

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan desain kelompok kontrol yang tidak ekuivalen. Pretest dan posttest, digunakan untuk menilai seberapa baik model TGT telah digunakan. Perancangan ini bertujuan untuk memperjelas tujuan pembelajaran murid pada mata pelajaran dasar kejuruan DPIB di SMKN 1 Cilaku yang mendapatkan perawatan dan yang tidak mendapatkan. Gambaran umum dalam Tabel 3.1.

Tabel 3. 1

Desain Penelitian

Kelompok	Pre-test	Variabel Bebas	Post-test
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

(Hikmah et al., 2018)

Keterangan:

X₁ = Kelas yang di terapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

X₂ = Kelas yang tidak diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

O₁ = Hasil *pre-test* kelompok eksperimen

O₂ = Hasil *post-test* kelompok eksperimen

O₃ = Hasil *pre-test* kelompok kontrol

O₄ = Hasil *post-test* kelompok kontrol

3.2 Variabel Penelitian

Variabel berarti faktor berubah–rubah. Bahasa Indonesia kontemporer sudah menggunakan kata variabel ini dengan definisi variasi. Variabel dipahami sebagai kejadian yang bervariasi dalam bentuk kualitas, kuantitas, mutu, standar.

3.2.1 Variabel Independen

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah variabel independen dalam penelitian ini, menentukan variabel tergantung dalam arah atau perubahan tertentu atau sebaliknya, variabel ada di posisi bebas dari pengaruh variabel tergantung.

3.2.2 Variabel Dependen

Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa adalah variabel dependen, yang dipengaruhi oleh variabel independen.

3.3 Definisi Operasional Variabel

Dengan menggunakan landasan penelitian literatur yang ada, pembahasan ini meringkas variabel-variabel penelitian saat ini. Variabel dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan hasil belajar siswa.

3.3.1 Variabel Independen

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang akan digunakan sangat penting. Model ini dibuat dalam kelompok dan akan melibatkan permainan antar kelompok yang akan meningkatkan daya ingat dan kerja sama.

3.3.2 Variabel dependen

Aspek kognitif merupakan komponen hasil belajar yang dievaluasi. Data ini berasal dari dokumen penilaian pasca-ujian murid kelas X DPIB SMKN 1 Cilaku.

3.4 Tempat Penelitian dan Partisipasi

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Cilaku berada di Jl. Cibeber KM. 7 Kubangsari Desa Sukasari Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur, tempat penelitian ini dilakukan. Gambar 3.1 berikut menunjukkan peta lokasi penelitian:



Gambar 3. 1 Lokasi Penelitian

Nur Jayanti 2024

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMKN 1 CILAKU

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

Partisipan yang terlibat lebih terarah pada seluruh pihak yang terlibat dalam jurusan DPIB yang meliputi kepala jurusan, guru pamong, murid kelas X dan kelas XI Program Keahlian DPIB tahun Pelajaran 2023/2024.

3.5 Populasi dan Sampel

Penelitian Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk meningkatkan Hasil Belajar Murid Di SMKN 1 menggunakan populasi dan sampel sebagai berikut:

3.5.1 Populasi

Pada penelitian ini populasinya sebanyak 132 siswa yang telah mempelajari materi teknik dasar DPIB dalam kurikulum DPIB, seperti yang diilustrasikan pada tabel 3.2 di bawah ini.

Tabel 3. 2

Jumlah Populasi Penelitian

No	Kelas	Populasi
1	X DPIB 1	38
2	X DPIB 2	39
3	XI DPIB 1	29
4	XI DPIB 2	26
Total		132

3.5.2 Sampel

Karakteristik populasi dan jumlah populasi membentuk *sample*. Penelitian ini akan menggunakan metode pengambilan sampel *purposive*, yang berarti bahwa pengambilan sampel akan dilakukan dengan mempertimbangkan sejumlah faktor. 38 orang dalam kelompok kontrol kelas X DPIB 1 dan kelompok kontrol kelas X DPIB 2 terlibat dalam penelitian ini.

