

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2007). Metode penelitian membantu peneliti untuk menyusun langkah-langkah untuk mendapatkan data. Metode penelitian terdiri dari berbagai macam jenis dan tipe dalam cara pengumpulan datanya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuasi yang sering disebut eksperimen yang tidak sebenarnya. “Disebut demikian karena eksperimen jenis ini belum memenuhi persyaratan seperti cara eksperimen yang dapat dikatakan ilmiah mengikuti peraturan-peraturan tertentu” (Arikunto, 2013, hlm. 123). Sugiyono (2007a, hlm. 114) berpendapat sama, bahwa “quasi-eksperimen merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan”. Kesulitan tersebut berupa sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Penelitian ini direncanakan dalam kondisi yang terkendali oleh peneliti.

Berdasar pada pendapat di atas, metode penelitian eksperimen kuasi ini masih dalam bagian eksperimen. Metode penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2013b; Fauziah, 2013). Artinya bahwa penelitian eksperimen bertujuan untuk mencari pengaruh yang dilakukan secara sengaja. Peneliti pun memiliki tugas sebagai pengatur kondisi sehingga rencana penelitian dapat dicapai.

Penelitian eksperimen kuasi ini melibatkan subjek ke dalam kelompok. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan, sedangkan kelompok kontrol berfungsi mengontrol variabel-variabel luar yang akan mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pengukuran hasil penelitian dilakukan melalui

Sari Rezeki Utami, 2019

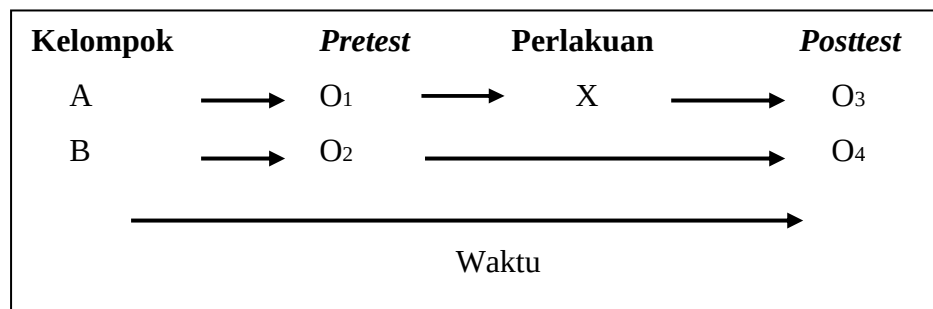
PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN TERHADAP KOMPETENSI

KEWARGANEGARAAN SISWA DI SEKOLAH DASAR (Eksperimen Kuasi pada Pembelajaran Tematik Fokus PPKn di Kelas IVSDN Pasanggrahan I, Kabupaten Sumedang)

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

pelaksanaan tes di awal penelitian dan akhir penelitian setelah diberikan perlakuan tertentu. Hasil eksperimen ini dapat diketahui dari perbedaan hasil tes pada dua kelompok subjek penelitian yaitu membandingkan dan mencari perbedaan antara hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Desain pada penelitian ini adalah *nonequivalent groups pretest-posttest*. McMillan dan Scumacher (1997, hlm. 467) mengatakan bahwa desain ini lazim digunakan dalam pendidikan, karena sangat tidak mungkin untuk menempatkan subjek secara acak. Peneliti menggunakannya secara utuh, kelompok subjek yang telah ditentukan, memberi *pretest*, mengelola kondisi perlakuan pada satu kelompok dan memberinya *posttest*. Polanya tergambar pada berikut ini:



Gambar 3.1 Pola Pelaksanaan Penelitian
(McMillan dan Scumacher, 1997, hlm. 467)

Keterangan:

- | | | | |
|----------------|-----------------------------------|----------------|-----------------------------------|
| A | = Kelas eksperimen | O ₃ | = Pengaruh setelah perlakuan |
| B | = Kelas kontrol | O ₄ | = Pengaruh tidak diberi perlakuan |
| O ₁ | = <i>Pretest</i> kelas eksperimen | X | = Memberikan perlakuan |
| O ₂ | = <i>Pretest</i> kelas kontrol | | |

