

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitians

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Didalam penelitian eksperimen terdapat perlakuan, dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi tertentu.¹ Jenis desain penelitian ini adalah *Pre-experimen design* karena variabel luar masih berpengaruh terhadap variabel dependen. dengan design penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest*. Pada desain ini, peneliti hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dengan hasil *post-test*.²

Tabel 3. 1 Desain Penelitian One-Group Pretest-Posttest

O ₁	x	O ₂
----------------	---	----------------

Keterangan:

O₁ : Tes awal kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan

O₂ : Tes akhir kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan

X : Perlakuan yang diberikan

2. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian eksperimen ini merupakan bagian dari pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang bekerja dengan angka, data berupa nilai dan frekuensi yang kemudian dianalisis menggunakan statistic untuk menjawab hipotesis penelitian yang sifatnya spesifik dan untuk memprediksi suatu variabel mempengaruhi variabel lain dengan sampel yang representative.³ Jadi penelitian ini diarahkan mencari data dari eksperimen di kelas. Berdasarkan eksperimen yang telah dilaksanakan, peneliti hendak mengetahui seberapa

¹ Adhi Kusumastuti, Ahmad Mustamil Khoiron, dan Taofan Ali Achmadi, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 42.

² Adhi, Ahmad, dan Taofan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 43.

³ Masrukhin, *Materi Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Kudus: STAIN Kudus, 2009), 7.

besar pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar serta seberapa efektifkah model pembelajaran TGT untuk kreativitas peserta didik.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di MTs NU Al Hidayah yang bertempat di Desa Getasrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal (28 juli- 28 agustus) tahun ajaran 2023. Dengan tahapan prosedur penelitian sebagai berikut:

a. Tahap persiapan Penelitian

Pada tahap persiapan melakukan pengajuan identifikasi masalah, menyusun proposal penelitian, menyipkan instrument yang digunakan, dan izin tempat penelitian.

b. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap persiapan meliputi uji coba instrument. Data uji coba kemudian dianalisis dan jika sudah memenuhi syarat maka dilakukanlah pretest pada kelas eksperimen. Selanjutnya melakukan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament. Setelah itu dilakukan posttest setelah bab materi sudah selesai.

c. Tahap penyelesaian

Tahap penyelesaian meliputi tahap analisis data dan penyusunan laporan penelitian.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari seluruh subjek ataupun orang yang mempunyai karakter khusus, nyata serta komplit yang hendak diawasi.⁴Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di MTs NU Al Hidayah tahun ajaran 2023/2024. Kelas VII di MTs Nu Al Hidayah terdiri dari VII A, VII B, VII C, VII D, VII E, VII F, VII G, VII H, VII I, dan VII J.

⁴ M. Iqbal Hasan, *Pokok- Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasi* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2012), 58.

2. Sampel

Sampel ialah bagian dari jumlah dan ciri- ciri yang dimiliki populasi.⁵ Teknik sampling yang digunakan adalah simple random sampling. Dimana sampel diambil secara acak dari anggota populasi tanpa melihat tingkatan dalam populasi tersebut.⁶ Jumlah sampel yang akan digunakan peneliti berjumlah 31 siswa kelas VII B yang terdiri dari 31 orang perempuan.

D. Desain dan Definisi Operasional Variabel

1. Desain variabel

Menurut sugiyono, variabel penelitian yaitu salah satu kegiatan bervariasi tertentu dan diatur oleh peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi dan mengambil kesimpulan.⁷ Variabel penelitian merupakan obyek dari suatu penelitian. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yang dipakai antara lain :

a. Variabel Independen (X)

Variabel independen atau variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab bagi variabel lain.⁸ Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen yaitu Teams Games Tournament (X). Adapun penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament kelas VII B MTs NU Al Hidayah Gebog Kudus.

b. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau disebabkan oleh variabel lain.⁹ Pada penelitian ini yang menjadi variabel dependen adalah hasil belajar (Y). Adapaun yang diukur adalah hasil belajar peserta didik di MTs NU Al Hidayah kelas VII B MTs NU Al Hidayah.

2. Desain Operasional Variabel

Definisi operasional adalah definisi khusus yang didasarkan atas sifat – sifat yang didefinisikan, dapat diamati

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016), 117.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* , 118.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, 81-89.

⁸ Muh Fitrah dan Luthfiyah, *Metodologi Penelitian Penelitian Kuantitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus* (Sukabumi: CV Jejak, 2017), 124.

