

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan, Metode, dan Desain Penelitian

3.1.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian kuantitatif dipilih sebagai pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Arifin (2014) penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian untuk memberi jawaban atas persoalan dengan cara melakukan perhitungan secara tepat terhadap variabel-variabel tertentu, sehingga diperoleh konklusi yang dapat diberlakukan secara umum. Dalam perspektif lain, penelitian kuantitatif memfokuskan pada hubungan antara variabel dengan objek yang diteliti secara kausal, sehingga dalam proses penelitiannya melibatkan variabel independen dan dependen. Selanjutnya, dari variabel tersebut besarnya pengaruh variabel independen atas variabel dependen (Sugiyono, 2015).

3.1.2 Metode dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian eksperimen. Metode penelitian kuasi eksperimen atau eksperimen semu bertujuan untuk memperkirakan suatu kejadian sebagaimana yang dapat dicapai melalui eksperimen sesungguhnya, namun dilakukan tanpa pengendalian dan manipulasi secara menyeluruh terhadap semua variabel yang relevan (Arifin, 2014). Metode penelitian eksperimen dipilih untuk digunakan dalam penelitian ini sebab peneliti akan mengeksplorasi dan menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* berbantuan *wordwall* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa yang akan dikendalikan secara cermat.

Desain penelitian dipergunakan dalam penelitian ini yaitu desain penelitian kuasi eksperimen, *non-equivalent control group design*. Desain penelitian ini memulai dengan penentuan kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diberikan *pretest* untuk mengetahui kesetaraan kelompok masing-masing. Kemudian, adanya pemberian perlakuan (*treatment*) terhadap satu kelompok yaitu kelompok eksperimen di mana perlakuan tersebut

berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* dan penerapan model pembelajaran *number head together* untuk kelompok kontrol. Selanjutnya, diberikan *posttest* untuk kedua kelompok yang mana skor hasil *posttest* tersebut akan dibandingkan dengan skor hasil *pretest*. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil atau pengaruh yang ditimbulkan dari *treatment* yang telah diberikan. Desain penelitian ini digambarkan dalam struktur desain sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Non-equivalent Control Group Design*

Kelompok	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan:

O₁: Pengukuran awal sebelum diberikan *treatment* pada kelompok eksperimen

O₃: Pengukuran awal pada kelompok kontrol

X: *Treatment* (perlakuan)

O₂: Pengukuran akhir setelah diberikan *treatment* pada kelompok eksperimen

O₄: Pengukuran akhir kelompok kontrol

3.2 Variabel Penelitian

Variabel merupakan suatu fenomena atau faktor yang memiliki keragaman, di mana jika dilakukan pengukuran terhadapnya akan menghasilkan nilai yang beragam (Arifin, 2019). Terdapat dua variabel yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu variabel bebas yang tidak dapat dipengaruhi oleh keberadaan variabel lainnya dan variabel terikat yang dapat dipengaruhi oleh keberadaan variabel bebas. Pada penelitian ini, variabel bebasnya (*independent variable* / X) adalah Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan *Wordwall* dan variabel terikatnya (*dependent variable* / Y) adalah Keterampilan Sosial Siswa.

Tabel 3.2 Hubungan Antar Variabel Penelitian

Aspek Keterampilan Sosial (Y)	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan <i>Wordwall</i> (X1)	Model Pembelajaran <i>Number Head Together</i> (X2)
Keterampilan Dasar Interaksi (Y1)	X1Y1	X2Y1
Keterampilan Komunikasi (Y2)	X1Y2	X2Y2
Keterampilan Membangun Tim/Kelompok (Y3)	X1Y3	X2Y3
Keterampilan Menyelesaikan Masalah (Y4)	X1Y4	X2Y4

Keterangan:

Y: Aspek keterampilan sosial sebagai variabel terikat

X1: Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *wordwall* sebagai variabel bebas sebagai *treatment* dalam kelompok eskperimen

X1Y1-X1Y4: Hasil keterampilan sosial siswa (dasar interaksi, komunikasi, membangun tim, menyelesaikan masalah) pada kelompok eskperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *wordwall*

X2: Model pembelajaran *number head together* dalam kelompok kontrol

X2Y1-X2Y4: Hasil keterampilan sosial siswa (dasar interaksi, komunikasi, membangun tim, menyelesaikan masalah) pada kelompok control yang menggunakan model pembelajaran *number head together*

3.3 Definisi Operasional

Berdasarkan penjelasan Arifin (2014) mengenai definisi operasional merupakan definisi yang bersifat spesifik, disusun berdasarkan karakteristik yang didefinisikan, serta dapat diamati dan dilaksanakan oleh peneliti lain. Penelitian ini meneliti tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* dalam meningkatkan keterampilan sosial pada mata pelajaran IPAS dengan definisi operasional sebagai berikut:

