

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Pendekatan Penelitian

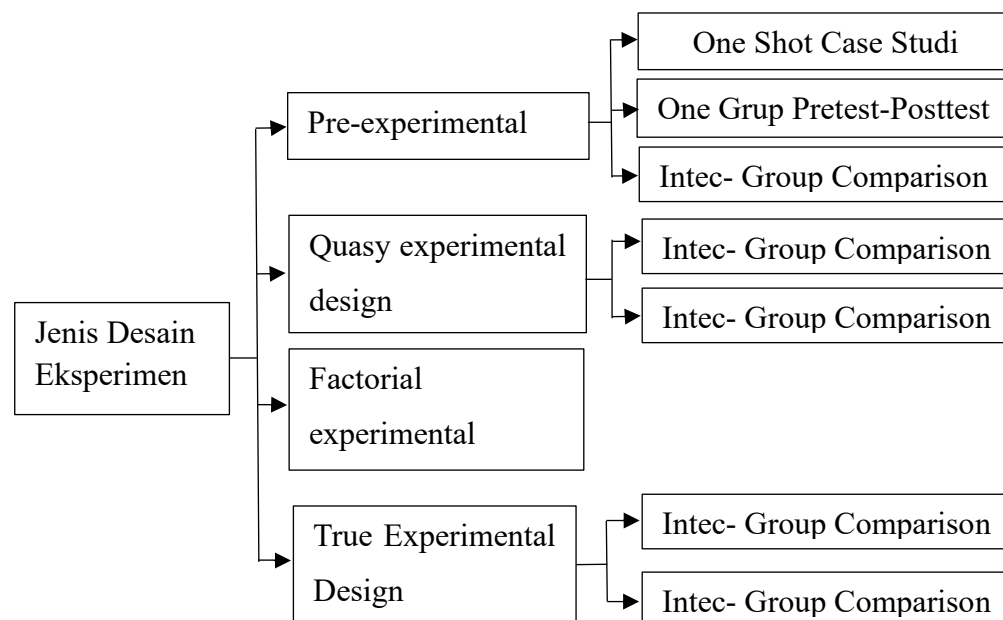
Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang sistematis, terencana dan terstruktur. (Nugroho, 2018). Metode penelitian ini menerjemahkan angka untuk menganalisis hasil temuannya. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian didasari dengan asumsi yang kemudian ditentukan variabel untuk dianalisis dengan metode penelitian yang (Sudjana, 2001). Penelitian kuantitatif memerlukan sebuah eksperimen dan survei untuk dikaitkan dengan statistika (Syahroni, 2022).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif jenis eksperimen. Menurut Sugiyono (2014) metode penelitian eksperimen adalah pendekatan yang dilakukan melalui percobaan. Jenis penelitian ini digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkontrol. Sedangkan menurut Akbar (2023) penelitian eksperimen memiliki tingkat ketelitian atau akurasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan jenis penelitian lainnya. Hal ini disebabkan oleh kemampuan peneliti untuk mengontrol variabel independen. Secara umum, penelitian eksperimen dilakukan dalam konteks laboratorium, namun jenis penelitian ini juga dapat diterapkan dalam penelitian sosial, termasuk dalam bidang pendidikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian melalui percobaan dan memiliki tingkat akurasi yang tinggi dalam pelaksanaannya. Jenis penelitian ini mengidentifikasi variabel independen terhadap variabel dependen dan dapat diterapkan dalam penelitian segala bidang.

Tujuan penelitian eksperimen dalam bidang pendidikan yaitu untuk mengidentifikasi pengaruh suatu tindakan pendidikan terhadap perilaku siswa, atau untuk menguji hipotesis mengenai adanya atau tidaknya pengaruh suatu perlakuan ketika dibandingkan dengan perlakuan lainnya (Akbar, 2023).

### 3.2 Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2013) penelitian eksperimen ini terdapat 4 macam yaitu *Pre-experimental design*, *Quasy experimental design*, *True Experimental Design*, dan *Factorial experimental design*.



Gambar 3. 1 Macam-Macam Desain Eksperimen  
(Sumber: Sugiyono, 2013)

#### 1. *Pre-experimental design*

Disebut sebagai desain *pre-eksperimental* karena desain ini belum sepenuhnya merupakan eksperimen. Hal tersebut karena masih ada variabel luar yang memengaruhi terbentuknya variabel dependen. Oleh karena itu, hasil eksperimen yang menjadi variabel dependen tidak hanya dipengaruhi oleh variabel independen. Ini terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel yang tidak dipilih secara acak.

