

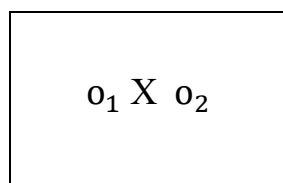
## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di salah satu SD Swasta di Kabupaten Purwakarta, yaitu SD Plus Al-Muhajirin dan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *pre-experimental*. Adapun menurut Sugiyono (2018, hlm. 72) penelitian *experiment* diartikan sebagai sebuah metode penelitian yang bertujuan untuk mencari pengaruh perlakuan atau treatment tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian *pre-experimental* adalah penelitian yang tidak memiliki variabel control, sehingga sangat memungkinkan munculnya variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Lestari dan Yudhanegara, 2015 hlm. 121).

Penelitian ini menggunakan *one-group pretest-posttest design*. Jenis penelitian *one-group pretest-posttest design* digunakan kepada satu kelompok yang akan diberikan sebuah treatment atau perlakuan khusus, yang bertujuan untuk mengetahui dan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah kelompok tersebut diberikan perlakuan. Rancangan *one group pretest-posttest design* ini dilakukan atau diberikan pada kelompok tanpa adanya kelompok pembanding atau kelompok *control*. Berikut merupakan desain penelitian *group pretest-posttest* (Sugiyono, 2016, hlm. 74)

**Tabel 3. 1 Desain Penelitian**



Keterangan :

O<sub>1</sub> : Pretest (sebelum diberikan perlakuan)

Asri Apri Tri Lianti Putri, 2023  
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT  
TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA SEKOLAH DASAR**

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

X : Perlakuan yang diberikan

O<sub>2</sub> : Posttest (setelah diberikan perlakuan)

### 3.2 Partisipan

Pada penelitian ini melibatkan 53 partisipan yang berasal dari salah satu sekolah dasar swasta di Kabupaten Purwakarta. Diantaranya melibatkan 1 orang kepala sekolah, 2 orang wali kelas, 22 siswa kelas VI, dan 28 siswa kelas V.

#### 1. Kepala Sekolah

Kepala sekolah memiliki peran penting dalam membantu penelitian untuk memberi perizinan dan memperoleh informasi selama penelitian.

#### 2. Wali Kelas

Wali kelas yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 2 orang, yaitu wali kelas V B dan wali kelas VI C.

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2016) Populasi adalah keseluruhan wilayah yang terdiri dari subjek/objek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. sejalan dengan itu, Tanireja & Mustafidah (2011) memberi arti populasi sebagai semua anggota, sekelompok orang, kejadian atau obyek yang telah dirumuskan dengan jelas.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Plus Al-Muhajirin pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Jumlah populasi ini terdiri dari lima rombel kelas yaitu pada kelas V-A sebanyak 29 peserta didik, kelas V-B sebanyak 28 peserta didik, kelas V-C sebanyak 24 peserta didik, kelas V-D sebanyak 30 peserta didik, dan kelas V-E sebanyak 30 peserta didik. Maka dapat dijumlahkan ada 142 peserta didik yang menjadi populasi dalam penelitian ini.

**Tabel 3. 2 Jumlah Populasi Peserta Didik**

Kelas	Jumlah Peserta didik
V-A	29
V-B	28
V-C	24

Asri Apri Tri Lianti Putri, 2023

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT  
TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA SEKOLAH DASAR**

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

V-D	30
V-E	30
Jumlah	141

## 2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V-B dengan jumlah peserta didik 28. Karena sampel yang diambil harus benar-benar merepresentasikan keadaan populasi yang sebenarnya, maka agar diperoleh sampel yang dapat dikatakan representative (mewakili) digunakan teknik *simple random sampling*. Menurut sugiyono (2018) *simple random sampling* ialah cara mengambil sampel penelitian dari populasi dengan sewenang-wenang tanpa melihat strata dalam populasi tersebut. Dapat diartikan juga bahwa dalam teknik pengambilan sampel *simple random sampling* dilakukan dengan acak tanpa memperhatikan area maupun tingkatan, cara ini dilakukan jika anggota populasi yang ada di anggap homogen.

