

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode *Design and Development* (D&D). Menurut Richey dan Klein bahwa *Design and Development* adalah “*the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing on empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern this development*” yang menjelaskan bahwa metode D&D merupakan perancangan dan penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai suatu studi penelitian yang sistematis didasarkan pada tahapan-tahapan dalam proses desain, pengembangan dan evaluasi yang bertujuan untuk menghasilkan produk dan alat baik untuk kegiatan pembelajaran maupun non- pembelajaran serta model baru atau yang disempurnakan (Richey & Klein, 2014).

Penelitian D&D memiliki dua kategori berdasarkan jenis tujuannya, (1) *Product and tool research* (Penelitian produk dan alat), dan (2) *Model Research* (Penelitian model) (Richey & Klein, 2014). Karena pada penelitian ini berfokus pada desain dan pengembangan produk modul, maka penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian *product and tool research* atau disebut juga dengan penelitian produk dan alat. Selain itu penelitian ini menggunakan metode penelitian D&D dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) yang digunakan dalam membuat dan menghasilkan produk. Model ini digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan produk berupa modul ajar berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk meningkatkan literasi finansial siswa fase B sekolah dasar.

3.2 Prosedur Penelitian

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) atau model analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Model ADDIE ini dikembangkan sebagai model pembelajaran yang inovatif karena dapat memberikan proses belajar yang sistematis, efektif, dan efisien yang dikemas dalam langkah-langkah pembelajaran. *Analysis* merupakan tahap melakukan analisis kebutuhan seperti mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran dan yang akan dikembangkan. *Design* merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan. *Development* merupakan proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. *Implementation* merupakan uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang dibuat. Dan *Evaluation* merupakan kegiatan menguji dan menilai seberapa tinggi produk yang dibuat telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan (Diana Kusuma Widyastutik, 2018).

Adapun prosedur model ADDIE pada penelitian ini, yaitu:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu menganalisis masalah yang terjadi di lapangan dengan cara melakukan wawancara bersama guru. Kemudian menganalisis karakteristik siswa yang berhubungan dengan keadaan siswa yang akan menggunakan produk modul ajar yang akan dikembangkan. Tahap ini dilakukan agar produk yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Selain itu, peneliti menganalisis kurikulum dengan menganalisis Capaian Pembelajaran dan sumber belajar yang akan digunakan sebagai acuan materi pembelajaran untuk merumuskan indikator pencapaian kompetensi pembelajaran

2. Tahap *Design* (perencanaan)

Tahap kedua dari model ADDIE adalah tahap *design* atau perancangan. Pada tahap ini dimulainya proses perancangan yang menjadi gambaran peneliti dan mulai dituangkan pada tahap ini sehingga disebut juga dengan istilah membuat rancangan (*blueprint*). Peneliti telah menentukan produk yang akan dikembangkan yaitu modul ajar, sehingga dapat dimulai tahap untuk perancangan dari produk tersebut. Peneliti dapat merancang bagian dari modul ajar yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik dari siswa, sehingga modul ajar yang dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan tingkat literasi finansial pada siswa.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah proses mewujudkan hasil rancangan menjadi kenyataan berupa modul. Dalam tahap pengembangan dilakukan validasi terhadap produk yang telah dikembangkan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran sebelum dilakukannya uji coba kepada siswa pada tahap implementasi. Selanjutnya peneliti merevisi produk sesuai dengan hasil validasi. Hal ini dilakukan untuk memastikan produk yang telah dikembangkan dianggap layak untuk diimplementasikan kepada siswa dalam pembelajaran.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini peneliti mengujicobakan produk yang telah dikembangkan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran. Implementasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan modul ajar berbasis CTL dan mengetahui peningkatan tingkat literasi finansial pada siswa.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah kegiatan terencana untuk mengukur, menilai dan keberhasilan suatu produk. Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi produk yang telah dikembangkan berdasarkan saran dan masukan para ahli dan hasil respon siswa yang diberikan selama tahap implementasi. Hal ini dilakukan agar produk yang dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan serta menyimpulkan apakah produk yang dikembangkan dapat dikategorikan layak atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan penelitian pada penelitian ini membutuhkan beberapa ahli di bidang terkait yang akan menjadi validator pada produk penelitian, diantaranya ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selain itu, peserta didik Fase B khususnya kelas IV sekolah dasar untuk mengimplementasikan produk modul ajar dan melibatkan guru kelas IV pada kegiatan wawancara bersama peneliti untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran.