Anisya Rizki Ramadhan, 2025

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT BERBANTUAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SDN 177 CIPEDES

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

1. Model pembelajaran *teams game tournament* berbantuan *wordwall* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada turnamen akademik di mana kuis yang disusun dengan media *wordwall* digunakan sebagai alat penilaian individu dan kelompok. Setiap kelompok bertanding untuk meraih skor tertinggi bagi kelompoknya. Proses pembelajaran diawali dengan tahap penyajian kelas (*class presentation*), di mana guru menjelaskan materi pelajaran IPAS. Dilanjutkan dengan tahap kedua yaitu kelompok (*teams*) di mana guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4-6 orang, pada tahap ini siswa diberikan LKPD dan berdiskusi. Selanjutnya tahapan permainan (*games*) di mana masing-masing kelompok diminta untuk berbaris dan melakukan permainan dengan menjawab kuis yang sudah disusun menggunakan media *wordwall*. Selanjutnya tahap pertandingan (*tournament*) di mana masing-masing kelompok berkompetisi meraih skor tertinggi dengan menjawab pertanyaan benar sebanyak-banyaknya. Terakhir, tahap penghargaan kelompok (*teams recognition*) di mana diberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil meraih skor tinggi.
2. Keterampilan sosial siswa merupakan sejauh mana seorang siswa dapat menciptakan dan memelihara hubungan sosial yang sesuai, diterima oleh orang lain, menjalin dan memelihara persahabatan, dan mengakhiri hubungan negatif. Terdapat aspek-aspek keterampilan sosial seperti keterampilan sosial aspek keterampilan dasar interaksi, aspek keterampilan komunikasi, aspek keterampilan membangun tim/kelompok, dan aspek keterampilan menyelesaikan masalah. Aspek-aspek tersebut menjadi acuan indikator keterampilan sosial yang nantinya dikembangkan menjadi instrumen keterampilan sosial untuk mengukur peningkatan keterampilan sosial siswa pada penelitian ini.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi Penelitian

Dibutuhkan subjek penelitian yang harus diteliti dalam melaksanakan suatu penelitian, subjek penelitian yang diteliti tersebut disebut populasi. Menurut Arifin (2014) populasi merupakan himpunan lengkap dari objek yang diteliti, mencakup individu, benda, kejadian, nilai, atau segala hal yang relevan dengan penelitian. Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas IV SDN 177 Cipedes yang memiliki dua kelas. Penelitian dilaksanakan di SDN 177 Cipedes yang berlokasi di kawasan Setrasari Kota Bandung Jawa Barat. Siswa kelas IV di SDN 177 Cipedes dipilih untuk berpartisipasi dalam penelitian ini berdasarkan masalah dalam proses pembelajaran yang ditemukan peneliti khususnya pada mata pelajaran IPAS di mana keterampilan sosial siswa belum muncul secara optimal dan populasi yang terjangkau untuk dilakukannya penelitian.

3.4.2 Sampel Penelitian

Bersumber pada pernyataan dari Arifin (2014) mengenai pengertian sampel yaitu beberapa bagian dari populasi yang akan diselidiki atau diteliti. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *Non-probability Sampling, total sampling*. Teknik *total sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel. Maka, sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas kontrol.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	IV A	22	Kelas Eksperimen
2.	IV B	21	Kelas Kontrol
Jumlah		43	

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menjadi faktor esensial dalam suatu penelitian. Kualitas data yang digunakan dalam penelitian ditentukan oleh kualitas instrumen sebab instrumen yang baik akan menghasilkan data yang berkualitas, data tersebut menjadi dasar faktual dan empiris bagi temuan atau konklusi dalam suatu penelitian (Arifin, 2014). Berikut merupakan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

3.5.1 Tes

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu tes. Teknik pengukuran yang mengandung beragam pertanyaan, pernyataan atau seperangkat tugas yang harus ditanggapi oleh responden merupakan definisi dari tes (Arifin, 2014). Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari seperangkat soal tes dengan pertanyaan yang disesuaikan dengan indikator untuk mengukur keterampilan sosial.

3.5.2 Observasi

Menurut Arifin (2014) observasi merupakan proses penghimpunan data melalui pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara terstruktur, objektif, logis, dan rasional terhadap berbagai peristiwa baik yang terjadi dalam kondisi nyata maupun yang direayasa dengan tujuan memperoleh informasi yang dibutuhkan. Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengamati kegiatan siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* berbantuan *wordwall* dan aspek-aspek keterampilan sosial yang muncul selama pembelajaran.