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam 5 pertemuan, karena menurut teori behavioristik pemberian stimulus tidak akan langsung menghasilkan respon. Pada penelitian ini, respon yang dilihat berupa kompetensi kewarganegaraan yang memerlukan pertemuan yang cukup lama. Oleh karena itu, alur penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Alur Penelitian

Sari Rezeki Utami, 2019

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN TERHADAP KOMPETENSI KEWARGANEGARAAN SISWA DI SEKOLAH DASAR (Eksperimen Kuasi pada Pembelajaran Tematik Fokus PPKn di Kelas IVSDN Pasanggrahan I, Kabupaten Sumedang)

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

Kelompok	Pertemuan ke-1	Pertemuan ke-2	Pertemuan ke-3	Pertemuan ke-4	Pertemuan ke-5
A	Pretest	X	X	X	Posttest
B	Pretest	-	-	-	Posttest

Keterangan:

X = Penggunaan permainan tradisional boy-boy

- = Pembelajaran saintifik yang tidak menggunakan permainan tradisional boy-boy

3.2 Partisipan

Partisipan yang turut serta membantu proses penelitian antara lain adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pasanggrahan I. Subjek dipilih karena setelah adanya observasi awal ditemukan berbagai permasalahan yang sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini. SDN Pasanggrahan I ini bertempat di Jalan Pangeran Kornel No. 121, RT 01/RW 8, Dusun Samoja, Kelurahan Pasanggrahan Baru, Kecamatan Sumedang, Kabupaten Sumedang.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen kuasi, dimana ada kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok kontrol adalah kelompok yang akan menjadi pengontrol variabel dari luar, dalam penelitian kelompok kontrol adalah kelas IV A dengan jumlah siswa. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberikan perlakuan tertentu yaitu permainan tradisional boy-boy. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas IV B yang berjumlah 20 siswa.

Dasar pertimbangan dipilihnya partisipan ini karena lokasi dekat dengan tempat tinggal peneliti dan memiliki karakteristik siswanya yang sama dengan siswa tempat peneliti mengajar dan anak-anak yang berada di sekitar tempat tinggal peneliti.

3.3 Populasi dan Sampel

Sari Rezeki Utami, 2019

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN TERHADAP KOMPETENSI KEWARGANEGARAAN SISWA DI SEKOLAH DASAR (Eksperimen Kuasi pada Pembelajaran Tematik Fokus PPKn di Kelas IVSDN Pasanggrahan I, Kabupaten Sumedang)

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

Populasi secara sederhana diartikan sebagai keseluruhan objek yang dapat Maksun (2012, hlm. 55) “Populasi adalah kelompok besar yang diminati oleh peneliti, kelompok tersebut diharapkan dapat digeneralisasikan hasilnya dalam sebuah penelitian“. Populasi penelitian adalah siswa tahun pelajaran 2017/2018 di SDN Pasanggrahan I, Kabupaten Sumedang.

Sedangkan sampel merupakan jumlah atau karakteristik wakil populasi yang dipilih untuk sumber data (Arikunto, 2010; Sugiyono, 2013b). Sampel digunakan dalam penelitian ini karena adanya keterbatasan yang mungkin dihadapi oleh peneliti. Misalnya keterbatasan dana ataupun keterbatasan waktu dan tenaga. Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili keseluruhan jumlah populasi. Sampel penelitian difokuskan pada siswa kelas IV. Penempatan sampel pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, peneliti memilihnya tidak secara acak. Salah satu kelas akan mendapat perlakuan khusus yakni pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional boy-boyan sedangkan satu kelas lainnya melaksanakan pembelajaran tanpa diberi permainan. Kelas eksperimen adalah kelas IV B yang berjumlah 20 siswa dan kelas kontrol adalah kelas IV A yang berjumlah 22 siswa.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2013b). Instrumen dalam penelitian ini berfungsi untuk mengukur kompetensi kewarganegaraan siswa di kelas IV. Tugas utama instrumen adalah untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Oleh karena itu, instrumen harus dibuat sebaik mungkin agar dapat mengukur secara tepat dan akurat.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, angket dan observasi

3.4.1 Tes

Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengetahui kemampuan individu atau kelompok pada bidang tertentu, yang

Sari Rezeki Utami, 2019

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN TERHADAP KOMPETENSI KEWARGANEGARAAN SISWA DI SEKOLAH DASAR (Eksperimen Kuasi pada Pembelajaran Tematik Fokus PPKn di Kelas IVSDN Pasanggrahan I, Kabupaten Sumedang)

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

menyangkut keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat (Riduan, 2007; Arikunto, 2013). Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes yang dibuat oleh guru. Tes ini dilaksanakan dalam dua tahap yaitu, *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan di awal pembelajaran. Sedangkan *posttest* diberikan diakhir pembelajaran.