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan modul ajar berbasis *contextual teaching and learning* ini berupa wawancara, lembar angket, dan tes. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai Teknik-teknik tersebut:

Syahrâ Ayudinar, 2024

PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) UNTUK MENINGKATKAN LITERASI FINANSIAL SISWA FASE B SEKOLAH DASAR

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

1. Wawancara

Wawancara adalah tanya jawab secara lisan untuk memperoleh informasi yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang menjawab pertanyaan. Dalam penelitian ini wawancara digunakan untuk mendapatkan suatu informasi mengenai permasalahan yang terjadi di lapangan. Informan dalam penelitian ini adalah guru kelas IV sekolah dasar.

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan
1.	Apakah di kelas IV SDN 256 Cigondewah Hilir sudah menggunakan Kurikulum Merdeka?
2.	Dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, apakah siswa sudah mengenal dan memiliki pengetahuan mengenai literasi finansial?
3.	Bagaimana kemampuan literasi finansial siswa selama ini? Apakah siswa sudah bisa mengelola keuangannya dengan baik?
4.	Bagaimana bentuk pembelajaran literasi finansial di sekolah ini? Apakah di sekolah pernah mengadakan program kegiatan mengenai literasi finansial?
5.	Dalam kegiatan pembelajaran, apakah guru menggunakan sumber belajar lain selain dari buku guru maupun buku siswa yang digunakan dalam pembelajaran IPAS?
6.	Apakah guru mengaitkan materi pembelajaran dengan sikap pengelolaan keuangan yang baik sebagai bentuk pengembangan literasi finansial siswa? (Contohnnya membuat catatan aktivitas keuangan siswa selama kurun waktu tertentu)
7.	Apakah ada kesulitan saat melakukan kegiatan pembelajaran terkait literasi finansial siswa di kelas IV?
8.	Apakah tersedia modul ajar yang dapat mengembangkan literasi finansial siswa?

-
9. Apakah perlu mengembangkan modul ajar dengan berbasis kontekstual yang mengaitkan materi literasi finansial?
-
10. Bagaimana hasil belajar siswa selama ini terkait kemampuan literasi finansial?
-
11. Apakah peserta didik sudah menerapkan kemampuan literasi finansial yang siswa miliki dalam kehidupan sehari-hari?
-

2. Lembar Angket

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan kepada responden untuk di jawabnya. Kuesioner dalam penelitian ini diberikan kepada para ahli, seperti ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa untuk menilai produk pengembangan ini.

Tabel 3.2 Kisi Kisi Lembar Angket Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Kesesuaian Materi	Kelayakan isi materi dengan kurikulum	Sesuai dengan tuntutan kurikulum sekolah dasar.
		Kesesuaian materi pembelajaran dengan CP dan TP.
		Kejelasan pembahasan dari setiap sub bab.
		Kejelasan materi sesuai dengan tingkat kognitif siswa.
		Kejelasan materi disertai gambar yang mendukung.
		Mendorong rasa ingin tahu peserta didik.
	Kelayakan penunjang proses pembelajaran	Menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan
		Membantu mengingat materi yang sudah dipelajari

	Kelayakan Penyajian bahasa	Penyajian materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
		Penggunaan gambar dalam materi terlihat jelas.
		Penggunaan bahasa dalam materi mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan peserta didik.
Kesesuaian kegiatan	Kesesuaian materi dengan	Kegiatan dan materi sesuai dengan <i>Contextual Teaching and learning</i> (CTL).
		Kegiatan dan materi mencakup indikator literasi finansial.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar angket Ahli Media

