BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

3.1.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian adalah suatu rancangan dan langkah-langkah yang mencakup berbagai asumsi umum hingga metode spesifik yang digunakan dalam proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data (Creswell, 2019). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan karena memungkinkan peneliti untuk mengukur secara objektif pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain, serta menjelaskan hubungan sebab-akibat antar variabel melalui proses analisis yang sistematis. Pendekatan kuantitatif menekankan pada generalisasi hasil, validitas data, serta pengujian hipotesis melalui instrumen yang terstandar dan dapat diuji keandalannya (Ali, 2013). Pendekatan ini berfokus pada pengumpulan data dalam bentuk angka dan pengolahannya secara statistik untuk mendapatkan kesimpulan yang bersifat objektif dan dapat diberlakukan secara lebih luas (generalisasi).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* terhadap motivasi belajar siswa, yang memerlukan data berbentuk angka serta pengolahan statistik untuk menguji perbedaan dan pengaruh antara dua kondisi (sebelum dan sesudah perlakuan). Dengan pendekatan ini, peneliti dapat menarik kesimpulan berdasarkan hasil uji statistik mengenai seberapa besar pengaruh model TGT dan media *Genially* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

3.1.2 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah langkah-langkah sistematis yang digunakan dalam proses penelitian untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, khususnya *pre-experiment*, yaitu salah satu desain eksperimen yang belum sepenuhnya

Popi Nuraeni, 2025

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
BERBANTUAN MEDIA GENIALLY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA**

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

memenuhi syarat sebagai eksperimen sejati karena tidak menggunakan kelompok kontrol. Desain ini kerap digunakan untuk uji coba awal atau eksplorasi awal terhadap pengaruh suatu perlakuan (Creswell, 2019). Metode eksperimen sangat sesuai digunakan dalam penelitian yang bertujuan menguji hipotesis tentang adanya hubungan sebab-akibat antara dua variabel. Pre-eksperimen digunakan dalam penelitian ini karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* terhadap motivasi belajar siswa. Desain ini memungkinkan peneliti untuk memberikan perlakuan secara langsung pada satu kelompok (kelas eksperimen) dan kemudian membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan. Dengan cara ini, peneliti dapat mengamati adanya perubahan motivasi belajar siswa secara lebih praktis dan efisien.

Metode eksperimen, termasuk desain pre-eksperimen, cocok digunakan dalam penelitian pendidikan yang ingin mengetahui secara langsung dampak perlakuan terhadap subjek tertentu, meskipun dalam ruang lingkup terbatas dan dengan prosedur yang lebih sederhana dibandingkan eksperimen murni (Ali, 2019). Karena itu, pre-eksperimen menjadi alternatif metodologis yang efisien untuk menguji dampak perlakuan secara praktis namun tetap ilmiah.

3.1.3 Desain Eksperimen

Desain penelitian merupakan kerangka sistematis yang digunakan peneliti untuk merancang keseluruhan proses penelitian, mulai dari perencanaan, pengumpulan data, hingga analisis hasil, agar penelitian berjalan secara terarah dan logis. Peneliti menggunakan desain penelitian *the one group pretest-posttest design* yaitu salah satu bentuk desain eksperimen sederhana yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. Desain ini dipilih karena sesuai untuk mengukur perubahan atau peningkatan yang terjadi pada kelompok yang sama sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran yang diterapkan secara langsung.

Menurut Creswell, (2019) desain ini memungkinkan peneliti untuk mengukur dampak perlakuan dengan cara membandingkan kondisi peserta sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Perlakuan yang dimaksud adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially*.

Dalam desain *one group pretest-posttest*, peneliti memberikan perlakuan kepada satu kelompok, dan kemudian mengukur perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Pendekatan ini dipilih karena sederhana namun cukup efektif untuk mengukur perbedaan yang muncul akibat intervensi pembelajaran. *One group pretest-posttest design* digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan TGT berbantuan *Genially*. Rancangan penelitian dengan model ini dapat dilihat pada gambar berikut.

