

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Kuantitatif akan menjadi sebuah pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Rodhi (2022), kuantitatif diartikan sebagai pendekatan yang digunakan untuk melakukan penelitian ilmiah dengan mengandalkan data berupa angka atau statistik untuk mencari jawaban pertanyaan penelitian. Sedangkan metode yang dipakai yaitu *pre-eksperimental* ialah metode penelitian yang dilakukan tanpa menggunakan kelas kontrol. Dengan kata lain, pada penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok atau kelas eksperimen, sehingga hasilnya tidak dapat dibandingkan langsung dengan kelompok lain (Anam *et al.*, 2023).

Desain yang akan dipakai ialah *one group pretest-posttest design* yaitu menggunakan satu kelompok yang akan menerima perlakuan atau aktivitas tertentu dengan tujuan mengenali dan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah tindakan kelompok tersebut. *One group pretest posttest design* ini diberikan kepada kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding atau kelas kontrol sehingga data tidak bisa dibandingkan dengan kelas lain.

Dalam desain penelitian ini, dilakukan *pretest* sebelum diberikannya perlakuan, kemudian dilanjutkan melakukan *posttest* sesudah memberikan pembelajaran dengan menerapkan model *game based learning* berbantuan media gimkit. Hasil penelitian dianalisis dengan cara membandingkan kondisi hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. Berikut ini rancangan penelitian yang digunakan:

Tabel 3. 1 Desain Penelitian *One Group Pretest Posttest Design*

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

(Sugiyono, 2018)

Keterangan:

O₁ = *pretest*

X = Perlakuan yang diberikan

O₂ = *posttest*

Pretest dilakukan di awal atau dilakukan sebelum siswa diberi perlakuan. Lalu *posttest* akan dilaksanakan di akhir penelitian atau setelah diberi perlakuan penerapan strategi belajar yang digunakan.

3.2 Populasi Dan Sampel

3.2.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2018) populasi adalah komponen keseluruhan yang dijadikan wilayah generalisasi. Populasi merupakan sebuah subjek generalisasi dalam kegiatan penelitian. Dalam kegiatan penelitian ini populasinya yaitu seluruh siswa kelas V yang terdiri dari dua rombel yaitu kelas VA dan VB di SDN 9 Nagrikaler.

3.2.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2018), sampel merupakan bagian dari populasi yang mewakili karakteristik keseluruhan, sehingga cukup hanya mengambil sebagian kecil populasi untuk dijadikan sampel. Dalam penelitian ini, siswa kelas VB dos DN 9 Nagrikaler yang berjumlah 25 orang dijadikan sebagai sampel. *Puposive sampling* merupakan salah satu teknik pengambilan sampel secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang sudah ditetapkan sebelumnya. Kriteria yang digunakan peneliti didasari oleh beberapa pertimbangan yaitu, sampel yang dipilih mengalami permasalahan redahnya hasil belajar pendidikan Pancasila, siswa yang dijadikan sampel harus memiliki tingkat literasi digital yang cukup untuk dapat menggunakan media Gimkit secara efektif, sampel harus berasal dari kelas V yang sedang mempelajari materi keragaman budaya Indonesia agar penelitian dapat berjalan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, serta sarana dan prasarana seperti koneksi internet dan *handphone* untuk menunjang penggunaan Gimkit sebagai media digital.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Observasi

Peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan saat memanfaatkan model *game based learning* berbantuan media Gimkit. Menggunakan lembar observasi sebagai alat pengumpulan data lalu melakukan pengamatan langsung secara

langsung untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran baik guru maupun siswa saat pemberian *perlakuan*. Untuk melakukan observasi peneliti menggunakan pedoman sebagai berikut:

1. Lembar Observasi Guru

Kegiatan observasi guru bertujuan untuk mengamati segala aktivitas yang dilakukan peneliti saat pemberian *perlakuan* menggunakan model *game based learning* berbantuan media Gimkit.

