

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Seting Penelitian**

Penelitian tindakan ini dilaksanakan di SMA Pasundan 2 Kota Bandung kelas XI IPS 1 semester 2 (genap) tahun ajaran 2013-2014. SMA Pasundan 2 Kota Bandung berlokasi di Jalan Cihampelas No 16. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 1 dengan jumlah 27 orang yang terdiri dari 19 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan. Alasan memilih peserta didik XI IPS 1 adalah :

1. Hasil observasi dan koordinasi dengan guru pelajaran geografi untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas XI IPS 1.
2. Berdasarkan studi dokumentasi minat peserta didik yang sangat kurang terhadap pembelajaran geografi dapat dilihat dari hasil belajar siswa berupa hasil UAS (Ujian Akir Sekolah) pada semester ganjil tahun ajaran 2013/2014 menunjukkan hasil yang masih rendah yaitu nilai terendah 17 dan nilai tertinggi 82 dengan nilai rata-rata 51,7. Dimana KKM untuk pelajaran geografi 75. Peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM atau  $< 75$  sebanyak 71,5% (19 orang) sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai  $> 75$  sebanyak 28,5% (8 orang). Hasil tersebut masih sangat jauh dari keberhasilan pembelajaran dimana masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKN 75.

#### **B. Aspek yang Dikaji**

Dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari beberapa faktor yang akan dikaji diantaranya :

##### **1. Minat Belajar**

Pengamatan terhadap minat belajar peserta didik meliputi aspek perhatian, kegiatan belajar dan hasil belajar pada pembelajaran geografi.

**DIYAS AMANULLAH, 2014**

Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Geografi Melalui Penggunaan Metode Kooperatif Tipe TGT (*TEAMS GAMES TURNAMENT*) Kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 2 Kota Bandung

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

## 2. Pembelajaran TGT (*Teams Games Turnament*)

Pengamatan aktivitas pendidik dalam proses pembelajaran geografi dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Turnament*).

### C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK) atau dalam Bahasa Inggris dikenal dengan *Classroom Action Research*. Menurut Wiriadmadja (2008:13) menjelaskan bahwa :

Penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu.

Penjelasan lain mengenai penelitian tindakan kelas dikemukakan oleh Suwarsih (2009 :11) “penelitian tindakan ditujukan untuk melakukan perubahan perubahan pada semua diri pesertanya dan perubahan situasi tempat penelitian dilakukan guna mencapai perbaikan praktik secara inkremental dan berkelanjutan”. Menurut Elliot (dalam Daryanto, 2011:3) menyatakan bahwa :

Penelitian tindakan kelas adalah tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan di dalamnya, melalui proses diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan dan pengaruh yang menciptakan hubungan anatra evaluasi diri dengan perkembangan profesional.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas dengan mengacu pada tahapan-tahapan penelitian yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi yang ditujukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran sehingga minat belajar peserta didik dapat meningkat yang akan mempengaruhi hasil belajar. Peneliti menggunakan metode PTK berdasarkan masalah pada minat belajar peserta didik yang masih rendah dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Geografi. Sehingga diharapkan dengan dilaksankannya PTK ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran geografi.

## **D. Penejelasan Istilah**

### **1. Minat Belajar**

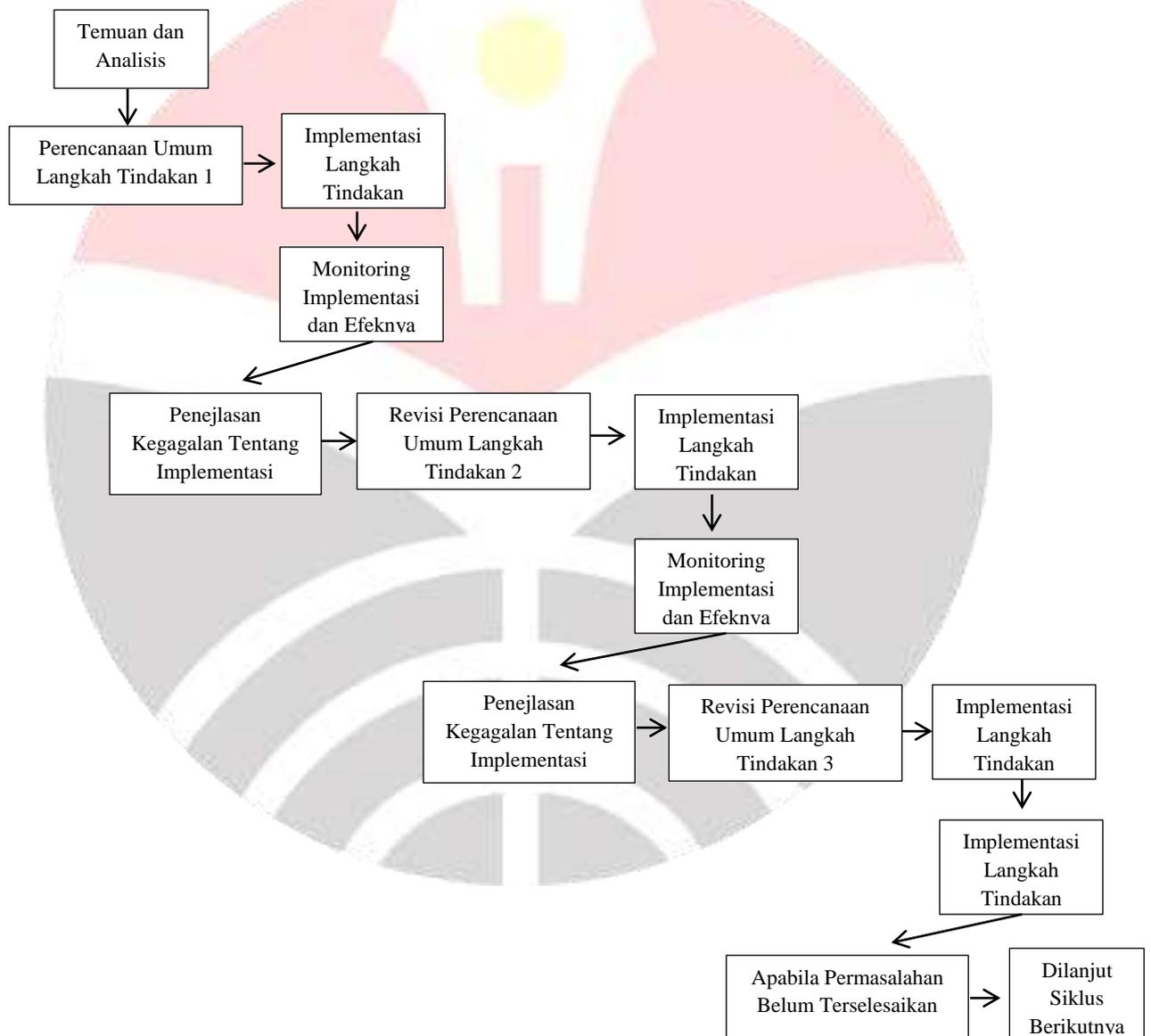
- a. Minat menurut Hilgard (dalam Slameto, 2003:57) adalah “kecenderungan pada jiwa seseorang yang relatif tetap dalam memperhatikan dan menikmati suatu aktivitas atau hal yang dinikmatinya itu”.
- b. Minat menurut Wayan (1983:229) adalah “gejala psikis yang terkait dengan objek atau aktivitas yang menstimulir perasaan senang pada diri individu”.
- c. Minat menurut Bimo (2004:38) adalah “suatu keadaan dimana seseorang memiliki perhatian yang besar terhadap suatu objek yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari hingga akhirnya membuktikan lebih lanjut tentang objek tersebut”.
- d. Minat menurut Syah (2004:136) “dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu”.
- e. Menurut Suryabrata (2007:28) “Minat seseorang terhadap suatu pekerjaan akan mempengaruhi proses dan hasil pekerjaan tersebut”.

