

BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam bab III ini akan dibahas mengenai metode penelitian yang akan digunakan dalam melihat pengaruh pembelajaran IPS dengan konsep gamifikasi dalam penguatan pendidikan karakter dikaitkan dengan nilai kearifan lokal Makassar yaitu *siri'*, *pacce'*, dan *pangngalik*. Metode penelitian tersebut akan dijabarkan dalam sub bab yang berkenaan dengan beberapa hal, yaitu jenis dan desain penelitian; lokasi, populasi, sampel dan waktu penelitian; variabel penelitian dan definisi operasional variabel; teknik pengumpulan data; uji validitas dan reliabilitas penelitian; teknik analisis data; dan prosedur penelitian.

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini mengarah ke metode penelitian kuantitatif Quasi Eksperimen. Wiersma (1991, hlm. 99) mengatakan bahwa dalam quasi-eksperimen, variabel bebas sengaja “dimanipulasi” oleh peneliti dimana maksudnya adalah peneliti dengan sengaja membawa sebuah metode atau strategi baru dalam sebuah pembelajaran dan mengarahkan siswa untuk mengikuti strategi yang dibawa oleh peneliti. Dalam penelitian ini, Pembelajaran IPS dengan Konsep Gamifikasi akan diterapkan di kelas eksperimen dalam Penguatan Pendidikan Karakter. Desain penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design* yang menggunakan kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2015, hlm. 116). Kelompok Pertama yang diberi perlakuan (*treatment*) disebut kelompok eksperimen dan kelompok kedua yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan tiga kelas yang terdiri atas kelas eksperimen adalah kelas VII.2; kelas Kontrol VII.6 dan terdapat kelas uji validitas di kelas VII.4.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Group	Pretest	Treatment	Posttest
A	O ₁	X ₁	O ₂
B	O ₃	→	O ₄

Keterangan:

A : Kelas Eksperimen

B : Kelas Kontrol

O₁ : Tes Awal (sebelum mendapatkan perlakuan)

O₂ : Tes Akhir (setelah mendapatkan perlakuan)

X₁ : Perlakuan menggunakan Konsep Gamifikasi

→ : Tidak mendapatkan perlakuan sesuai pengajaran konvensional

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di salah satu sekolah menengah pertama di Kabupaten Gowa yaitu SMP Negeri 1 Palangga, Kabupaten Gowa Sulawesi Selatan.

C. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Palangga Kabupaten Gowa Sulawesi Selatan, adapun sebaran populasinya dijabarkan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 3. 2 Populasi Kelas VII SMPN 1 Palangga

Kelas	L	P	Jumlah
VII/1	12	20	32
VII/2	13	19	32
VII/3	13	19	32
VII/4	13	19	32
VII/5	18	14	32
VII/6	14	18	32
VII/7	10	22	32
VII/8	13	19	32
VII/9	10	22	32
VII/10	19	13	32
VII/11	17	11	28
Jumlah Total	152	196	348

Maryam Mustika, 2019

PEMBELAJARAN IPS DENGAN KONSEP GAMIFIKASI DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN TENTANG KEARIFAN LOKAL MAKASSAR: SIRI', PACCE;, DAN PANGNGALIK DI SMP NEGERI 1 PALANGGA KAB. GOWA

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

Sumber: Absen Siswa Kelas VII, VIII, dan IX (data Tata Usaha SMPN 1 Palangga)

Berdasarkan tabel 3.2, sebaran populasi peserta didik di SMP Negeri 1 Palangga sebanyak 11 kelas VII dengan jumlah peserta didik 348 peserta didik. Peserta didik laki-laki sebanyak 152 siswa dan peserta didik perempuan sebanyak 196 siswa.

D. Sampel Penelitian

Syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam menentukan sampel berdasarkan tujuan tertentu (Arikunto, 2010), yaitu sebagai berikut:

1. Pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat atau karakteristik tertentu yang merupakan ciri-ciri pokok populasi.
2. Subyek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subyek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi.
3. Penentuan karakteristik populasi dilakukan dengan cermat.

