# BAB III

# METODE PENELITIAN

## 3.1 Metode penelitian

### 3.1.1 Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana penerapan metode *Team Game Tournament* dalam pembelajaran Seni Budaya dapat berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Yayasan Atikan Sunda Bandung. Desain penelitian ini mencakup metode dan pendekatan yang relevan dengan tujuan penelitian.

#### 3.1.1.1 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah eksperimental. Metode ini bertujuan untuk menentukan bagaimana suatu intervensi mempengaruhi peningkatan kolaborasi siswa dalam kelompok kecil dan besar, khususnya dalam mata pelajaran yang berkaitan dengan seni dan budaya. Desain eksperimental yang digunakan dalam studi ini adalah desain pra-eksperimental.

*One-Grup Pretest-Posttest Design* merupakan salah satu desain pra eksperimental yang akan digunakan dalam penelitian ini. Pada desain ini, *pretest* diberikan sebelum dimulainya perlakuan. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat ditentukan dengan lebih tepat dengan membandingkannya dengan kondisi sebelum perlakuan. Selama pelaksanaan, siswa akan diberikan tes awal *Pretest* sebelum implementasi model pembelajaran *team game tournament* dalam pembelajaran seni tari, dan kemudian tes akhir atau posttest setelah implementasi model pembelajaran team game tounament dalam pembelajaran seni tari. Penelitian ini bertujuan untuk menilai serta menguji meningkat atau tidak hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran team game tournament dalam pembelajaran seni tari.

#### 3.1.1.2 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah Pendekatan kuantitatif, dengan jenis kuantitatif deskriptif untuk memperoleh data numerik yang terukur dari hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa. Metode ini memungkinkan

pengukuran efektivitas model pembelajaran team game tournament berdasarkan eksperimen yang diterapkan.

### 3.1.1.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari siswa di SMP Yayasan Atikan Sunda Bandung yang dipilih sebagai subjek penelitian untuk menganalisis implementasi model pembelajaran *Team Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar. Satu kelas dipilih secara *purposive sumpling* berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Kelas yang dipilih memiliki jumlah siswa yang memadai untuk mendukung pembelajaran dengan model *Team Game Tournament*, yaitu 35 siswa. Pemilihan kelas ini juga didasarkan pada adanya mata pelajaran seni tari serta kesediaan siswa untuk bekerja sama dalam menerapkan model Team Game Tournament dan relevansi kelas tersebut dengan tujuan penelitian.

Sebagian besar siswa berusia 14 tahun, yang sesuai dengan usia siswa di tingkat SMP, dan memiliki latar belakang akademik yang beragam. Meskipun ada perbedaan dalam kemampuan belajar akademik, siswa diharapkan memiliki tingkat kemampuan yang cukup dalam bekerja secara kelompok, meskipun model pembelajaran *Team Game Tournament* belum pernah diterapkan sebelumnya di kelas ini. Keberagaman kemampuan hasil belajar juga menjadi salah satu pertimbangan, karena penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana model *Team Game Tournament* dapat meningkatkan pengetauan, pemahaman dan penerapan antar siswa.

Siswa yang terlibat dalam penelitian ini sebagian besar sudah memiliki pengalaman bekerja dalam kelompok, tetapi belum terbiasa dengan teknik atau struktur yang lebih terorganisir seperti yang diterapkan dalam model pembelajaran *Team Game Tournament*. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada dampak positif yang dapat dihasilkan oleh model *Team Game Tournament* terhadap pengembangan hasil belajar siswa di dalam konteks pembelajaran di kelas. Dengan partisipasi siswa dari kelas ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana model *Team Game Tournament* dapat

diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar terutama dalam hal kemampuan pengetahuan, berkomunikasi efektif, serta membangun empati di kalangan siswa SMP.

## 3.2 Populasi Dan Sampel

### 3.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas VII di SMP Yayasan Atikan Sunda Bandung. Penelitian ini berfokus pada penerapan metode *team game tournament* melalui pembelajaran seni tari untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa kelas VII dipilih karena berada pada usia yang strategis untuk mengembangkan hasil belajar melalui pembelajaran Seni Tari, serta memiliki potensi untuk lebih mudah memahami nilai-nilai sosial yang diajarkan dalam konteks kegiatan seni budaya. Sebagai responden.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Yayasan Atikan Sunda Bandung. Siswa-siswa ini akan menjadi objek penelitian untuk mengetahui pengaruh model *team game tournament* melalui pembelajaran seni tari untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian ini bertujuan untuk menggali dampak dari pendekatan pembelajaran tersebut.