3.4.2 Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik yang dilakukan secara luas untuk memperoleh informasi dari subjek. Angket mempunyai kelebihan yaitu lebih ekonomis, pertanyaan atau pernyataannya berlaku untuk seluruh subjek, dan dapat memastikan kerahasiaan subjek (McMillan dan Schumacher, 1997). Namun ada kekurangannya yaitu pengembalian akan rendah jika pengembaliannya melalui pos atau pengiriman lainnya, kuesioner hanya dapat diberikan kepada responden yang dapat membaca, dan terkadang adanya kesalahan dalam penafsiran sehingga membuat hasil penelitian tidak akurat (Siregar, 2013).

Instrumen ini juga memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama dalam organisasi melalui sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Sukmadinata, 2005). Instrumen angket juga sering disebut alat bantu dalam penilaian hasil belajar ranah afektif atau sikap Sudijono (2007). Tujuan digunakannya angket dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik tertentu.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup adalah angket dengan pertanyaan yang diajukan kepada responden telah disediakan jawabannya oleh peneliti, responden hanya memilih jawaban yang kira-kira cocok sesuai dengan pendapatnya (Danial, 2009). Angket dalam penelitian ini disusun berdasarkan adaptasi dari instrumen CICE yang digunakan oleh Bobek, dkk (2009) mengukur *intelligence*, *responsibility*, dan *participation* dan Susanto (2015) dalam penelitiannya yang mengukur *civic dispositions*.

Instrumen angket ini menggunakan skala Likert lima poin. Jawaban responden berupa pilihan dari lima alternatif yang ada, yaitu:

- SS = Sangat Setuju
- S = Setuju
- N = Netral
- TS = Tidak Setuju
- STS = Sangat Tidak Setuju

Masing-masing jawaban memiliki nilai sebagai berikut:

- SS = 5
- S = 4
- N = 3
- TS = 2
- STS = 1

3.4.3 Observasi

Observasi merupakan kegiatan lanjutan yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh gambaran tentang sikap yang dilakukan subjek penelitian. Menurut Kasbolah (1998), observasi adalah semua kegiatan yang ditujukan untuk mengenali, merekam, dan mendokumentasikan setiap indikator dari proses dan hasil yang dicapai (perubahan yang terjadi) baik yang ditimbulkan oleh tindakan terencana maupun akibat sampingannya.

Dalam kegiatan ini peneliti mengamati keterampilan siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan skala Likert yaitu: selalu, sering, kadang-kadang, jarang, dan tidak pernah.

Berikut adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini

Tabel 3.2 Tabel Kisi-kisi Instrumen

No	Variabel	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Jenis instrumen
1.	Permainan tradisional boy-boy	Pelaksanaan permainan	Kesesuaian alat yang digunakan	Apakah alat yang digunakan sesuai dengan seharusnya?	Rubik expert judgment

Sari Rezeki Utami, 2019

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN TERHADAP KOMPETENSI KEWARGANEGARAAN SISWA DI SEKOLAH DASAR (Eksperimen Kuasi pada Pembelajaran Tematik Fokus PPKn di Kelas IVSDN Pasanggrahan I, Kabupaten Sumedang)