Pada Penelitian ini menggunakan pengambilan sampel dengan teknik sampel bertujuan (*purposive sampling*). Pengambilan sampel bertujuan dengan mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random (acak) atau daerah tapi dikarenakan atas adanya tujuan tertentu. Penelitian ini mengambil 2 kelas sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 3 Sampel Kelas VII SMP Negeri 1 Palangga

Kelas	L	P	Jumlah
VII. 2	13	19	32
VII.6	13	19	32
Jumlah Total	26	38	64

Sumber: Absen Siswa Kelas VII, VIII, dan IX (data Tata Usaha SMPN 1 Palangga)

Pada Tabel 3.3 sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu kelas VII.2 dan kelas VII.6 dengan jumlah yang sama yaitu sebanyak 32 orang peserta didik. Alasan pengambilan sampel ini didasarkan pada data penilaian awal guru bahwa kedua kelas tersebut memiliki kesetaraan kemampuan yang dilihat dari prestasi, karakter dan kesamaan materi terakhir pada proses pembelajaran.

Maryam Mustika, 2019

PEMBELAJARAN IPS DENGAN KONSEP GAMIFIKASI DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN TENTANG KEARIFAN LOKAL MAKASSAR: SIRI', PACCE;, DAN PANGNGALIK DI SMP NEGERI 1 PALANGGA KAB. GOWA

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

E. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian akan dilaksanakan dalam waktu terhitung dari bulan April hingga bulan Juni Tahun 2019.

No	Uraian	Feb		Maret				April				Mei				Juni				Juli		
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	
1	Tahap Persiapan Penelitian																					
	a. Observasi																					
	b. Penyusunan Instrumen c. Pembuatan RPP dan Soal Pre test																					
2	Tahap Pelaksanaan Penelitian																					
	a. Pelaksanaan Tindakan																					
	b. Pengumpulan Data c. Analisis Data																					
3	Tahap Evaluasi Program																					
	a. Kuesioner Evaluasi Program																					
	b. Observasi Karakter Siswa c. Evaluasi Kelemahan dan Kelebihan dari Program yang dicanangkan																					
4	Tahap Penyusunan Laporan																					
	a. Pengolahan data yang didapatkan																					
	b. Interpretasi hasil data b. Penulisan Laporan Hasil Penelitian																					

Maryam Mustika, 2019

PEMBELAJARAN IPS DENGAN KONSEP GAMIFIKASI DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN TENTANG KEARIFAN LOKAL MAKASSAR: SIRI', PACCE;, DAN PANGNGALIK DI SMP NEGERI 1 PALANGGA KAB. GOWA

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

F. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Karakter adalah sikap, perbuatan atau tingkah laku yang dimiliki seorang individu dalam penelitian ini lebih melihat ke karakter siswa selama pembelajaran berlangsung yang diharapkan selalu mengarah ke karakter yang baik yang di aplikasikan tidak hanya di sekolah tapi di dalam kehidupan sehari-harinya.
2. Pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal Makassar, penelitian ini lebih membahas ke penggunaan metode yang menggunakan konsep gamifikasi yang diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung di sekolah dimana berbasiskan nilai-nilai budaya lokal Makassar yang lebih berfokus ke nilai *siri'* (rasa malu dan mandiri); *pacce'* (iba/gotong royong); dan *pangngalik* (hormat/ religius).
3. Konsep gamifikasi adalah konsep dimana unsur-unsur yang ada di *game* diintegrasikan ke dalam pembelajaran khususnya pembelajaran IPS untuk membuat pembelajaran lebih aktif dan mendukung penguatan pendidikan karakter dengan menggunakan permainan puzzle, lompat tali karet, dan permainan bom.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes Tertulis

Salah satu alat yang digunakan dalam mengumpulkan informasi mengenai karakter bangsa yang telah terbentuk dalam kepribadian siswa. Karakter yang menjadi fokus penelitian adalah mandiri, gotong royong, dan religius dalam kearifan lokal Makassar tertuang pada karakter *siri'*, *pacce'* dan *pangngalik*. Adapun tes ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada awal pertemuan (*pre-test*) dan diakhir pertemuan (*post-test*) dimana berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 butir dan 5 butir soal esai yang dimulai pada pemahaman konsep hingga sikap dan tindakannya yang dilakukan oleh siswa ketika menemukan suatu peristiwa, setelah guru memberikan *treatment* yang berbeda dengan proses pembelajaran sebelumnya. Adapun bentuk soal tes tertulis terdapat pada halaman lampiran.