### 3.2.2 Sampel

Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 32 siswa yang terdaftar di kelas VII F di SMP Yayasan Atikan Sunda Bandung. Pemilihan sampel ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa-siswa tersebut akan mengikuti pembelajaran seni tari. Dengan jumlah siswa yang relatif kecil dan terfokus, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai dampak metode team game tournament terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Siswa-siswa kelas VII F akan menjadi partisipan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga data yang diperoleh dapat merefleksikan efektivitas metode yang diterapkan dalam konteks sosial dan budaya sekolah.

### 3.3 Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

#### 3.3.1 Instrumen Penelitian

Langkah-langkah menyusun instrumen penelitian adalah mengidentifikasi variabel-variabel penelitian, menjabarkan variabel tersebut menjadi setiap indikator, serta merumuskan setiap indikator menjadi butir-butir instrumen. Instrumen yang disusun dalam penelitian ini akan divalidasi oleh para ahli guna memastikan keakuratan, kelayakan, serta relevansinya terhadap tujuan penelitian. Validasi ini akan melibatkan akademisi dan praktisi yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan dan model pembelajaran *Team Game Tournament*

1. Format Lembar Observasi

Bentuk lembar observasi berupa pedoman yang berstruktur untuk mengukur aspek hasil belajar siswa. Masing-masing indikator diberi skor 1-5 dan diolah secara kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Instrumen ini telah divalidasi oleh para ahli untuk memastikan bahwa indikator yang diukur sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun format lembar observasi sebagai berikut:

**LEMBAR OBSERVASI HASIL BELAJAR SISWA**

Nama siswa :
Kelas :
Tanggal observasi :

A. Instruksi tes ini digunakan untuk menilai tingkat hasil belajar siswa sebelum, selama proses, setelah diterapkan pembelajaran seni tari dengan model *cooperative learning tipe team game tournament.*
   Berikan nilai berdasarkan skala peilaian tersebut.

**Tabel 3.1 Indikator Hasil Belajar**

| No | Indikator hasil belajar | Aspek yang diamati | Skala nilai (1-5) | Keterangan |
|---|---|---|---|---|

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Mengingat | Menyebutkan nama tari tradisional dari berbagai daerah | | |
| | | Mengingat nama daerah asal tarian | | |
| | | Mengidentifikasi tarian tradisional | | |
| 2 | Memahami | Siswa dapat Menjelaskan fungsi tari | | |
| | | Siswa mampu menafsirkan makna dan simbol gerak tari | | |
| | | Siswa mampu menelaskan peran properti tari dalam pementasan | | |
| 3 | Menerapkan | Siswa dapat menentukan pola lantai berdasarkan teori | | |
| | | Siswa dapat menentukan istilah teknis tari secara tepat | | |
| | | Menghubungkan jenis tari dengan acara atau konteks sosial budaya | | |
| 4 | Menganalisis | Menuraikan struktur penyajian tari | | |
| | | Membedakan pola gerak antara dua jenis tari | | |
| | | Siswa dapat menilai penggunaan ruang, waktu, dan tenaga dalam gerak | | |
| 5 | Mengevaluasi | Mengevaluasi antara gerak, musik, dan kostum | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Mengkritisi kekesuaian properti tari | | |
| | | Menilai hasil belajar dalam pembelajaran tari | | |
| 6 | Mencipta | Merancang konsep tari berdasarkan tema tertentu | | |
| | | Mengembangkan pola lantai dalamdesain tari | | |
| | | Menentukan alur penyajian tari | | |