### **2. Model *Team Games Turnaments* (Kompetisi Permainan Kelompok)**

Menurut Silberman (2006:171) “ teknik pembelajaran kooperatif tipe TGT menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dengan beragam fakta konsep dan keterampilan”. Menurut Slavin (2009:4) “dalam metode pembelajaran kooperatif terdapat banyak vareasi pembelajaran salah satunya adalah metode pembelajaran tipe *Teams Games Turnaments* (TGT) atau metode kompetisi permainan-permainan”.

### E. Rencana Tindakan

Rancangan desain penelitian mengacu pada model yang dikembangkan oleh John Elliot. Menurut Kusumah dan Dwitagama (2010:21) menjelaskan bahwa “desain PTK John Elliot dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri dari beberapa tindakan, yaitu tindakan satu, tindakan dua, dan tindakan tiga”. Dalam setiap tindakan meliputi kegiatan, perencanaan (*plan*), pelaksanaan dan observasi, dan refleksi (*reflection*).



Gambar 3. 1 Siklus PTK John Elliot  
(Kusumah dan Dwitagama, 2010:21)

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan satu siklus yang terdiri dari tiga tindakan. Penelitian Tindakan ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh John Elliot. Menurut Kusumah dan Dwitagama (2010:21) menjelaskan bahwa “desain PTK John Elliot dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri dari beberapa tindakan, yaitu tindakan satu, tindakan dua, dan tindakan tiga”. Adapun dalam setiap tindakan terdiri dari empat kegiatan yaitu, perencanaan (*plan*), pelaksanaan dan observasi, dan refleksi (*reflection*).

#### 1. Tahap Perencanaan

- a. Menentukan kelas yang akan menjadi subjek penelitian dalam tindakan.
- b. Melakukan koordinasi dengan kepala sekolah, pendidik mata pelajaran geografi, wali kelas dan peserta didik kelas XI IPS 1 untuk kelancaran penelitian.
- c. Menentukan waktu untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas
- d. Meminta persetujuan kolaborator atau mitra (rekan sejawat) untuk mengamati proses tindakan yang akan dilaksanakan.
- e. Mempersiapkan bahan/materi yang relevan untuk keberlangsungan penelitian.
- f. Menentukan media pendukung dalam pembelajaran.
- g. Menyusun silabus dan RPP yang akan digunakan dalam penelitian tindakan.
- h. Menyiapkan lembar observasi bagi peserta didik dan guru untuk mengamati proses pembelajaran pada pelaksanaan *Teams Games Turnament* (TGT).
- i. Menyusun instrumen penelitian meliputi aspek perhatian, kegiatan belajar dan hasil belajar yang sesuai untuk penelitian minat belajar peserta didik.

#### 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada setiap tindakan merupakan implementasi berdasarkan tahap perencanaan atau melaksanakan kegiatan pembelajaran mengacu pada RPP. Pokok bahasan yang akan diberikan selama pelaksanaan tindakan mengenai menganalisis pemanfaatan dan pelestarian lingkungan hidup. Pemilihan materi pembelajaran mengikuti program semester sekolah tempat penelitian. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan berdasarkan kegiatan yang telah direncanakan dalam silabus dan RPP. Menurut Slavin (2009:166-167) “pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu :

presentasi di kelas (*class presentations*), tim (*teams*), pertandingan (*turnaments*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*)". Berikut ini, langkah-langkah pada setiap tindakan :

1) Tindakan 1

Proses pembelajaran pada tindakan 1 membahas tentang pengertian pembangunan berkelanjutan, prinsip pembangunan berkelanjutan, pemanfaatan lingkungan hidup dalam pembangunan berkelanjutan, dan faktor-faktor pemanfaatan sumber daya alam secara bijaksana. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada tindakan 1 sebagai berikut :