3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik dan instrument penelitian digunakan dan menjangkau data yang dibutuhkan dalam penelitian.

3.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaannya menggunakan observasi dan dokumentasi digunakan mengumpulkan data

3.6.1.1 Observasi

Observasi digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran. Observasi ini dilakukan oleh guru produktif DPIB. Hasil penilaian observasi keterlaksanaan pembelajaran disajikan dalam lampiran 13, dan kriteria penilaian observasi disajikan di bawah ini dalam tabel 3.3:

Tabel 3. 3

Pedoman Kriteria Aktivitas Mengajar

Rentang Nilai	Kategori
81 -100	Sangat Baik
61-80	Baik
41 - 60	Cukup Baik
21 - 40	Kurang Baik
0 - 20	Tidak Baik

(Mustamiin, 2020)

Tabel 3.4 menunjukkan kisi-kisi observasi aktivitas pengajar diantaranya sebagai berikut:

Tabel 3. 4

Kisi-Kisi Lembar Aktivitas Guru

No	Kegiatan	Aspek yang Dinilai
1	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam 2. Pengondisian kesiapan belajar 3. Doa 4. Mengecek kehadiran murid 5. Menyampaikan capaian pembelajaran Motivasi
2	Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan materi 2. Tanya jawab 3. Diskusi kelompok

Nur Jayanti 2024

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMKN 1 CILAKU

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

No	Kegiatan	Aspek yang Dinilai
		4. Turnamen akademik 5. Mengamati 6. Mengapresiasi 7. Mengasosiasi
3	Penutup	1. Kegiatan refleksi 2. Memberikan informasi minggu berikutnya 3. Salam

3.6.1.2 Dokumentasi

Studi dokumentasi dipergunakan data dan dokumen seperti modul ajar dikumpulkan melalui metode pengumpulan data studi dokumentasi. Modul ajar sebelumnya telah divalidasi oleh tiga validator, tetapi ada tata tulis yang kurang, yang perlu diperbaiki. Hasil penilaian modul ajar dapat dilihat pada lampiran 9 dan 10, dan tabel 3.5 berikut menunjukkan hasil perbaikan tersebut:

Tabel 3. 5 Hasil Validator Modul Ajar

Validator	Rata-rata Nilai Perolehan	Kategori
Ketua Program Keahlian	96	Sangat Baik
Guru Pamong	98	Sangat Baik
Guru Mata Pelajaran	98	Sangat Baik
Rata-rata	97,3	Sangat Baik

Pada hasil penilaian modul ajar dan lembar observasi untuk lebih detailnya dapat dilihat pada lampiran 12 dan lampiran 13.

3.6.2 Instrumen Penelitian

Alat penelitian digunakan untuk mendapatkan hasil data penelitian. Variabel yang sedang diteliti diukur dengan alat ini. Lembar tes digunakan sebagai instrumen penelitian.

3.6.2.1 Lembar Tes

Berisi soal pre-test dan post-test, lembar tes ini mencakup soal untuk variabel Y. Tes dalam domain kognitif dengan bentuk pilihan ganda digunakan, seperti yang ditunjukkan dalam lampiran 16 dan 17. Tujuan dari tes ini ialah menggambarkan hasil belajar murid yang menerima perlakuan dan yang tidak menerima perlakuan. Pedoman tes dalam tabel 3.6:

Tabel 3. 6
Pedoman Tes

Data	Sumber Data
Hasil tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) dalam ranah kognitif pada mata pelajaran Dasar Kejuruan Desain Pemdodelan dan Informasi Bangunan elemen Teknik Dasar Pada Pekerjaan DPIB	Murid kelas X DPIB 1 dan X DPIB 2 SMK Negeri 1 Cilaku

Peneliti akan terlebih dahulu melakukan percobaan pada sampel uji coba untuk menilai dan menetapkan nilai penting berlandaskan KKM 75 sebelum menggunakan alat uji coba untuk mengumpulkan data penelitian. Hal ini dilakukan agar instrumen dapat diperiksa secara menyeluruh untuk memastikan bahwa hasilnya akurat dan memenuhi persyaratan.