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Deskripsi
Kualitas Teknis	Kebergunaan (<i>Usability</i>)	Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	Media yang digunakan tidak menyulitkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
		Mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran	Media yang digunakan jelas sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran
		Mempermudah proses pembelajaran	Penggunaan media tersebut dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan dapat membuat peserta didik lebih

		memahami materi pembelajaran yang disampaikan	
		Fleksibilitas penggunaan	Tidak menyulitkan guru maupun peserta didik dalam proses penggunaan media tersebut
Kualitas Desain	Keterbacaan	Huruf dapat dibaca dengan jelas	Tidak menggunakan variasi huruf yang berlebihan
		Ukuran huruf sesuai	Ukuran huruf tidak terlalu besar dan terlalu kecil sehingga memudahkan peserta didik dalam membacanya
		Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	Maksimal menggunakan dua jenis huruf supaya tidak mengganggu peserta didik dalam menyerap informasi
		Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital</i>) tidak berlebihan	Penggunaan variasi tidak berlebihan, digunakan untuk membedakan hirarki judul serta memberikan tekanan pada suatu yang dianggap penting
	Tampilan	Keserasian warna tulisan dengan background	Warna huruf lebih menonjol dari pada warna latar belakang

Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi	Ukuran gambar sesuai kebutuhan sehingga tidak mengganggu peserta didik dalam memahami isi materi
Keseimbangan proporsi gambar, ilustrasi dan teks	Penggunaan gambar, ilustrasi dan teks seimbang sesuai dengan kebutuhan
Kemenarikan gambar	Gambar yang disajikan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat mendorong rasa ingin tahu dan semangat belajar peserta didik
Penempatan ilustrasi tidak mengganggu isi materi	Ilustrasi ditempatkan sesuaikan dengan kebutuhan sehingga tidak mengganggu peserta didik dalam memahami isi materi pembelajaran

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Angket Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Deskripsi
Kelayakan Kebahasaan	Lugas	Ketepatan Struktur Kalimat	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti kalimat Bahasa Indonesia.

	Keefektifan kalimat	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran.
	Kebakuan Istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	Pesan atau informasi disampaikan dan lazim dalam komunikasi tulis Bahasa Indonesia.
Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang ketika peserta didik membacanya dan mendorong mereka untuk mempelajari buku tersebut secara tuntas.
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional peserta didik.
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan tidak berbelit-belit.

Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan tata Bahasa	Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu kepada kaidah tata bahasa Indonesia yang baik dan benar.
	Ketepatan ejaan	Ejaan yang digunakan mengacu kepada pedoman Ejaan yang disempurnakan

3. Tes

Tes merupakan alat yang berupa rangkaian pertanyaan untuk memperoleh informasi atau untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan dari siswa. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui kemampuan literasi finansial awal dan akhir siswa sehingga tes yang digunakan berupa pre-test dan post-test. Pretest digunakan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa mengenai literasi finansial sebelum menggunakan modul ajar berbasis *contextual teaching and learning*. Sedangkan post-test digunakan untuk mengetahui pengetahuan akhir siswa mengenai literasi finansial setelah menggunakan modul ajar berbasis *contextual teaching and learning*. Maka dari itu, dapat mengetahui produk yang dibuat dapat meningkatkan literasi finansial siswa atau tidak.

Tabel 3 5 Soal Pretest dan Posttest

Indikator Literasi Finansial	No. Soal	Butir Soal	Level	Alternatif Jawaban	Skor
<i>Spending</i> (Pengeluaran)	1.	Kebutuhan adalah sesuatu yang dibutuhkan untuk bertahan hidup, seperti makanan, pakaian, dan	C2	Benar	5