- a) Pada awal kegiatan pembelajaran, guru terlebih dahulu mengabsen kemudian menyampaikan materi atau presentasi kelas meliputi tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- b) Guru mempresentasikan materi pembelajaran
- c) Guru membagi peserta didik menjadi 7 kelompok setiap kelompok terdiri dari 4 orang. Kemudian guru mengintruksikan peserta didik berkumpul sesuai kelompok masing-masing dan menentukan ketua kelompok. Ketua kelompok memastikan semua anggota kelompok belajar sesuai materi yang dipersentasikan. Setiap kelompok mengerjakan lembar kerja siswa (LKS)
- d) Guru mengintruksikan peserta didik melakukan permainan (*game*). Setiap kelompok mengirimkan wakilnya untuk melakukan *game*.
- e) Peserta didik melakukan permainan (*game*) pada meja turnamen mewakili kelompoknya masing-masing. Kemudian guru membagi peserta didik ke dalam tujuh meja turnamen. Peserta didik memilih kartu bernomor dan menjawab pertanyaan yang tersedia di meja turnamen secara bergantian, salah satu dari peserta didik sebagai pembaca soal dan salah satu peserta didik lain sebagai pembaca kunci jawaban. Peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar memperoleh skor dan berhak memegang kartu bernomor. Setiap pemain pada meja turnamen menghitung jumlah kartu dan menentukan berapa poin yang diperoleh. Setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh. Ketua kelompok

memasukkan poin yang diperoleh anggota dan menghitung rata-rata skor kelompok

- f) Guru mengumumkan kelompok yang menang dengan skor tertinggi setelah turnamen berakhir. Setiap kelompok memperoleh julukan sesuai skor *Super Team* skor  $\geq 50$ , *Great Team* skor 40-50, dan *Good Team* skor  $\leq 40$
- g) Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. Kemudian memberikan tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

## 2) Tindakan 2

Proses pembelajaran pada tindakan 2 membahas tentang permasalahan lingkungan hidup dan upaya dalam melestarikan lingkungan hidup. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada tindakan 2 sebagai berikut :

- a) Pada awal kegiatan pembelajaran, guru terlebih dahulu mengabsen kemudian menyampaikan materi atau presentasi kelas meliputi tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- b) Guru mempresentasikan materi pembelajaran
- c) Guru mengintruksikan peserta didik berkumpul sesuai kelompok masing-masing. Ketua kelompok memastikan semua anggota kelompok belajar sesuai materi yang dipresentasikan. Setiap kelompok mengerjakan lembar kerja siswa (LKS)
- d) Guru mengintruksikan peserta didik melakukan permainan (*game*). Setiap kelompok mengirimkan wakilnya untuk melakukan *game*.
- e) Peserta didik melakukan permainan (*game*) pada meja turnamen mewakili kelompoknya masing-masing. Kemudian guru membagi peserta didik ke dalam tujuh meja turnamen. Peserta didik memilih kartu bernomor dan menjawab pertanyaan yang tersedia di meja turnamen secara bergantian, salah satu dari peserta didik sebagai pembaca soal dan salah satu peserta didik lain sebagai pembaca kunci jawaban. Peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar memperoleh skor dan berhak memegang kartu bernomor. Setiap pemain pada meja turnamen menghitung jumlah kartu dan menentukan berapa poin yang diperoleh. Setiap pemain kembali kepada

kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota dan menghitung rata-rata skor kelompok

- f) Guru mengumumkan kelompok yang menang dengan skor tertinggi setelah turnamen berakhir. Setiap kelompok memperoleh julukan sesuai skor *Super Team* skor  $\geq 50$ , *Great Team* skor 40-50, dan *Good Team* skor  $\leq 40$
- g) Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. Kemudian memberikan tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

### 3) Tindakan 3

Proses pembelajaran pada tindakan 3 membahas tentang etika lingkungan, pembangunan nasional dan pembangunan berwawasan lingkungan. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada tindakan 3 sebagai berikut :

- a) Pada awal kegiatan pembelajaran, guru terlebih dahulu mengabsen kemudian menyampaikan materi atau presentasi kelas meliputi tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- b) Guru mempresentasikan materi pembelajaran
- c) Guru mengintruksikan peserta didik berkumpul sesuai kelompok masing-masing. Ketua kelompok memastikan semua anggota kelompok belajar sesuai materi yang dipresentasikan. Setiap kelompok mengerjakan lembar kerja siswa (LKS)
- d) Guru mengintruksikan peserta didik melakukan permainan (*game*). Setiap kelompok mengirimkan wakilnya untuk melakukan *game*.
- e) Peserta didik melakukan permainan (*game*) pada meja turnamen mewakili kelompoknya masing-masing. Kemudian guru membagi peserta didik ke dalam tujuh meja turnamen. Peserta didik memilih kartu bernomor dan menjawab pertanyaan yang tersedia di meja turnamen secara bergantian, salah satu dari peserta didik sebagai pembaca soal dan salah satu peserta didik lain sebagai pembaca kunci jawaban. Peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar memperoleh skor dan berhak memegang kartu bernomor. Setiap pemain pada meja turnamen menghitung jumlah kartu dan

menentukan berapa poin yang diperoleh. Setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota dan menghitung rata-rata skor kelompok

- f) Guru mengumumkan kelompok yang menang dengan skor tertinggi setelah turnamen berakhir. Setiap kelompok memperoleh julukan sesuai skor *Super Team* skor  $\geq 50$ , *Great Team* skor 40-50, dan *Good Team* skor  $\leq 40$
- g) Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. Kemudian memberikan tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

### 3. Pelaksanaan Pengamatan (Observasi)

Tahap pengamatan (Observasi) menggunakan lembar observasi yang telah dibuat sebelumnya. Adapun kegiatan observasi dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Guru dan peneliti bersama-sama melakukan pengamatan selama proses pembelajaran "*Teams Games Turnament*".
- 2) Melakukan dokumentasi foto kegiatan pembelajaran.
- 3) Melakukan diskusi antara peneliti dan kolaborator terhadap hasil pengamatan setelah proses belajar selesai.
- 4) Membuat kesimpulan hasil pengamatan.