⁹ Fitrah da Luthfiyah, *Metodologi Penelitian Penelitian Kuantitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*, 123.

dan dilaksanakan oleh peneliti.¹⁰ Bersarakan tata variabel, maka diperoleh devinisi operasional sebagai berikut:

a. Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran Teams Games Tournament adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (reinforcement).¹¹

Adapun indikator model pembelajaran Teams Games Tournament sebagai berikut:

1) Penyajian kelas

Penyajian kelas digunakan guru untuk memperkenalkan materi terhadap siswa dengan penyampaian materi atau dapat audiovisual atau diskusi. Siswa diharapkan mencermati pokok – pokok materi yang dijelaskan oleh guru. Adanya kecermatan akan menunjang keberhasilan belajar dan menentukan nilai tim nantinya.

2) Belajar Kelompok (*Teams*)

Selanjutnya siswa akan dikelompokkan menjadi berbagai kelompok Tim yang terdiri dari 4 sampai 6 orang dalam satu kelompok dengan kemampuan yang berbeda, jenis kelamin, dan ras. Tujuan tim ini adalah menyiapkan diri dengan mempelajari materi pembelajaran & mendiskusikan dengan teman satu tim lebih khuyu', supaya mempelajari Lembar Kerja Siswa (LKS) sehingga memudahkan dalam mengerjakan soal turnamen dengan baik.

3) Game/Permainan

Pada tahap ini murid akan melakukan kegiatan bermain secara berkelompok. Game ini bertujuan untuk menguji pengetahuan atas ilmu yang mereka dapatkan dan disusun dengan materi dalam penampilan kelas. Mayoritas game terdiri atas berbagai pertanyaan yang bernomor. Siswa menentukan kartu bernomor dan

¹⁰ Zain Arifin, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 190.

¹¹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 92.

mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai. Siswa yang memperoleh jawaban benar akan memperoleh nilai.¹²

4) Turnamen/Pertandingan

Pada tahap ini murid bersaing untuk mendapatkan skor. Umumnya tournament dilaksanakan di akhir minggu sesudah guru mempresentasikan materi. Anggota kelompok yang bisa menjawab soal dengan tepat akan mendapatkan nilai untuk kelompoknya. Kemenangan ditentukan oleh kelompok yang mendapat skor paling tinggi.

5) *Team Recognize*

Pada tahap ini guru akan menotal skor setiap kelompok. Selanjutnya Guru memberi penghargaan berbentuk hadiah bagi kelompok yang memenangkan pertandingan ini.¹³

b. Hasil belajar siswa mata pelajaran IPS

Hasil belajar siswa merupakan perubahan-perubahan yang muncul pada siswa, yang berhubungan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.¹⁴

Hasil belajar akan diperoleh setelah guru melakukan evaluasi kepada siswa. Namun hasil belajar pada penelitian ini, difokuskan hanya pada ranah kognitif yakni berbentuk sebuah nilai. Nilai diperoleh dari siswa melalui tes tertulis yaitu tes pilihan ganda. Adapun indikator hasil belajar siswa mata pelajaran IPS adalah :

- a. Pengetahuan (C1)
- b. Pemahaman (C2)
- c. Penerapan (C3)

Dari indikator diatas dirincikan menjadi soal pertanyaan. Penyusunan instrument perlu digunakan kisi – kisi instrumen.

¹² Fitria dan Indra, *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Dan Literasi Sains*, 33.

¹³ Musdalipa, Razak, dan Alam, *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooeratif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Ular Tangga*, 27.

¹⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), 5.

Tabel 3. 2 Kisi- kisi Instrumen Penelitian

Variable	Indikator	No item	Total
Hasil belajar peserta didik	1. Pengetahuan (C1)	1,2, 5,7,10, 15	20
	2. Pemahaman (C2)	3, 8, 11, 13, 16, 18, 20	
	3. Penerapan (C3)	4, 6, 9, 12, 14, 17, 19	

Berdasarkan kisi- kisi instrument penelitian di atas yang memuat indikator C1, C2, C3 yang mana nantinya digunakan sebagai panduan dalam merumuskan instrument soal penelitian yang akan digunakan dalam penelitian.

Penggunaan indikator tersebut sudah dipilih dalam penelitian dikarenakan sudah memenuhi macam-macam indikator hasil belajar dan mendukung terealisasinya penelitian di tempat penelitian penulis.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Teknik tes dilakukan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas eksperimen Tes adalah sejumlah butir soal yang harus dikerjakan oleh responden dengan jujur untuk mengukur aspek individu.¹⁵ Tes itu sendiri merupakan suatu teknik dalam rangka melaksanakan kegiatan, yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan – pertanyaan yang harus dikerjakan oleh siswa.

Tes yang dipilih dalam penelitian ini adalah tes tertulis yang berbentuk pilihan ganda dengan 20 soal. Materi yang digunakan dalam membuat soal adalah materi kelas VII dengan materi Potensi sumber daya alam Indonesia. Soal yang berindikator C1 (Pengetahuan) terdapat pada nomor 1,2, 5,7,10, 15, yang termasuk kategori mudah. Soal yang berindikator C2 (pemahaman) terdapat pada nomor 3, 8, 11, 13, 16, 18, 20, yang mana termasuk kategori sedang. Soal yang berindikator C3 (penerapan) terdapat pada nomor 4, 6, 9, 12, 14, 17, 19, yang mana termasuk dalam kategori sulit. Soal – soal tersebut disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa kelas VII

¹⁵ Kusumastuti, Khoiron, dan Achmadi, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 62.