2. Observasi

Maryam Mustika, 2019

PEMBELAJARAN IPS DENGAN KONSEP GAMIFIKASI DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN TENTANG KEARIFAN LOKAL MAKASSAR: SIRI', PACCE', DAN PANGNGALIK DI SMP NEGERI 1 PALANGGA KAB. GOWA

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

Observasi dilakukan sebelum dan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan mengevaluasi pembelajaran menggunakan konsep gamifikasi dan berisikan indikator karakter yang berbasiskan nilai-nilai budaya Makassar yang ingin dicapai dari pembelajaran IPS (mandiri, gotong royong dan religius) serta menjadi data tambahan dalam menarik kesimpulan. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini diarahkan pada siswa dalam proses pembelajaran di kelas kontrol VII.6 dan kelas eksperimen VII.2.

3. Kuesioner Kepribadian

Kuesioner ini berisikan pernyataan yang menggambarkan nilai-nilai karakter yang diharapkan dalam pembelajaran IPS. Kuesioner ini terdiri atas dua yaitu dinilai dari masing-masing siswa menilai kesehariannya dan satunya lagi diisi oleh teman sekelasnya untuk menilai kepribadian kawannya. Kuesioner ini di bagikan sebelum dan setelah pembelajaran. Adapun indicator dalam instrumen kuesioner kepribadian sebagai berikut.

Tabel 3. 4 Indikator Kuesioner

Nilai-nilai Kearifan Lokal	Penguatan Pendidikan Karakter	Subnilai	Indikator
<i>Siri'</i>	Mandiri	Etos Kerja (Kerja keras) Tanggung tahan banting Daya Juang Profesional Keberanian	(1) tidak bergantung pada orang lain dalam melaksanakan tugas yang diberikan; (2) memiliki rasa percaya diri dalam menunjukkan kemampuan diri; (3) disiplin dan tanggungjawab dengan menyelesaikan tugas tepat waktu; (4) memiliki inisiatif tinggi untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi; dan (5) memiliki kontrol diri.
<i>Pacce'</i>	Gotong Royong	Kerja sama Inklusif Solidaritas Musyawarah mufakat Empati	(1) Kompak dan peduli sesama kawan (2) Bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama, (3) Menjalin komunikasi dan persahabatan, (4) Memberi bantuan/ pertolongan pada orang-orang

Maryam Mustika, 2019

PEMBELAJARAN IPS DENGAN KONSEP GAMIFIKASI DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN TENTANG KEARIFAN LOKAL MAKASSAR: SIRI', PACCE', DAN PANGNGALIK DI SMP NEGERI 1 PALANGGA KAB. GOWA

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

			yang membutuhkan (5) Komitmen atas keputusan bersama
<i>Pangngalik</i>	Religius	Toleransi Menghargai Tidak memaksakan kehendak Melindungi yang kecil dan tersisih	(1) Rajin beribadah (2) Mencintai lingkungan (3) Saling menghargai satu sama lain dan menghargai perbedaan orang lain serta diri sendiri (4) Tradisi menegakkan kebenaran dan menjauhi keburukan (5) Santun bertutur kata dan bersikap

(adaptasi dari Elviana, 2017; Hidayati & Listyani, 2010; Pusat Analisis dan Sinkronisasi Kebijakan, 2017; Saefullah et al., 2013)

Pada instrumen kuesioner menggunakan *Skala Likert* dalam pengskalaannya untuk mengukur sikap akan jawaban responden dan indikator yang dijadikan acuan dalam permasalahan penelitian terhadap pernyataan yang diberikan.

H. Uji Instrumen

Dalam mendapatkan hasil yang baik akan membutuhkan instrument tes yang baik dimana telah diuji tingkat validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kemudahan / kesukarannya. Adapun alat bantu yang digunakan dalam menguji kualitas tes penelitian ini adalah *software IBM SPSS Statistic 21 for windows*. Uji instrument dilakukan dengan mengujikan langsung di kelas VII. 4 yang akan ditegaskan dengan uji dari ahlinya yang melibatkan dosen pembimbing dan adaptasi dari beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan variabel penelitian. Pengujian instrument yang di uji validitasnya adalah instrument kuesioner dan instrumen soal baik itu pretest dan posttest. Selain itu khusus untuk instrumen soal dilakukan pengujian daya pembeda dan tingkat kesukaran untuk menunjukkan kualitas soal yang hendak digunakan dalam penelitian ini. Pengujian ini dilakukan di kelas VII.4 dengan waktu sebelum dimulainya penelitian yakni pada tanggal 07 April 2019.