Metode penyusunan alat uji tes akan disiapkan sesuai dengan prosedur berikut ini:

1. Materi yang disarankan, dibatasi sesuai dengan judul penelitian, berasal dari Capaian Pembelajaran Program Keahlian DPIB
2. Memilih format soal
3. Menghitung jumlah soal yang ada.
4. Memutuskan berapa panjang pertanyaan.
5. Membuat kisi-kisi pertanyaan.
6. Membuat pedoman pertanyaan, lembar hasil, kunci jawaban, dan metode penilaian.
7. Menyusun butir-butir soal.

Nur Jayanti 2024

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMKN 1 CILAKU

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

8. Memeriksa butir-butir soal.
9. Memeriksa temuan-temuan pengujian.
10. Memilih butir soal yang sudah diuji sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan.

3.6.2.2 Kisi-Kisi Instrumen Tes

Kisi-kisi soal tes dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.7 dibawah ini:

Tabel 3. 7
Kisi-Kisi Instrumen Tes

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Muatan Materi	Bentuk Soal	Nomor Soal
Dasar Konstruksi Bangunan	Murid memahami teknik DPIB serta standar dan peraturan peraturan yang berlaku terkait bangunan.	X. TP.8.3 Memahami cara membaca gambar	Membaca Gambar	Pilihan ganda	1,2,3, 4,5,6, 7,8,9, 10,11,12, 13,14,15
		X. TP.8.4 Menjelaskan standar – standar dalam bangunan	Standar-standar dalam bangunan	Pilihan ganda	16,17,18, 19,20
		X. TP.8.5 Menjelaskan peraturan – peraturan mengenai bangunan.	Peraturan-peraturan mengenai bangunan	Pilihan ganda	21,22,23, 24,25
Jumlah Soal					25

3.6.3 Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba instrument harus dilakukan sebelum penggunaan instrumen tersebut. Lampiran 5 berisi soal uji coba, dan Lampiran 8 berisi hasil perhitungan uji coba instrumen.

3.6.3.1 Uji Validitas

Sebuah alat dianggap valid hanya jika dapat mengukur dan mengungkapkan data dari variabel yang diteliti dengan benar. Alat uji validitas digunakan untuk menentukan validitas suatu soal. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y
- n = Jumlah responden
- ΣXY = Jumlah hasil kali skor X dan Y setiap responden
- ΣX = Jumlah skor X
- ΣY = Jumlah skor Y
- $(\Sigma X)^2$ = Kuadrat jumlah skor X
- $(\Sigma Y)^2$ = Kuadrat jumlah skor Y

Setelah uji validitas dilakukan untuk membandingkan hasil perhitungan dengan nilai r tabel pada taraf signifikansi 5%. Hasil menunjukkan bahwa jika r hitung lebih besar dari r tabel, maka uji tersebut dianggap valid, dan jika r hitung lebih rendah dari r tabel, maka uji tersebut tidak valid, yang berarti instrumen harus diperbaiki atau dihapus.

30 siswa di kelas XI DPIB SMKN 1 Cilaku jadi sampel uji coba instrumen tes. Peneliti menggunakan Microsoft Excel 2016 untuk mengetahui hasil analisis uji validitas instrumen. Tabel di bawah 3.8 menunjukkan rekapitulasi hasil uji validitas.

Tabel 3. 8
Rekapitulasi Hasil Uji Validitas

Indikator Soal	Nomor Soal	r Tabel 5%	Keterangan
Cara membaca gambar	2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	0,361	Valid
	1, 6, 14, 15		Tidak Valid
Standar – standar dalam bangunan	16, 17, 18, 19, 20		Valid
Peraturan – peraturan mengenai bangunan.	22, 23, 24, 25		Valid
	21		Tidak Valid

Hasil uji validitas, yang ditunjukkan pada tabel di atas, menunjukkan bahwa lima butir soal nomor 1, 6, 14, 15 dan 21 tidak valid dan tidak dijadikan alat penelitian. Sebaliknya, dua puluh butir soal lainnya dinyatakan valid dan bisa dijadikan alat ukur penelitian.