Tabel 3.1 Pola Penelitian *One Group Pretest Posttest Design*

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

(Zainal Arifin, 2011)

Keterangan :

- O₁ : Nilai *pretest* sebelum diberikan perlakuan
- O₂ : Nilai *posttest* setelah diberikan perlakuan
- X : Perlakuan terhadap kelompok yaitu dengan proses penerapan model TGT berbantuan *Genially*.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Menurut Zainal Arifin, (2011). “populasi *universe* merujuk pada keseluruhan elemen atau objek yang menjadi sasaran dalam suatu penelitian. Objek-objek tersebut dapat berupa individu, benda, peristiwa, nilai, atau segala sesuatu yang memiliki karakteristik tertentu dan relevan dengan permasalahan yang dikaji.” Dengan kata lain, populasi mencakup semua elemen yang

memungkinkan untuk diteliti demi memperoleh data yang dibutuhkan dalam menjawab rumusan masalah penelitian.

Dalam penelitian ini, yang menjadi fokus populasi adalah motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 12 Bandung. Populasi ini dipilih karena dianggap mewakili konteks pembelajaran yang ingin diteliti serta memiliki potensi untuk menunjukkan perubahan motivasi belajar melalui model yang diterapkan.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

No	Kelas VIII	Jumlah Siswa
1	VIII A	35
2	VIII B	33
3	VIII C	33
4	VIII D	33
5	VIII E	34
6	VIII F	33
7	VIII G	34
8	VIII H	35

3.2.2 Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *cluster sampling*. Menurut Arifin, (2011) “*cluster sampling* adalah cara pengambilan sampel berdasarkan sekelompok individu dan tidak diambil secara individu atau perseorangan.” Pemilihan ini juga didasarkan pada karakteristik atau sifat-sifat spesifik yang telah diketahui sebelumnya, sehingga sampel yang diambil benar-benar sesuai dengan kebutuhan data yang ingin dikumpulkan.

Sampel yang terpilih kelas VIII F di SMP Negeri 12 Bandung. Dengan *random sampling* ini, diharapkan data yang diperoleh dapat mencerminkan hasil yang akurat sesuai dengan konteks penerapan model pembelajaran yang diteliti.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

Kelas VIII	Jumlah Siswa
Kelas F	33

3.3 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2018), “instrumen penelitian merupakan alat atau perangkat yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data atau informasi dari sumber data yang relevan.” Instrumen ini berfungsi sebagai media penghubung antara peneliti dengan objek yang diteliti agar data yang dikumpulkan bersifat valid dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Pelaksanaan penelitian ini, instrumen yang digunakan mencakup beberapa jenis alat pengumpulan data yang dirancang secara sistematis. Instrumen-instrumen tersebut antara lain: lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran dan motivasi siswa, angket atau kuesioner untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa, serta dokumentasi untuk data pendukung lainnya yang berhubungan dengan proses dan hasil pembelajaran.

3.3.1 Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik dalam pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung berbagai aktivitas atau kejadian yang berkaitan dengan objek penelitian (Febi, 2024). Menurut Sudaryono, (2016) “observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian.” Dalam konteks ini, observasi digunakan untuk memperoleh data yang akurat dan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan, terutama dalam menilai pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media kuis interaktif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Unsur-Unsur Membangun Karya Fiksi untuk siswa kelas VIII menjadi fokus utama pengamatan. Proses observasi ini dilakukan untuk menilai sejauh mana model tersebut dilaksanakan secara tepat dan efektif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu, aspek lain yang turut diamati adalah respons dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan pendekatan tersebut.

Tidak hanya terbatas pada proses penerapan model pembelajaran, observasi juga ditujukan untuk melihat adanya perubahan atau peningkatan motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model TGT dan media permainan. Untuk menunjang keakuratan data, instrumen yang digunakan dalam

pengumpulan informasi adalah lembar observasi yang telah disusun secara sistematis. Lembar tersebut dilengkapi dengan indikator yang berfungsi sebagai pedoman dalam menilai pertanyaan-pertanyaan motivasi yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun lembar observasi terdapat pada (Lampiran B.2).

3.3.2 Instrumen Angket Motivasi

Penelitian ini menilai tingkat motivasi belajar peserta didik melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang terintegrasi dengan media interaktif *Genially*. Model TGT ditempatkan sebagai kerangka utama pembelajaran kooperatif, sementara *Genially* berperan sebagai sarana penyajian materi yang kaya animasi dan elemen visual, sehingga proses belajar terasa lebih hidup dan mudah diakses oleh siswa.

Kolaborasi antara unsur permainan (*game-based learning*) dan kompetisi yang melekat dalam TGT ditambah tampilannya yang menarik di *Genially* dirancang untuk memaksimalkan keterlibatan emosional serta kognitif siswa. Demikian, minat belajar mereka diharapkan meningkat karena pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan, menantang, dan bermakna.

Untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa, digunakan instrumen berupa angket skala motivasi yang disusun berdasarkan teori motivasi belajar dari (Keller, 1987) dalam model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction*), dengan indikator sebagai berikut:

- a. *Attention* (Perhatian) Siswa tertarik dengan metode pembelajaran yang digunakan. Siswa fokus dalam mengikuti pembelajaran dengan model TGT berbantuan *Genially*. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.
- b. *Relevance* (Relevansi) Siswa merasa bahwa materi yang dipelajari relevan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa memahami manfaat dari pembelajaran yang diberikan melalui model TGT. Siswa merasa termotivasi untuk belajar karena metode ini sesuai dengan gaya belajar mereka.

- c. *Confidence* (Kepercayaan Diri) Siswa merasa percaya diri dalam menyelesaikan tugas atau menjawab pertanyaan dalam turnamen TGT. Siswa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa yakin dapat memahami materi dengan baik melalui model TGT berbantuan *Genially*.
- d. *Satisfaction* (Kepuasan) Siswa merasa puas setelah mengikuti pembelajaran dengan model TGT. Siswa merasa senang ketika mampu menyelesaikan tantangan atau turnamen dalam pembelajaran. Siswa ingin belajar lebih lanjut dengan metode yang sama.

Data motivasi belajar yang diperoleh oleh peserta didik dapat dikategorikan seperti tabel berikut:

Tabel 3.4 Kategorisasi Skala Motivasi Belajar

Skor	Kategori
4	Sangat Setuju (SS)
3	Setuju (S)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

(Fadly et al., 2024)

Angket digunakan pada penelitian ini sebagai alat utama untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa baik sebelum maupun sesudah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *Genially*. Penggunaan angket dianggap efektif karena dapat mengungkap persepsi siswa terhadap proses pembelajaran secara lebih terstruktur dan sistematis, terutama dalam mengevaluasi perubahan motivasi belajar yang terjadi akibat penerapan model tersebut.

Instrumen angket yang digunakan disusun dengan skala penilaian satu sampai empat, di mana setiap angka mewakili tingkat persetujuan atau kecenderungan siswa terhadap pernyataan yang diberikan. Skor tersebut dirancang untuk mencerminkan intensitas motivasi siswa terhadap berbagai aspek yang diukur. Selain itu, angket disusun dengan memperhatikan arah

pernyataan baik yang bersifat positif maupun negatif agar hasil pengukuran menjadi lebih seimbang dan akurat.

Instrumen angket dikembangkan sebanyak 15 butir yang terdiri dari empat pernyataan dari aspek perhatian, empat pernyataan dari aspek relevansi, empat pernyataan dari aspek kepercayaan diri dan tiga pernyataan dari aspek kepuasan diri. Adapun kisi-kisi dan instrumen angket terdapat pada (Lampiran B.1).

Data hasil angket motivasi siswa dianalisis menggunakan persentase guna mengevaluasi perkembangan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *Genially*. Setiap item dalam instrumen penilaian diberi skor antara 1 hingga 4, sesuai dengan kriteria tertentu yang telah ditetapkan. Penerapan model TGT yang dikombinasikan dengan media interaktif seperti *Genially* bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dan menumbuhkan motivasi belajar melalui pendekatan yang menyenangkan dan kompetitif. Adapun pedoman kriteria angket motivasi sebagai berikut.

Tabel 3.5 Pedoman Skor Angket Motivasi Belajar

Skor	Keterangan	Ketentuan Penerapan Skor
1	Kurang	Kurang dari 25% yang dilakukan siswa dalam pembelajaran
2	Sedang	Kurang dari 26%-50% yang dilakukan siswa dalam pembelajaran
3	Baik	Kurang dari 51%-75% yang dilakukan siswa dalam pembelajaran
4	Sangat Baik	Kurang dari 75% yang dilakukan siswa dalam pembelajaran.

