

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Populasi atau Sampel

Lokasi pelaksanaan penelitian yaitu di SDIT Al-Maqom yang beralamat di Jalan Pesantren 6 No. 225. Sekolah yang berdiri sejak tahun 2004 ini merupakan sekolah Islam Terpadu yang sudah memberlakukan sistem *full day school* pada kelas tinggi yaitu kelas IV, V, dan VI. Saat ini SDIT Al-Maqom sudah berstatus terakreditasi A sejak tahun 2012. SDIT Al-Maqom memiliki jumlah rombongan belajar sebanyak tujuh kelas dengan jumlah siswa sebanyak 176 siswa.

Jumlah keseluruhan populasi penelitian adalah siswa kelas tinggi SDIT Al-Maqom Cimahi tahun ajaran 2013/2014 dengan jumlah 64 siswa. Sampel penelitian adalah siswa kelas IV SDIT Al-Maqom Cimahi. Adapun pertimbangan dalam menentukan populasi penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Siswa/i kelas tinggi yang berada pada rentan usia 9/10 tahun sampai 12/13 tahun ini cenderung membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama (Adhiputra, 2012:30). Hal ini berkaitan dengan *treatment* yang akan diujicobakan dalam penelitian ini yaitu metode *Team Games Tournament* dimana dalam metode tersebut menitikberatkan pada permainan kelompok atau bimbingan kelompok.
- b. Pada kelas tinggi inilah SDIT Al-Maqom Cimahi mulai memberlakukan sistem belajar *full day school* yang menuntut siswa/i untuk belajar lebih lama di sekolah yaitu sampai jam 15.00 atau 16.00. Hal tersebut cukup rentan membuat siswa mengalami kejenuhan dalam belajar serta menurunnya motivasi belajar.
- c. Sejauh ini belum ada yang melakukan penelitian mengenai penggunaan penggunaan metode *Team Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajarsiswa.

Jumlah populasi penelitian pada setiap kelasnya dapat dilihat pada tabel 3.1 sebagai berikut.

Tabel 3.1
Populasi dan Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa	Sampel
1	IV	28	28
2	V	16	0
3	VI	20	0
Total		64	28

Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang teliti. Secara spesifik, sampel penelitian ditentukan melalui *purposive sampling non-probabilitas*, yaitu teknik sampling yang digunakan oleh peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya (Arikunto, 2010: 104). Pertimbangan pengambilan sampel penelitian ini dengan melihat tingkat motivasi belajar pada populasi penelitian yang berada pada tingkatan rendah dan sedang yang diungkap melalui instrumen motivasi belajar. Jadi, dalam penelitian pra-eksperimen ini pengambilan sampel menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk diberi perlakuan (*treatment*), tidak dengan menggunakan subjek berdasarkan pengambilan acak.

Teknik sampling menggunakan *purposive sampling non-probabilitas*, Teknik ini digunakan jika terdapat pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampelnya (Arikunto, 2010: 104). Sampel dari penelitian ini yaitu kelas IV SDIT Al-Maqom. Dipilihnya sampel tersebut karena kelas IV merupakan kelas transisi dari kelas rendah ke kelas atas dimana mulai diberlakukannya sistem belajar *full day school*, juga dikelas inilah terdapat siswa yang disinyalir memiliki motivasi belajar yang rendah berdasarkan hasil studi pendahuluan. Jadi, dalam penelitian eksperimen ini pengambilan sampel menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) kelas IV, untuk diberi perlakuan (*treatment*) *Team Games Tournament*.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pendekatan kuantitatif. Dalam pendekatan ini banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya (Arikunto, 2006: 12). Desain penelitian yang digunakan yaitu desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Pelaksanaan penelitian diawali dengan pengukuran tingkat motivasi belajar siswa menggunakan angket, kemudian kelompok mendapat intervensi dalam empat sesi. Setelah kegiatan intervensi dilakukan, selanjutnya motivasi belajar diukur kembali untuk mengukur keefektifan metode TGT untuk meningkatkan motivasi belajar.

Sugiono (2011:112) mengartikan desain eksperimen sebagai berikut:

$$O_1 \text{ X } O_2$$

O_1 = Nilai *Pre-test* (sebelum dilakukan *Treatment*)

X = Eksperimen/Tindakan

O_2 = Nilai *Post-test* (setelah dilakukan *Treatment*)

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-Eksperimental Design*, dikatakan *Pre-Experimental Design* karena penelitian dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu tidak semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal tersebut dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. Bentuk design *Pre-Eksperimental* yang digunakan pada penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*.