3.6.3.2 Uji Reliabilitas

Untuk menguji keakuratan dan konsistensi instrumen, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus KR 20:

$$r_i = \frac{k}{k-1} \left[\frac{st^2 - \sum p \cdot q}{st^2} \right]$$

Keterangan:

r_i = Reliabilitas instrument

k = Jumlah butir yang valid

p = Proporsi banyaknya subjek yang menjawab benar pada item

q = Proporsi banyaknya subjek yang menjawab salah pada item

st^2 = Varians total

Untuk penafsiran harga reliabilitas butir soal, dapat dilihat pada tabel 3.9 dibawah ini:

Nur Jayanti 2024

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMKN 1 CILAKU

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

Tabel 3. 9
Kriteria Tingkat Realibilitas Soal

Indeks Realibilitas	Klasifikasi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,799	Tinggi
0,40 – 0,599	Cukup
0,20 – 0,399	Rendah
<0,199	Sangat rendah

Sugiyono, (2018)

Hasil uji reliabilitas yang dihasilkan Microsoft Excel 2016 memiliki hasil seperti pada tabel 3.10.

Tabel 3. 10
Rekapitulasi Hasil Uji Reliailitas

Instrumen	r_{11}	Butir Soal	Keterangan
X	0.71	20	Tinggi

Hasilya menunjukkan bahwa nilai r_{11} dalam uji KR 20 memiliki nilai 0.71, yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki kategori reliabilitas tinggi.

3.6.3.3 Tingkat Kesukaran

Apakah soal tergolong mudah, sedang, atau sukar, tingkat kesukarannya diukur. Untuk menghitung tingkat kesulitan, gunakan rumus berikut:

$$TK = \frac{B}{Js}$$

Keterangan:

TK = Tingkat kesukaran

B = Banyaknya murid yang menjawab soal dengan benar

Js = Jumlah seluruh murid

Kriteria Tingkat kesukaran butir soal, dapat dilihat pada tabel 3.11 dibawah ini:

Tabel 3. 11
Kriteria Tingkat Kesukaran Soal

Besarnya TK	Klasifikasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sugiyono, (2018)

Tabel 3.12 di bawah ini menunjukkan hasil uji dari tingkat kesulitan instrument tes yang digunakan Microsoft Excel 2016.

Tabel 3. 12 Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran	Kategori	Butir soal	Jumlah	Persentase
0,00 - 0.30	Sukar	17, 22, 24, 25	4	16%
0.31 - 0,70	Sedang	1, 2, 4, 7, 8, 13, 16, 19,20, 21, 23	11	44%
0,71 - 1,00	Mudah	3, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 18	10	40%
Jumlah			25	100%

Alat uji tersebut memiliki 10 soal mudah, 11 soal sedang, dan 4 soal sukar, menurut hasil uji tingkat kesukaran yang ditunjukkan pada tabel di atas.

3.6.3.4 Daya Pembeda

Untuk mengetahui seberapa besar perbedaan kemampuan murid pengukuran daya pembeda dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

BA = Banyaknya kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyaknya kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

JA = Jumlah peserta didik kelompok atas

JJ = Jumlah murid kelompok bawah

Nur Jayanti 2024

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMKN 1 CILAKU

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

Untuk kriteria tingakat daya pembeda dapat dilihat pada tabel 3.13 dibawah ini:

Tabel 3. 13
Kriteria Tingkat Daya Pembeda

Indeks daya pembeda	Klasifikasi
0,00 – 0,20	Jelek
0,20 – 0,40	Cukup
0,40 – 0,70	Baik
0,70 – 1,00	Baik sekali
Negatif	Tidak baik harus dibuang

Sugiyono, (2018)

Hasil rekap uji daya pembeda dengan *software Microsoft Excel 2016*. Dapat dilihat pada tabel 3.14 dibawah ini.