### 1.4 Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Sekolah Dasar. Adapun beberapa istilah yang memerlukan penjelasan adalah sebagai berikut :

#### 3.4.1 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah salah satu tipe model pembelajaran yang dirancang oleh guru agar siswa dapat mendapatkan pengalaman belajar dan diharapkan dapat membantu kelompok-kelompok siswa yang beranggotakan 5-6 orang siswa dalam memahami isi materi pembelajaran dengan lebih menyenangkan melalui 5 tahap pembelajarannya yaitu dimulai dari penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok-kelompok kecil (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok dengan nilai terbaik (*team recognition*).

#### 3.4.2 Hasil Belajar PKn Siswa Sekolah Dasar

Hasil belajar PKn siswa sekolah dasar adalah kemampuan kognitif siswa atau tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran secara kognitif dalam pembelajaran PKn setelah siswa mendapatkan pengalaman belajar. Hal ini

dapat diukur dari tes soal, yang diberikan kepada siswa yang memuat beberapa indikator setelah pembelajaran dilakukan. Sehingga akan diketahui perbedaan hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

#### **3.5.1 Tes Hasil Belajar**

Tes hasil belajar merupakan tes yang digunakan untuk menilai hasil pemahaman yang telah diberikan guru kepada peserta didiknya dalam jangka waktu tertentu. Tes yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis yang telah dibuat oleh peneliti. Dalam tes tersebut akan didapatkan data berbentuk angka, dimana sebelumnya peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian berbentuk pertanyaan pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban sebanyak dua puluh butir soal pada *pretest* dan *posttest* yang akan diujikan kepada responden.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes untuk memperoleh hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn dengan beberapa ketentuan, diantaranya adalah :

Prosedur tes : *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir)

Jenis tes : tertulis

Bentuk tes : *multiple-choice* (pilihan ganda)

#### **3.5.2 Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan cara untuk memperoleh data atau informasi yang berbentuk buku, arsip, dokumen tulisan angka maupun gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat menunjang penelitian. Adapun dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran saat penelitian berlangsung. Dokumentasi yang dicantumkan pada penelitian ini berisi foto atau gambar saat proses penelitian dilaksanakan.

### **3.6 Instrumen Penelitian**

Menurut Sugiyono (2018) Instrumen penelitian adalah sebuah alat yang digunakan oleh peneliti agar mengetahui ukuran fenomena alam maupun sosial yang diamati. Adapun dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument pengumpulan data sebagai berikut :

### 3.6.1 Tes Hasil Belajar

Tes merupakan alat penilaian yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik entah itu berupa tulisan maupun lisan. Tujuan dari penggunaan tes adalah untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik dalam penguasaan bahan pengajaran baik sebelum diberikan treatment maupun setelah diberikan treatment. Tes awal (Pre-test) diberikan kepada peserta didik sebelum menggunakan treatment, hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa terhadap bahan pengajaran sebelum dilakukannya treatment. Test akhir (post-test) diberikan setelah treatment dipergunakan, hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan treatment.