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

No	Variabel	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Jenis instrumen
		tradisional boy-boy	Kesesuaian umur pemain.	Apakah pemain sesuai dengan umur seharusnya?	menggunakan skala Lickert
			Kesesuaian jumlah pemain.	Apakah jumlah pemain sudah tepat?	
			Tempat pelaksanaan.	Apakah tempat pelaksanaan permainan boy-boy sudah sesuai?	
			Kesesuaian langkah-langkah permainan.	Apakah langkah-langkah permainan tradisional boy-boy sudah sesuai?	
			Kesesuaian keputusan pemenang dan yang kalah dalam permainan.	Apakah keputusan pemenang dan yang kalah dalam permainan tradisional boy-boy sudah sesuai?	
2.	Kompetensi Kewarganegaraan				
	a. Pengetahuan kewarganegaraan	Peran warga negara dalam demokrasi Indonesia.	Menyebutkan dan mengidentifikasi sikap toleransi		Instrumen tes pilihan ganda
	b. Keterampilan kewarganegaraan	Partisipasi positif	Keterlibatan di dalam masyarakat	Siswa merasa sebagai bagian dari komunitas sekolah dan masyarakat tempat tinggal. Saya ikut berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang ada dalam lingkungan sekolah dan masyarakat tempat saya tinggal. Seberapa sering kalian membantu kegiatan di sekolah? Pernahkan kalian menjadi	Instrumen pengukuran kompetensi kewarganegaraan aspek keterampilan yang berupa lembar observasi siswa.

Sari Rezeki Utami, 2019

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN TERHADAP KOMPETENSI KEWARGANEGARAAN SISWA DI SEKOLAH DASAR (Eksperimen Kuasi pada Pembelajaran Tematik Fokus PPKn di Kelas IVSDN Pasanggrahan I, Kabupaten Sumedang)

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

No	Variabel	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Jenis instrumen
	c. Watak Kewarganegaraan	Tanggung jawab	Kercayaan sosial	relawan dalam kegiatan di sekolah atau di masyarakat tempat tinggalmu? Seberapa sering kalian membantu tetangga? Seberapa sering kalian membantu di tempat ibadah? Saya merasa peduli kepada orang-orang di sekitar lingkungan saya? Guru saya benar-benar peduli padaku? Teman-teman saya ada ketika saya membutuhkan. Saya mengerjakan PR. Bertanggung jawab pada setiap perbuatan.	Instrumen pengukuran kompetensi kewarganegaraan aspek sikap yang berupa angket menggunakan skala Likert
			Empati	Saya merasa iba dan kasihan kepada orang lain ketika mereka sedang mendapatkan masalah, bersedih, dan terkena musibah. Saya berusaha membantu menyelesaikan masalah orang lain dan memberikan dan memberikan sumbangan kepada mereka yang terkena musibah.	
		Penghargaan terhadap harkat dan martabat manusia setiap individu.	Sikap positif terhadap minoritas	Saya berpendapat bahwa semua suku bangsa di Indonesia harus memiliki kesempatan yang sama untuk mendapatkan pendidikan, pekerjaan yang layak, dan menduduki jabatan politik dalam pemerintahan.	

Sari Rezeki Utami, 2019

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN TERHADAP KOMPETENSI KEWARGANEGARAAN SISWA DI SEKOLAH DASAR (Eksperimen Kuasi pada Pembelajaran Tematik Fokus PPKn di Kelas IVSDN Pasanggrahan I, Kabupaten Sumedang)

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

No	Variabel	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Jenis instrumen
		Kesopanan	Menunjukkan sikap sopan santun	Saya selalu bersikap sopan dalam menghentikan oranglain saat mengemukakan pendapat. Saya selalu dapat bersikap sabar menunggu giliran dalam mengemukakan pendapat.	
		Kesediaan untuk mendengarkan, bernegosiasi, dan	Sikap kepemimpinan dalam berkelompok Cara pandang atau pespektif	Saya berusaha untuk belajar bekerja sama dalam kelompok untuk melakukan kegiatan. Saya bertanggung jawab untuk melaksanakan keputusan bersama dalam berorganisasi walaupun keputusan tersebut berbeda dengan pendapat saya. Saya senantiasa memahami pemikiran orang lain ketika mereka mengemukakan pendapat dan melakukan suatu hal. Saya berusaha mempertimbangkan perasaan orang lain, sebelum saya memutuskan untuk berkata atau berbuat apa kepada mereka.	