3.6 Analisis Instrumen

Sebelum diberikan kepada subjek penelitian, instrumen yang telah disusun diuji coba terlebih dahulu guna mengetahui tingkat kelayakan soal. Instrumen uji coba diberikan kepada siswa yang bukan merupakan bagian dari populasi penelitian namun dilakukan pada siswa di kelas yang sama yang telah mempelajari materi yang sama pula. Tahap selanjutnya, jika uji coba instrumen telah dilakukan yaitu

dilakukan perhitungan untuk uji validitas dan uji reliabilitas. Data dari penelitian kuantitatif dianalisis menggunakan analisis statistik. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini memiliki langkah-langkah, yakni:

3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menilai apakah suatu instrumen benar-benar tepat atau sah digunakan. Instrumen dianggap valid apabila butir-butir pertanyaannya mampu merefleksikan dan mengungkapkan secara akurat apa yang ingin diukur oleh instrumen tersebut. Definisi sah untuk instrumen artinya alat ukur tersebut dapat dipergunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2015). Dalam penelitian ini digunakan uji validitas konstruk dan uji validitas empiris.

1. Uji Validitas Konstruk

Validitas konstruk berkaitan dengan sejauh mana suatu tes benar-benar mampu mengamati dan mengukur fungsi psikologis yang mencerminkan perilaku siswa yang akan diukur melalui tes (Arifin, 2019). Uji validitas konstruk dilaksanakan dengan melibatkan penilaian dari ahli bidang (*expert judgment*) mengenai instrumen yang telah disusun. Uji validitas konstruk dilaksanakan dengan melakukan kegiatan *expert judgement* yang melibatkan Dr. H. Toto Fathoni, M. Pd. selaku dosen Teknologi Pendidikan dan Dr. Yusi Riksa Yustiana, M. Pd. selaku dosen Psikologi Pendidikan dan Bimbingan. Berikut ini merupakan hasil uji validitas konstruk (*expert judgement*) yang diperoleh dari masing-masing ahli:

- a. Dr. H. Toto Fathoni, M. Pd. selaku dosen Teknologi Pendidikan menuturkan bahwa instrumen yang dibuat dinilai telah memenuhi syarat untuk digunakan meskipun terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, yaitu, menentukan instrumen utama dan instrumen pendukung/pendalaman, tidak mengulang hal yang sudah terungkap dalam instrumen utama, dan menyediakan ruang untuk mencatat hal-hal yang muncul di luar yang sudah dicantumkan pada pedoman observasi.

- b. Dr. Yusi Riksa Yustiana, M. Pd. selaku dosen Psikologi Pendidikan dan Bimbingan menuturkan bahwa instrumen yang dibuat telah memenuhi syarat untuk meskipun terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, yaitu, menyesuaikan pemilihan kata pada pilihan jawaban di instrumen tes dengan butir pertanyaan dan indikator, menyusun rubrik penilaian pedoman observasi dengan kriteria yang tidak ambigu, serta menyederhanakan bahasa dan kata agar mudah dipahami oleh subjek penelitian.
2. Uji Validitas Empiris

Uji validitas empiris dilakukan setelah menyelesaikan uji validitas konstruk melalui penilaian ahli (*expert judgement*). Uji validitas empiris dilakukan dengan uji coba instrumen kepada siswa di luar dari sampel penelitian. Uji coba instrumen dilakukan kepada seluruh siswa kelas IV SDN 212 Harapan yang berjumlah 55 siswa.

Data yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan *software Microsoft Excel* dan *SPSS (Statistical Product and Service Solutions)*. Analisis data menggunakan *Correlation Product Moment* yang dikembangkan oleh Pearson. Jumlah responden uji coba berjumlah 55 siswa, maka nilai r_{tabel} adalah 0,265. Keputusan validitas empiris ditentukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} . Berikut adalah ketentuan penarikan validitas;

1. Item dikatakan valid apabila nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$
2. Item dikatakan tidak valid apabila nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$

Berdasarkan hasil analisis uji validitas instrumen butir soal dengan bantuan *software* pengolah data SPSS yang terhadap 40 butir soal yang diujikan, terdapat 32 butir soal yang dinyatakan valid dan 8 butir soal yang dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil tersebut, instrumen penelitian menggunakan 32 butir soal yang valid karena butir-butir soal tersebut sudah mewakili setiap aspek keterampilan sosial yang akan diteliti dan memiliki hubungan yang cukup kuat dengan variabel yang diukur.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Anisya Rizki Ramadhan, 2025

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT BERBANTUAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SDN 177 CIPEDES

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

Reliabilitas tes berkenaan dengan sejauh mana sebuah tes dapat diandalkan dan dipercaya keakuratannya sesuai dengan standar yang telah ditentukan. Tes yang konsisten memberikan hasil serupa ketika digunakan pada kelompok yang sama dalam waktu atau situasi yang berbeda dapat dinyatakan reliabel (Arifin, 2019). Pengujian reliabilitas data dalam penelitian ini menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* (Arikunto, 2015) sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{(k)}{(k-1)} + \left(\frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} = Reliabilitas instrumen
 k = Banyaknya butir pertanyaan
 $\sum \sigma b^2$ = Jumlah varians butir
 σt^2 = Varians total