Instrumen tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar PKn kelas V SD Plus Al-Muhajirin dari segi kognitif berupa lembar tes berbentuk pilihan ganda (*multiple-choice*) sebanyak 20 soal dengan empat pilihan jawaban. Dalam penelitian ini tes menggunakan ranah kognitif taksonomi bloom. Adapun Konsep Taksonomi Bloom, membagi domainnya menjadi 3 ranah, yaitu : (1) ranah kognitif, (2) ranah afektif, dan (3) ranah psikomotorik. Domain pengetahuan/ kognitif dalam Taksonomi Bloom berkaitan dengan ingatan, berpikir dan proses-proses penalaran. Berikut taksonomi Bloom pada domain kognitif yang disampaikan oleh Anderson et al (dalam Nafiati, 2021) adalah sebagai berikut C1 mengingat, C2 Memahami, C3 mengaplikasikan, C4 menganalisis, C5 mengevaluasi, dan C6 mencipta. Adapun kata kunci dari C1 adalah mendefinisikan, menjelaskan, mengidentifikasi, mengetahui dan lain sebagainya. Kata kunci dari C2 adalah memahami, membedakan, menjelaskan, dan lain sebagainya. Kata kunci dari C3 adalah menemukan, menunjukkan, menyiapkan, menceritakan, dan lain sebagainya. Kata kunci dari C4 adalah menganalisis, menyimpulkan, menguraikan dan lain sebagainya. Kata kunci dari C5 adalah menilai, menafsirkan, merangkum dan lain sebagainya. Serta kata kunci dari C6 adalah merancang, memodifikasi, merevisi dan lain sebagainya (Nafiat, 2021 hlm. 159). Berikut kisi-kisi untuk mengetes hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn ranah kognitif taksonomi bloom dengan ketentuan C1-C5.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar PKN

Kompetensi Dasar	Indikator	Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal	Jumlah Soal
3.2. Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari	3.2.1 Menjelaskan arti hak, kewajiban, dan tanggung jawab di rumah, sekolah dan masyarakat.	c1	PG	1, 6, 16.	3
	3.2.2 Mengemukakan hak, kewajiban, dan tanggung jawab di rumah, sekolah dan masyarakat.	c2	PG	3, 4, 10, 15	4
	3.2.3 Menentukan contoh hak, kewajiban, dan tanggung jawab di rumah, sekolah dan masyarakat.	c3	PG	2, 5, 8, 9,17	5
	3.2.4 Mengidentifikasi hak, kewajiban dan tanggung jawab di rumah, sekolah dan masyarakat	c4	PG	7, 11, 12, 20	4
	3.2.5 Membandingkan sikap yang mencerminkan hak, kewajiban dan tanggung jawab di rumah, sekolah dan masyarakat.	c5	PG	13, 14, 18, 19	4
Jumlah					20

### 3.7 Pengembangan Instrumen

Sebelum instrument tes digunakan untuk mengambil data penelitian, maka akan dilakukan uji tes sebagai alat penguji kevalidan dengan menggunakan validitas tes, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda.

#### 3.7.1 Validitas Tes

Tes yang akan menjadi alat ukur hasil belajar peserta didik harus dikatakan valid agar mendapatkan data yang valid juga. Hal ini sejalan dengan Sugiyono (2016) bahwa valid memiliki arti bahwa instrumen tersebut dapat digunakan untuk apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas instrumen keseluruhan dapat dihitung dengan mencari kolerasi menggunakan rumus product moment menggunakan aplikasi pengolah data SPSS 25. Pada pengujian ini menggunakan metode korelasi pearson. Jika nilai korelasi  $< 0,05$  maka butir soal tersebut dapat dikatakan valid, sebaliknya jika nilai korelasi  $> 0,05$  maka butir soal tersebut dapat dikatakan tidak valid. Adapun kriteria penafsiran indeks korelasinya adalah sebaagai berikut:

**Tabel 3. 4 kriteria penafsiran indeks korelasi**

<b>Indeks Korelasi (r)</b>	<b>Kriteria Validitasi</b>	<b>Interpretasi Validitas</b>
$0,90 \leq r_{xy} 1,00$	Sangat tinggi	Sangat Tepat
$0,70 \leq r_{xy} 0,90$	Tinggi	Tepat
$0,40 \leq r_{xy} 0,70$	Cukup Tinggi	Cukup Tepat
$0,20 \leq r_{xy} 0,40$	Rendah	Tidak Tepat
$r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah	Sangat Tidak Tepat

(Sumber: Guilford dalam Lestari dan Yudhanegara, 2017, hlm, 193)