## 2. *Quasy experimental design*

Desain ini dikembangkan karena terdapat kesulitan dalam memperoleh kelompok kontrol yang dibutuhkan dalam penelitian. Kelompok kontrol yang terdapat pada desain ini tidak sepenuhnya dapat mengendalikan variabel luar yang dapat mempengaruhi pelaksanaannya eksperimen.

## 3. *True Experimental Design*

Dikatakan eksperimen murni karena dalam jenis penelitian ini peneliti dapat mengendalikan semua variabel luar yang memengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian, validitas internal (kualitas pelaksanaan desain penelitian) dapat menjadi tinggi. Dalam eksperimen murni, pengujian variabel independen dan variabel dependen dilakukan pada sampel dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

## 4. *Factorial experimental*

Desain faktorial adalah modifikasi dari *true eksperimen* yang mempertimbangkan kemungkinan adanya variabel moderator yang dapat memengaruhi perlakuan (variabel independen) terhadap hasil (variabel dependen).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis *Post-test only control design*. Dalam jenis desain ini, terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut dipilih dengan cara melihat perbedaan minat belajar peserta didik.

Tabel 3. 1 Skema Desain Penelitian

<b>Kelompok</b>	<b>Perlakuan</b>	<b><i>PostTest</i></b>
Eksperimen	X <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>
Kontrol	X <sub>2</sub>	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Pelaksanaan *Posttest*

O<sub>2</sub> : Pelaksanaan *Posttest*

X<sub>1</sub> : Menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournamnet*

X<sub>2</sub> : Menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together*

Pada penelitian ini terdapat perbedaan yaitu pada kelas kontrol tidak mendapat perlakuan, sedangkan pada kelas eksperimen mendapat perlakuan. Perbedaan tersebut adalah pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT). Berikut merupakan skema desain penelitian eksperimen.

Desain pada penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel terikat. Pada penelitian ini di kelas kontrol variabel bebas yang digunakan yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan minat belajar sebagai variabel bebas. Pada kelas kontrol variabel bebas yang digunakan yaitu model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan minat belajar sebagai variabel terikat. Alat yang digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar diperoleh dari hasil angket skala likert yang disebar kepada kedua kelas tersebut sebagai *post-test*.

### 3.3 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2014) variabel penelitian merupakan suatu atribut atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang diteliti oleh peneliti kemudian ditarik kesimpulannya.

Menurut masalah yang diteliti oleh penulis, terdapat 2 variabel yang digunakan pada penelitian ini yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas dianggap sebagai faktor yang memberikan pengaruh, sedangkan variabel terikat adalah faktor yang mendapatkan pengaruh dari faktor lainnya. Kedua variabel tersebut yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Variabel Penelitian

Variabel Bebas (X)	Variabel Terikat (Y)
Model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	Minat belajar peserta didik
	Indikator dalam variabel ini menurut Slameto (2010) adalah sebagai berikut: 1) Perasaan senang 2) Keterlibatan peserta didik 3) Ketertarikan

### 3.4 Definisi Operasional

#### 1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT dikembangkan oleh Robert Slavin dengan membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok kecil, teknik pembelajaran ini menggabungkan kompetensi setiap individu kedalam tim dan akan merangsang keaktifan peserta didik sebab peserta didik dituntut untuk berpartisipasi dan menyelesaikan tugas akademiknya (Purwanti *at all*, 2013:46). Model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* merupakan teknik pembelajaran dengan cara bermain. Teknik pembelajaran ini akan merangsang minat belajar dan keaktifan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran, karena siswa dituntut untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatannya. Model pembelajaran ini bersifat permainan yang menyenangkan sehingga pembelajaran dapat mudah dipahami oleh peserta didik karena pembelajaran yang bentuknya nyaman dan menyenangkan.