1) Uji Validitas

Instrumen berupa lembar observasi diuji validitasnya menggunakan analisis korelasi *Pearson Product Moment* dengan bantuan *software SPSS 27*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana setiap butir pertanyaan dalam instrumen berkorelasi dengan total skor secara keseluruhan. Kriteria validitas yang digunakan adalah:

a. Nilai r-tabel = 0,334 (dengan N = 35 dan α = 0,05)
b. Hasil: semua butir dikatakan valid apabila nilai r-hitung > r-tabel dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05 → Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang ditampilkan melalui analisis korelasi Pearson antara setiap item pernyataan (X1 sampai X19) dengan total skor, diperoleh bahwa seluruh item memiliki nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) di bawah 0,05, yaitu < 0,01. Hal ini menunjukkan bahwa korelasi masing-masing item dengan total skor bersifat signifikan secara statistik. Selain itu, nilai korelasi Pearson dari setiap item terhadap total skor berkisar antara 0,599 hingga 0,876, yang seluruhnya berada di atas nilai r tabel pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah responden sebanyak 35 orang, yaitu sebesar 0,334. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua item pernyataan dalam instrumen penelitian ini dinyatakan valid dan layak digunakan

untuk mengukur variabel yang diteliti, karena mampu merepresentasikan konstruk yang dimaksud secara konsisten dan relevan.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian dapat memberikan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya. Pengujian reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik *Cronbach Alpha*. Uji dilakukan terhadap 19 butir pernyataan pada instrumen lembar observasi, dengan jumlah responden sebanyak 35 siswa.

***Reliability Statistics***

| *Cronbach's Alpha* | *N of Items* |
|---|---|
| .975 | 19 |

Hasil uji reliabilitas instrumen penelitian menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,975 untuk 19 pernyataan. Nilai ini jauh di atas batas minimal yang disarankan, yaitu 0,70, yang menunjukkan tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan sangat reliabel, artinya setiap butir pernyataan dalam kuesioner memiliki konsistensi yang kuat dalam mengukur konstruk atau variabel yang dimaksud. Reliabilitas yang tinggi ini memberikan keyakinan bahwa data yang dihasilkan dari instrumen ini dapat dipercaya dan digunakan untuk analisis lebih lanjut.

2. Format Wawancara

Format wawancara meliputi pertanyaan yang disampaikan kepada guru seni tari dan siswa kelas VII-D yang merupakan narasumber. Wawancara dengan guru seni tari bertujuan untuk menanyakan keadaan pembelajaran tari di sekolah tersebut, sedangkan dengan siswa bertujuan untuk menggali pengalaman, persepsi, dan tanggapan mereka terhadap pembelajaran seni tari yang telah mereka ikuti.

Validasi ahli telah dilakukan guna memastikan kejelasan dan relevansi pertanyaan yang diajukan. Adapun format lembar wawancara sebagai berikut:

**FORMAT WAWANCARA**

**Tabel 3.1 Format Wawancara Guru Sebelum Perlakuan**

| No. | Indikator | Pertanyaan |
|---|---|---|
| 1. | Kondisi awal hasil belajar | 1. Bagaimana pencapaian hasil belajar siswa saat ini?<br>2. Apakah sebagian besar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan nilai (KKM)<br>3. Apa tantangan utama yang anda lihat dalam pencapaian hasil belajar siswa? |
| 2. | Pemahaman model *cooperative learning tipe team game tournament* | 1. Apakah bapak/ibu pernah mendengar tentang model *cooperative learning tipe team game tournament*? Jika pernah, hal apa yang bapak pahami tentang model tersebut?<br>2. Bagaimana pemahaman bapak/ibu terhadap model cooperative learning secara umum?<br>3. Apa harapan bapak/ ibu jika model pembelajaran ini diterapkan? |
| 3. | Kondisi pembelajaran tari | 1. Model pembelajaran apa yang biasanya bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran tari? |

| | | |
|---|---|---|
| | | 2. Bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran tersebut?<br>3. Apa kendala yang sering bapak/ibu hadapi dalam proses pembelajaran tari?<br>4. Bagaimana kondisi hasil belajar siswa dalam menggunakan model pembelajaran tersebut? |

**Tabel 3.3 Format Wawancara Guru Sesudah Perlakuan**

| No. | Indikator | Pertanyaan |
|---|---|---|
| 1. | Perubahan setelah treatment | 1. Setelah menerapkan model *cooperative learning tipe team game tournament* apakah bapak/ibu melihat perubahan dalam hasil belajar siswa?<br>2. Apakah ada perbedaan sikap yang signifikan dibanding sebelum penerapan model ini? |
| 2. | Efektivitas model team game tournament | 1. Menurut anda, apa aspek dari model ini yang paling membantu meningkatkan hasil belajar siswa?<br>2. Apakah model ini efektif untuk semua siswa, termasuk untuk siswa yang kurang aktif? |
| 3. | Refleksi dan Harapan | 1. Apakah anda berencana untuk menggunakan model pembelajaran ini kedepannya? Mengapa?<br>2. Apa saran anda untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni tari di sekolah? |