#### Hasil Uji Validitas Intrumen Tes Hasil Belajar Kognitif

Uji coba intrumen tes hasil belajar kognitif ini dilakukan dengan memberikan 20 butir soal pilihan ganda kepada partisipan yang terdiri dari 22 siswa kelas VI SD. Setelah dilakukan serangkaian uji validitas. Maka diperoleh hasil uji validitas sebagai berikut :

Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas

Butir Soal	Nilai Sig	Taraf Sig	Kesimpulan
Soal 1	0,854	0,05	Tidak Valid
Soal 2	0,012	0,05	Valid
Soal 3	0,019	0,05	Valid
Soal 4	0,004	0,05	Valid
Soal 5	0,716	0,05	Tidak Valid
Soal 6	0,895	0,05	Tidak Valid
Soal 7	0,006	0,05	Valid
Soal 8	0,381	0,05	Tidak Valid
Soal 9	0,044	0,05	Valid
Soal 10	0,961	0,05	Tidak Valid
soal 11	0,035	0,05	Valid
Soal 12	0,044	0,05	Valid
Soal 13	0,019	0,05	Valid
Soal 14	0,044	0,05	Valid
Soal 15	0,027	0,05	Valid
Soal 16	0,014	0,05	Valid
Soal 17	0,030	0,05	Valid
Soal 18	0,023	0,05	Valid
Soal 19	0,030	0,05	Valid
Soal 20	0,913	0,05	Tidak Valid

(Sumber: Hasil Penelitian 2023)

Ditinjau dari data tersebut, ada beberapa soal yang tidak valid karena nilai korelasi  $> 0,05$ . Adapun soal yang valid dan dapat digunakan untuk menjadi instrumen penelitian berjumlah 14 butir soal pilihan ganda.

### 3.7.2 Uji Reliabilitas

Setelah tes dinyatakan valid, maka kemudian akan dilakukan uji reliable. Tes akan dinyatakan reliable jika tes dapat digunakan secara berulang terhadap peserta didik yang sama dan hasil pengukurannya relative sama juga. Pengujian reliabilitas

Asri Apri Tri Lianti Putri, 2023

*PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT*

*TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA SEKOLAH DASAR*

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



pada penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach's*. Uji dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Instrumen dapat dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60. Berikut klasifikasi realibilitas adalah sebagai berikut :

**Tabel 3. 6 Klasifikasi Realibilitas**

Koefisien Korelasi	Kriteria Realibititas
$0,90 \leq r < 1,00$	Sangat Tinggi
$0,70 \leq r < 0,90$	Tinggi
$0,40 \leq r < 0,70$	Cukup
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$r < 0,20$	Sangat Rendah

(Guildford dalam Kikit, 2021, hlm. 35)

Pengujian reliabilitas instrumen pada penelitian ini menggunakan aplikasi pengolahan data statistik SPSS 25. Berikut adalah hasil uji reliabilitas instrument penelitian pada penelitian ini.

### Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar Kognitif

**Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.779	14

(Hasil Penelitian 2023)

Nilai *Cronbach's Alpha* koefisien reliabilitas instrument pada penelitian ini adalah 0,779. Instrument tes hasil belajar ini dikatakan reliabel dengan kriteria cukup karena nilai koefisien reliabilitas lebih besar dari 0,60.

#### 3.4.3 Uji Tingkat Kesukaran

Menurut Arikunto (2013) soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu sulit juga tidak terlalu mudah, karena soal yang terlalu mudah tidak memberi dampak rangsangan kepada peserta didik untuk berusaha dan berpikir kritis, sedangkan soal yang terlalu sukar dapat membuat siswa mudah putus asa saat mengerjakannya.

