

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Penelitian ini menganalisis bagaimana pengaruh model *cooperative learning* metode *teams games tournament* dan *number heads together* terhadap aktivitas belajar akuntansi siswa. Adapun yang menjadi variabel bebas adalah model *cooperative learning* metode *teams games tournament* dan *numbered heads together*. Variabel terikat adalah aktivitas belajar akuntansi siswa.

Penelitian ini dilakukan di SMA N 1 Cilimus dengan unit analisis adalah siswa jurusan IPS kelas XI pada mata pelajaran akuntansi jasa. Kelas XI IPS 5 dengan jumlah 38 siswa dengan metode *teams games tournament* dan metode *numbered heads together*.

3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. “Penelitian eksperimen diartikan sebagai pendekatan penelitian yang paling penuh, artinya memenuhi semua persyaratan untuk menguji hubungan sebab akibat. Penelitian eksperimen merupakan pendekatan penelitian yang cukup khas. Kekhasan tersebut diperlihatkan oleh dua hal yaitu pertama penelitian eksperimen menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain. Kedua menguji hipotesis hubungan sebab akibat (Syaodih, 2009: 194).

Metode penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan (Sugiyono, 2009: 72). Penelitian eksperimen memiliki tiga jenis yang masing-masing memiliki kekhasan, yakni *pre* eksperimen, *quasi* eksperimen dan *true* eksperimen.berikut perbedaan dari ketiga jenis penelitian eksperimen:

Tabel 3.1
Jenis-jenis Penelitian Eksperimen

No.	<i>Pre</i> eksperimen	<i>Quasi</i> eksperimen	<i>True</i> eksperimen
1.	Hanya satu kelas (kelas eksperimen)	Ada dua kelas (kelas kontrol dan kelas eksperimen)	Ada dua kelas (kelas kontrol dan kelas eksperimen)
2.	Sampel dipilih secara random	Sampel tidak dipilih secara random	Sampel dipilih secara random
3.	Hanya pretest atau posttest saja yang diberikan	Dilakukan pretest dan posttest	Dilakukan pretest dan posttest
4.	Tidak diberikan evaluasi tes	Diberikan evaluasi tes saat awal dan akhir model pembelajaran	Pemberian evaluasi tes diberikan secara berkala

Sumber: Syah. M (2008: 79)

Berdasarkan tabel di atas maka penelitian yang diteliti adalah *pre* eksperimen yaitu penelitian yang dilakukan hanya satu kelas yakni hanya kelas eksperimen kemudian tidak diberi evaluasi tes dan tidak dilakukan random. Alasan peneliti menggunakan metode penelitian ini karena ingin mengetahui efektivitas model *cooperative learning* metode *teams games tournament* dan *number heads together* terhadap aktivitas belajar akuntansi siswa. model *cooperative learning* metode *teams games tournament* dan *number heads together* belum pernah digunakan oleh guru mata pelajaran akuntansi di sekolah tersebut sehingga untuk mengetahuinya peneliti harus menggunakan metode penelitian eksperimen.

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah desain faktorial yang digabungkan dengan desain 2 X 10 yaitu : Dua tipe metode *teams games tournament* dan *numbered heads together* kemudian delapan jenis aktivitas seperti *Visual activities*, *Oral activities*, *Listening activities*, *Writing activities*, *Drawing activities*, *Motor activities*, *Mental activities*, *Emosional activities* serta efektivitas

Nurhalimah, 2015

Pengaruh Model Cooperative Learning Metode Teams Games Tournament Dan Numbered Heads Together Terhadap Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS di SMA N 1 Cilimus
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dua metode *teams games tournament* dan *numbered heads together* terhadap salah satu aspek aktivitas belajar siswa . Desain tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.3
Desain Faktorial Antar Variabel Penelitian

	Jenis Aktivitas Belajar	Jenis Pembelajaran	
		Metode Teams Games Tournament (X1)	Metode Numbered Heads Together (X2)
Aktivitas Belajar (Y)	1. Visual activities	O ₁	O ₂
	2. Oral activities	O ₁	O ₂
	3. Listening activities	O ₁	O ₂
	4. Writing activities	O ₁	O ₂
	5. Drawing activities	O ₁	O ₂
	6. Motor activities	O ₁	O ₂
	7. Mental activities	O ₁	O ₂
	8. Emosional activities	O ₁	O ₂

3.4 Operasionalisasi Variabel

Berdasarkan kajian pustaka dan perencanaan operasional penelitian maka variabel dapat didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

1. Aktivitas Belajar Siswa

Kunandar (2008 : 277) mengemukakan bahwa “Aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh mamfaat dari hasil tersebut”. Kemudian Paul B. Diedrich (dalam Sardiman A.M, 2000: 101) mengemukakan bahwa “Aktivitas belajar merupakan kegiatan belajar yang harus dilaksanakan dengan giat, rajin, selalu berusaha dengan

benar-benar melibatkan fisik maupun mental secara optimal yang meliputi *Visual activities, Oral activities, Listening activities, Writing activities, Drawing activities, Motor activities, Mental activities, Emosional activities* supaya mendapat prestasi yang gemilang”.