Menurut Robert E. Slavin (2005) terdapat 5 komponen utama dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* yaitu presentasi kelas yang dilakukan oleh guru dengan cara menjelaskan intisari dari materi. Kedua, pembentukan tim yang dibagi berdasarkan hasil kinerja akademis, jenis kelamin, dan etnik. Ketiga yaitu game yang terdiri atas pertanyaan yang relevan dan dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang didapatkan dari presentasi dan kerjasama tim. Keempat, melakukan turnamen atau permainan di masing-masing meja turnamen. Terakhir rekognisi tim yaitu memberikan penghargaan kepada tim yang meraih skor paling tinggi.

#### 2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT)

Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) ini pertama kali dikembangkan oleh Spencer Kagen untuk melibatkan peserta didik

dalam menelaah materi dalam suatu pelajaran untuk mengecek pemahaman setiap peserta didik dalam isi dari pelajaran. Model pembelajaran ini merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik dalam struktur kelas tradisional (Trianto, 2011).

Teknik dalam pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendiskusikan ide-idenya dan mempertimbangkan jawaban yang tepat untuk menjawab pertanyaan. Model pembelajaran ini akan meningkatkan semangat kerjasama peserta didik. Model pembelajaran ini juga dapat digunakan disemua mata pelajaran dan semua usia tingkatan peserta didik.

Menurut Trianto (2011) terdapat 4 tahap dalam model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) yaitu tahap penomoran yang dilakukan oleh guru dengan cara memberikan nomor yang berbeda pada setiap anggota tim. Tahap 2 yaitu mengajukan pertanyaan yang diberikan oleh guru untuk dijawab peserta didik. Tahap 3 yaitu berpikir bersama dengan cara berdiskusi dengan anggota setim nya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Tahap terakhir yaitu menjawab pertanyaan dengan cara memanggil nomor yang sama pada setiap tim untuk memberikan jawaban hasil diskusi tim.

### 3. Minat Belajar

Menurut Slameto (2010) minat merupakan rasa ketertarikan dan rasa suka yang ada dalam diri setiap individu terhadap suatu aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Pada dasarnya minat merupakan hubungan dari penerimaan diri sendiri dengan sesuatu yang ada diluar diri. Semakin dekat atau kuat hubungan tersebut, maka semakin besar pula minat seseorang. Sedangkan menurut Sanjaya (2007) minat adalah kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu perbuatan atau aktivitas. Dengan demikian, minat merupakan rasa ketertarikan yang timbul dalam setiap individu untuk melakukan suatu aktivitas atau kegiatan tanpa ada yang menyuruh.

Menurut Slameto (2010) terdapat indikator yang membentuk minat belajar pada siswa yaitu perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan dan perhatian peserta didik. Indikator tersebut saling berkaitan untuk membentuk minat belajar pada setiap individu peserta didik.

### **3.5 Populasi dan Sampel**

#### **1. Populasi Penelitian**

Populasi mencakup seluruh data atau informasi yang menjadi suatu fokus kita dalam suatu wilayah tertentu dalam waktu yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, populasi berkaitan dengan data itu sendiri bukan individu manusia yang bersangkutan (Margono, 2004). Populasi merupakan keseluruhan subjek atau wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang memiliki karakteristik tertentu oleh peneliti untuk dapat dipelajari sehingga dapat ditarik kesimpulannya. Dengan demikian populasi adalah suatu data atau informasi yang berisi fokus suatu wilayah yang memiliki karakteristik tertentu. Berdasarkan pernyataan tersebut, populasi didalam penelitian ini adalah keseluruhan dari peserta didik kelas X SMAN 23 Bandung dengan jumlah 300 peserta didik.

#### **3.2 Sampel Penelitian**

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang ada didalam populasi (Sugiyono, 2016). Proses pengambilan sampel menggunakan metode *Random Sampling*, yang berarti pemilihan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tetapi pemilihan kedua sampel dilakukan dengan cara menganalisis persamaan dari populasi yang ada. Sampel diambil dengan membandingkan seluruh populasi, kemudian diambil 2 diantaranya yang memiliki nilai setara.

Pemilihan kedua sampel diambil dari persamaan nilai kedua kelas dan jumlah peserta didik yang relatif tidak jauh berbeda. Berikut merupakan daftar nilai geografi kelas X di SMAN 23 Bandung.