**Tabel 3.4 Format Wawancara Siswa Sebelum Perlakuan**

| No | Indikator | Pertanyaan |
|---|---|---|
| 1. | Pengalaman belajar | 1. Bagaimana pendapatmu tentang pelajaran seni tari sebelum kegiatan ini dilakukan?<br>2. Apakah kamu senang atau bosan saat mengikuti pembelajaran seni tari? Mengapa?<br>3. Menurutmu apa yang paling sulit dalam pembelajaran seni tari? |
| 2. | Partisipasi dan minat | 1. Apakah kamu aktif saat kegiatan menari atau lebih sering mengikuti saja?<br>2. Bagaimana kerja sama kamu dengan teman saat belajar tari sebelumnya? |
| 3. | Pemahaman dan hasil belajar | 1. Apakah kamu merasa mudah memahami gerakan atau makna tari?<br>2, Apakah kamu merasa hasil belajar kamu dalam seni tari sudah baik? |

**Tabel 3.5 Format Wawancara Siswa Setelah Perlakuan**

| No | Indikator | Pertanyaan |
|---|---|---|
| 1. | Pengalaman belajar baru | 1. Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran seni tari setelah kegiatan pembelajaran yang baru ini?<br>2. Apa yang paling kamu sukai dari cara belajar yang baru ini?<br>3. Apakah pembelajaran menjadi lebih menyenangkan? Mengapa? |
| 2. | Keterlibatan siswa | 1. Apakah kamu merasa lebih aktif saat belajar seni tari ?<br>2. Apakah kamu merasa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan ? |
| 3. | Pemahaman dan hasil belajar | 1. Apakah kamu merasa lebih mudah memahami gerakan dan makna tari dengan model pembelajaran ini?<br>2. Apakah menurutmu pengetahuan tentang seni tari meningkat ?<br>3. Apakah kamu lebih bersemangat mengikuti pelajaran seni tari? |

a. Validitas Instrumen (Lembar Wawancara)

Instrumen dalam penelitian ini diuji validitasnya melalui validitas isi (*content validity*). Validitas isi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana butir butir instrumen mewakili aspek-aspek yang diukur, serta sejauh mana instrumen tersebut sesuai dengan tujuan penelitian.

Proses validasi dilakukan oleh satu orang ahli, yaitu dosen pembelajaran seni tari, yang memiliki kompetensi dalam bidang pengajaran seni tari serta pengembangan instrumen penelitian. Validasi dilakukan terhadap dua jenis instrumen, yaitu lembar observasi dan panduan wawancara. Aspek-aspek yang divalidasi oleh ahli meliputi:

1) Kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian,
2) Relevansi antara indikator dan pertanyaan,
3) Kejelasan redaksi dan bahasa yang digunakan,
4) Kesesuaian isi instrumen dengan karakteristik responden (guru dan siswa).

Hasil validasi dari dosen ahli digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan instrumen sebelum digunakan dalam proses pengumpulan data di lapangan. Berdasarkan hasil validasi ahli, dosen memberikan beberapa masukan, di antaranya indikator angket kurang jelas dan soal di angket terlalu sedikit, maka dari itu peneliti melakukan revisi untuk menghilangkan instrumen angket sesuai dengan masukan tersebut sebelum instrumen wawancara digunakan dalam penelitian.

### 3.3.2 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Peneliti akan mengamati langsung kegiatan pembelajaran seni tari di kelas VII F SMP Yayasan Atikan Sunda Bandung, dengan fokus hasil belajar siswa selama proses belajar. Observasi ini akan dilakukan secara sistematis menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya, yang mencakup indikator-indikator seperti Mengingat, Memahami, Menerapkan, Menganalisis, Mengevaluasi, Mencipta.

Prosedur Pengumpulan Data:

1. Observasi dilakukan selama sesi pembelajaran seni tari.
2. Peneliti akan mencatat perilaku siswa dalam bentuk deskripsi dan skor sesuai dengan indikator yang ada.
3. Observasi dilakukan oleh peneliti untuk memastikan objektivitas.