2. Model Cooperative Learning Metode Teams Games Tournament

Slavin (2014: 13) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran TGT (*teams games tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan dirancang dalam pembelajaran kooperatif. Metode TGT (*teams games tournament*) memungkinkan siswa dapat belajar rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

3. Model Cooperative Learning Metode Numbered Heads Together

Miftahul Huda (2014: 130) secara singkat menyebutkan sintak dari *numbered heads together* “ Pertama-tama guru meminta siswa untuk duduk berkelompok-kelompok kemudian masing-masing anggota diberi nomor, setelah selesai guru memanggil nomor untuk mempresentasikan hasil diskusinya”. Dalam hal ini guru tidak memberitahukan nomor berapa yang akan berpresentasi selanjutnya, begitu juga dengan seterusnya hingga semua nomor terpanggil. Pemanggilan secara acak ini akan memastikan semua siswa benar-benar terlibat dalam diskusi tersebut, menurut Slavin (2014: 256) metode yang dikembangkan oleh Russ Frank ini cocok untuk memastikan akuntabilitas individu dalam diskusi.

3.5 Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui tahapan-tahapan yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Pendahuluan
 - a. Melakukan wawancara dengan guru akuntansi mengenai proses pembelajaran akuntansi yang telah berlangsung
 - b. Mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran akuntansi
 - c. Melakukan penelitian pendahuluan mengenai aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran akuntansi dengan melakukan observasi sehingga diperoleh informasi yang aktual
 - d. Mengkaji penelitian terdahulu mengenai aktivitas belajar siswa
2. Tahap Persiapan
 - a. Menentukan dan membuat desain penelitian
 - b. Menentukan kelas untuk dijadikan sebagai subjek penelitian
 - c. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran
 - d. Merancang instrumen penelitian yaitu pedoman observasi untuk mengukur tingkat aktivitas belajar siswa
 - e. Mendesain media pembelajaran akuntansi metode *teams games tournament* dan *numbered heads together* dan mengkonsultasikannya dengan pembimbing
 - f. Berdiskusi dengan guru bidang studi yang bernama Bapak Kari, S.Pd mengenai proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dan cara-cara mengisi lembar observasi
3. Tahap Pelaksanaan
 - a. Waktu pelaksanaan penelitian akan dilaksanakan mulai 20 April 2015 – 7 Mei 2015
 - b. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPS 5 dengan jumlah siswa 40 orang pada hari senin, selasa dan kamis jam ke 5 dan 6 atau jam 10.15 WIB sampai dengan jam 11.45 WIB

- c. Peneliti bertindak sebagai pengajar dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* metode *teams games tournament* sebanyak 3x pertemuan dan *numbered heads together* sebanyak 3x pertemuan
- d. Guru bidang studi bertindak sebagai observer dan mengisi lembar observasi sesuai dengan pengamatan yang dilakukan terhadap delapan jenis aktivitas dengan indikator masing-masing aktivitas belajar siswa pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* metode *teams games tournament* sebanyak 3x pertemuan dan *numbered heads together* sebanyak 3x pertemuan
- e. Observer lainnya melakukan dokumentasi baik dengan photo ataupun video selama penelitian proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* metode *teams games tournament* sebanyak 3x pertemuan dan *numbered heads together* sebanyak 3x pertemuan

3.6 Instrumen Penelitian

a. Lembar Observasi

Tingkat belajar aktivitas siswa dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan penilaian observasi aktivitas belajar siswa, di mana peneliti berperan sebagai guru yang dibantu oleh tiga orang observer (guru mata pelajaran ekonomi kelas XI, guru mata pelajaran ekonomi kelas XII dan pengambilan foto dan video) untuk mengamati bagaimana perilaku peserta didik dalam pembelajaran, semangat belajar peserta didik dan sebagainya. Sehingga dalam hal ini observasi yang dilakukan yaitu observasi partisipatif yaitu peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian (Sugiyono, 2014:310). Kemudian lembar observasi juga telah dirancang secara sistematis sesuai indikator tentang aktivitas belajar siswa kelas XI IPS 5 SMA N 1 Cilimus Kuningan.