Tabel 3. 2 Pedoman Observasi Guru

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
Kegiatan Pendahuluan				
1.	Guru mengkondisikan kelas sebelum pembelajaran dimulai			
2.	Guru membuka kelas dengan salam, lalu berdoa, dan melakukan presensi.			
3.	Guru mengajukan pertanyaan pemantik sebagai apersepsi			
4.	Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran serta tujuan pembelajaran kepada siswa			
Kegiatan Inti				
Tahap 1 Memilih permainan sesuai dengan topik				
5.	Guru memilih permainan dalam media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran			
Tahap 2 Penjelasan Konsep				
6.	Guru memberikan penjelasanam terkait materi pembelajaran			
7.	Guru membuka ruang diskusi terkait materi pembelajaran			
8.	Guru memberikan penjelasan tentang media permainan yang akan digunakan.			
Tahap 3 Menentukan sistem permainan dan peraturan				
9.	Guru membentuk para siswa ke dalam kelompok belajar secara heterogen.			
10.	Guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok belajar.			

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
11.	Guru menjelaskan sistem dan peraturan permainan serta melakukan kesepakatan.			
12.	Guru memberikan waktu untuk uji coba permainan dalam media Gimkit terlebih dahulu.			
Tahap 4 memulai permainan				
13.	Guru mengarahkan siswa untuk memulai permainan edukatif serta membimbing proses pembelajaran			
Tahap 5 Merangkum pengetahuan				
14.	Guru mengarahkan siswa untuk merangkum pengetahuan yang mereka dapatkan dalam kegiatan permainan			
Tahap 6 Refleksi				
15.	Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran			
Kegiatan Penutup				
16.	Guru mengarahkan para siswa untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran			
17.	Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dihari selanjutnya.			
18.	Guru menutup pembelajaran dengan doa serta salam			
Jumlah skor Maksimal		18		
Jumlah skor yang diperoleh				
Presentase skor		$\frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$		
Nilai Akhir				

2. Lembar Observasi Siswa

Kegiatan observasi guru bertujuan untuk mengamati segala aktivitas yang dilakukan siswa saat kegiatan belajar menggunakan model *game based learning* berbantuan media Gimkit.

Tabel 3. 3 Pedoman Observasi Siswa

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
Kegiatan Pendahuluan				
1.	Siswa dapat dikondisikan sebelum kegiatan belajar dimulai.			
2.	Siswa menjawab salam, berdoa sebelum belajar serta melakukan absensi.			
3.	Siswa aktif berdiskusi terkait pertanyaan pemantik yang diajukan guru.			
4.	Siswa menyimak guru tentang kegiatan pembelajaran serta tujuan pembelajaran			
Kegiatan Inti				
Tahap 1 Memilih permainan sesuai dengan topik				
Tahap 2 Penjelasan Konsep				
5.	Siswa menyimak guru menjelaskan materi pembelajaran			
6.	Siswa aktif berdiskusi mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan terkait materi			
7.	Siswa menyimak guru menjelaskan Langkah-langkah menggunakan media Gimkit yang akan digunakan			
Tahap 3 Menentukan sistem permainan dan peraturan				
8.	Siswa dibagi dalam kelompok belajar secara heterogen			
9.	Setiap kelompok diberikan LKPD serta menggunakan 1 handphone/laptop untuk belajar menggunakan media Gimkit			
10.	Siswa menyimak penjelasan sistem dan peraturan permainan serta melakukan kesepakatan dengan guru			
11.	Siswa melakukan uji coba menggunakan media Gimkit.			
Tahap 4 memulai permainan				
12.	Setiap kelompok memulai permainan edukatif			

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
13.	Siswa aktif berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan LKPD, permainan edukatif dan tidak melakukan kecurangan			
Tahap 5 Merangkum pengetahuan				
14.	Siswa merangkum pengetahuan mereka setelah kegiatan pembelajaran menggunakan permainan edukatif			
Tahap 6 Refleksi				
15.	Siswa melakukan refleksi			
Kegiatan Penutup				
16.	Siswa menyimpulkan materi pembelajaran			
17.	Siswa menyimak guru menjelaskan kegiatan pembelajaran untuk hari selanjutnya.			
18.	Siswa berdoa serta menjawab salam penutup.			
Jumlah skor Maksimal		18		
Jumlah skor yang diperoleh				
Presentase skor		$\frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$		
Nilai Akhir				

Keterangan:

Keterlaksanaan	Skor	Keterangan
Ya	1	Skor 1 ketika kegiatan sesuai dengan aspek yang diamati dilakukan.
Tidak	0	Skor 0 ketika kegiatan sesuai dengan aspek yang diamati tidak dilakukan