2. Wawancara

Wawancara semi-terstruktur akan dilakukan untuk mendalami pengalaman dan pandangan siswa terkait dengan pembelajaran Seni Tari dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Wawancara ini akan memberikan data kualitatif yang lebih mendalam mengenai perubahan sikap dan nilai sosial siswa.

Prosedur Pengumpulan Data:

1. Wawancara dilakukan dengan beberapa siswa yang dipilih secara acak dari sampel penelitian.
2. Wawancara akan dilaksanakan secara individu dan disesuaikan dengan jadwal yang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
3. Pertanyaan wawancara akan difokuskan pada hasil belajar siswa

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi akan digunakan untuk mengumpulkan bukti visual dan tertulis yang mendukung data yang diperoleh dari observasi, wawancara, angket, dan tes. Dokumentasi ini berupa foto, video, dan catatan tertulis yang mencatat proses pembelajaran, interaksi antar siswa, serta hasil karya mereka selama kegiatan seni tari.

Prosedur Pengumpulan Data

1. Dokumentasi foto dan video diambil selama proses pembelajaran.
2. Peneliti akan merekam momen-momen penting, seperti saat siswa berlatih bersama, interaksi sosial yang terjadi, dan hasil pertunjukan tari.
3. Dokumentasi ini akan dilengkapi dengan catatan mengenai dinamika kelas dan aktivitas siswa selama kegiatan berlangsung.

## 3.4 Prosedur Penelitian

### 3.4.1 Langkah-langkah Penelitian

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi permasalahan, yaitu pentingnya meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti mengumpulkan referensi dan kajian teoritis terkait model pembelajaran *cooperative learning* dan hasil belajar siswa. Selenjutnya, peneliti menentukan subjek penelitian yaitu siswa SMP Yayasan Atikan Sunda Bandung.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan penelitian diawali dengan pelaksanaan Pretest untuk mengukur hasil belajar awal siswa. Setelah itu, pembelajaran berbasis model *cooperative learning* diterapkan dalam beberapa pertemuan. Dalam setiap pertemuan, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil, di mana mereka bertanggung

jawab mempelajari dan menjelaskan bagian tertentu dari materi kepada anggota kelompok lainnya. Proses pembelajaran ini diamati untuk mengevaluasi keterlibatan siswa, interaksi antar anggota kelompok, dan bagaimana siswa menunjukkan kemampuan hasil belajar mereka. Setelah siklus pembelajaran selesai, dilakukan posttest untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa setelah implementasi model *cooperative learning*.

3. Tahap Analisis Data

Tahap analisis data dilakukan untuk mengolah hasil Pretest dan posttest menggunakan metode statistik. Peneliti menggunakan software IBM SPSS 27 berdasarkan nilai hasil Pretest serta posttest siswa. Hasil dari olah data kemudian dianalisis mengetahui perbedaan dalam hasil kedua tes dan apakah ada peningkatan yang signifikan dalam hasil.

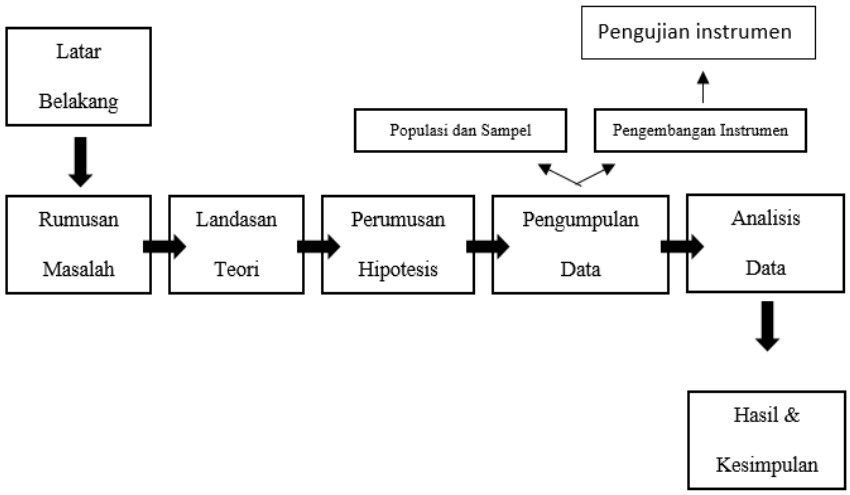
4. Tahap Pelaporan

Tahap pelaporan adalah proses akhir dalam siklus penelitian yang bertujuan untuk menyusun hasil penelitian ke dalam bentuk laporan yang sistematis dan memberikan rekomendasi berdasarkan temuan yang diperoleh. Pada tahap ini, peneliti menyusun laporan hasil penelitian sesuai dengan format yang ditentukan, seperti format skripsi, yang biasanya mencakup pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, hasil dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran. Laporan ini harus ditulis dengan bahasa yang jelas, runtut, dan mematuhi pedoman akademik, termasuk tata cara penulisan, format kutipan, dan penyusunan daftar Pustaka.