Berikut ini akan dipaparkan jenis pengujian secara manual yang dimaksud dalam rangka untuk mengetahui kualitas dari alat tes yang dimaksud.

1. Validitas

Maryam Mustika, 2019

PEMBELAJARAN IPS DENGAN KONSEP GAMIFIKASI DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN TENTANG KEARIFAN LOKAL MAKASSAR: SIRI', PACCE;, DAN PANGNGALIK DI SMP NEGERI 1 PALANGGA KAB. GOWA

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

Menghitung validitas item butir soal dengan rumus korelasi *Pearson Product Moment* angka kasar seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (1999, hlm. 162)

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien Korelasi
 X = Skor tiap item
 Y = Skor total
 N = Jumlah peserta tes

Pada penelitian ini pengujian validitas instrumen soal maupun kuesioner dilakukan dengan menggunakan SPSS 21. Berikut hasil pengujian validitas instrumen kuesioner dan instrument tes.

Tabel 3. 5 Output Uji Validitas Instrumen Kuesioner

Nomor Pernyataan	Indikator	Pearson Correlation	Nilai Signifikan (2-tailed)	Keterangan
1	Siri'	0,487	0,005	Valid
2	Siri'	0,422	0,016	Valid
3	Siri'	0,483	0,005	Valid
4	Siri'	0,189	0,299	Tidak Valid
5	Siri'	0,579	0,001	Valid
6	Pacce'	0,543	0,001	Valid
7	Pacce'	0,238	0,189	Tidak Valid
8	Pacce'	0,351	0,049	Valid
9	Pacce'	0,343	0,055	Valid
10	Pacce'	0,425	0,015	Valid
11	Pangngalik	0,567	0,001	Valid
12	Pangngalik	0,514	0,003	Valid
13	Pangngalik	0,111	0,546	Tidak Valid
14	Pangngalik	0,579	0,001	Valid
15	Pangngalik	0,506	0,003	Valid

(Hasil Olah SPSS 21)

Tabel 3. 6 Output Uji Validitas Instrumen Soal

Nomor Soal	Pearson	Nilai Signifikan	Keterangan
------------	---------	------------------	------------

Maryam Mustika, 2019

PEMBELAJARAN IPS DENGAN KONSEP GAMIFIKASI DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN TENTANG KEARIFAN LOKAL MAKASSAR: SIRI', PACCE', DAN PANGNGALIK DI SMP NEGERI 1 PALANGGA KAB. GOWA

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

	Correlation	(2-tailed)	
1	0,367	0,039	Valid
2	0,399	0,024	Valid
3	0,490	0,004	Valid
4	0,367	0,039	Valid
5	0,458	0,008	Valid
6	0,408	0,020	Valid
7	0,414	0,019	Valid
8	0,389	0,028	Valid
9	0,522	0,002	Valid
10	0,350	0,049	Valid
11	0,414	0,019	Valid
12	0,735	0,000	Valid
13	0,801	0,000	Valid
14	0,750	0,000	Valid
15	0,552	0,001	Valid

(Hasil Olah SPSS 21)

Untuk memberi interpretasi mengenai validitas item butir soal, dapat digunakan pedoman penilaian Sugiyono (2008, hlm. 257) yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 7 Interpretasi Validitas Item Soal

No.	Tingkat Hubungan	Interval
1	Sangat Kuat	0,80 – 1,00
2	Kuat	0,60 - 0,79
3	Sedang	0,40 - 0,59
4	Rendah	0,20 - 0,39
5	Sangat Rendah	0,00 - 0,19

Berdasarkan hasil pengujian validitas dapat dikatakan bahwa dari 15 pernyataan instrumen kuesioner yang menggambarkan indikator dari karakter mandiri (*siri'*); gotong royong (*pacce'*) dan religius (*pangngalik*) terdapat 3 pernyataan yang tidak valid. Butir pernyataan instrumen kuesioner yang tidak valid akan dibuang sehingga hanya 12 pernyataan kuesioner yang dianggap dapat mewakili indikator dari karakter mandiri, gotong royong dan religius yang akan di gunakan dalam mengumpulkan data di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan instrumen soal dari

15 soal yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal essay yang di ujikan di kelas VII.4 nilai signifikannya kurang dari 0,05 maka dianggap signifikan untuk di bagikan di kelas eksperimen dan kontrol.