Tabel 3. 3 Daftar Nilai Geografi Kelas X

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata Nilai
1	X-1	35	82,4
2	X-2	33	85,1
3	X-3	32	86,3
4	X-4	36	82,7
5	X-5	34	86,8
6	X-6	33	83
7	X-7	31	89,2
8	X-8	31	88,3
9	X-9	35	87,7
<b>Jumlah</b>		<b>300</b>	

(Sumber: Data Penelitian, 2024)

Berdasarkan data diatas, peneliti mengambil kelas X-7 sebagai kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan *Team Games Tournament*. Sedangkan pada kelas kontrol diambil kelas X-8 dengan pembelajaran menggunakan *Numbered Head Together*.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket dengan sklara likert yang dibuat berdasarkan teori-teori mengenai minat dan beberapa referensi penelitian terdahulu. Angket minat belajar ini disebar kepada peserta didik yang berada pada kelas kontrol dan kelas ekpserimen sebagai sampel penelitian. Skala Likert untuk menganalisis hasil data ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Skala Likert Angket Minat Belajar

No.	Keterangan	Simbol	Skor Item
1	Sangat Setuju	SS	5
2	Setuju	S	4
3	Ragu-Ragu	R	3
4	Tidak Setuju	TS	2
5	Sangat Tidak Setuju	STS	1

(Sumber: Pengolahan Penelitian, 2024)

Berikut merupakan interval pengkategorian data minat belajar keseluruhan dengan selisih nilai yaitu 26,6. Data Interval yang digunakan dalam penelitian ini:



Tabel 3. 5 Interval Keseluruhan Pengkategorian Minat Belajar

Kategori	Interval
Tinggi	73,4 – 100
Sedang	46,7 – 73,3
Rendah	20 – 46,6

(Sumber: Pengolahan Penelitian, 2024)

Berikut merupakan interval pengkategorian minat belajar berdasarkan indikator yaitu terdapat 4 indikator dengan jumlah pertanyaan 5 masing-masing perindikator. Data interval minat belajar perindikator adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Interval Perindikator Pengkategorian Minat Belajar

Kategori	Interval
Tinggi	18,4 – 25
Sedang	11,7 – 18,3
Rendah	5 – 11,6

(Sumber: Pengolahan Penelitian, 2024)

Penyusunan atau pembuatan instrumen penelitian yaitu angket dalam penelitian ini didasari berdasarkan variabel minat belajar dan indikator yang sudah ditentukan. Penyusunan angket minat belajar terlebih dahulu membuat kisi-kisi penelitian, tujuan dibuat kisi-kisi yaitu untuk memudahkan dalam penyusunan instrument penelitian yaitu angket. Kisi-kisi tersebut kemudian disusun dengan pertimbangan capaian minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran geografi.

Sebelum dilakukan penelitian dengan menyebarkan angket minat belajar, angket yang akan digunakan harus diuji coba dan dianalisis terlebih dahulu. Uji coba instrumen yang dilakukan untuk mengetahui keabsahan instrumen penelitian tersebut, sehingga jika terdapat kesalahan dapat diperbaiki terlebih dahulu sebelum instrumen tersebut digunakan untuk penelitian. Uji yang dilakukan untuk menganalisis angket minat belajar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur suatu pertanyaan pada angket/kuesioner dikatakan valid atau tidak valid. Suatu instrument dapat dikatakan valid apabila diukur dengan alat ukur yang tepat, sehingga dapat dikatakan bahwa validitas berhubungan dengan ketepatan dan alat ukur (Slamet, 2018). Pada penelitian ini uji validitas menggunakan korelasi *Pearson* atau *Product Moment* dengan menggunakan aplikasi IBM Statistics 23. Kriteria pengujian pada uji validitas ini dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $R_{hitung}$  dengan  $R_{tabel}$ . Nilai  $R_{tabel}$  pada penelitian ini yaitu menggunakan taraf signifikan sebesar 5% dengan nilai 0,381. Apabila nilai  $R_{hitung} > R_{tabel}$ , maka pertanyaan pada angket tersebut dapat dikatakan valid. Sebaliknya jika  $R_{hitung} < R_{tabel}$ , maka pertanyaan pada angket tersebut dikatakan tidak valid (Slamet, 2018).