### 4. Refleksi

Menurut Arikunto (2010:19) "kegiatan refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan". Dalam tahapan ini kegiatan yang dilakukan antara lain:

- a. Melakukan diskusi antara peneliti dengan guru mata pelajaran untuk menganalisis dan melakukan refleksi terhadap pelaksanaan dari setiap tindakan yang dilaksanakan.
- b. Mengidentifikasi keunggulan dan kelemahan (permasalahan) dari tindakan yang telah dilakukan.
- c. Memperkirakan solusi atas permasalahan yang terjadi.

- d. Peneliti bersama guru mata pelajaran merancang ulang rencana pembelajaran untuk pelaksanaan tindakan selanjutnya dalam bentuk perbaikan-perbaikan.
- e. Penyimpulan, apakah masalah dapat teratasi atau tidak untuk menentukan keberlanjutan tindakan.

## **F. Instrument Penelitian**

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi yang telah dibuat sebelumnya. Peneliti sebagai observaser melakukan pengamatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung kemudian mencatat semua kejadian yang terjadi (keunggulan dan kelemahan) yang terdiri dari suasana kelas, aktivitas peserta didik, pola interaksi, dan aktivitas guru dalam mengajar dengan penerapan pembelajaran "*Teams Games Turnament*". Tes dilakukan setiap akhir pembelajaran untuk mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik setelah pelaksanaan tindakan.

### **1. Lembar Observasi**

Observasi dilakukan untuk memperoleh data informasi selama pembelajaran berlangsung yang terdiri dari suasana kelas, aktivitas peserta didik, pola interaksi, dan aktivitas guru dalam mengajar dengan penerapan pembelajaran "*Teams Games Turnament*".

### **2. Tes**

Menurut Sudijono (2012:67) menjelaskan bahwa "tes adalah cara (yang dapat dipergunakan) atau prosedur (yang perlu ditempuh) dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, sehingga (atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut) dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi testee".

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes yang diberikan pada peserta didik dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dengan dengan soal-soal yang berbentuk pilihan ganda dengan lima option A, B, C, D, E yang telah diujicobakan terlebih dahulu dan di analisis untuk mengetahui validitas, realibilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda tiap soal agar diperoleh soal yang baik dan layak digunakan.

#### a. Uji Validitas Soal

Menurut Sudijono (2012:182) menjelaskan “validitas item dari suatu tes adalah, ketetapan mengukur yang dimiliki oleh sebutir item (yang merupakan bagian tak terpisahkan dari tes sebagai suatu totalitas), dalam mengukur apa yang seharusnya diukur lewat butir item tersebut”. Pengujian validitas item soal menggunakan rumus korelasi *Point Biserial* dengan angka indeks korelasi yang diberi lambang  $r_{pbi}$  dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

##### Keterangan

- $R_{pbi}$  = Koefisien korelasi point biserial yang melambangkan kekuatan korelasi antara variabel I dengan Variable II, yang dalam hal ini dianggap sebagai Koefisien Validitas Item
- $M_p$  = Skor rata-rata hitung yang dimiliki oleh testee, yang untuk butir item yang bersangkutan telah dijawab betul
- $M_t$  = Skor rata-rata dari skor total
- $SD_t$  = Deviasi standar dari skor total
- $p$  = Proporsi testee yang menjawab betul terhadap butir item yang sedang diuji validitas itemnya
- $q$  = Proporsi testee yang menjawab salah terhadap butir item yang sedang diuji validitasnya.

(Sudijono, 2012:185)

Indeks valid tidaknya suatu item soal, maka  $r_{pbi}$  harus dibandingkan dengan  $r_{tabel}$ . Jika diperoleh hasil  $r_{pbi} < r_{tabel}$ , maka soal dinyatakan tidak valid. Sedangkan jika  $r_{pbi} > r_{tabel}$ , maka soal tersebut dinyatakan valid. Menurut Sudijono (2012:190) menjelaskan bahwa “Dalam pemberian interpretasi terhadap  $r_{pbi}$  digunakan db sebesar  $(N-nr)$ , yaitu  $20-2=18$ . Derajat kebebasan itu lalu dikonsultasikan kepada nilai “r” *product moment*, pada taraf signifikansi 5% dan taraf signifikansi 1%.

Hasilnya sebagai berikut :  $r_{\text{tabel}}$  atau  $r_t$  pada taraf 5% = 0,444 dan  $r_{\text{tabel}}$  atau  $r_t$  pada taraf 1% = 0,561”.

Untuk lebih jelas validitas instrument uji coba soal untuk diberikan pada tindakan pertama, tindakan kedua, dan tindakan ketiga tersaji pada tabel 3.1, tabel 3.2, dan tabel 3.3.

Tabel 3.1  
Validitas Uji Coba Soal Tindakan Pertama

No Item	$r_{\text{pbi}}$	$r_{\text{tabel}}$	Keterangan
1	0.789	0,444	Valid
2	1.315	0,444	Valid
3	1.315	0,444	Vailid
4	0.421	0,444	Tidak valid
5	0.686	0,444	Valid
6	0.789	0,444	Valid
7	0.758	0,444	Valid
8	0.157	0,444	Tidak valid
9	1.263	0,444	Valid
10	0.842	0,444	Valid

Sumber : Hasil Penelitian, 2014

Berdasarkan tabel 3.1 dapat disimpulkan bahwa dari 10 soal yang diberikan dalam tahap uji coba soal untuk tindakan pertama terdapat 8 butir soal yang dinyatakan valid yaitu pada nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, dan 10. Sedangkan 2 butir soal dinyatakan tidak valid yaitu pada nomor 4 dan 8. Untuk 8 butir soal yang valid tersebut digunakan sebagai instrument tes dan untuk 2 butir soal yang tidak valid harus diganti atau diperbaiki sehingga layak digunakan sebagai instrument tes.