	tempat tinggal. (Benar/Salah)				
2.	Mainan baru adalah salah satu contoh yang kita butuhkan. (Benar/Salah)	C2	Salah	5	
3.	Buku pelajaran merupakan salah satu kebutuhan seorang pelajar. (Benar/Salah)	C2	Benar	5	
4.	Jika kita menerima uang jajan dari orang tua, sebaiknya digunakan untuk membeli barang yang kita inginkan. (Benar/Salah)	C2	Salah	5	
5.	Menggunakan uang saku untuk membantu teman membeli mainan adalah tindakan yang bijaksana. (Benar/Salah)	C2	Salah	5	
6.	Menggunakan uang untuk membeli makanan sehat lebih penting daripada membeli makanan ringan. (Benar/Salah)	C2	Benar	5	
<i>Budgeting</i> (Menganggarkan)	7. Membandingkan harga sebelum membeli barang adalah langkah	C2	Benar	5	

		yang cerdas dalam mengelola uang. (Benar/Salah)				
<i>Earning</i> (Mendapatkan)	8.	Pada zaman dahulu sebelum adanya uang, manusia melakukan kegiatan barter untuk memenuhi kehidupannya. (Benar/Salah)	C2	Benar	5	
	9.	Uang dapat diperoleh dengan cara bekerja dan menjual barang atau jasa. (Benar/Salah)	C2	Benar	5	
	10.	Hanya orang dewasa yang bisa mendapatkan uang. (Benar/Salah)	C2	Salah	5	
	11.	Uang kertas dan uang logam memiliki nilai yang berbeda. (Benar/Salah)	C2	Salah	5	
	12.	Uang koin tidak bisa digunakan untuk membayar barang dan jasa. (Benar/Salah)	C2	Salah	5	
<i>Saving</i> (Menyimpan)	13.	Menabung adalah menyimpan sebagian uang untuk digunakan di masa depan. (Benar/Salah)	C2	Benar	5	

	14.	Menabung hanya dilakukan ketika memiliki uang yang berlebih. (Benar/Salah)	C2	Salah	5
	15.	Mengambil uang dari celengan untuk membeli mainan baru adalah tindakan yang baik. (Benar/Salah)	C2	Salah	5
	16.	Menyimpan uang di tempat yang tersembunyi adalah cara yang aman untuk menyimpan uang. (Benar/Salah)	C2	Salah	5
	17.	Kita dapat menggunakan uang yang disimpan jika dalam keadaan mendesak. (Benar/Salah)	C2	Benar	5
<i>Sharing</i> (Berbagi)	18.	Memberi sedekah dan membantu teman yang kesulitan merupakan salah satu pengelolaan keuangan untuk berdonasi. (Benar/Salah)	C2	Benar	5
	19.	Satu-satunya cara untuk berbagi adalah dengan menyumbangkan uang. (Benar/Salah)	C2	Salah	5

20.	Menghemat uang yang dimiliki adalah hal yang tidak penting. (Benar/Salah)	C2	Salah	5
-----	--	----	-------	---

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini adalah data yang mendeskripsikan proses dan hasil dari pengembangan modul ajar berbasis *contextual teaching and learning*, sedangkan data kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah dikembangkan berdasarkan para ahli.

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah dan mendapatkan gambaran mengenai proses pengembangan modul ajar yang peneliti kembangkan. Untuk data kualitatif ini menggunakan teknik Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman (dalam Farida, 2014) teknik analisis data kualitatif memiliki tiga tahapan sebagai berikut :

- a. Reduksi data (*reduction*) Tahap reduksi data merupakan proses pemilihan atau seleksi, pemusatan perhatian atau pemfokusan, penyederhanaan, dan pengabstraksian dari semua jenis informasi yang mendukung data penelitian yang diperoleh dan dicatat selama proses penggalan data di lapangan. Proses reduksi ini dilakukan secara terus menerus sepanjang penelitian masih berlangsung, dan pelaksanaannya dimulai sejak peneliti memilih kasus yang akan dikaji.
- b. Penyajian data (*data display*) Tahap penyajian data dalam penelitian ini dilakukan untuk melihat gambaran data dengan mudah. Penyajian data pada umumnya disampaikan dalam bentuk narasi secara sederhana dan efektif dengan bentuk tabel, grafik atau bagan, dan sebagainya.