Kemudian untuk mengetahui signifikansi korelasi yang didapat, di uji dengan uji t dengan rumus (Sugiyono, 2008, hlm. 257) sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

- t = Daya Beda Uji t
n = Jumlah Subjek
r = Koefisien Korelasi

2. Reliabilitas

Merujuk pada konsistensi skor yang dicapai oleh siswa yang sama ketika mereka di uji ulang dengan soal yang sama pada kesempatan yang berbeda. Pada penelitian ini berdasarkan dalam Sugiyono (2015, hlm. 190) reliabilitas instrument dilakukan dengan internal *consistency* teknik Belah Dua (*Split Half*) yang dianalisis dengan rumus Spearman-Brown.

$$r_i = \frac{2 \cdot r_b}{1 + r_b}$$

Keterangan:

- r_i = Koefisien reliabilitas yang telah disesuaikan
 r_b = Koefisien antara skor-skor tiap bahan tes

3. Daya Pembeda

Daya pembeda sebuah soal adalah kemampuan suatu soal tersebut untuk dapat membedakan antara *testee* yang berkemampuan tinggi dengan *testee* yang kemampuannya rendah. Daya pembeda ini dihitung dengan membagi *testee* ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok atas (kelompok *testee* yang tergolong pandai) dan kelompok bawah (kelompok *testee* yang tergolong rendah).

$$DP = \frac{J_{BA} - J_{BB}}{J_{SA}}$$

(Suherman dalam tesis Eha Julaeha, 2012: 86)

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

JB_A = Jumlah peserta didik kelompok atas yang menjawab benar

JB_B = Jumlah peserta didik kelompok atas yang menjawab salah

JS_A = Jumlah peserta didik kelompok atas

Klasifikasi daya pembeda yang digunakan berdasarkan dalam Suherman (2003), sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Klasifikasi Daya Pembeda

Rentang	Kategori
$0,00 < DP \leq 0,19$	Kurang
$0,20 < DP \leq 0,39$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,69$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

4. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran suatu item menunjukkan apakah butir soal termasuk sukar, sedang maupun mudah. Menurut Surapranata (2005) digunakan rumus dibawah ini untuk mengetahui taraf kemudahan setiap item soal.

$$P = \frac{\sum X}{N}$$

Dimana :

P = Nilai tingkat kemudahan

$\sum X$ = Jumlah Peserta tes yang menjawab benar

N = Jumlah seluruh peserta tes

Kriteria untuk kemudahan soal dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 3. 9 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal

Rentang	Kategori
$0,00 \leq TK \leq 0,30$	Sukar

Maryam Mustika, 2019

PEMBELAJARAN IPS DENGAN KONSEP GAMIFIKASI DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN TENTANG KEARIFAN LOKAL MAKASSAR: SIRI', PACCE;, DAN PANGNGALIK DI SMP NEGERI 1 PALANGGA KAB. GOWA

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

$0,31 \leq TK \leq 0,70$	Sedang
$0,71 \leq TK \leq 1,00$	Mudah

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dengan pendekatan penelitian kuantitatif, tekniknya akan menggambarkan pola statistik yang dihasilkan dari proses pengolahan data dengan menggunakan program SPSS 21. Data Penguatan Pendidikan Karakter peserta didik dianalisis secara kuantitatif baik itu menggunakan uji *statistic parametric* maupun *non parametric* dalam menguji hipotesis penelitian. Setelah dilakukan uji coba dengan mengukur tingkat validitas dan reliabilitas maka uji selanjutnya dilakukan dengan tahapan uji normalitas data sehingga bila data berdistribusi normal baik itu pretest maupun posttest maka akan dilakukan uji *statistic parametric*, namun bila ada salah satunya tidak berdistribusi normal maka dilakukan uji non parametric. Selain itu juga dilakukan perhitungan gain ternormalisasi. Berikut tahapan teknik analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Nilai Gain

Nilai gain digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan karakter peserta didik yang dilihat pada hasil data instrumen kuesioner dan soal antara skor posttest dengan skor pretest, dimana nilai gain tersebut telah dinormalisasi. Adapun rumus gain ternormalisasi (Hake dalam Lionar, 2018, hlm. 71-72) adalah sebagai berikut.

$$N \text{ gain} = \frac{\text{Skor post} - \text{Skor pre}}{\text{Skor Maksimal Ideal} - \text{Skor pre}}$$