Kisi-kisi lembar observasi adalah sebagai berikut:

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Kegiatan Pembelajaran IPS Akuntansi Dengan Menerapkan Model *Cooperative Learning Metode Teams Games Tournament Dan Numbered Heads Together*

Nama Sekolah : SMA N 1 Cilimus
Tahun Pelajaran : 2014/2015
Kelas/Semester : XI/2
Materi Pokok : Neraca Saldo dan Jurnal Penyesuaian
Observer :
Hari, Tanggal :

Berilah tanda *check list* (√) pada indikator sesuai dengan pengamatan anda !!!

No.	Nama	Aktivitas Belajar Siswa							
		Visual	Oral	Listening	Writing	Drawing	Motor	Mental	Emotional
1									
2									
3									
4									

b. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2014:329) bahwa : “Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang”. Hasil observasi atau pengamatan akan lebih dipercaya apabila didukung dengan adanya dokumentasi, dalam penelitian ini aktivitas belajar siswa akan diabadikan dalam bentuk video dan foto.

3.7 Analisis Data

Analisis terhadap hasil observasi aktivitas siswa berguna untuk menghitung besarnya presentase aktivitas siswa yang berpartisipasi selama kegiatan belajar mengajar (KBM) dirumuskan sebagai berikut:

$$\% \text{ Aktivitas} = \frac{\text{Jumlah siswa yang aktif}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Untuk menentukan kategori dipergunakan tolok ukur menurut pendapat Muhammad Ali (2005:177) sebagai berikut :

- 75,01% - 100% : sangat baik
- 50,01% - 75,00% : baik
- 25,01% - 50,00% : cukup baik
- 0,01% - 25,00% : kurang baik

3.8 Uji Persyaratan Alat Ukur

Uji persyaratan alat ukur dengan menggunakan uji normalitas yaitu untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data. Ketika distribusi normal maka dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan perhitungan statistik parametris. Tetapi jika datanya tidak berdistribusi normal maka pengujian hipotesisnya menggunakan statistik nonparametris.

- a. Menguji Normalitas tingkat aktivitas belajar dilakukan dengan uji *Kolmogorof Smirnof* menggunakan SPSS versi 21. Taraf signifikansinya adalah 0,005 jika probabilitas >0,005 maka data berdistribusi normal.
- b. Menguji Homogenitas tingkat aktivitas belajar dilakukan dengan uji *Levene* menggunakan SPSS versi 21. Taraf signifikansinya adalah 0,005 jika probabilitas >0,005 maka data variansi setiap sampel sama (homogen)

3.9 Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis menggunakan dua langkah yaitu pertama melakukan uji normalitas dan kedua dengan uji hipotesis, dimana alat ujinya tergantung uji normalitas, jika data itu normal maka menggunakan statistik parametrik dengan uji t namun jika data itu tidak normal maka menggunakan statistik non parametrik yaitu uji *mann whitney*. Uji dua sampel bebas pada statistik non parametrik mempunyai tujuan sama dengan uji t pada uji statistik parametrik, yakni ingin mengetahui apakah dua buah sampel yang bebas berasal dari populasi yang sama atau independent, yaitu dua sampel tidak tergantung dengan yang lain. Dalam hal ini digunakan untuk mengetahui perbedaan pengaruh yang diberikan oleh metode *numbered heads together* dengan *metode teams games tournament* terhadap delapan aktivitas belajar.

α : 5%

Kriteria uji:

Tolak H_0 jika nilai signifikansi $<$ alpha

Terima H_0 jika nilai signifikansi $>$ alpha

Kemudian untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan pengaruh yang diberikan oleh metode *numbered heads together* ataupun *metode teams games tournament* terhadap delapan aktivitas belajar atau mencari pengaruh yang paling dominan, maka pengujian dilakukan dengan menggunakan analisis diskriminan yaitu bentuk *regresi* dengan variabel terikat berbentuk non-parametrik. Analisis diskriminan merupakan teknik analisis yang digunakan untuk menentukan bobot dari prediktor yg paling baik untuk membedakan dua atau lebih kelompok kasus, yang tidak terjadi secara kebetulan (Cramer, 2004).

α : 5%

Kriteria uji:

Tolak H_0 jika nilai signifikansi $<$ alpha , sebaliknya;

Terima H_0 jika nilai signifikansi $>$ alpha, sebaliknya.