Ada beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya *expert judgment* untuk memvalidasi permainan tradisional boy-boyan. Selain itu, menggunakan instrumen pengukuran kompetensi kewarganegaraan aspek sikap yang menggunakan angket skala Likert, instrument pengukuran kompetensi kewarganegaraan aspek ketermapilan yang berupa lembar observasi siswa yang diisi guru, dan lembar tes untuk menguji pengetahuan kewarganegaraan siswa. Ketiga instrument ini divalidasi terlebih dahulu sebelum digunakan melalui *expert judgment* dan uji coba kepada siswa kelas IV di sekolah lain.

Sari Rezeki Utami, 2019

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN TERHADAP KOMPETENSI KEWARGANEGARAAN SISWA DI SEKOLAH DASAR (Eksperimen Kuasi pada Pembelajaran Tematik Fokus PPKn di Kelas IVSDN Pasanggrahan I, Kabupaten Sumedang)

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

3.5 Teknik Uji Instrumen

3.5.1 Uji Validitas

Suatu data dikatakan valid jika sesuai dengan kenyataannya dan dapat tepat mengukur apa yang akan diukur. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen (Arikunto, 2013). Suatu instrumen dikatakan valid apabila memiliki validitas tinggi. Sebaliknya, apabila validitasnya rendah instrumen tersebut kurang valid.

Untuk menguji instrumen penelitian ini peneliti mengujinya kepada subjek lainnya. Langkah ini disebut juga uji coba instrumen. Setelah dilakukan uji coba, data yang diterima kemudian dianalisis menggunakan teknik uji validitas untuk mengetahui ketepatan data. Apabila instrumen yang diuji cobakan valid, maka instrumen siap untuk digunakan.

Adapun cara menginterpretasikan nilai validitas tes yang diperoleh dari validitas menggunakan SPSS versi 16.0 sebagai berikut:

Tabel 3.3

Interpretasi Validitas

Besarnya Nilai r	Interpretasi
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Sangat baik
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Cukup
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,000 sampai dengan 0,200	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2013, hlm. 89)

Uji coba instrumen kompetensi kewarganegaraan aspek pengetahuan ini dilakukan sebanyak dua kali. Uji validitas soal pertama menunjukkan dari 20 soal ada 17 soal yang valid dan 5 soal yang validitasnya tinggi dan cukup. Oleh karena itu, peneliti mencoba memperbaiki soal yang tidak valid kemudian mengadakan uji coba lagi. Pada uji coba yang kedua, dari 20 soal, soal yang sudah

valid sejumlah 19 soal dan ada 10 soal dalam kategori cukup dan tinggi. Sepuluh soal tersebut digunakan dalam penelitian ini.

3.5.2 Uji Realibilitas

Realibilitas merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument ini sudah baik (Arikunto, 2013). Realibilitas berhubungan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Suatu data dinyatakan reliabel apabila dua peneliti atau lebih peneliti dalam objek yang sama menghasilkan data yang sama.

Adapun tolak ukur menentukan koefisien reliabilitas, digunakan kriteria interpretasi nilai r (Arikunto, 2013) sebagai berikut:

Tabel 3.4
Interpretasi Realibilitas

Koefisien Kolerasi	Kriteria Reabilitas
$0,81 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,61 \leq r \leq 0,80$	Tinggi
$0,41 \leq r \leq 0,60$	Cukup
$0,21 \leq r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r \leq 0,20$	Sangat Rendah

Hasil dari validitas di atas kemudian dilakukan uji reabilitas pada SPSS versi 16.0. Pada hasil uji reabilitas ini menunjukkan angka 0,61 yang termasuk kriteria reabilitas tinggi.