Tabel 3.2  
Validitas Uji Coba Soal Tindakan Kedua

No Item	$r_{pbi}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	1.98	0,444	Valid
2	2.29	0,444	Valid
3	2.67	0,444	Valid
4	1.10	0,444	Valid
5	2.35	0,444	Valid
6	2.10	0,444	Valid
7	1.41	0,444	Valid
8	1.91	0,444	Valid
9	1.98	0,444	Valid
10	1.61	0,444	Valid

Sumber : Hasil Penelitian, 2014

Berdasarkan tabel 3.2 dapat disimpulkan bahwa dari 10 soal yang diberikan dalam tahap uji coba soal untuk tindakan kedua. Terdapat 10 butir soal atau seluruhnya dinyatakan valid dan tidak terdapat soal yang tidak valid sehingga 10 butir soal tersebut dapat digunakan sebagai soal tes pada tindakan kedua.

Tabel 3.3  
Validitas Uji Coba Soal Tindakan Ketiga

No Item	$r_{pbi}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0.86	0,444	Valid
2	1.03	0,444	Valid
3	2.24	0,444	Valid
4	1.98	0,444	Valid
5	1.81	0,444	Valid
6	1.98	0,444	Valid
7	2.58	0,444	Valid
8	2.50	0,444	Valid
9	2.15	0,444	Valid
10	1.55	0,444	Valid

Sumber : Hasil Penelitian, 2014

Berdasarkan tabel 3.3 dapat disimpulkan bahwa dari 10 soal yang diberikan dalam tahap uji coba soal untuk tindakan ketiga terdapat 10 butir soal atau seluruhnya dinyatakan valid dan tidak terdapat soal yang tidak valid sehingga 10 butir soal tersebut dapat digunakan sebagai soal tes pada tindakan ketiga.

### b. Tingkat Kesukaran Soal

Menurut Sudijono (2012:370) menjelaskan bahwa “butir-butir tes hasil belajar dapat dinyatakan sebagai butir-butir item yang baik, apabila butir-butir item tersebut tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu mudah dengan kata lain derajat kesukaran item itu adalah sedang atau cukup”. Rumus yang digunakan untuk mencari indeks kesukaran soal dalam penelitian ini menggunakan rumus yang dikemukakan oleh *Du Bois*, yaitu :

$$P = \frac{N_p}{N}$$

Keterangan :

P = Propotion = proposi = proposa = difficulty index = angka indeks kesukaran item

$N_p$  = Banyaknya testee yang dapat menjawab dengan betul terhadap butir item yang bersangkutan

N = Jumlah testee yang mengikuti tes hasil belajar

(Sudijono, 2012:372)

Mengenai bagaimana cara memberikan penafsiran (interpretasi) terhadap angka indeks kesukaran item, Robert L. Thorndike dan Elizabeth Hagen dalam bukunya berjudul *Measurement and Evaluation in Psychology and Education* (dalam Sudijono, 2012 :372) mengemukakan sebagai berikut :

Tabel 3.4  
Klasifikasi Indeks Kesukaran

Indeks Kesukaran	Keterangan
$\leq 0,30$	Sukar
$0,30 - 0,70$	Sedang
$\geq 0,70$	Mudah

(Sudijono, 2012 :372)

Untuk lebih jelas indeks kesukaran instrument uji coba soal yang akan diberikan pada tindakan pertama, tindakan kedua, dan tindakan ketiga tersaji pada tabel 3.5, tabel 3.6, dan tabel 3.7.

Tabel 3.5  
Indeks Kesukaran Soal Tindakan Pertama

No Butir	Tingkat Kesukaran (P)	Keterangan
1	0.55	Sedang
2	0.60	Sedang
3	0.60	Sedang
4	0.50	Sedang
5	0.65	Sedang
6	0.60	Sedang
7	0.70	Sedang
8	0.40	Sedang
9	0.70	Sedang
10	0.60	Sedang

Sumber : Hasil Penelitian, 2014

Berdasarkan tabel 3.5 indeks kesukaran soal tindakan pertama dari 10 soal seluruhnya termasuk dalam katagori soal sedang. Untuk lebih jelas indeks kesukaran instrument uji coba 10 soal yang akan diberikan pada tindakan kedua tersaji pada tabel 3.6.

Tabel 3.6  
Indeks Kesukaran Soal Tindakan Kedua

No Butir	Tingkat Kesukaran (P)	Keterangan
1	0.75	Mudah
2	0.75	Mudah
3	0.75	Mudah
4	0.60	Sedang
5	0.75	Mudah
6	0.70	Sedang
7	0.65	Sedang
8	0.75	Mudah
9	0.70	Sedang
10	0.65	Sedang

Sumber : Hasil Penelitian, 2014

Berdasarkan tabel 3.6 indeks kesukaran soal tindakan kedua dari 10 soal termasuk dalam katagori soal sedang dan mudah. Terdapat 5 soal dengan indeks sedang yaitu soal nomor 4, 6, 7 9 dan 10. Sedangkan 5 soal dengan indeks mudah yaitu terdapat pada nomor 1, 2. 3, 5 dan 8.

Untuk lebih jelas indeks kesukaran instrument uji coba 10 soal yang akan diberikan pada tindakan ketiga tersaji pada tabel 3.7.

Tabel 3.7  
Indeks Kesukaran Soal Tindakan Ketiga

No Butir	Tingkat Kesukaran (P)	Keterangan
1	0.50	Sedang
2	0.60	Sedang
3	0.70	Sedang
4	0.65	Sedang
5	0.65	Sedang
6	0.70	Sedang
7	0.70	Sedang
8	0.70	Sedang
9	0.65	Sedang
10	0.65	Sedang

Sumber : Hasil Penelitian, 2014

Berdasarkan tabel 3.7 indeks kesukaran soal tindakan ketiga dari 10 soal seluruhnya termasuk dalam katagori soal sedang.