MTS/SMP, yaitu tingkat C1 (Pengetahuan, C2 (Pemahaman), C3 (Penerapan).

Penskoran soal pilihan ganda dengan skor 1 jika menjawab benar dan 0 jika salah. Tes ini terdiri dari dua jenis, yaitu pre-test dan post-test. Pre-test bertujuan untuk mengidentifikasi taraf pengetahuan siswa dari materi akan diparkan peneliti. Pos-test bertujuan untuk mengetahui perkembangan hasil belajar setelah bahan disajikan. Soal tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas. Penyusunan instrument test ini disesuaikan dengan materi, kompetensi dasar dan indikator yang hendak dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar berupa tes diberikan kepada siswa kelas VII B untuk mengetahui apakah ada pengaruh *teams games tournament* terhadap hasil belajar di MTS NU Al Hidayah Gebog Kudus.

2. Metode Dokumentasi

Metode dekomunetasi sendiri digunakan untuk mencari hal – hal yang tertulis atau variable berupa buku - buku, surat kabar, majalah, agenda, notulen rapat dan sebagainya. ¹⁶data dokumentasi ini berupa RPP, data jumlah siswa tiap kelas, struktur organisasi, dan visi misi MTS NU Al Hidayah Gebog Kudus

F. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas berasal dari *validity* yang artinya seberapa jauh ketepatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsinya. Dalam penelitian, validitas instrumen dinyatakan valid apabila suatu alat bisa mengukur secara tepat permasalahan yang diukur.¹⁷ Apabila instrumen yng dipakai dalam memperoleh data itu valid, maka instrumen dinyatakan valid. Dengan memakai instrumen yang valid, diharapkan memperoleh hasil penelitian yang valid.¹⁸

Dalam penelitian ini Pengujian validitas memakai validitas isi, pengujian berupa tes akan dilakukan dengan membandingkan materi pelajaran yang disajikan dengan isi instrument yang telah dibuat.alat bantu yang digunakan dalam uji validitas isi adalah kisi- kisi atau matriks pengembangan

¹⁶ Maryam B. Gainau, *Pengantar Metode Penelitian* (Depok: PT Kanisius, 2016), 117.

¹⁷CAMI: *Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas* ,2

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 172.

instrumen. Kisi – kisi memuat variabel, butir pertanyaan, indikator sebagai tolok ukur, dan pernyataan dari penjabaran indikator. Untuk menguji lebih lanjut, maka dikonsultasikan dengan ahli, setelahnya diuji cobakan, dianalisis dengan analisis item. Analisis item dilakukan dengan mengkorelasikan skor butir instrumen dengan skor total.¹⁹

Analisis yang penulis gunakan untuk validitas instrumen tes yaitu analisis item dengan korelasi product moment berbantuan SPSS Versi 22.0. Suatu item dianggap valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sebaliknya, suatu item dianggap tidak valid apabila nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$. Nilai r_{tabel} ini diukur menggunakan $r_{\alpha(d, f)}$ dengan $\alpha = 5\%$, $d f = n - 2$ (n adalah banyaknya responden).²⁰ Kriteria koefisien korelasi validitas bisa dilihat pada tabel berikut:²¹

Tabel 3. 3 Kriteria Koefisien Korelasi Validitas

Koefisien Korelasi Validitas	Kriteria Validitas
$0,00 \leq r_{x,y} \leq 0,19$	Sangat rendah
$0,20 \leq r_{x,y} \leq 0,39$	Rendah
$0,40 \leq r_{x,y} \leq 0,59$	Cukup
$0,60 \leq r_{x,y} \leq 0,79$	Tinggi
$0,80 \leq r_{x,y} \leq 1,00$	Sangat tinggi

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen tes untuk menampilkan kestabilan dalam mengukur. Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu instrumen dan dikatakan reliabel atau stabil ketika suatu yang diukur sama meskipun diberikan berulang kali. Artinya suatu instrumen dikatakan “dapat dipercaya” jika alat ukur yang digunakan menunjukkan hasil pengukuran yang konstan meskipun diujikan berkali-kali dalam rentang waktu ke waktu.²²

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D*, 179.

²⁰ Budi Darma, *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS* (Bogor: Guepedia, 2021), 8.

²¹ Ismet Basuki dan Hariyanto, *Asesmen Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 126.

²² Kusumastuti, Khoiron, dan Achmadi, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 88.

