecil yang beralamat di Jalan Cimanggu Kecil, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor. Pada tanggal 15, 16, dan 20 November 2023. Situasi Pendidikan pada sekolah sudah menetapkan Kurikulum Merdeka.

3.2 Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran dilakukan dengan Games-Based Learning (GBL) dimana siswa perlu memahami materi sambil membuat games sederhana dengan bantuan website scratch hingga selesai, adapun pelaksanaan pembelajaran di bagi menjadi 3 tahapan yaitu pengenalan kompetensi Computational Thinking, praktek coding sederhana dengan membuat games, dan pematangan penguatan materi dengan pemberian soal Bebras.

3.3 Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh peningkatan Computational Thinking melalui pembelajaran dasar coding terhadap perkembangan kemampuan dalam Numerasi dan Literasi pada penelitian ini metode yang digunakan pada penelitian untuk mengukur pengaruh yang diberikan yaitu dengan metode kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuasiexperiment dengan jenis The Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian penulis ambil dari siswa kelas 5B dengan jumlah sebanyak 15 siswa sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan pengembangan Computational Thinking dan kelas 5A sebanyak 15 siswa sebagai kelas kontrol yang tidak mendapatkan pengembangan Computational Thinking hanya mendapatkan pembelajaran konvensional. Pada kedua kelas tersebut dilakukan pengujian pre-test dan post-test dengan tipe dan jumlah soal yang sama. Pengujian pre-test dilakukan sebelum siswa diberikan pengembangan Computational Thinking dan pengujian

post-test dilakukan ketika siswa telah mendapatkan pengembangan Computational Thinking dengan media dasar coding. Untuk memahami penyajian data dengan mudah penulis menggunakan analisis statistik deskriptif, sehingga mendapatkan nilai rata-rata pada tiap hasil pembelajaran pre-test dan post-test AKM Kelas. Dari hasil pengujian data tersebut di uji validitas dan reliabilitas dengan cara menguji normalitas dan uji homogenitas pada hasil data pre-test dan post-test bagian numerasi dan literasi. Untuk mengukur keefektifitasan pembelajaran terhadap pengaruh peningkatan kemampuan numerasi dan literasi dilakukan pengujian independent sample t test untuk N-gain score dengan menggunakan SPSS (Statistical Package for Social Science).