### c. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi yang disingkat D. Rumus yang digunakan untuk mencari indeks diskriminasi soal dalam penelitian ini adalah :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

- $D$  = *Discriminatory power* (angka indeks dieskriminasi item)  
 $B_A$  = Banyaknya testee kelompok atas (*the higher group*) yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan  
 $J_A$  = Jumlah testee yang termasuk dalam kelompok atas  
 $B_B$  = Banyaknya testee kelompok bawah (*the lower group*) yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan  
 $J_B$  = Jumlah testee yang termasuk dalam kelompok kelompok bawah  
(Sudijono, 2012:390)

Tabel 3.8  
Klasifikasi Indeks Daya Pembeda

Indeks Daya Pembeda	Keterangan
$\leq 0,20$	Jelek
0,20 - 0,40	Sedang/Cukup
0,40 - 0,70	Baik
0,70 - 1,00	Baik Sekali

(Sudijono, 2012:389)

Untuk lebih jelas klasifikasi indeks daya pembeda instrument uji coba soal yang akan diberikan pada tindakan pertama, tindakan kedua, dan tindakan ketiga tersaji pada tabel 3.9, tabel 3.10, dan tabel 3.11

Tabel 3.9

Indeks Daya Pembeda Soal Tindakan Pertama

Nomor Butir Item	Daya Pembeda (D)	Keterangan
1	0.34	Sedang
2	0.44	Baik
3	0.44	Baik
4	0.24	Sedang
5	0.16	Jelek
6	0.06	Jelek
7	0.07	Jelek
8	0.61	Baik
9	-0.23	Jelek Sekali
10	0.25	Sedang

Sumber : Hasil Penelitian, 2014

Berdasarkan tabel 3.9 indeks daya pembeda dari 10 soal yang akan diberikan pada tindakan pertama menunjukkan jumlah soal yang termasuk dalam katagori daya pembeda baik terdapat 3 soal yaitu pada nomor 2, 3, dan 8. Jumlah soal yang termasuk dalam katagori daya pembeda sedang terdapat 3 soal yaitu nomor 1, 4, dan 10. Jumlah soal yang termasuk dalam katagori jelek terdapat 2 soal yaitu nomor 6 dan 7. Sedangkan jumlah soal yang termasuk dalam katagori daya pembeda jelek sekali hanya terdapat 1 soal yaitu nomor 9.

Tabel 3.10

## Indeks Daya Pembeda Soal Tindakan Kedua

<b>Nomor Butir Item</b>	<b>Daya Pembeda (D)</b>	<b>Keterangan</b>
1	0.30	Sedang
2	0.30	Sedang
3	0.30	Sedang
4	0.20	Sedang
5	0.50	Baik
6	0.10	Jelek
7	0.50	Baik
8	0.30	Sedang
9	0.30	Sedang
10	0.30	Sedang

Sumber : Hasil Penelitian, 2014

Berdasarkan tabel 3.10 indeks daya pembeda dari 10 soal yang akan diberikan pada tindakan kedua menunjukkan jumlah soal yang termasuk dalam katagori daya pembeda baik terdapat 2 soal yaitu pada nomor 5 dan 7. Jumlah soal yang termasuk dalam katagori daya pembeda sedang terdapat 7 soal yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 8, dan 9. Sedangkan jumlah soal yang termasuk dalam katagori jelek hanya terdapat 1 soal yaitu nomor 6.

Tabel 3.11

## Indeks Daya Pembeda Soal Tindakan Ketiga

Nomor Butir Item	Daya Pembeda (D)	Keterangan
1	0.20	Sedang
2	0.20	Sedang
3	0.00	Jelek
4	0.40	Sedang
5	0.10	Jelek
6	0.40	Sedang
7	0.20	Sedang
8	0.20	Sedang
9	0.20	Sedang
10	-0.10	Jelek

Sumber : Hasil Penelitian, 2014

Berdasarkan tabel 3.11 indeks daya pembeda dari 10 soal yang akan diberikan pada tindakan ketiga menunjukkan jumlah soal yang termasuk dalam katagori daya pembeda sedang terdapat 7 soal yaitu pada nomor 1, 2, 4, 6, 7, 8 dan 9. Jumlah soal yang termasuk dalam katagori daya pembeda jelek terdapat 3 soal yaitu nomor 3, 5, dan 10.

#### d. Uji Reliabilitas Soal

Untuk memperoleh indeks reliabilitas soal dapat dicari menggunakan rumus *product moment* yaitu, sebagai berikut :

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

Keterangan :

N = Jumlah subyek (sample/testee)

X = Skor-skor tes pada separoh belahan pertama (Gasal)

Y = Skor-skor hasil tes pada separoh belahan kedua (Genap)

$\sum x'y'$  = Product of the moment = jumlah dari hasil perkalian silang antara frekuensi sel pada peta korelasi, dengan x dan y

(Sudijono, 2012:216)

Setelah semua data diperoleh, maka untuk mencari koefisien reliabilitas tidaknya suatu butir soal, dapat dicari menggunakan rumus *Spearman-Brown* yaitu, sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{2 r \frac{11}{22}}{1 + r \frac{11}{22}}$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Koefisien realibilitas tes secara keseluruhan

$r \frac{11}{22}$  = Koefisien korelasi product moment antara separoh (1/2) tes (belahan I) dengan separoh (1/2) tes (bilangan II) dari tes tersebut

1 & 2 = Bilangan Konstan

(Sudijono, 2012:217)

Tabel 3.12  
Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Keterangan
0,000 – 0,200	Sangat Rendah
0,200 – 0,400	Rendah
0,400 – 0,600	Cukup
0,600 – 0,800	Tinggi
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi

(Sudijono, 2012:224)

Cara menggunakan metode ini, yaitu dengan membelah atas item-item gasal dan item-item genap yang selanjutnya disebut belah gasal-genap. Setiap item yang dijawab dengan benar diberi skor 1 dan setiap item yang dijawab dengan salah diberi skor 0. Untuk lebih jelasnya item soal dengan belah gasal genap uji coba dari tindakan pertama, tindakan kedua dan ketiga dapat dilihat pada tabel 3.13, tabel 3.14, dan tabel 3.15.