(Larasati, 2024)

3.4 Uji Instrumen Penelitian

3.4.1 Uji Validitas

Uji validitas konstruk merupakan suatu proses untuk menilai sejauh mana suatu instrumen benar-benar mampu mengukur aspek psikologis atau karakteristik tertentu yang menjadi tujuan pengukuran. Konstruk sendiri

merujuk pada konsep atau sifat yang dapat diamati dan diukur, seperti motivasi, sikap, atau kematangan emosi (Arifin, 2011). Validitas konstruk dapat diuji dengan melibatkan pendapat para ahli (*judgment experts*). Setelah instrumen disusun berdasarkan teori tertentu yang memuat aspek-aspek yang akan diukur, langkah selanjutnya adalah meminta masukan atau pertimbangan dari para ahli terkait untuk memastikan kesesuaian antara instrumen dan konstruk yang dimaksud (Sugiyono, 2013).

Selain uji validitas konstruk, selanjutnya peneliti menggunakan uji validitas empiris. Validitas empiris merupakan jenis validitas yang didasarkan pada bukti pengalaman atau data nyata di lapangan. Sebuah instrumen dikatakan memiliki validitas empiris apabila telah terbukti efektif melalui proses pengujian langsung, bukan hanya karena disusun sesuai dengan teori atau ketentuan tertentu (Arikunto, 2018). Dengan kata lain, instrumen tersebut telah menunjukkan kemampuannya mengukur apa yang seharusnya diukur berdasarkan hasil pengalaman atau data empiris. Instrumen tersebut akan dicobakan pada sampel dari mana populasi diambil. Jumlah anggota sampel yang digunakan sebanyak 37 siswa.

Hasil uji validitas empiris yang dianalisis menggunakan *Pearson's Product Moment Correlation* melalui aplikasi SPSS menunjukkan bahwa seluruh item dalam kuesioner terbukti valid. Validitas ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig.) setiap item yang berada di bawah ambang batas $\alpha = 0,05$, serta nilai koefisien korelasi yang positif dan melebihi nilai kritis, yang mengindikasikan adanya hubungan yang signifikan antara masing-masing item dengan total skor konstruk yang diukur. Pada aspek Perhatian (*Attention*), koefisien korelasi berkisar antara 0,384 hingga 0,590; pada aspek Relevansi (*Relevance*) berkisar antara 0,556 hingga 0,618; untuk aspek Kepercayaan Diri (*Confidence*) berada pada kisaran 0,470 hingga 0,614; dan aspek Kepuasan (*Satisfaction*) memiliki nilai korelasi antara 0,596 hingga 0,752. Oleh karena itu, seluruh item dalam setiap aspek telah memenuhi syarat validitas dan layak digunakan sebagai alat ukur yang tepat dalam penelitian ini.

3.4.2 Uji Reliabilitas

Popi Nuraeni, 2025

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
BERBANTUAN MEDIA GENIALLY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA**

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

Menurut Arifin, (2011) “reliabilitas adalah derajat konsistensi instrumen yang bersangkutan. Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu instrumen dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.” Penelitian ini menggunakan uji reabilitas *internal consistency*, Pengujian reliabilitas dengan metode konsistensi internal dilakukan dengan memberikan instrumen satu kali kepada responden. Data yang terkumpul dari hasil tersebut kemudian dianalisis menggunakan teknik tertentu. Hasil dari analisis ini dapat dimanfaatkan untuk memperkirakan tingkat reliabilitas instrumen yang digunakan. Uji coba ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS berdasarkan metode *Alpha Cronbach's*. Hanya item yang terbukti valid yang akan digunakan. Adapun rumus yang digunakan dan tingkat reabilitas instrumen ditentukan berdasarkan kriteria berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_x^2} \right)$$

(Zainal Arifin, 2011)

Keterangan:

- r_{11} : Reliabilitas instrumen
 n : Jumlah item pertanyaan yang diuji
 $\sum \sigma_i^2$: Jumlah varian butir
 σ_x^2 : Varian total

Tabel 3.6 Kriteria Koefisien Korelasi

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi/ Reliabilitas
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tetap/ sangat baik
$0,70 \leq r < 0,90$	Tinggi	Tetap/baik
$0,40 \leq r < 0,70$	Sedang	Cukup tetap/ cukup baik
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah	Tidak tetap/ buruk
$r < 0,20$	Sangat rendah	Sangat tidak tetap/sangat buruk

(Perdana, 2018)

Instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas yang baik apabila nilai r_{xy} lebih besar dari nilai r tabel, sedangkan jika r_{xy} lebih kecil dari r tabel, maka instrumen tersebut dianggap tidak reliabel. Dalam pengujian reliabilitas inipeneliti memanfaatkan bantuan software SPSS. Hasil dari pengujian reliabilitas instrumen tes tersebut ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	.842
N of Items	15