Uji reliabilitas instrumen yang digunakan penulis untuk menghitung nilai reliabilitas instrumen yaitu Alpha Cronbach berbantuan SPSS versi 26.0. sebuah instrumen dianggap reliabel apabila nilai cronbach's alpha >0,60. Sebaliknya, sebuah instrumen dianggap tidak reliabel apabila nilai Cronbach's alpha < 0,600. Kriteria kofisien reliabilitas instrumen sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kriteria Koefisien Reliabilitas

Koefisen Reliabilitas	Kriteria Reliabilitas
$0,00 \leq r_{11} \leq 0,19$	Sangat rendah
$0,20 \leq r_{11} \leq 0,39$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} \leq 0,59$	Cukup
$0,60 \leq r_{11} \leq 0,79$	Tinggi
$0,90 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan sesudah data responden terkumpul kemudiann dianalisis menggunakan statistik.²³ Tujuannya untuk menguji hipotesis penelitian dan memberi jawaban terhadap rumusan masalah. Sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan uji normalitas data dan uji homogenitas sebagai uji prayarat.

1. Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif pada penelitian ini dilakukan untu menggambarkan nilai- nilai variabel penelitian ini dengan penyajian data berupa tabel, perhitungan mean, range, nilai minimum, nilai maksimum, standar deviasi.

2. Uji prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data hasil tes siswa pada materi potensi sumber daya alam Indonesia distrubusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji Lifiefors. Nilai Lifiefors bisa dilihat dari nilai sig. Pada kolom shapiro-wilk berdasarkan dalam SPSS 22.0 Adapun kriteria pengujiannya untuk normalitas data, yasitu Jika nilai probabilitas (SIG) > 0,05, maka data berdistrubsi normal (Ho diterima). Jika nilai probabilitas (SIG) < 0,05, maka data berdistrubsi normal (Ho ditolak).²⁴

b. Uji Homogenitas

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 207-208.

²⁴ Masrukhin, *Statistik Inferensial Aplikasi Program SPSS* (Kudus: STAIN Kudus, 2009), 114.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kelas sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak, artinya apakah sampel dapat mewakili seluruh populasi yang ada. Uji homogenitas menggunakan uji F Max Hartley-Pearson, karena jumlah sampel pada kelompok yang dibandingkan sama. Pengujian ini dilakukan menggunakan SPSS 22.0. Adapun kriteria pengujiannya untuk normalitas data, yaitu Jika nilai probabilitas (SIG) > 0,05, maka data homogen (Ho diterima). Jika nilai probabilitas (SIG) < 0,05, maka data tidak homogen (Ho ditolak)²⁵

c. Uji hipotesis

Uji hipotesis ini membuktikan ada tidaknya pengaruh antara model teams games tournament (variabel X) dengan hasil belajar IPS siswa (variabel Y) dan diterima tidaknya hipotesis yang diajukan. Pengujian hipotesis dianalisis memakai uji-t atau uji beda rata-rata dengan membandingkan dua sampel independen berbantuan versi 22.0. Uji-t difungsikan untuk mengetahui perbedaan antara sebelum diberikan treatment *teams games tournament* dan sesudah diberikan treatment *teams games tournament*. Uji hipotesis bisa diketahui melalui nilai signifikansi pada kolom sig. (2-tailed). Apabila nilai sig. (2-tailed) < 0,05 berarti ada perbedaan antara sebelum diberikan treatment *teams games tournament* dan sesudah diberikan treatment *teams games tournament*. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi pada kolom sig. (2-tailed). Apabila nilai sig. (2-tailed) > 0,05 berarti tidak ada perbedaan sebelum diberikan treatment *teams games tournament* dan sesudah diberikan treatment *teams games tournament*.²⁶

Uji juga bisa dilakukan dengan menghitung nilai t menggunakan rumus t_{hitung} terlebih dahulu, kemudian dikonfirmasikan dengan t_{tabel} pada taraf kesalahan dan derajat kebebasan.²⁷ Taraf signifikansi (α) = 5%. Kemudian menentukan t_{tabel} atau $t_{\alpha (db)}$ dengan (α) = 5%, $db = n_1 + n_2 - 2$

²⁵ STKIP Sebelas April, *Implementasi Model pembelajaran Penjas dan Alat Belajar*, 6

²⁶ I Putu Ade Andre Payadnya and I Gusti Agung Ngurah Trisna, *Panduan Penelitian Eksperimenn Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 45.

²⁷ Purwanto, *Statistika Untuk Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 197.

(n adalah jumlah responden). Adapun kriteria pengujiannya, yaitu

- a. Jika nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Berarti tidak ada perbedaan sebelum diberikan treatment *teams games tournament* dan sesudah diberikan treatment *teams games tournament*.
- b. Jika nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berarti ada perbedaan sebelum diberikan treatment *teams games tournament* dan sesudah diberikan treatment *teams games tournament*.