3.3.2 Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini akan berfungsi untuk mengumpulkan data berupa angka. Tes dibuat menjadi instrumen untuk melihat perubahan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan pada pembelajaran pendidikan Pancasila dengan sasaran tes yaitu siswa kelas V (lima) SD. Pada awal kegiatan penelitian sebelum diberi perlakuan siswa akan melakukan *pretest*, lalu di akhir kegiatan penelitian siswa akan melakukan *posttest*. Bentuk tes yang akan digunakan yaitu pilihan ganda yang akan menjadi

butir soal untuk melaksanakan *pretest* dan *posttest*. Soal yang dijadikan instrumen tes akan disusun berdasarkan kisi-kisi berikut:

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Tes

Indikator Kemampuan Kognitif	Indikator Soal	Tahapan Kognitif	Bentuk Soal	No Soal
Mengingat (C1)	Disajikan pernyataan, siswa dapat mengidentifikasi makanan tradisional dari Maluku dan pesisir barat Papua	C1	PG	5
	Disajikan pernyataan, siswa dapat mengidentifikasi nama suku di kepulauan Riau	C1	PG	3
	Disajikan pernyataan, siswa dapat mengidentifikasi yang bukan termasuk bentuk keragaman budaya	C1	PG	2
	Disajikan pernyataan, siswa dapat memilih asal provinsi lagu daerah yang berjudul ondel-ondel	C1	PG	4
	Disajikan gambar, siswa dapat memilih nama tarian yang berasal dari Sumatera barat	C1	PG	7
	Disajikan gambar rumah adat tradisional, siswa dapat mengidentifikasi asal daerah rumah adat honai	C1	PG	6
Memahami (C2)	Disajikan Pernyataan, siswa dapat mengartikan pengertian dari keragaman keragaman budaya.	C2	PG	1
	Disajikan pernyataan, siswa dapat menjelaskan tujuan menyanyikan lagu	C2	PG	10
	Disajikan pernyataan, siswa dapat menjelaskan tujuan pelestarian budaya daerah	C2	PG	9
	Disajikan pernyataan, siswa dapat mengartikan semboyan Bhinneka Tunggal Ika	C2	PG	8
Menerapkan (C3)	Disajikan pernyataan siswa dapat menentukan salah satu cara melestarikan budaya daerah	C3	PG	11
	Disajikan pernyataan, siswa dapat menentukan cara	C3	PG	12

Indikator Kemampuan Kognitif	Indikator Soal	Tahapan Kognitif	Bentuk Soal	No Soal
	melestarikan alat musik tradisional			
Menganalisis (C4)	Disajikan pernyataan tentang alat musik daerah, siswa dapat menganalisis jawaban yang sesuai	C4	PG	13
	Disajikan pernyataan, siswa dapat menganalisis jawaban yang sesuai tentang baju adat serta provinsi asalnya	C4	PG	14
	Disajikan pernyataan, Siswa menganalisis informasi dalam teks untuk menentukan asal provinsi yang tepat berdasarkan ciri-ciri yang disebutkan	C4	PG	15
Mengevaluasi (C5)	Disajikan pernyataan, Siswa dapat menilai dampak negatif jika tidak melestarikan kebudayaan daerah.	C5	PG	16
	Disajika pernyataan, siswa dapat mengevaluasi sikap yang baik terhadap perbedaan suku budaya	C5	PG	17
	Disajikan pernyataan, siswa dapat menilai sikap yang kurang tepat untuk melestarikan baju adat tradisional.	C5	PG	18
Mencipta (C6)	Disajikan gambar, siswa dapat membuat Kesimpulan berdasarkan gambar.	C6	PG	19
	Disajikan cerita, siswa dapat membuat Kesimpulan contoh sikap yang baik terhadap perbedaan bahasa daerah	C6	PG	20

3.3.3 Pengembangan Instrumen

Instrumen yang akan digunakan perlu di uji kelayakannya terlebih dahulu agar benar-benar dapat mengukur apa yang harus diukur. Tahap pertama peneliti melakukan *judgment expert* terhadap instrumet tes yang telah disusun dengan ahli materi yang menjadi konsentrasi dalam penelitian ini. Hasil dari tahap *judgment expert* instrumen tes yang akan digunakan yaitu layak digunakan tanpa revisi.