- c. Penarikan kesimpulan (*verification*) Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan dapat dilakukan untuk mengambil hal penting dari data-data yang diperoleh, dalam bentuk narasi kalimat.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengolah data yang dihasilkan dari lembar angket validasi ahli untuk kelayakan modul ajar yang dikembangkan oleh peneliti serta untuk mengolah data agar mengetahui efektivitas penggunaan modul dan peningkatan kemampuan literasi finansial siswa. Analisis data kuantitatif ini diperoleh dari skala likert. Skala likert adalah ukuran sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap suatu fenomena tertentu. Terdapat empat kategori yang digunakan, dimana dalam setiap kategori memiliki masing-masing skor. Berikut tabel kategori penilaian skala likert, diantaranya:

Tabel 3.6 Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat Baik
2	3	Baik
3	2	Kurang Baik
4	1	Tidak Baik

Dari tabel di atas selanjutnya menghitung presentase dari lembar validasi yaitu angket dengan menggunakan rumus berikut ini :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase kelayakan
 $\sum x$: Jumlah skor jawaban
 $\sum xi$: Jumlah skor maksimal

Setelah dihitung menggunakan rumus di atas, maka akan diperoleh gambaran mengenai skor kelayakan modul ajar yang dikembangkan. Hasil presentase dapat dikategorikan dengan ketentuan skor sebagai berikut:

Tabel 3.7 Skor Kelayakan Modul Ajar

No	Presentase	Kategori
1	76% - 100%	Sangat Layak
2	51% - 75%	Layak
3	26% - 50%	Kurang Layak
4	0% - 25%	Tidak Layak

Kriteria pada tabel di atas dapat dijadikan sebagai acuan yang sesuai dengan penelitian ini dengan penjelasan sebagai berikut.

76% - 100% : Modul ajar yang dibuat sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi finansial siswa sekolah dasar Fase B.

51% - 75% : Modul ajar yang dibuat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi finansial siswa sekolah dasar Fase B.

26% - 50% : Modul ajar yang dibuat kurang layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi finansial siswa sekolah dasar Fase B.

0% - 25% : Modul ajar yang dibuat tidak layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi finansial siswa sekolah dasar Fase B.

Untuk melihat peningkatan kemampuan literasi finansial pada siswa, hasil pretest dan posttest diperlukan untuk melihat peningkatannya. Hasil pretest dilihat untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan hasil posttest dilihat untuk mengetahui kemampuan akhir siswa mengenai literasi finansial. Soal pretest dan posttest menggunakan tipe soal Benar-Salah sebanyak 20 butir soal dan skor pada masing-masing butirnya adalah 5. Berikut adalah rumus untuk mengetahui nilai pretest dan posttest siswa:

$$N = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Untuk mengetahui tingkat peningkatan siswa, di bawah ini merupakan kategori kemampuan siswa yang dikemukakan oleh Kusnandar (dalam Widiartini, 2022) sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kategori Kemampuan Siswa

No	Skor	Keterangan
1	90 – 100	Sangat Baik
2	80 - 90	Baik

Syhra Ayudinar, 2024

PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) UNTUK MENINGKATKAN LITERASI FINANSIAL SISWA FASE B SEKOLAH DASAR

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

3	70 – 80	Cukup
4	60 - 70	Kurang
5	< 60	Sangat Kurang

Peningkatan pada hasil belajar siswa dapat dianalisis menggunakan uji Ngain. Uji N-gain ini merupakan selisih nilai pretest dan posttest yang dilakukan oleh siswa (Hamidah, 2022). Menurut Wahab et al. (2021) uji N-gain dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N\ gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ ideal - skor\ pretest}$$

Setelah diperoleh hasil dari perhitungan N-gain tersebut, maka dapat dilihat kategori tingkat N-gain yang dikemukakan oleh Hake (dalam Wahab et al., 2021) sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kategori Hasil N-gain

No	Presentase	Kategori
1	$g > 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
3	$0 < g < 0,3 \leq$	Rendah
4	$g \leq 0$	Gagal