Hasil uji reliabilitas yang dianalisis menggunakan metode *Cronbach's Alpha* melalui bantuan software SPSS menunjukkan bahwa nilai alpha yang diperoleh adalah 0,842 untuk total 15 item pernyataan. Berdasarkan panduan interpretasi koefisien korelasi menurut Perdana (2018), nilai tersebut termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi (antara 0,70 hingga kurang dari 0,90), yang mengindikasikan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat keandalan yang baik dan stabil. Dapat disimpulkan bahwa, seluruh item dalam kuesioner menunjukkan konsistensi internal yang kuat dalam mengukur variabel yang diteliti, sehingga instrumen tersebut dapat digunakan secara andal dalam penelitian ini.

3.5 Teknik Analisis Data

3.5.1 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji prasyarat yang ditujukan untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* siswa berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas akan dilakukan dengan bantuan program SPSS menggunakan rumus *kolmogorov-smirnov* karena sampel berjumlah lebih dari 30. Pengujian normalitas akan dilakukan terhadap data pre-test dan post-test. Pengambilan keputusan pada pengujian ini adalah data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai probabilitas (*sig*) lebih besar dari $\alpha = 0,05$, dan

data dikatakan tidak berdistribusi normal apabila nilai probabilitas (*sig*) lebih kecil dari $\alpha = 0,05$.

3.5.2 Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Safitri, 2021). Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan dari hasil motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran TGT yang didukung media *Genially*. Analisis data dilakukan menggunakan Uji-t dengan bantuan program SPSS versi 22.0 for Windows. Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Genially*. Penentuan hasil uji didasarkan pada nilai signifikansi (2-tailed) dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima
2. Jika nilai Sig. > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

3.5.3 N-Gain Score

Untuk mengukur sejauh mana peningkatan motivasi belajar siswa setelah perlakuan, penelitian ini menggunakan perhitungan *N-Gain Score*. Metode ini dipilih karena mampu menunjukkan efektivitas suatu intervensi dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah perlakuan secara kuantitatif, sehingga memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai perubahan tingkat motivasi belajar yang terjadi. Adapun rumus perhitungan *N-Gain* sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{Posttest - Prettest}{Skor Maksimum - Prettest}$$

Tabel 3.8 Kriteria Skor N-Gain

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Rendah
$g < 0,3$	Sedang

(Richard, 1999)

3.6 Prosedur Penelitian

Popi Nuraeni, 2025

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA GENIALLY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

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

Penelitian ini dilakukan menjadi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pelaporan.

3.6.1 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan penelitian, terdapat beberapa langkah-langkah penting sebagai berikut.

1. Melakukan kajian pustaka dilakukan untuk merumuskan masalah dan hipotesis penelitian yang akan diteliti.
2. Membuat dan menyusun proposal penelitian berdasarkan pedoman karya tulis ilmiah UPI.
3. Pelaksanaan seminar proposal.
4. Melakukan *expert judgement* untuk memvalidasi instrumen penelitian dan media pembelajaran.
5. Menyusun perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang telah disempurnakan berdasarkan saran, kritik, dan masukan dari dosen pembimbing.

3.6.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan penelitian, terdapat langkah-langkah sebagai berikut.

1. Menentukan kelas yang akan dipilih menjadi subjek penelitian.
2. Surat izin penelitian disampaikan kepada pihak sekolah.
3. Memberikan *pretest* dalam bentuk soal dan angket motivasi belajar sebelum diterapkannya model TGT berbantuan media *Genially* (*one-group pretest posttest design*).
4. Melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model TGT berbantuan media *Genially*.
5. Memberikan *posttest* dalam bentuk soal dan angket motivasi belajar sebelum diterapkannya model TGT berbantuan media *Genially* (*one-group pretest posttest design*).

3.6.3 Tahap Pelaporan

Pada tahap akhir penelitian, terdapat langkah-langkah penting sebagai berikut.

1. Mengolah data hasil *pretest* dan *posttest* mengenai motivasi belajar siswa materi unsur-unsur membangun karya fiksi.
2. Melakukan pengolahan data menggunakan bantuan program IBM SPSS.
3. Menganalisa data yang telah diolah.
4. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil yang sudah didapat pada uji statistik, berkonsultasi dengan dosen pembimbing dan menyusun skripsi secara menyeluruh.
5. Melakukan sidang skripsi.