D. Definisi Operasional

Dalam penelitian yang berjudul Efektivitas *Team GamesTournament* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa terdapat dua variabel yaitu Motivasi Belajar Siswa dan *Team Games Tournament*. Berikut diuraikan definisi operasional dari kedua variabel tersebut:

1. Motivasi Belajar

Motivasi belajar diartikan sebagai dorongan yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan proses belajar dan pembelajaran. Thursan Hakim (2000:26) mengemukakan pengertian motivasi adalah:

“Suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu.”

Begitu pula dengan pendapat McDonald (Soemanto, 2006:203) bahwa:

“Motivasi adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri/pribadi seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha mencapai tujuan.”

Dalam belajar, tingkat ketekunan siswa sangat ditentukan oleh adanya motif dan kuat lemahnya motivasi belajar yang ditimbulkan motif tersebut. Sedangkan pengertian belajar yaitu proses menciptakan nilai tambah kognitif, afektif, dan psikomotor bagi siswa (Danim dan Khairil, 2010:93).

Jadi, kesimpulan dari beberapa definisi diatas menerangkan bahwa motivasi belajar yaitu suatu dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan yang berkaitan dengan proses menciptakan nilai tambah baik dalam segi kognitif, afektif, serta psikomotorik. Sedangkan pengertian yang lebih menjurus dalam ranah pendidikan yaitu bahwa motivasi merupakan kekuatan atau energi di dalam diri seseorang yang dapat menggerakkan siswa untuk belajar serta sebagai pengarah aktivitas siswa kepada tujuan belajar, baik bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik) seperti adanya dorongan dari teman, guru, orang tua, atau lingkungan sekitar.

Syamsuddin (2003: 40) mengemukakan bahwa untuk memahami motivasi dapat dilihat dari beberapa indikator, diantaranya:

- a. Durasi kegiatan.
- b. Frekuensi kegiatan.
- c. Presistensi pada kegiatan.
- d. Ketabahan, keuletan, dan kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan.

- e. Devonasi dan pengorbanan untuk mencapai tujuan.
- f. Tingkat aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan.
- g. Tingkat kualifikasi prestasi/produk (output) yang dicapai dari kegiatan yang dilakukan.
- h. Arah sikap terhadap sasaran kegiatan.

Secara operasional yang dimaksud motivasi belajar dalam penelitian ini adalah dorongan yang dapat menggerakkan siswa SDIT Al-Maqom untuk melakukan suatu kegiatan dalam proses belajar serta sebagai pengarah aktivitas siswa kepada tujuan belajar, baik bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Berikut aspek dan indikator penelitian dari Motivasi Belajar:

- a. Motivasi Belajar Internal, yaitu dorongan untuk belajar yang timbul dari dalam diri individu, meliputi:
 - 1) Frekuensi kegiatan belajar, indikator ini mengacu pada seberapa sering kegiatan belajar dilakukan.
 - 2) Durasi kegiatan belajar, indikator ini mengacu pada seberapa lama kegiatan belajar dilakukan.
 - 3) Persistensi kegiatan belajar, indikator ini mengacu pada ketepatan dan kelekatan kegiatan belajar dilakukan.
 - 4) Devosi kegiatan belajar, indikator ini mengacu pada pengorbanan yang dapat dilakukan dalam kegiatan belajar.
 - 5) Kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan, indikator ini mengacu pada sejauh mana individu dapat menghadapi dan menyelesaikan kesulitan serta hambatan dalam kegiatan belajar.
 - 6) Tingkat aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan belajar, indikator ini mengacu pada seberapa kuat dorongan belajarnya terutama dalam pencapaian tujuan belajar.
- b. Motivasi Belajar Eksternal, yaitu dorongan untuk belajar yang timbul dari luar diri individu, meliputi:
 - 1) Dorongan dari Orangtua

- 2) Dorongan dari Teman
- 3) Dorongan dari Lingkungan sekitar

2. *Team GamesTournament*

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward pada tahun 1995 (Trianto, 2009:83). Penerapan TGT dalam pembentukan kelompok umumnya lebih fokus pada level kemampuan saja serta penerapan *games* akademik (Huda, 2012:116).

TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu social maupun bahasa dari jenjang dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi (Trianto, 2009:83).

Team Games Tournamen (TGT) memiliki lima komponen utama, berikut kelima komponen tersebut (Slavin, 2005:166):

a. Persentasi di Kelas

Pembelajaran diawali dengan penyampaian materi oleh guru di kelas. Guru mempersentasikan materi baik dengan ceramah ataupun diskusi. Persentasi yang dilakukan harus berfokus pada materi yang akan diaplikasikan melalui TGT. Dengan begitu siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar focus terhadap persentasi yang dilakukan oleh guru, karena hal tersebut akan membantu siswa selama kegiatan TGT berlangsung (Slavin, 2005:144).

b. Timatau Kelompok

Tim biasanya terdiri dari empat atau lima orang siswa yang berbeda latar belakang akademiknya. Fungsi utama dari pembentukan tim ini yaitu untuk memastikan bahwa setiap anggota tim akan benar-benar belajar dan bekerjasama melalui diskusi dalam menyelesaikan tugas kelompok sebagai persiapan untuk mengikuti permainan akademik yang diturnamenkan (Slavin, 2005:144).

c. Permainan (*Game*)

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa dari persentasi kelas dan kerjasama tim. Kebanyakan permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor (Slavin, 2005:166). Permainan ini dapat disesuaikan dengan materi-materi yang hendak disampaikan dalam kegiatan belajar.

d. Turnamen

Turnamen ini merupakan sebuah struktur dimana permainan berlangsung. Berlangsung pada akhir-akhir kegiatan belajar setelah dilakukannya persentasi kelas serta kerjasama tim (Slavin, 2005:166). Untuk memulai turnamen siswa harus mengetahui posisinya masing-masing yang dilihat berdasarkan prestasinya di dalam kelas. Siswa yang mendapatkan urutan pertama sebagai *reader 1*, urutan kedua sebagai *challenger 1*, urutan ketiga sebagai *challenger 2*, urutan keempat sebagai *challenger 3*. Dan jika jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan urutan terakhir sebagai *reader 2*. *Reader 1* tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. *Challenger 1* tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila menurut *challenger 1* jawaban *reader 1* salah. *Challenger 2* tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* tadi jika jawaban *reader 1* dan *challenger 1* menurut *challenger 2* salah. *Challenger 3* tugasnya yaitu menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* jika jawaban *reader 1*, *challenger 1*, *challenger 2* menurut *challenger 3* salah. *Reader 2* tugasnya yaitu membacakan kunci jawaban. Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua. Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi *challenger 1* sekarang menjadi *reader 1*, *challenger 2* menjadi *challenger 1*, *challenger 3* menjadi *challenger 2*, *reader 2* menjadi *challenger 3* dan *reader 1* menjadi *reader 2*. Hal tersebut terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru (Ekocin, 2011).

e. Penghargaan kelompok (*team recognise*)

Tim akan mendapatkan sertifikat atau penghargaan atas skor poin yang mereka dapat baik secara individu maupun tim atau kelompok. Disinilah tugas guru untuk menilai prestasi siswa dari kinerja yang telah mereka lakukan selama kegiatan TGT berlangsung.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu kuisioner berupa angket. Kuisioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2011:142). Untuk mengungkap data mengenai tingkatan motivasi belajar siswa digunakan angket yang diisi sendiri oleh siswa dan disusun sesuai dengan rujukan definisi operasional variabel.

Pengisian item angket dilakukan dengan metode skala Guttman di mana responden diminta untuk memberikan skor yang sesuai pada setiap butir, skor 1 untuk jawaban 'Ya' dan 0 untuk jawaban 'Tidak'.