Setelah melewati tahap *judgment expert* instrumen akan melalui tahap uji coba kepada siswa yang sudah mempelajari materi yang menjadi konsentrasi penelitian yaitu di kelas 6 dengan jumlah siswa 29 orang sebanyak 20 soal pilihan ganda. Setelah diuji coba, instrumen akan di uji kembali kelayakannya melalui beberapa tahap menggunakan bantuan SPSS versi 29, yaitu sebagai berikut:

1. Uji Validitas Instrumen

Agar instrumen layak digunakan diperlukan uji validitas guna untuk mengetahui hasil pengukuran terhadap butir soal yang diukur bersifat valid atau tidak valid. Metode yang digunakan yaitu korelasi *Product Moment Pearson* yaitu menghubungkan skor soal dengan skor total soal dari suatu subjek. Pengujian validasi instrumen ini menggunakan SPSS versi 29. Berikut ini interpretasi validitas menurut Guilford:

Tabel 3. 5 Kriteria Koefisien Korelasi Validasi Instrumen

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Validitas
$0,90 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tepat / sangat baik
$0,70 \leq r_{xy} < 0,90$	Tinggi	Tepat / baik
$0,40 \leq r_{xy} < 0,70$	Sedang	Cukup tepat / cukup baik
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah	Tidak tepat / buruk
$r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah	Sangat tidak tepat / sangat buruk

(Sumber: Yullys Helsa & Dina Fitria, 2024)

Hasil pengujian validitas sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Hasil Pengujian Validitas Butir Soal

No Soal	Koefisien Korelasi	Signifikansi	Validitas
1	0,531	Sangat Signifikan	Valid
2	0,622	Sangat Signifikan	Valid
3	0,134	-	Tidak Valid
4	0,595	Sangat Signifikan	Valid
5	0,496	Sangat Signifikan	Valid
6	0,470	Signifikan	Valid
7	0,072	-	Tidak Valid
8	0,550	Sangat Signifikan	Valid
9	0,519	Sangat Signifikan	Valid

No Soal	Koefisien Korelasi	Signifikansi	Validitas
10	0,485	Sangat Signifikan	Valid
11	0,002	-	Tidak Valid
12	0,490	Sangat Signifikan	Valid
13	0,448	Signifikan	Valid
14	0,432	Signifikan	Valid
15	0,453	Signifikan	Valid
16	0,520	Sangat Signifikan	Valid
17	0,174	-	Tidak Valid
18	0,475	Sangat Signifikan	Valid
19	0,677	Sangat Signifikan	Valid
20	0,470	Sangat Signifikan	Valid

(Sumber: Hasil Perhitungan SPSS versi 29, 2025)

Dilihat dari hasil pengujian validitas pada Tabel 3.6 terhadap 20 soal pilihan ganda, terdapat sejumlah 16 soal pilihan ganda yang dinyatakan valid dan 4 soal dinyatakan tidak valid yaitu pada nomor soal 3, 9, 11, dan 17 yang tidak akan digunakan. Maka dari 20 butir soal yang layak digunakan untuk instrumen tes yaitu sebanyak 16 butir soal pilihan ganda.

2. Uji Reliabilitas

Agar diketahui konsistensi suatu instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpulan data maka harus melalui uji reliabilitas. Instrumen yang layak dipakai sebagai alat pengumpulan data harus berada pada kategori baik. Metode yang dipakai yaitu *Chronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS versi 29. Berikut ini kriteria koefisien korelasi dalam melakukan uji reliabilitas:

Tabel 3. 7 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Reliabilitas
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tepat/sangat baik
$0,70 \leq r < 0,90$	Tinggi	Tepat / baik
$0,40 \leq r < 0,70$	Sedang	Cukup tepat/cukup baik
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah	Tidak tepat / buruk
$r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah	Sangat tidak tepat/sangat buruk

(Sumber: Yullys Helsa & Dina Fitria, 2024)

Berikut ini merupakan hasil dari pengujian reliabilitas terhadap butir soal menggunakan metode *Chronbach's Alpha* menggunakan SPSS versi 29:

Tabel 3. 8 Hasil Pengujian Reliabilitas Butir Soal

Butir Soal	Jumlah Subjek	Reliabilitas Tes	Interpretasi Reliabilitas
16	29	0,815	Tinggi

(Sumber: Hasil Perhitungan SPSS versi 29, 2025)

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas pada tabel 3.8, diperoleh nilai sebesar 0,815, dilihat pada Tabel 3.7 maka interpretasi reliabilitas instrumen memiliki korelasi pada tingkat tinggi. Berdasarkan interpretasinya tes tersebut bernilai baik untuk digunakan sebagai instrumen.