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh peneliti dalam mengukur minat belajar peserta didik dengan jumlah pertanyaan sebanyak 20 item dikatakan valid dan dapat digunakan. Hal tersebut dibuktikan oleh uji validasi yang dikatakan bahwa  $R_{hitung} > R_{tabel}$  sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item pertanyaan pada angket adalah “valid”. Dengan demikian, tidak terdapat item yang gugur dan seluruh pertanyaan dalam angket dapat digunakan untuk penelitian. Hasil perhitungan dapat dilihat pada (lampiran 6).

## 2) Uji Reliabilitas

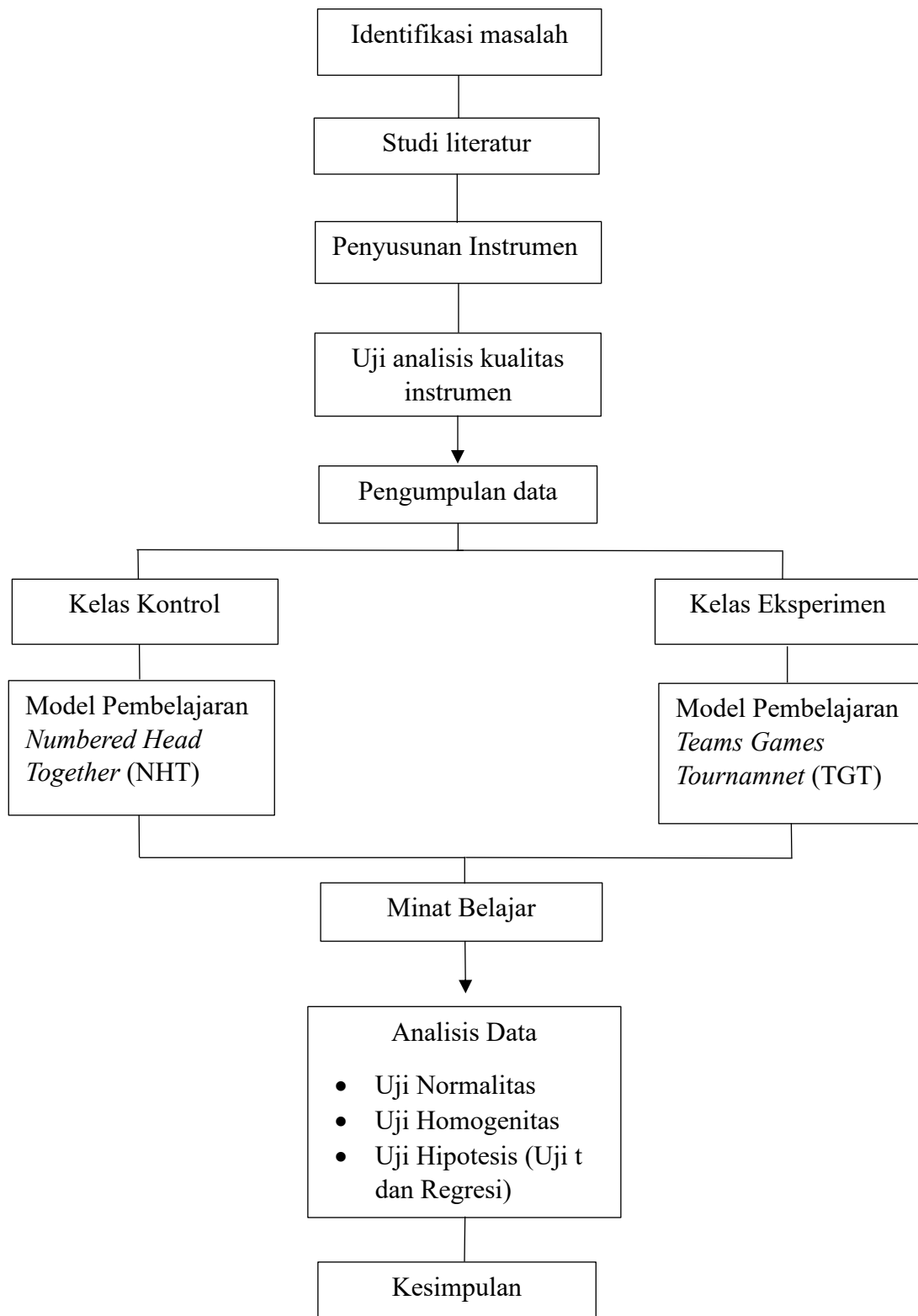
Dalam penelitian ini, reliabilitas instrumen pengukuran diuji untuk memastikan bahwa alat pengukur yang digunakan konsisten dalam mengukur variabel yang diteliti. Metode yang digunakan dalam mengukur reliabilitas ini umum digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan *Cronbach alpha* dengan aplikasi IBM *Statistics* 23. Hasil uji reliabilitas akan memberikan gambaran tentang sejauh mana pertanyaan-pertanyaan ini dapat diandalkan (*reliable*) untuk mengukur variabel yang sama dengan cara yang konsisten.