F. Langkah-Langkah Pengembangan Instrumen Pengumpulan Data

1. Kisi-Kisi Instrumen

Kisi-kisi dirancang dengan maksud sebagai acuan dalam penyusunan instrumen. Kisi-Kisi dikembangkan berdasarkan definisi operasional dari salah satu variabel, yaitu motivasi belajar. Berikut ini adalah konstruk kisi-kisi beserta aspek-aspek pendukung dari variabel Motivasi Belajar.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Pengungkap Motivasi Belajar Siswa
(Sebelum Uji Kelayakan Instrumen)

Tujuan	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah soal
			(+)	(-)	
Memperoleh gambaran tentang motivasi belajar siswa	Motivasi Belajar Internal	Frekuensi Kegiatan Belajar	1, 2, 5	3, 4	5
		Durasi Kegiatan	6, 7, 9	8, 10	5

		Belajar			
		Persistensi Kegiatan Belajar	11, 12, 13	14	4
		Devosi Kegiatan Belajar	15, 16, 17, 19	18	5
		Kemampuan Menghadapi Rintangan dan Kesulitan dalam Kegiatan Belajar	20	21, 22	3
		Tingkat Aspirasi dalam Kegiatan Belajar	23, 24	-	2
	Motivasi Belajar Eksternal	Dorongan Orang Tua	25, 26	-	2
		Dorongan Teman	27	-	1
		Dorongan Lingkungan Sekitar	28	-	1

2. Menyusun Item/Butir Pernyataan

Berdasarkan kisi-kisi yang telah disusun, langkah berikutnya adalah menjabarkan ke dalam butir-butir pernyataan. Penyusunan pernyataan-pernyataan mengenai motivasi belajar siswa dibuat dan disusun berdasarkan aspek dan indikator yang terdapat dalam kisi-kisi.

3. Melakukan Penimbang Butir Pernyataan (*Judge Instrumen*)

Sebelum instrumen diuji cobakan, instrumen tersebut harus ditimbang (*judgement*) terlebih dahulu oleh pakar BK. *Judgement* yang dilakukan juga berguna untuk melihat kesesuaian antara isi rumusan setiap pernyataan dengan indikator nilai yang diukur oleh butir pernyataan berdasarkan variabelnya.

Tabel 3.3
Hasil *Jugdment* Instrumen

Keterangan	No. Pernyataan	Jumlah
Memadai	1, 3, 5, 7, 8, 11, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 24, 28	14
Revisi	4, 6, 10, 12, 14, 20, 21, 22, 23, 25, 26	11
Buang	2, 9, 27	3
Tambah	5 item	5

Hasil *judgment* menunjukkan terdapat 14 item yang dapat digunakan atau dapat dikatakan memadai, 11 item yang perlu direvisi, 3 item yang harus dibuang, dan 5 item yang ditambahkan sebagai pengganti atau perbaikan dari item yang dibuang.

4. Uji Keterbacaan Item

Sebelum instrumen motivasi belajar diuji validitas, instrumen tersebut perlu diuji keterbacaan kepada sampel setara yaitu kepada tiga orang siswa dari SDIT Al-Maqom Cimahi atau SD lain yang sederajat. Setelah dilakukan uji keterbacaan, pernyataan-pernyataan yang tidak dipahami oleh siswa direvisi sesuai dengan kebutuhan sehingga instrumen tersebut dapat dimengerti oleh siswa.

Berdasarkan hasil uji keterbacaan, responden yang diambil sebanyak tiga orang dari sekolah lain dapat memahami dengan baik seluruh item pernyataan yang ada baik dari segi bahasa maupun makna yang terkandung dalam pernyataan. Dengan demikian, dapat disimpulkan seluruh item pernyataan dapat digunakan dan mudah dimengerti oleh siswa kelas IV SDIT Al- Maqom Cimahi tahun ajaran 2013-2014.

5. Uji Coba Alat Ukur

a. Uji Validitas Butir Item

Pengujian validitas butir item yang dilakukan dalam penelitian ini adalah seluruh item instrumen yang mengungkap motivasi belajar siswa. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen

yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto, 2010 : 158). Suatu instrumen dapat dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diukur dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.

Pengolahan data menggunakan metode statistika *Microsoft Excel 2007*. Pengujian validitas butir item menggunakan rumus validitas *Pearson*, sebagai berikut:

$$r_{pbis} = \frac{x_p - x_t}{s} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan : x_p : rata-rata item

x_t : rata-rata keseluruhan

s : standar deviasi

p : proporsinilaibbenar dari item

q : proporsinilaisalah

Arikunto (2006:72) menyatakan bahwa pengujian menggunakan uji satu sisi dengan taraf signifikan 0,05, dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- 1) Jika r hitung $\geq r$ tabel maka instrument atau item-item pernyataan tersebut berkorelasi signifikan terhadap skor total dan dinyatakan **valid**.
- 2) Jika r hitung $< r$ tabel maka instrument atau item-item pernyataan tersebut tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total dan dinyatakan **tidak valid**.