3. Uji Daya Pembeda

Soal yang digunakan perlu dipastikan bahwa soal mampu membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah dengan melakukan pengujian daya pembeda. Tingkat kemampuan soal dalam membedakan itu dinilai melalui indeks daya pembeda (DP). Nilai indeks inilah yang menjadi acuan untuk menentukan apakah sebuah soal termasuk dalam kategori baik atau tidak. Adapun kriteria yang digunakan untuk menilai tingkat daya pembeda suatu soal dapat dilihat berdasarkan kisaran nilai indeks tersebut.

Tabel 3. 9 Kriteria Daya Pembeda

Nilai	Interpretasi Daya Pembeda
$0,70 > DP \leq 1,00$	Sangat Baik
$0,40 > DP \leq 0,70$	Baik
$0,20 > DP \leq 0,40$	Cukup
$0,00 > DP \leq 0,20$	Buruk
$DP \leq 0,00$	Sangat Buruk

(Sumber: Yullys Helsa & Dina Fitria, 2024)

Berikut ini hasil dari pengujian daya pembeda terhadap 16 butir soal menggunakan SPSS versi 29:

Tabel 3. 10 Hasil Daya Pembeda Butir Soal

No Soal	Indeks Daya Pembeda	Interpretasi Daya Pembeda
1	0,446	Baik
2	0,615	Baik
4	0,540	Baik
5	0,381	Cukup
6	0,463	Baik
7	0,498	Baik
8	0,384	Cukup
10	0,395	Baik
12	0,429	Baik
13	0,421	Baik
14	0,305	Cukup
15	0,281	Cukup
16	0,352	Cukup
18	0,381	Cukup
19	0,621	Baik
20	0,352	Cukup

(Sumber: Hasil Perhitungan SPSS versi 29, 2025)

Dari hasil pengujian daya pembeda pada Tabel 3.10 di atas, dari 16 butir soal sebanyak 7 butir soal memiliki kriteria cukup dan 9 butir soal dikatakan dalam kriteria baik untuk digunakan.

4. Uji Tingkat Kesukaran

Instrumen tes yang digunakan untuk pengumpulan data perlu diketahui tingkat kesulitan serta kemudahan yang akan dikerjakan oleh siswa, maka perlu dilakukan pengujian tingkat kesukaran. Tingkat kesukaran pada sebuah soal berkaitan erat dengan daya pembedanya. Jika suatu soal terlalu mudah maupun terlalu sulit maka soal tersebut biasanya memiliki daya pembeda yang rendah. Soal dikatakan baik idealnya memiliki tingkat kesukaran yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Kriteria pada uji kesukaran butir soal dinyatakan sebagai berikut:

Tabel 3. 11 Kriteria Uji Kesukaran

IK	Interpretasi Indeks Kesukaran
IK = 0,00	Terlalu Sukar
$0,00 < IK \leq 0,30$	Sukar

$0,30 < IK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < IK \leq 1,00$	Mudah
$IK = 1,00$	Terlalu Mudah

(Sumber: Yullys Helsa & Dina Fitria, 2024)

Berikut ini hasil pengujian tingkat kesukaran terhadap 16 butir soal menggunakan SPSS versi 29:

Tabel 3. 12 Hasil Pengujian Tingkat Kesukaran Butir Soal

No Soal	Indeks Kesukaran	Interpretasi Indeks Kesukaran
1	0,83	Mudah
2	0,90	Mudah
4	0,69	Sedang
5	0,79	Mudah
6	0,86	Mudah
7	0,90	Mudah
8	0,90	Mudah
10	0,86	Mudah
12	0,86	Mudah
13	0,72	Mudah
14	0,45	Sedang
15	0,45	Sedang
16	0,83	Mudah
18	0,79	Mudah
19	0,79	Mudah
20	0,79	Mudah

(Sumber: Hasil Perhitungan SPSS versi 29, 2025)

Hasil pengujian tingkat kesukaran pada Tabel 3.12, maka dapat disimpulkan indeks kesukaran dari 16 butir soal yang akan dijadikan instrumen yaitu terdiri 13 soal yang dinyatakan mudah dan 3 soal pada kategori sedang.