Semakin tinggi nilai *Cronbach alpha* yang diperoleh, semakin tinggi pula reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Ghazali (2016) menyatakan bahwa Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach alpha*  $> 0,6$ . Berdasarkan hasil uji reliabilitas diperoleh nilai *Cronbach alpha* sebesar 0.833 yang berarti  $> 0,6$ . Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa angket minat belajar yang digunakan oleh peneliti dikatakan reliabel. Hasil perhitungan dapat dilihat pada (lampiran 7).

### 3.7 Prosedur Penelitian

1. Langkah-langkah Penelitian
  - a. Persiapan
    - 1) Mengidentifikasi masalah melalui observasi dan studi literatur mengenai model pembelajaran.
    - 2) Menentukan rumusan masalah yang sesuai.
    - 3) Melakukan kajian pustaka dan mencari teori yang relevan mengenai model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).
    - 4) Membuat instrumen penelitian.
    - 5) Menguji instrument penelitian
  - b. Pelaksanaan
    - 1) Memberikan perlakuan (*treatment*) di kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT).
    - 2) Memberikan *post-test* untuk mengukur pengetahuan peserta didik.
    - 3) Pemberian angket minat belajar kepada kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - c. Tahap Akhir
    - 1) Mengumpulkan data yang diperoleh dari lapangan saat penelitian.

- 2) Menganalisis data hasil lapangan dengan menggunakan teknik yang relevan.



Gambar 3. 2 Bagan Prosedur Penelitian  
(Sumber: Pengolahan Penelitian, 2024)

Intan Ratna Juwita, 2024

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 23 BANDUNG

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

### 3.8 Teknik Pengumpulan Data

#### 1) Wawancara

Metode wawancara dilaksanakan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan sesuai kebutuhan peneliti. Narasumber dari metode wawancara ini adalah guru geografi. Wawancara yang dilakukan guna untuk mengetahui tingkat kompetensi peserta didik setiap kelas. Wawancara ini dilakukan karena pembagian kelompok pada model pembelajaran TGT dibutuhkan beraturan sesuai dengan kompetensi peserta didik.

#### 2) Kuesioner/Angket

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada reponden untuk dijawab (Sugiyono,2016). Angket ini diberikan atau disebar kepada seluruh peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini. Informasi yang diharapkan dari angket ini adalah data minat belajar yang diambil dari kelas control dan kelas eksperimen.

#### 3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data yang diperoleh dari tempat penelitian. Teknik dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini dengan cara mendokumentasikan pelaksanaan kegiatan penelitian dalam bentuk foto, sehingga dapat dibuktikan kebenarannya.

### 3.9 Teknik Analisis Data

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas data merupakan menguji terhadap normal atau tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Maka dari itu, kenormalan data harus diuji terlebih dahulu sebelum dilakukannya analisis data. Pengujian ini dilakukan terhadap data variabel minat sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan atau *treatment*. Sebuah data dikatakan normal jika memiliki nilai signifikan  $> 0,05$ .

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui persamaan atau variasi karakteristik yang sama dari suatu sampel. Dasar pengambilan keputusan apakah data tersebut homogen atau tidak didasarkan jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka data dikatakan homogen, sebaliknya jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka data tersebut dikatakan tidak homogen.

## 3) Uji Hipotesis (Uji t)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui kebenaran secara statistik sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Data dianalisis menggunakan Uji t yang merujuk pada Sugiyono (2007). Kriteria pengujian yang berlaku adalah  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan  $H_1$  ditolak, jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$   $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

## 4) Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari suatu variabel bebas terhadap variabel terikat. Dasar pengambilan keputusan yang ditentukan dari hasil uji regresi ini adalah jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka variabel bebas (X) berpengaruh terhadap variabel terikat (Y).