Tabel 3.13  
Item Soal Benar dengan Belah Gasal-Genap Uji Coba Soal  
Tindakan Pertama

Responden	Gasal (X)	Genap (Y)	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	3	3	9	9	9
2	3	1	9	1	3
3	4	3	16	9	12
4	4	4	16	16	16
5	4	1	16	1	4
6	2	1	2	1	2
7	4	4	12	16	16
8	2	2	4	4	4
9	2	1	4	1	2
10	5	4	26	16	20
11	1	2	1	4	2
12	3	1	9	1	3
13	4	5	16	25	20
14	4	5	16	25	20
15	3	3	9	9	9
16	4	4	16	16	16
17	3	3	9	9	9
18	3	4	9	16	12
19	2	3	4	9	6
20	4	3	16	9	12
Total	64	57	219	197	197
Statistik	$\sum X$	$\sum Y$	$\sum X^2$	$\sum Y^2$	$\sum XY$

Sumber : Hasil Penelitian, 2014

Berdasarkan data pada tabel 3.13 yang merupakan data awal untuk mencari realibilitas. Langkah pertama mencari realibilitas dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* karena hasil dari rumus ini baru menunjukkan realibilitas setengah tes.

$$r_{xy} = \frac{N (\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{20 (197) - (64) \cdot (57)}{\sqrt{\{20 \cdot 219 - (64)^2\} \{20 \cdot 197 - (57)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{3940 - 3648}{\sqrt{\{4380 - 4096\} \{3940 - 3249\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{292}{\sqrt{284 \times 691}}$$

$$r_{xy} = \frac{292}{\sqrt{196244}}$$

$$r_{xy} = \frac{292}{442.99}$$

$$r_{xy} = 0.674$$

Hasil korelasi skor belahan gasal genap ( $r_{xy}$ ) menggunakan rumus korelasi *product moment* menunjukkan hasil koefisien sebesar 0.674. Angka koefisien korelasi tersebut merupakan realibilitas sebagian tes, untuk mengetahui realibilitas seluruh tes maka harus dihitung dengan menggunakan rumus *Spearman-Brown* :

$$r_{11} = \frac{2 r \frac{11}{22}}{1 + r \frac{11}{22}}$$

$$r_{11} = \frac{2 \times 0.674}{1 + 0.674}$$

$$r_{11} = \frac{1.348}{1.674}$$

$$r_{11} = 0.80$$

Dengan menggunakan rumus *Spearman-Brown* untuk mengubah koefisien realibilitas setengah menjadi realibilitas penuh diperoleh angka 0.80 menunjukkan

realibilitas dengan katagori tinggi. Untuk lebih jelas item soal dengan belah gasal genap uji coba soal dari tindakan kedua terdapat pada tabel 3.14

Tabel 3.14  
Item Soal Benar dengan Belah Gasal-Genap Uji Coba Soal  
Tindakan Kedua

Responden	Gasal (X)	Genap (Y)	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	3	4	9	16	12
2	3	4	9	16	12
3	5	3	25	9	15
4	4	4	16	16	16
5	4	2	16	4	8
6	2	4	4	16	8
7	4	5	16	25	20
8	4	4	16	16	16
9	5	4	25	16	20
10	4	3	16	9	12
11	4	5	16	25	20
2	5	3	25	9	15
13	5	4	25	16	20
14	1	4	1	16	4
15	2	2	4	4	4
16	1	3	1	9	3
17	3	2	9	4	6
18	3	2	9	4	6
19	4	4	16	16	16
20	5	3	25	9	15
Total	71	69	283	255	248
Statistik	$\sum X$	$\sum Y$	$\sum X^2$	$\sum Y^2$	$\sum XY$

Sumber : Hasil Penelitian, 2014

Berdasarkan data pada tabel 3.14 yang merupakan data awal untuk mencari realibilitas. Langkah pertama mencari realibilitas dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* karena hasil dari rumus ini baru menunjukkan realibilitas setengah tes.

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{20(248) - (71) \cdot (69)}{\sqrt{\{20 \cdot 283 - (71)^2\} \{20 \cdot 255 - (69)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{4960 - 4899}{\sqrt{\{5660 - 5041\} \{5100 - 4761\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{61}{\sqrt{619 \times 339}}$$

$$r_{xy} = \frac{61}{\sqrt{209841}}$$

$$r_{xy} = \frac{61}{458.08}$$

$$r_{xy} = 0.133$$

Hasil korelasi skor belahan gasal genap ( $r_{xy}$ ) menggunakan rumus korelasi *product moment* menunjukkan hasil koefisien sebesar 0.133. Angka koefisien korelasi tersebut merupakan realibilitas sebagian tes, untuk mengetahui realibilitas seluruh tes maka harus dihitung dengan menggunakan rumus *Spearman-Brown* :

$$r_{11} = \frac{2 r \frac{11}{22}}{1 + r \frac{11}{22}}$$

$$r_{11} = \frac{2 \times 0.133}{1 + 0.133}$$

$$r_{11} = \frac{0.266}{1.133}$$

$$r_{11} = 0.234$$

Dengan menggunakan rumus *Spearman-Brown* untuk mengubah koefisien realibilitas setengah menjadi realibilitas penuh diperoleh angka 0.234 menunjukkan realibilitas dengan katagori rendah. Untuk lebih jelas item soal dengan belah gasal genap uji coba soal dari tindakan ketiga terdapat pada tabel 3.15