3.4 Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan berdasarkan serangkaian prosedur yang dirancang untuk menjamin kelancaran kegiatan penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat tiga tahap utama yang perlu dilalui, yaitu:

3.4.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan dalam penelitian mencakup beberapa langkah penting untuk memastikan proses penelitian berjalan lancar. Langkah-langkah tersebut

meliputi:

1. Menentukan permasalahan yang relevan untuk diteliti.
2. Mengidentifikasi variabel independen dan variabel dependen yang akan diukur.
3. Mengumpulkan dan menganalisis teori-teori yang mendukung serta berkaitan dengan topik penelitian.
4. Memilih metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian.
5. Menyusun rencana penelitian secara sistematis dalam bentuk proposal.
6. Menyampaikan proposal penelitian untuk mendapatkan masukan dan persetujuan.
7. Menyerahkan semua izin yang diperlukan untuk melaksanakan penelitian yang telah diperoleh.

3.4.2 Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian terbagi menjadi beberapa tahap seperti berikut ini:

1) Pelaksanaan uji coba instrumen penelitian

- a. Hari/Tanggal : Selasa, 15 April 2025
- b. Kegiatan : Uji Instrumen Tes
- c. Sasaran : Untuk mengetahui kelayakan soal, sehingga hasil uji ini akan di olah ke tahap uji validitas, reliabilitas dan daya pembeda.
- d. Waktu : 60 menit
- e. Tempat : Kelas 6, UPTD SDN 9 Nagrikaler
- f. Uraian Kegiatan : Siswa mengerjakan soal pilihan ganda mengenai materi keragaman budaya Indonesia.

2) Pelaksanaan tes awal (*pretest*)

- a. Hari/Tanggal : Kamis, 17 April 2025
- b. Kegiatan : Tes kemampuan awal (*Pretest*)
- c. Sasaran : Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa sebelum diberikan perlakuan pada kelas V SD.
- d. Waktu : 60 Menit
- e. Tempat : Kelas 5 UPTD SDN 9 Nagrikaler
- f. Uraian Kegiatan : Kegiatan *pretest* menggunakan soal pilihan ganda

mengenai materi keragaman budaya Indonesia di kelas V SD.

3) Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

- a. Hari/Tanggal : Senin, 21 April 2025 (Perlakuan 1)
Rabu, 23 April 2025 (Perlakuan 2)
Kamis, 24 April 2025 (Perlakuan 3)
- b. Kegiatan : Proses kegiatan belajar mengajar menggunakan model *game based learning* berbantuan media Gimkit.
- c. Sasaran : Memberikan perlakuan dengan materi keragaman budaya Indonesia dengan sasaran agar dapat melihat pengaruh dari perlakuan yang diberikan.
- d. Waktu : 2 x 35 menit
- e. Tempat : Kelas 5, UPTD SDN 9 Nagrikaler
- f. Uraian Kegiatan Perlakuan 1 : Perlakuan pertama fokus pada pembelajaran pengertian keragaman budaya, bentuk keragaman budaya, serta contoh-contoh keragaman budaya yang ada di Indonesia. Fokus kegiatan yaitu siswa diarahkan untuk menganalisis potongan informasi keberagaman budaya dari berbagai provinsi paada media Gimkit, agar dapat melengkapi LKPD secara berkelompok serta mengumpulkan poin agar dapat bermain *game* pada Gimkit.
- g. Uraian Kegiatan Perlakuan 2 : Perlakuan kedua fokus pada pembelajaran mengenal budaya sekitar dan melestarikan budaya. Fokus kegiatan siswa mengamati informasi mengenai melestarikan budaya daerah pada media Gimkit untuk mengumpulkan poin agar bisa bermain game. Selanjutnya siswa diarahkan untuk melengkapi LKPD secara berkelompok.
- h. Uraian Kegiatan Perlakuan 3 : Fokus pada kegiatan siswa menjawab soal-soal evaluasi dalam media Gimkit mengenai materi-materi yang sudah dipelajari dalam pertemuan sebelumnya. Siswa harus menjawab dengan benar agar mendapatkan poin sebanyak banyaknya untuk bermain game, lalu saling menyerang satu sama lain agar menjadi pemenang.

4) Pelaksanaan tes akhir (*Posttest*)

- a. Hari/Tanggal : Jumat, 25 April 2025

- b. Kegiatan : Tes kemampuan akhir (*posttest*)
- c. Sasaran : Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa sebelum diberikan perlakuan pada kelas V SD.
- d. Waktu : 60 menit
- e. Tempat : Kelas 5 , UPTD SDN 9 Nagrikaler
- f. Uraian Kegiatan : Kegiatan *posttest* menggunakan soal pilihan ganda mengenai materi keragaman budaya Indonesia di kelas V SD.