Adapun untuk mendapatkan indeks kesukaran soal tersebut dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal benar

JS = Jumlah keseluruhan siswa peserta tes

Hasil perhitungan yang nanti didapatkan akan di kasifikasikan dengan ketentuan sebagai berikut :

**Tabel 3. 8 Klasifikasi Tingkat Kesukaran**

IK	Interpretasi
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: Lestari dan Yudhanegara 2017, hlm. 224)

Tingkat kesukaran dalam penelitian ini menggunakan aplikasi pengolah data SPSS versi 25. Berikut adalah hasil uji tingkat kesukaran instrumen pada penelitian ini

### **Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa**

**Tabel 3. 9 Hasil Uji Tingkat Kesukaran**

Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Tafsiran
Soal 2	0.64	Sedang
Soal 3	0.77	Mudah
Soal 4	0.77	Mudah
Soal 7	0.91	Mudah
Soal 9	0.95	Mudah
Soal 11	0.77	Mudah
Soal 12	0.95	Mudah

Asri Apri Tri Lianti Putri, 2023

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT  
TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA SEKOLAH DASAR**

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

Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Tafsiran
Soal 13	0.77	Mudah
Soal 14	0.95	Mudah
Soal 15	0.59	Sedang
Soal 16	0.86	Mudah
Soal 17	0.86	Mudah
Soal 18	0.41	Sedang
Soal 19	0.86	Mudah

(Sumber: Hasil Penelitian 2023)

Berdasarkan tabel 3.9 dapat dilihat bahwa dari 14 butir soal diperoleh hasil tingkat kesukaran yang cukup bervariasi mulai dari 0.41 sampai 0.95. Maka sesuai dengan tabel klasifikasi tingkat kesukaran instrument, 14 butir soal tersebut dapat digolongkan pada tingkat kesukaran mudah dan sedang karena berada ditaraf 0,30-0,70 dan taraf 0,70-1.00.

#### 3.4.4 Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda soal ini bertujuan untuk membedakan antara kelompok peserta tes berkemampuan tinggi dan kelompok peserta tes berkemampuan rendah. Karena dalam nilai daya pembeda dinyatakan indeks daya pembeda, Semakin besar atau semakin tinggi nilai daya pembeda soal maka dapat dinyatakan semakin besar soal yang membedakan mana kelompok tinggi dan kelompok rendah. Maka daya pembeda pada instrumen soal dengan indeks yang pembeda dapat dinyatakan dengan (DP). Adapun kriteria yang digunakan untuk menginterpretasikan indeks daya pembeda disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3. 10 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda**

Indeks Daya Beda	Klasifikasi
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,00 < DP \leq 0,20$	Buruk

IK < 0,00	Sangat Buruk
-----------	--------------

(Sumber: Lestari dan Yudhanegara 2017, hlm. 217)

Uji daya pembeda dalam penelitian ini menggunakan aplikasi pengolah data SPSS versi 25. Berikut adalah data hasil uji daya pembeda instrumen pada penelitian ini.

### Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

**Tabel 3. 11 Hasil Uji Daya Pembeda**

Butir Soal	Nilai Daya Pembeda	Interpretasi Daya Pembeda Soal
Soal 2	0.528	Baik
Soal 3	0.496	Baik
Soal 4	0.586	Baik
Soal 7	0.563	Baik
Soal 9	0.434	Baik
Soal 11	0.452	Baik
Soal 12	0.434	Baik
Soal 13	0.496	Baik
Soal 14	0.434	Baik
Soal 15	0.472	Baik
Soal 16	0.517	Baik
Soal 17	0.462	Baik
Soal 18	0.482	Baik
Soal 19	0.462	Baik

(Sumber: Hasil Penelitian 2023)

Berdasarkan tabel 3.11 dapat dilihat bahwa hasil daya beda pada instrument tes hasil belajar kognitif berada di taraf 0,40-0,69 dengan interpretasi baik.