Berdasarkan rumusan diatas, hasil perhitungan terhadap 30 butir pernyataan yang mengungkap motivasi belajar menunjukkan 24 butir pernyataan tersebut valid dan 6 butir pernyataan menunjukkan tidak valid. Berikut tersaji pada tabel 3.5.

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas

Kesimpulan	Item	Jumlah
Memadai	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 28, 29	24
Tidak memadai	4, 9, 17, 23, 27, 30	6

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen menunjukkan derajat keajegan (konsistensi) skor yang diperoleh subjek penelitian dengan instrumen yang sama dalam kondisi yang berbeda. Untuk mengetahui tingkat reliabilitas instrumen diolah dengan metode statistik memakai program *Microsoft Excel 2007* dengan menggunakan rumus Koefisien korelasi Spearman sebagai berikut:

$$r^2 = 1 - \frac{6\sum b_1^2}{n(n^2-1)} \quad r_{ii} = \frac{2r}{1+r}$$

Keterangan : r^2 = Reabilitas seluruh instrumen

b_1^2 = selisih peringkat skor genap dan skor ganjil

n = jumlah responden

$$\begin{aligned} r^2 &= 1 - \frac{6\sum b_1^2}{n(n^2-1)} & r_{ii} &= \frac{2r}{1+r} \\ &= 1 - \frac{6(174)}{28(28^2-1)} & &= \frac{2(0,952)}{1+0,952} \\ &= 1 - \frac{6(174)}{32(784-1)} & &= \frac{1,904}{1,952} \\ &= 1 - \frac{1044}{32(783)} & &= 0,975 \\ &= 1 - \frac{1044}{21924} \\ &= 1 - 0,0476 \end{aligned}$$

$$r^2 = 0,952$$

Adapun tolak ukur koefisien reliabilitasnya digunakan kriteria dari Guilford, berikut tersaji dalam tabel 3.6.

Tabel 3.5
Kriteria Keterandalan (Reliabilitas) Instrumen

Kriteria	Kategori
< 20	Derajat keterandalan sangat rendah
0.21-0.40	Derajat keterandalan rendah
0.41-0.70	Derajat keterandalan sedang
0.71-0.90	Derajat keterandalan tinggi
0.91-1.00	Derajat keterandalan sangat tinggi

Guilford (Furqon, 1999)

Hasil uji reliabilitas tersebut menunjukkan bahwa nilai reliabilitas instrumen ialah sebesar 0,975. Dengan demikian, instrumen tersebut dinyatakan memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi.

Adapun kisi-kisi instrument setelah uji validitas dan reliabilitas dapat dilihat pada table 3.7 berikut.

Tabel 3.6
Kisi-kisi Instrumen Pengungkap Motivasi Belajar Siswa
(Setelah Uji Validitas Instrumen)

Tujuan	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah soal
			(+)	(-)	
Memperoleh gambaran tentang motivasi belajar siswa	Motivasi Belajar Internal	Frekuensi Kegiatan Belajar	1, 2, 5	3	5
		Durasi Kegiatan Belajar	6, 7	8, 10	5
		Persistensi Kegiatan Belajar	11, 12, 13, 14		4
		Devosi Kegiatan Belajar	15, 16, 19	18	5
		Kemampuan Menghadapi Rintangan dan Kesulitan dalam Kegiatan Belajar	21	20, 22	4
		Tingkat Aspirasi	24, 25	-	2

		dalam Kegiatan Belajar			
	Motivasi Belajar Eksternal	Dorongan Orang Tua	26, 27	-	2
		Dorongan Teman	28	-	1
		Dorongan Lingkungan Sekitar	29	-	2

G. Teknik Analisis Data

1. Verifikasi Data

Verifikasi data dilakukan untuk menyeleksi data yang layak untuk diolah. Data yang telah dikumpulkan diperiksa kelengkapan, jumlah, dan ketelitian angket yang telah diisi untuk kemudian diolah lebih lanjut. Hasil verifikasi data menunjukkan semua angket yang telah diisi oleh siswa layak untuk diolah.