3.6 Prosedur Penelitian

Sari Rezeki Utami, 2019

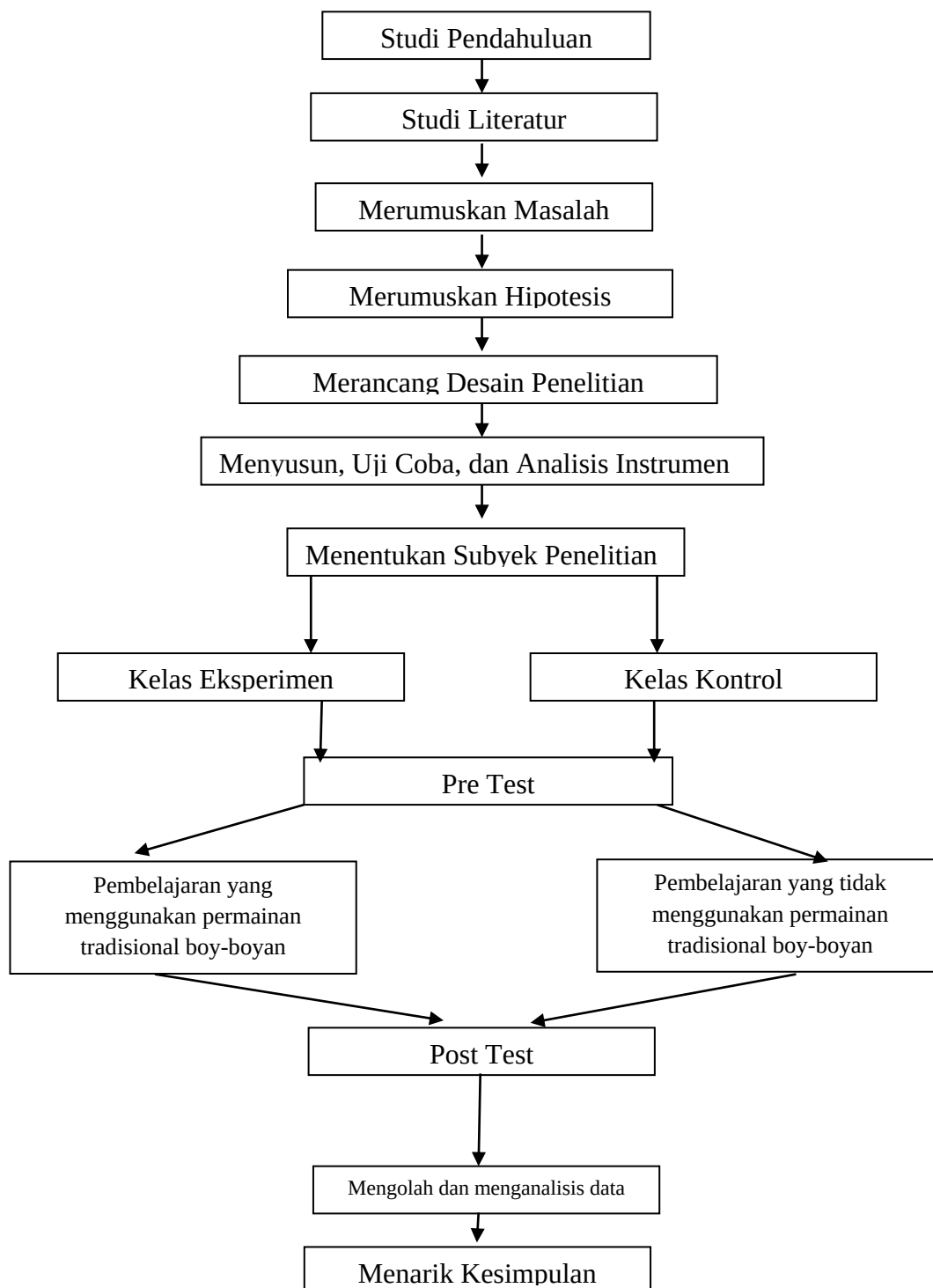
PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN TERHADAP KOMPETENSI KEWARGANEGARAAN SISWA DI SEKOLAH DASAR (Eksperimen Kuasi pada Pembelajaran Tematik Fokus PPKn di Kelas IVSDN Pasanggrahan I, Kabupaten Sumedang)

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

Prosedur penelitian pada penelitian ini yaitu terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian. Pada tahap perencanaan peneliti melakukan hal-hal antara lain sebagai berikut ini: (1) studi pendahuluan dengan cara melakukan identifikasi terhadap permasalahan dan melakukan pengamatan terhadap kompetensi kewarganegaraan siswa; (2) studi literatur; (3) merumuskan masalah; (4) merumuskan hipotesis; (5) merancang desain penelitian; (6) menyusun, uji coba, dan analisis instrumen.