Tabel 3. 14
Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda

Indeks Daya Pembeda	Kategori	Butir soal	Jumlah	Persentase
0,00 - 0,20	Jelek	3, 6, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 18, 21, 25	11	44%
0,21 - 0,40	Cukup	4, 5, 13, 19, 20, 22, 23, 24	8	32%
0,41 - 0,70	Baik	2, 7, 8, 16, 17,	5	20%
0,71 - 1,00	Baik Sekali			0%
Negatif	Tidak Baik Harus Dibuang	1	1	4%
Jumlah			25	100%

Ada sebelas soal dalam kategori jelek, delapan soal dalam kategori cukup, lima soal dalam kategori baik, dan satu soal dalam kategori tidak baik, menurut hasil uji daya pembeda yang ditunjukkan pada tabel di atas.

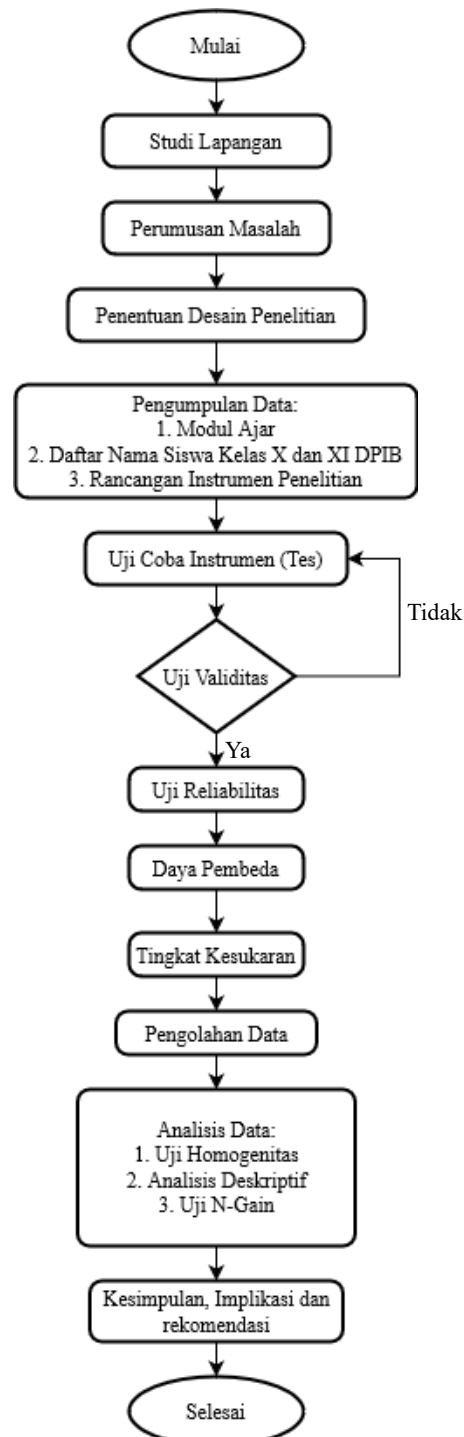
Nur Jayanti 2024

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMKN 1 CILAKU

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

3.7 Prosedur Penelitian

Gambar 3.2 menunjukkan langkah-langkah penelitian yang dilakukan agar penelitian berlangsung secara sistematis:



Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian

3.8 Analisis Data

Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis. Berikut ini adalah teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini:

3.8.1 Uji Prasyarat Analisis

Salah satu syarat uji analisis adalah uji homogenitas, yang merupakan uji statistik yang menunjukkan bahwa dua atau lebih kumpulan data sampel berasal dari populasi varian yang sama. Untuk uji homogenitas, dasar berikut digunakan nilai signifikansi di bawah 0,05 menunjukkan bahwa data tidak homogen dan jika nilai signifikansi di atas 0,05 menunjukkan bahwa data homogen. Hasil dari analisis homogenitas yang dilakukan menggunakan program SPSS disajikan dalam Tabel 3.15.