Hasil perhitungan r_{11} dibandingkan dengan r_{tabel} pada taraf nyata $\alpha = 5\%$ dengan kriteria kelayakan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Koefisiensi Korelasi Reliabilitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi
$0,90 \leq r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi	Sangat Baik
$0,70 \leq r_{xy} < 0,90$	Tinggi	Baik
$0,40 \leq r_{xy} < 0,70$	Sedang	Cukup Baik
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah	Tidak Tepat
$r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah	Sangat Tidak Tepat

Berikut merupakan hasil dari perhitungan uji reliabilitas menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* atau koefisien *Alpha* dengan bantuan *software* pengolahan data SPSS versi 28, diperoleh hasil:

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.863	40

Berdasarkan tabel 3.5 tentang hasil uji reliabilitas di atas, diketahui bahwa hasil koefisien alpha sebesar 0,863 yang berarti lebih besar dari nilai r_{tabel} (0,265) atau dapat juga dinyatakan $0,863 > 0,265$. Berdasarkan pernyataan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan item atau butir soal pada instrumen yang dikembangkan dinyatakan reliabel atau konsisten untuk digunakan berulang-ulang terhadap subjek dalam kondisi yang sama dengan tingkat reliabilitasnya sangat tinggi.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan prosedur yang digunakan untuk menentukan apakah data yang dihimpun berasal dari populasi dengan distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini data yang akan diuji kenormalannya ialah data keterampilan sosial siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *wordwall*. Perhitungan uji normalitas data dapat dilakukan dengan memperhatikan ketentuan menurut *Saphiro Wilk* sebagai berikut:

- Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.
- Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

3.7.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah variasi data bersifat seragam (homogen) atau tidak. Uji *Levene's test* dapat digunakan untuk melakukan uji homogenitas terhadap varian dari beberapa populasi. Perhitungan uji normalitas

data dapat dilakukan dengan memperhatikan ketentuan menurut *Levene's test* sebagai berikut:

- a. Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka data dari populasi yang mempunyai varian tidak homogen.
- b. Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka data dari populasi yang mempunyai varian homogen.

3.7.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan perhitungan uji-*t independent sample test* yaitu metode analisis data yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok sampel yang berbeda dan tidak saling terkait dalam suatu variabel yang diteliti. Kriteria pengujian hipotesis untuk uji-*t independent sample test* yaitu sebagai berikut:

- a. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis H_0 diterima dan H_1 ditolak.
- b. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima.

3.8 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan prosedur yang terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap persiapan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian, dan tahap analisis data yang dijelaskan sebagai berikut:

3.8.1 Tahap Persiapan Penelitian

Pada tahap persiapan terdapat beberapa hal yang dilakukan dengan rincian sebagai berikut:

1. Melakukan studi pendahuluan dengan studi literatur dan studi lapangan untuk mengetahui permasalahan nyata yang ada dalam proses pembelajaran.
2. Merumuskan masalah dan menentukan judul penelitian dari hasil studi pendahuluan.
3. Menentukan pendekatan penelitian, metode penelitian dan desain penelitian yang akan digunakan.
4. Menyusun proposal penelitian

5. Melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing akademik untuk mengkonsultasikan proposal penelitian.
6. Menyelesaikan proposal untuk melakukan seminar proposal dan memperoleh dosen pembimbing skripsi.
7. Menentukan populasi dan sampel penelitian.
8. Menentukan dan menyusun instrumen penelitian sesuai arahan dari dosen pembimbing dan dosen ahli (*expert judgement*).

3.8.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

1. Melakukan penpendidikan perizinan penelitian.
2. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Melakukan tahap pengukuran awal (*pretest*).
4. Mengolah data hasil *pretest*.
5. Memberikan perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* berbantuan *wordwall* dalam proses pembelajaran.
6. Melakukan pengukuran akhir (*posttest*).
7. Mengolah data hasil *posttest*.

3.8.3 Tahap Analisis Data

1. Menyajikan data hasil *pretest* dan *posttest* yang telah diolah.
2. Melakukan analisis data yang telah diperoleh.
3. Menarik kesimpulan dan saran berdasarkan hasil pengolahan data.
4. Membuat laporan penelitian berupa skripsi yang disusun secara sistematis sesuai pedoman penulisan karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia terbaru.
5. Melakukan bimbingan dan konsultasi dengan dosen pembimbing.
6. Melakukan sidang skripsi.