Pada tahap pelaksanaan antara lain sebagai berikut: (1) peneliti menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol; (2) melaksanakan *pre-test* terhadap kelompok kontrol dan eksperimen dengan menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui kompetensi kewarganegaraan awal siswa; (3) peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional boy-boyan di kelas eksperimen dan tidak menggunakan permainan tradisional di kelas kontrol, masing-masing dilakukan sebanyak tiga pertemuan; (4) melakukan *post-test* terhadap kelompok kontrol dan eksperimen.

Tahap penyelesaian antara lain sebagai berikut: (1) mengolah dan menganalisis data; (2) menyimpulkan hasil analisis data. Berikut adalah bagan dari alur pada penelitian ini:



Sari Rezeki Utami, 2019

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN TERHADAP KOMPETENSI KEWARGANEGARAAN SISWA DI SEKOLAH DASAR (Eksperimen Kuasi pada Pembelajaran Tematik Fokus PPKn di Kelas IVSDN Pasanggrahan I, Kabupaten Sumedang)

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

Bagan 3.1 Alur Penelitian

3.6 Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 16.0. Analisa data dilakukan untuk mengetahui makna dari data yang telah dikumpulkan. Teknik analisis data yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Uji Normalitas data untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, sehingga penggunaan analisis statistik dapat ditentukan. Apakah menggunakan statistik parametrik (data normal) atau non parametrik (tidak normal). Uji normalitas ini dilakukan pada uji *pre test* dan *post test* kelas eksperimen, serta uji normalitas pada n-gain kelas eksperimen dan kelas kontrol. Suatu data dikatakan normal jika nilai Sig lebih besar dari 0,05.
2. Uji homogenitas data. Uji homogenitas ini dilakukan jika data berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen, serta pada data n-gain kelas eksperimen dan kontrol. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok tersebut berasal dari variansi yang sama atau tidak. Apabila kedua kelompok berasal dari variansi yang berbeda, maka kedua kelompok tersebut tidak bisa dibandingkan. Suatu data dikatakan homogen jika nilai *levene statistic* lebih besar dari 0,05.
3. Uji t (Perbandingan dua variabel)

Tujuan uji t dua variabel bebas adalah untuk membandingkan (membedakan) apakah kedua variabel tersebut sama atau berbeda, dimana berguna juga untuk menguji kemampuan generalisasi (signifikansi hasil penelitian yang berupa perbandingan keadaan variabel dari dua rata-rata sampel (Riduwan, 2012, hlm. 165). Rumus yang digunakan yaitu:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1}{n_1} + \frac{S_2}{n_2} - 2r \cdot \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) + \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

r = Nilai korelasi X₁ dengan X₂

n = Jumlah sampel

Sari Rezeki Utami, 2019

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN TERHADAP KOMPETENSI KEWARGANEGARAAN SISWA DI SEKOLAH DASAR (Eksperimen Kuasi pada Pembelajaran Tematik Fokus PPKn di Kelas IVSDN Pasanggrahan I, Kabupaten Sumedang)

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

$\bar{x}_1$ = Rata-rata sampel ke-1

$\bar{x}_2$ = Rata-rata sampel ke-2

s_1 = Standar deviasi sampel ke-1

s_2 = Standar deviasi sampel ke-2

S_1 = Varians sampel ke-1

S_2 = Varians sampel ke-2

Dengan signifikansi 0,05 dan $dk = n_1 + n_2 - 2$, serta dengan kriteria jika :

– $t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

(Riduwan, 2012, hlm. 166)

Pada penelitian ini, untuk uji t menggunakan aplikasi SPSS versi 16.0. H_0 (tidak ada perbedaan antara dua variabel) diterima jika nilai Sig (*2-tailed*) lebih besar 0,05 dan H_1 (terdapat perbedaan antara dua variabel) diterima jika nilai Sig (*2-tailed*) lebih kecil dari 0,05.

4. Penghitungan N-Gain

Peningkatan kompetensi kewarganegaraan melalui permainan tradisional boy-boyan ditentukan melalui perhitungan gain atau n-gain yang dinormalisasi. Hal ini bertujuan untuk menghindari kesalahan dalam menginterpretasikan perolehan gain masing-masing siswa. Adapun rumus menginterpretasikan gain adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Interpretasi Nilai N-Gain

Batasan	Kategori
$>0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Hake (dalam Meltzer, 2002)