Selain itu, peneliti juga memberikan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian. Rekomendasi ini disusun dengan tujuan memberikan masukan praktis maupun teoritis kepada pihak-pihak yang relevan. Rekomendasi tersebut harus didasarkan pada data dan analisis yang telah dilakukan selama penelitian, sehingga memiliki dasar yang kuat untuk diimplementasikan. Jika penelitian bertujuan mengevaluasi efektivitas suatu program, rekomendasi dapat mencakup saran untuk perbaikan atau pengembangan program tersebut berdasarkan kelemahan yang ditemukan. Tahap pelaporan ini merupakan langkah penting untuk mendokumentasikan seluruh proses dan hasil penelitian.

### 3.4.2 Skema/Alur Penelitian

Dalam memudahkan pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan, peneliti dalam studi ini mengembangkan diagram alur atau desain penelitian. Peneliti menggunakan diagram alir atau skema penelitian berikut ini.




Gambar 3.1 Alur Penelitian

### 3.4.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu hal yang akan ditetapkan oleh peneliti untuk memperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian dapat disimpulkan hasilnya. Penelitian ini mengkaji tentang penerapan model *Cooperative learning tipe team game tournament* untuk meningkatkan hasil belajar di SMP Yayasan Atikan Sunda Bandung

dimana variabel penerapan model *Cooperative learning tipe team game tournament* (X), sedangkan variabel untuk meningkatkan hasil belajar di SMP Yayasan Atikan Sunda Bandung (Y). Adapun bentuk kerangka kerja model penelitian ini adalah :

**penerapan model *cooperative learning tipe team game tournament* (X)**

↓

**untuk meningkatkan hasil belajar di SMP Yayasan Atikan Sunda Bandung (Y)**

### 3.4.4 Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1) Asumsi

Asumsi merupakan anggapan dasar dalam suatu penelitian yang diyakini kebenarannya oleh peneliti. Asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: "Jika Penerapan model pembelajaran *team game tournament* dinyatakan efektif, maka dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa".

2) Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Berdasarkan teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa terbentuklah 2 hipotesis, yaitu :

1. Hipotesis Alternative (Ha)

Penerapan model pembelajaran *team game tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa

H0 = HA, HA diterima dan H0 ditolak

2. Hipotesis Nol (Ho)

Tidak terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran team game tournament.

H0 ≠ HA, HA ditolak dan H0 diterima

### 3.5 Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini melalui lembar observasi dan tes hasil belajar siswa (*pretest* dan *posttest*) kemudian dianalisis secara kuantitatif. Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti setelah data terkumpul. Analisis data adalah poses mecari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil penelitian agar dapat dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan analisis data, yaitu analisis ststistik deskriptif dan analisis statistik inferensial, dengan bantuan *software IBM SPSS Statistic* versi 27. Adapun langka-langka analisis data yang digunakan sebagai berikut:

1. Uji Validitas

   Digunakan untuk mengukur sejauh mana butir instrumen (tes) mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*.

2. Uji Reliabilitas

   Digunakan untuk mengetahui konsistensi instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan rumus *Alpha Cronbach*.

3. Analisis Statistik Deskriptif

   Digunakan untuk mengetahui skor minimum, skor maksimum, skor rata rata (*mean*), dan standar deviasi. Selain itu, interval kelas dan panjang kelas akan dihitung menggunakan rumus:

   Interval Kelas → K = 1+ 3,3 log (n)

   Panjang Kelas → P = $\frac{rentang}{k}$

4. Uji Normalitas

   Digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji ini dilakukan menggunakan uji *Shapiro–Wilk* karena sampel kurang dari 50.

5. Uji *Paired Sample T-test* Digunakan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.