Tabel 3.15

## Item Soal Benar dengan Belah Gasal-Genap Uji Coba Soal

## Tindakan Ketiga

Responden	Gasal (X)	Genap (Y)	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	4	3	16	9	12
2	3	2	9	4	6
3	3	5	9	25	15
4	3	3	9	9	9
5	3	4	9	16	12
6	4	3	16	9	12
7	4	3	16	9	12
8	2	3	4	9	6
9	4	4	16	16	16
10	3	5	9	25	15
11	5	1	25	1	5
2	2	4	4	16	8
13	5	3	25	9	15
14	2	4	4	16	8
15	3	1	9	1	3
16	2	1	4	1	2
17	3	5	9	25	15
18	2	3	4	9	6
19	3	4	9	16	12
20	4	4	16	16	16
Total	63	65	222	241	205
Statistik	$\sum X$	$\sum Y$	$\sum X^2$	$\sum Y^2$	$\sum XY$

Sumber : Hasil Penelitian, 2014

Berdasarkan data pada tabel 3.15 yang merupakan data awal untuk mencari realibilitas. Langkah pertama mencari realibilitas dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* karena hasil dari rumus ini baru menunjukkan realibilitas setengah tes.

$$r_{xy} = \frac{N (\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{20 (205) - (63) \cdot (65)}{\sqrt{\{20 \cdot 222 - (63)^2\} \{20 \cdot 241 - (65)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{4100 - 4095}{\sqrt{\{4440 - 4096\} \{4820 - 4225\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{5}{\sqrt{344 \times 595}}$$

$$r_{xy} = \frac{5}{\sqrt{204680}}$$

$$r_{xy} = \frac{5}{452.41}$$

$$r_{xy} = 0.011$$

Hasil korelasi skor belahan gasal genap ( $r_{xy}$ ) menggunakan rumus korelasi *product moment* menunjukkan hasil koefisien sebesar 0.011. Angka koefisien korelasi tersebut merupakan realibilitas sebagian tes, untuk mengetahui realibilitas seluruh tes maka harus dihitung dengan menggunakan rumus *Spearman-Brown* :

$$r_{11} = \frac{2 r \frac{11}{22}}{1 + r \frac{11}{22}}$$

$$r_{11} = \frac{2 \times 0.011}{1 + 0.011}$$

$$r_{11} = \frac{0.022}{1.011}$$

$$r_{11} = 0.021$$

Dengan menggunakan rumus *Spearman-Brown* untuk mengubah koefisien realibilitas setengah menjadi realibilitas penuh diperoleh angka 0.021 menunjukkan realibilitas dengan katagori sangat rendah.

### G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrument penelitian agar memperoleh data kualitatif dan kuantitatif yaitu, dengan cara :

#### 1. Observasi

Observasi dilaksanakan untuk memperoleh data selama proses pembelajaran berlangsung yang terdiri dari perhatian peserta didik dan kegiatan belajar peserta didik dengan penerapan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*.

#### 2. Tes

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebagai salah satu indikator dalam peningkatan minat belajar peserta didik. Pada penelitian ini tes dilaksanakan pada akhir kegiatan yang menjaadi bahan evaluasi hasil belajar peserta didik pada saat melakukan kegiatan belajar di kelas. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan (Purwanto, 2011:44).

## I. Analisis Data

### 1. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament*. Kemudian Data tersebut akan di analisis secara deskriptif.

### 2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa perhatian, kegiatan belajar, dan hasil belajar peserta didik. Untuk hasil belajar peserta didik diperoleh melalui tes. Data tersebut kemudian akan di analisis dengan menggunakan presentase.

## J. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan 1 kali siklus dimana satu siklus terdiri dari tiga tindakan. Penelitian tindakan ini dikatakan berhasil apabila terdapat peningkatan minat belajar peserta didik pada pelajaran geografi dengan indikator berupa aspek :

### 1. Perhatian

Untuk indikator keberhasilan pada aspek perhatian apabila 21 orang peserta didik atau sekitar 80 % dari jumlah total 27 orang peserta didik mengikuti pembelajaran pada saat guru mempersentasikan materi.

Tabel 3.16

Indikator Keberhasilan Perhatian

Aspek Perhatian	Keterangan
> 80 %	Tercapai
< 80 %	Tidak Tercapai

### 2. Kegiatan Belajar

Indikator keberhasilan pada aspek kegiatan belajar berdasarkan pada seluruh tahapan pelaksanaan pembelajaran pada saat menggunakan TGT yang meliputi kegiatan presentasi di kelas, kelompok, permainan (*game*), turnamen, dan

rekognisi tim (penghargaan). Indikator keberhasilan yang ditetapkan apabila 21 orang peserta didik atau sekitar 80% dari total 27 orang peserta didik, mengikuti kegiatan belajar.

Tabel 3.17  
Indikator Keberhasilan Kegiatan Belajar

Tahapan-Tahapan Pembelajaran TGT	Keterangan	
	> 80 % peserta didik mengikuti kegiatan belajar	< 80 % peserta didik mengikuti kegiatan belajar
Kelompok	Tercapai	Tidak Tercapai
Permainan ( <i>Game</i> )		
Turnamen		
Rekognisi Tim (Penghargaan)		

### 3. Hasil Belajar.

Indikator keberhasilan pada aspek hasil belajar, didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran Geografi yang ditetapkan oleh SMA Pasundan 2 Kota Bandung yaitu 75. Indikator keberhasilan pada setiap tindakan yang ditetapkan pada aspek hasil belajar, sebagai berikut :

Tabel 3.18  
Indikator Keberhasilan Hasil Belajar

Hasil Belajar Peserta Didik	Siklus		
	Tindakan 1	Tindakan 2	Tindakan 3
	20 % (5 peserta didik )	50 % (13 peserta didik )	82 % (22 peserta didik)