### 3.8 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam penelitian ini dikerjakan dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap penyelesaian. Adapun uraian dari ketiga tahap tersebut adalah sebagai berikut :

#### 3.8.1 Tahap Persiapan Penelitian

Asri Apri Tri Lianti Putri, 2023

*PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT*

*TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA SEKOLAH DASAR*

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

Pada tahap persiapan terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya adalah :

- 1) Studi lapangan dan studi literatur, kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terdapat dilapangan dan dari hasil studi literatur yang telah dilakukan pada penelitian sebelum penelitian ini.
- 2) Mengidentifikasi masalah, setelah melakukan studi lapangan dan studi literatur maka dapat ditentukan masalah yang akan menjadi objek pada penelitian ini
- 3) Menentukan sampel dari populasi yang ada.
- 4) Menganalisis silabus pada mata pelajaran PKn kelas V (Lima)
- 5) Menyusun RPP yang sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, serta tujuan pembelajaran yang akan diajarkan.
- 6) Mempersiapkan bahan ajar dan media pendukung pembelajaran.
- 7) Menyusun dan mengembangkan instrumen penelitian.

### **3.8.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian**

Pada tahap pelaksanaan terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya adalah :

- 1) Kegiatan pengujian instrument penelitian
 

Hari/Tanggal	: Selasa, 30 Mei 2023
Sasaran	: Mengetahui kualitas soal pretest postest meliputi aspek validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.
Waktu	: 1x20 Menit
Lokasi	: SD Plus Al-Muhajirin
Uraian Kegiatan	: Siswa mengerjakan tes pilihan ganda berkaitan dengan hasil belajar kognitif PKn
- 2) Melakukan pengujian instrument penelitian sebelum digunakan, meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda.
- 3) Kegiatan memberikan Pretest
 

Hari/tanggal	: Rabu, 07 Juni 2023
Sasaran	: Mengetahui hasil belajar siswa sebelum

dipergunakannya

Perlakuan.

Waktu : 1x20 Menit

Lokasi : SD Plus Al-Muhajirin

Uraian Kegiatan : Siswa mengerjakan tes pilihan ganda berkaitan dengan hasil belajar kognitif PKn

- 4) Kegiatan memberikan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

Hari/Tanggal : Rabu, 07 Juni 2023 dan Kamis 15 Juni 2023

Sasaran : Memberikan pemahan mengenai materi hak, kewajiban dan tanggung jawab di rumah, sekolah dan masyarakat.

Waktu : 4x35 Menit

Lokasi : SD Plus Al-Muhajirin

Uraian Kegiatan : Siswa melakukan proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media pendukung kartu soal dan papan skor.

- 5) Kegiatan memberikan postest setelah melakukan kegiatan pembelajaran

Hari/Tanggal : Kamis, 15 Juni 2023

Sasaran : Mengetahui hasil belajar siswa setelah dipergunakannya perlakuan.

Waktu : 1x20 Menit

Lokasi : SD Plus Al-Muhajirin

Uraian Kegiatan : Siswa mengerjakan tes pilihan ganda berkaitan dengan hasil belajar kognitif PKn.

### 3.8.3 Tahap Penyelesaian

Pada tahap ini dilakukan pengolahan data untuk memperoleh, menganalisis data dan selanjutnya menarik kesimpulan, lalu menyampaikan saran, rekomendasi dan menyusun laporan penelitian.

- 1) Kegiatan pengumpulan data

Asri Apri Tri Lianti Putri, 2023

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT**

**TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA SEKOLAH DASAR**

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

Adapun teknik dalam pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni tes hasil belajar kognitif PKn.

2) Kegiatan pengolahan data

Setelah semua data terkumpul, data akan diolah dengan bantuan aplikasi pengolah data SPSS versi 25 meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji t, dan uji regresi linear sederhana.

3) Kegiatan menganalisis data yang telah diolah dan didapatkan hasilnya.

4) Kegiatan mendeskripsikan hasil temuan terkait variabel penelitian.

5) Kegiatan menarik kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan pada bab sebelumnya.

6) Kegiatan memberikan saran kepada pihak terkait dengan hasil penelitian

7) Kegiatan menyusun laporan penelitian

Adapun alur prosuder penelitian dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.