2. Penyekoran Data

Instrumen dikembangkan berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat sehingga menghasilkan item-item pernyataan dan kemungkinan jawabannya. Item pernyataan untuk mengukur motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam proses belajar menggunakan skala Guttman dengan alternatif jawaban yaitu Ya dan Tidak. Untuk penskoran dapat dilihat pada table 3.8 berikut.

Tabel 3.7
Pola Penskoran Butir Pernyataan Instrumen Motif Berprestasi

Pernyataan	Jawaban	
	Iya	Tidak
Positif (+)	1	0
Negatif (-)	0	1

3. Analisis Data

Penelitian ini memiliki dua rumusan pernyataan penelitian. Pernyataan penelitian dijelaskan jawabannya secara rinci sebagai berikut.

- a. Gambaran profil motivasi belajar siswa kelas IV SDIT Al-Maqom Cimahi tahun ajaran 2013/2014 diperoleh dari hasil persentase jawaban siswa dalam

angket mengenai motivasi belajar. Cara yang dilakukan dengan menjumlahkan jawaban dan mengkategorikan jawaban menjadi tiga kategori yaitu tinggi, sedang, rendah. Kategori menunjukkan ketercapaian motivasi belajar siswa di SD.

- b. Pernyataan penelitian mengenai efektivitas strategi *Team Games Tournament*. Setelah intervensi dilakukan, dilaksanakan *post test*. Hasil dari *pre test* dan *post test* dibandingkan dengan uji signifikan untuk mengetahui efektivitas dari strategi *Team Games Tournament*.

Data yang telah terkumpul disajikan dalam bentuk persentase. Angka persentase diperoleh dengan membagi skor aktual dengan skor ideal dikali 100%. secara spesifik penentuan skor dari data responden diperoleh X_{maks} dan X_{min} . Untuk memperoleh rentang skor ideal responden adalah $X_{maks} - X_{min}$, dan untuk memperoleh interval tabel konversi skor adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang} &= X_{maks} - X_{min} \\
 &= 22 - 8 \\
 &= 14 \\
 \text{Kelompok} &= \text{kategori konversi skor} = 2 \\
 \text{Interval} &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Kelompok}} \\
 &= \frac{14}{2} \\
 &= 7
 \end{aligned}$$

(Furqon, 2011)

Berdasarkan rumus di atas, skor berkisar pada interval 8-14 untuk kategori Rendah (R) dan 15-22 untuk kategori Tinggi (T), dibagi ke dalam dua kategori dikarenakan jumlah siswa di kelas sampel tidak banyak. Setiap kategori interval diasumsikan mengandung pengertian berikut:

Tabel 3.8
Kategori Tingkat Motivasi Belajar Siswa

Rentang Skor	Kualifikasi	Interprestasi
8-14	Rendah	Siswa pada kategori rendah memiliki rata-rata pencapain indikator motivasi belajar yang rendah atau belum optimal dengan kriteria masih kurang dalam frekuensi, durasi, persistensi, serta devosi kegiatan belajar. Selain itu kurang mampu menghadapi rintangan serta kesulitan dalam kegiatan belajar, kurang mampu memberikan aspirasi dalam kegiatan belajar, serta kurangnya dorongan dari pihak luar seperti orangtua, teman ataupun lingkungannya.
15-22	Tinggi	Siswa pada kategori tinggi memiliki rata-rata pencapain indikator motivasi belajar yang tinggi atau optimal dengan kriteria memiliki frekuensi, durasi, persistensi, serta devosi kegiatan belajar yang cukup baik. Selain itu mampu menghadapi rintangan serta kesulitan dalam kegiatan belajar, mampu memberikan aspirasi dalam kegiatan belajar, serta adanya dorongan dari pihak luar seperti orangtua, teman, ataupun lingkungannya.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan perbandingan keadaan awal sebelum dilaksanakan *treatment* dengan keadaan akhir setelah dilaksanakan *treatment* menggunakan uji t. Tujuan uji t adalah untuk membandingkan kedua data *pre-test* dan *post-test* tersebut sama atau berbeda. Gunanya untuk menguji kemampuan generalisasi berupa dua variabel berbeda dengan menggunakan rumus dari Arikunto (2006:306) sebagai berikut:

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - (\sum D)^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan: t= harga t untuk sampel berkorelasi

D= (*difference*), perbedaan antara skor tes awal dengan skor tes akhir untuk setiap individu

N= jumlah subjek penelitian