3.4.3 Tahap Pelaporan

Pada tahap pelaporan ini peneliti akan membuat hasil laporan penelitian dalam bentuk skripsi dan melakukan ujian siding skrip.

3.5 Prosedur Analisis Data

Dalam penelitian yang akan dilakukan, menggunakan analisis berupa teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial. Peneliti menggunakan bantuan perangkat lunak *Microsoft Office* dan SPSS versi 29 untuk seluruh proses analisis data penelitian ini, berikut tahapannya.

3.5.1 Statistika Deskriptif

Statistika deskriptif merupakan cara pengumpulan dan penyajian data dengan mereduksi, menguraikan, serta memberikan keterangan sebuah data yang sudah dikumpulkan sesuai dengan kondisi sebenarnya dan mudah dipahami. Melalui pengujian statistika deskriptif ini akan memperlihatkan data seperti skor minimum dan maksimum, *mean*, dan standar deviasi.

3.5.2 Statistika Inferensial

Statistika inferensial merupakan metode analisis data yang bermanfaat untuk membantu pengambilan keputusan berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Dalam proses analisis ini, statistika inferensial memiliki beberapa langkah yang harus dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Salah satu syarat dalam uji statistik parametrik adalah memastikan data penelitian dinyatakan berdistribusi normal. Oleh karna itu, daya perlu melalui proses pengujian normalitas. Peneliti memanfaatkan bantuan SPSS versi 29 dengan metode *Shapiro-Wilk*, karena jumlah sampel yang digunakan kurang

dari 50 responden. Penentuan apakah data terdistribusi normal bergantung pada nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi (p-value) lebih besar dari α (0,05), maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi sama dengan atau lebih kecil dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Syarat uji parametrik yang kedua ialah data harus melalui uji homogenitas. Hal tersebut dilakukan dalam analisis data agar terlihat varians yang serupa atau tidak berbeda secara signifikan pada data yang diperoleh. Hal ini penting untuk di uji sebelum melakukan pengujian perbedaan, karena salah satu syaratnya adalah data harus berasal dari kelompok dengan varians homogen. Peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 29 dengan metode uji homogen Levene untuk uji homogenitas pada penelitian ini.

3. Uji T

Sebelum melakukan uji T, data yang digunakan telah melewati proses verifikasi untuk memastikan berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis yang akan dipakai yaitu Paired Sample t-Test, sebuah metode statistik yang dimanfaatkan untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok data yang saling berhubungan. Uji ini berguna untuk melihat apakah terlihat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa model *game based learning* dengan bantuan media Gimkit.

4. Uji Regresi Linear Sederhana

Berikutnya, agar peneliti dapat menganalisis apakah terdapat hubungan yang setara antara dua variabel, maka data perlu menjalani uji regresi linear sederhana. Idealnya antara variabel independen dan variabel dependen seharusnya menunjukkan pola sejajar atau memiliki pengaruh satu sama lain. Uji regresi digunakan agar peneliti dapat melihat sejauh mana model *game based learning* dengan bantuan media Gimkit berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Data yang digunakan dalam uji regresi ini berasal dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa.

5. Uji N-Gain

Uji N-Gain dipakai untuk menilai sejauh mana peningkatan hasil belajar kognitif siswa sesudah memanfaatkan model *game based learning* berbantuan media Gimkit, dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest* menggunakan SPSS versi 29. Pengujian ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui besarnya perubahan yang terjadi pada hasil belajar kognitif siswa dibandingkan dengan skor awal. Skor N-Gain berada dalam rentang -1 hingga 1. Nilai positif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, sementara nilai negatif mengindikasikan adanya penurunan dalam hasil belajar siswa.

3.5.3 Hipotesis Penelitian

Rumusan masalah yang tertera pada bab sebelumnya, berikut ini hipotesis pada penelitian yang akan dilakukan.

1. Hipotesis rumusan masalah yang pertama:

H₀: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model *game based learning* berbantuan Gimkit terhadap hasil belajar kognitif siswa.

H₁: Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model *game based learning* berbantuan Gimkit terhadap hasil belajar kognitif siswa.

2. Hipotesis rumusan masalah yang kedua:

H₀: Tidak terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan model *game based learning* berbantuan Gimkit.

H₁: Terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan model *game based learning* berbantuan Gimkit.