**Gambar 3. 1 Alur Prosedur Penelitian**



### 3.9 Teknik Analisis Data

#### 3.9.1 Analisis Data Deskriptif

Analisis data deskriptif bertujuan untuk mempelajari karakteristik responden serta penjelasan umum seperti skor minimum, skor maksimum, median, mean, modus dan standar deviasi dari data *pretest* dan *posttest*. Pada penelitian ini analisis data deskriptif menggunakan aplikasi pengolah data SPSS versi 25.

Asri Apri Tri Lianti Putri, 2023

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT**

**TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA SEKOLAH DASAR**

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

### 3.9.2 Analisis Data Inferensial

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengukur kenormalan variabel dalam penelitian. Menurut Kasmadi dan Sunariah (2014) Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari dua variabel penelitian berdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Uji *Kolmogorov Smirnov* menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Berikut adalah hipotesis dari pengujian ini:

$H_0$  : Data hasil belajar siswa berdistribusi normal

$H_1$  : Data hasil belajar siswa tidak berdistribusi normal

Adapun kriteria pada pengujian ini adalah sebagai berikut.

$H_0$  diterima apabila  $p\text{-value (Sig)} > \alpha$  atau 0,05

$H_1$  diterima apabila  $p\text{-value (Sig)} \leq \alpha$  atau 0,05

Apabila hasil dari pengujian data dari kedua kelompok telah dinyatakan berdistribusi normal, maka dapat dilanjutkan dengan uji homogenitas.

#### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat data bervarians homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 25 Dengan uji *levene test*. Berikut adalah hipotesis dari pengujian ini.

$H_0$  : Data hasil belajar siswa bervariansi homogen

$H_1$  : Data hasil belajar siswa tidak bervariansi homogen

Adapun kriteria dalam pengujian homogenitas menggunakan *levene test* adalah sebagai berikut.

$H_0$  diterima apabila  $p\text{-value (Sig)} > \alpha$  atau 0,05

$H_1$  diterima apabila  $p\text{-value (Sig)} \leq \alpha$  atau 0,05

Selanjutnya jika data yang telah diuji berdistribusi normal dan bervariansi homogen maka dilanjutkan dengan uji t atau uji hipotesis.

#### 3. Uji t

Untuk mengetahui apakah terdapat variansi yang signifikan maupun tidak pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan perlakuan. Jika data telah diketahui berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan uji



hipotesis. Dalam penelitian ini uji t menggunakan aplikasi SPSS versi 25 yaitu dengan *Paired Sampel t Test*.

Adapun hipotesis pada uji hipotesis ini adalah hipotesis yang telah dipaparkan pada bab 2, yaitu sebagai berikut.

H<sub>0</sub> : Hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* tidak lebih baik daripada sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

H<sub>1</sub> : Hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* lebih baik daripada sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

Dengan kriteria pengujian pada uji t ini adalah sebagai berikut

Jika  $p\text{-value} > \alpha$  (taraf signifikan), maka H<sub>0</sub> diterima

Jika  $p\text{-value} < \alpha$  (taraf signifikan), maka H<sub>0</sub> ditolak

#### **4. Uji Regresi Linear Sederhana**

Regresi linear sederhana dilakukan dengan menguji korelasi atau keterikatan antara satu variable bebas dengan satu variable terikat agar dapat diketahui ada atau tidaknya pengaruh dari variable terikat. Pada penelitian ini peneliti melakukan pengujian serta olah data menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

#### **5. Uji N-Gain**

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui besarnya peningkatan variable terikat. Pada penelitian ini peneliti melakukan pengujian dan olah data menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Adapun Tabel Kriteria nilai N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. 12 Kriteria nilai N-Gain**

<b>Persentase Nilai N-Gain</b>	<b>Kriteria</b>
$g < 0,0$	Menurun
$g = 0,0$	Stabil
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$g > 0,70$	Tinggi

(Sumber: Lestari dan Yudhanegara 2015)

**Asri Apri Tri Lianti Putri, 2023**  
***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT***  
***TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)