Tabel 3. 15
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
	Based on Mean	1.738	3	150	.162
	Based on Median	1.326	3	150	.268
Hasil	Based on Median and with adjusted df	1.326	3	128.840	.269
	Based on trimmed mean	1.712	3	150	.167

Berdasarkan uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol didapat nilai signifikan sebesar 0,162. Maka dari hasil $0.162 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan jika data tersebut homogen.

3.8.2 Analisis Deskriptif Data

Pada penelitian ini, analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui bagaimana data berdasarkan masing-masing variabel. Peneliti menggunakan rumus berikut untuk menganalisis lembar 44bservasi dan memverifikasi variabel X:

$$\text{Rata-rata Prolehan} = \frac{\text{Nilai skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor keseluruhan maksimal}} \times 100$$

Tabel 3. 16
Pedoman Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran

Rentang Nilai	Kategori
81 -100	Sangat Baik
61-80	Baik
41 – 60	Cukup Baik
21 – 40	Kurang Baik
0 – 20	Tidak Baik

(Mustamiin, (2020)

Selain itu, analisis deskriptif ini menampilkan kecenderungan data serta gambar histogram hasil belajar siswa. Kategori kecenderungan disusun menggunakan rumus berikut:

Nilai rata-rata (M) = $\frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$

Nilai SD = $\frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$

Tabel 3.17 dibawah ini merupakan pengkategorian kecenderungan data pada masing-masing variabel

Tabel 3. 17
Kriteria Kecenderungan

Rumus	Kategori
$X \geq Mi + 1.5 SDi$	Sangat tinggi
$Mi - 0.5 SDi \leq X < Mi + 1.5 SDi$	Tinggi
$Mi - 0.5 SDi \leq X < Mi + 0.5 SDi$	Sedang
$Mi - 1.5 SDi \leq X < Mi + 0.5 SDi$	Rendah
$X \leq Mi - 1.5 SDi$	Sangat rendah

(Aziz et al., 2016)

Keterangan:

Mi = Nilai rata-rata ideal

SDi = Standar deviasi (simpangan baku) ideal

Selanjutnya untuk lebih mendalam dilakukan perhitungan tingkat capaian responden pada setiap indikator dengan rumus sebagai berikut:

Nur Jayanti 2024

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMKN 1 CILAKU

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

$$TCR = \frac{\text{Jumlah skor item}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100$$

Kriteria nilai tingkat capaian responden dapat diklasifikasikan pada tabel berikut ini (Widyanti, 2017):

Tabel 3. 18 Kriteria Tingkat Capaian Responden

Persentase	Kategori
91% - 100%	Sangat Tinggi
81% - 90%	Tinggi
65% - 80%	Cukup
55% - 64%	Rendah
0% - 54%	Sangat Rendah

(Hanum et al., 2015)

3.8.3 Uji N-Gain

Uji Normal Gain, atau N-Gain, digunakan untuk menentukan apakah siswa mengalami peningkatan pengetahuan (kognitif) sebagai hasil dari tindakan (terapi) tertentu. Sebagai contoh, rumus uji N-Gain adalah:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skorpretest}}{\text{skor maksimal ideal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

g	= Peningkatan hasil belajar murid
Skor <i>Post-test</i>	= Digunakan rata-rata nilai <i>post-test</i>
Skor <i>Pre-test</i>	= Digunakan rata-rata nilai <i>pre-test</i>
Skor Maksimal	= Nilai maksimal

Untuk melihat kriteria dapat menggunakan interpretasi indeks N-Gain yang disajikan pada tabel 3.19 dibawah ini:

Tabel 3. 19

Interpretasi N-Gain

Nilai G	Interpresi
$G > 0,70$	Tinggi
$0,30 < G \leq 0,70$	Sedang
$G < 0,30$	Rendah

(Ibrahim & Yusuf, 2019)

Nur Jayanti 2024

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMKN 1 CILAKU

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