Tabel 3. 10 Kategori Tingkat N gain

Rentang	Kategori
$Ngain \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 < Ngain \geq 0,3$	Sedang
$Ngain < 0,3$	Rendah

2. Uji Normalitas

Maryam Mustika, 2019

PEMBELAJARAN IPS DENGAN KONSEP GAMIFIKASI DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN TENTANG KEARIFAN LOKAL MAKASSAR: SIRI', PACCE;, DAN PANGNGALIK DI SMP NEGERI 1 PALANGGA KAB. GOWA

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

Uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari penelitian ini berasal dari populasi. Uji normalitas yang digunakan adalah rumus dasar Chi Kuadrat dengan rumus:

$$x^2 = \sum \left[\frac{(fo - fe)^2}{fe} \right]$$

Keterangan:

X^2 : Nilai Chi Kuadrat

f_o : Frekuensi hasil

f_e : Frekuensi teoritik a tau ekspektasi/harapan

Margono (2007, hlm. 202)

Kriteria pengujian ini dilakukan dengan membandingkan harga *chi kuadrat* hitung dengan *chi kuadrat* tabel. Bila harga *chi kuadrat* hitung lebih kecil atau sama dengan harga *chi kuadrat* tabel ($X_{H2} \leq X_i$), maka distribusi dinyatakan normal, dan apabila lebih besar ($>$) dinyatakan tidak normal. Selain itu juga bisa diinterpretasikan dengan melihat nilai signifikan dengan ketentuan sebagai berikut.

Jika nilai *Sig (p-value)* $> \alpha$ maka data berdistribusi normal

Jika nilai *Sig (p-value)* $\leq \alpha$, maka data berdistribusi tidak normal.

Dikarenakan terdapat data yang berdistribusi tidak normal maka tidak akan dilanjutkan ke uji homogenitas tetapi akan dilanjutkan ke uji perbedaan rerata dengan *statistic non parametric* melalui *uji mann whitney* atau uji *Wilcoxon*.

3. Uji Perbedaan Rerata

Apabila data hasil penelitian berdistribusi normal maka dapat dilanjutkan dengan melakukan uji homogenitas untuk memenuhi syarat dalam pengujian *statistic parametric* dengan melalui uji t dengan sampel berpasangan (*paired sample t-test*) dan dengan sampel bebas (*independent sample t-test*). Namun, apabila data berdistribusi tidak normal maka dilakukan uji *statistic non parametric* dengan analisis komparatif melalui *uji mann whitney (U Test)* untuk menguji dua sampel *independent* dan uji *Wilcoxon* untuk menguji sampel berpasangan. Adapun kaidah pengujian yang digunakan sebagai berikut.

Jika nilai *Sig* (*p-value*) > α (0,05), maka H_0 diterima yang berarti reratanya sama atau tidak ada perbedaan

Jika nilai *Sig* (*p-value*) $\leq \alpha$ (0,05), maka H_0 ditolak yang berarti reratanya beda atau terdapat perbedaan

J. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini guna tercapainya tujuan penelitian, antara lain:

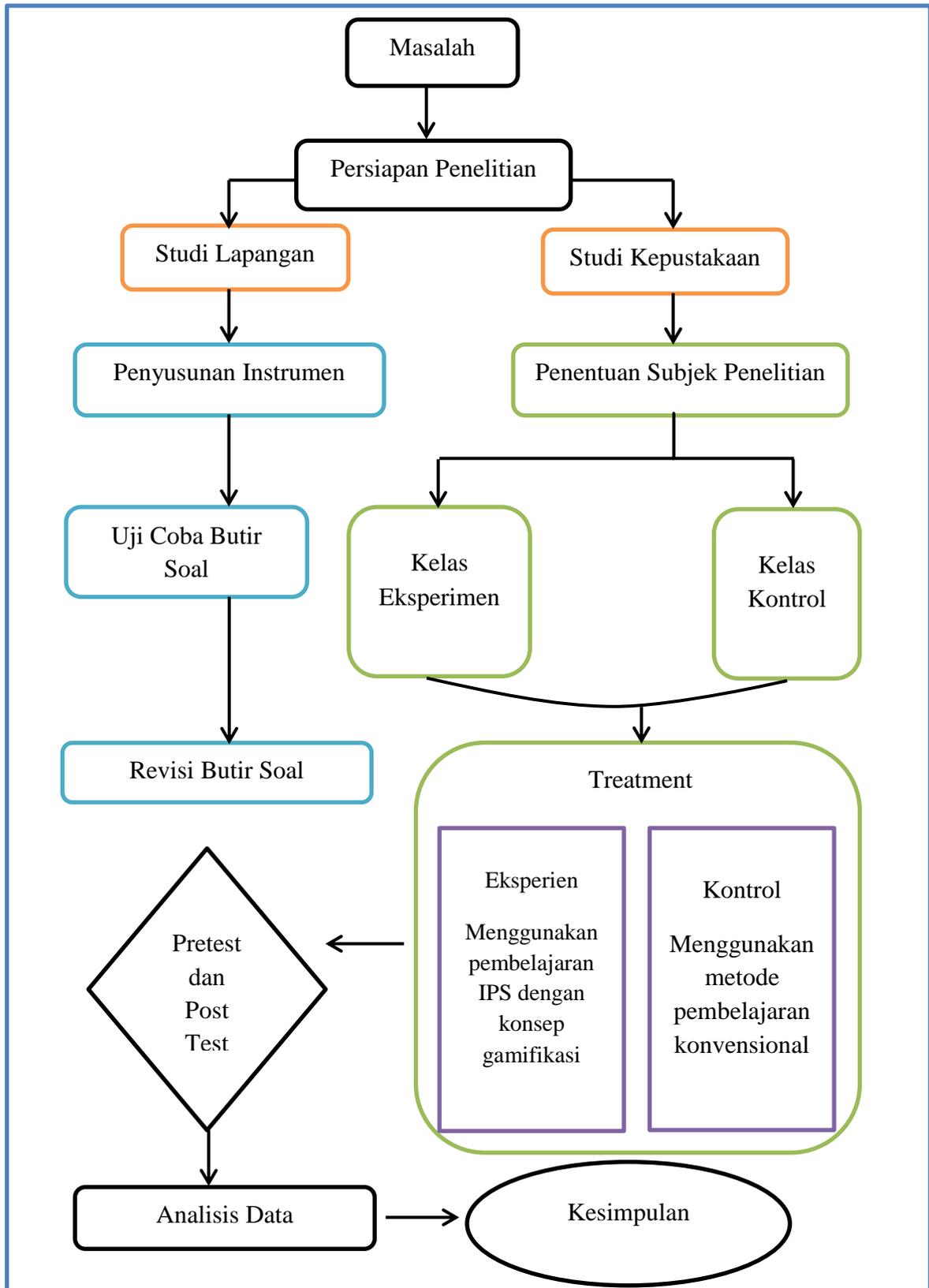
1. Melakukan persiapan meliputi kegiatan penyusunan proposal dan instrument penelitian serta menentukan tempat observasi dan sampel;
2. Mengadakan dokumentasi dan observasi karakter awal siswa di sekolah tersebut;
3. Menentukan sampel penelitian dengan teknik *purposive sampling*;
4. Melaksanakan proses pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran yang berbasis kearifan lokal melalui konsep *gamification* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran yang biasa di gunakan guru;
5. Memberikan post-test untuk melihat karakter peserta didik dalam menjawab soal dan mengukur sejauh mana pemahaman anak pada materi pelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol;
6. Melihat adanya perubahan karakter dengan menggunakan teknik observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol;
7. Memberikan angket setelah pembelajaran berlangsung baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai nilai-nilai dari hasil pembelajaran pada hari itu;
8. Menganalisis data yang diperoleh dari penelitian dan melakukan pembahasan dari analisis data penelitian;
9. Menarik kesimpulan dan membuat laporan dari hasil analisis data yang akan berlaku bagi seluruh populasi.

K. Alur Pelaksanaan Penelitian

Maryam Mustika, 2019

PEMBELAJARAN IPS DENGAN KONSEP GAMIFIKASI DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN TENTANG KEARIFAN LOKAL MAKASSAR: SIRI', PACCE;, DAN PANGNGALIK DI SMP NEGERI 1 PALANGGA KAB. GOWA

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



Maryam Mustika, 2019

PEMBELAJARAN IPS DENGAN KONSEP GAMIFIKASI DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN TENTANG KEARIFAN LOKAL MAKASSAR: SIRI', PACCE;, DAN PANGNGALIK DI SMP NEGERI 1 PALANGGA KAB. GOWA

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