

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen, menurut Sugiyono, (2011, hlm. 109) metode kuasi eksperimen “sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Penelitian ini disebut juga eksperimen semu dimana penelitian menggunakan rancangan penelitian yang tidak dapat mengontrol secara penuh terhadap ciri-ciri dan karakteristik sampel yang diteliti, tetapi cenderung menggunakan rancangan yang kemungkinan pada pengontrolan yang sesuai dengan kondisi yang ada (situasional).

Desain penelitian adalah keseluruhan proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, sehingga pertanyaan-pertanyaan yang ada dapat dijawab. Desain penelitian adalah pedoman atau prosedur serta teknik dalam perencanaan penelitian yang berguna sebagai panduan untuk membangun strategi yang menghasilkan model atau *blue print* penelitian.

Penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 118) “desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group* hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random”. Dalam penelitian ini terdapat dua kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Kemudian kedua kelompok tersebut diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Setelah melakukan *pretest* masing-

Riestiani Kadiriandi, 2017

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MODEL TWO STAY TWO STRAY (TSTS) TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 3 BANDUNG (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X IPS di SMA Pasundan 3 Bandung)

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

masing kelas diberikan *treatment* berupa penggunaan model pembelajaran yang berbeda pada masing-masing kelas. Dan selanjutnya kedua kelas diberikan *posttest* untuk melihat pengaruh dari *treatment* yang telah dilakukan.

Tabel 3.1

Desain Penelitian

No	Kelompok	Pretest	treatment	Posttest
1	E ₁	T ₁	X ₁	T ₂
2	E ₂	T ₁	X ₂	T ₂
3	C	T ₁	X ₃	T ₂

Keterangan :

- E₁ : kelompok eksperimen (kelompok yang menggunakan model kooperatif tipe TGT)
- E₂ : kelompok eksperimen (kelompok yang menggunakan model kooperatif tipe TSTS)
- C : kelompok kontrol (kelompok yang menggunakan metode konvensional)
- T₁ : tes awal yang sama pada ketiga kelompok (*pretest*)
- X₁ : perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
- X₂ : perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS
- X₃ : perlakuan dengan menggunakan metode konvensional
- T₂ : tes akhir yang sama pada ketiga kelompok (*posttest*)

3.2 Partisipan

Partisipan dalam hal penelitian merujuk pada responden, informan, yang hendak dimintai informasi atau digali datanya. Objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan keaktifan belajar siswa di SMA Pasundan 3 Bandung. Sedangkan subjek dalam penelitian ini yang terlibat ialah sebagai berikut :

- 1) Siswa kelas X IPS 1 sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
- 2) Siswa kelas X IPS 2 sebagai kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT).

Riestiani Kadiriandi, 2017

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MODEL TWO STAY TWO STRAY (TSTS) TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 3 BANDUNG (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X IPS di SMA Pasundan 3 Bandung)

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

- 3) Siswa kelas X IPS 3 sebagai kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* (TSTS).

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2011, hlm. 119) “adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan Zuriyah (2006, hlm. 116) mengemukakan bahwa “populasi adalah seluruh data yang menjadi yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan.” Jadi, populasi berhubungan dengan data, bukan faktor manusianya. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa SMA Pausndan 3 Bandung kelas X IPS, XI IPS, dan XII IPS tahun ajaran 2016/2017 karena kelas tersebut mempelajari mata pelajaran Sosiologi sesuai dengan bidang keahlian yang ditekuni oleh peneliti.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel merupakan salah satu unsur dari populasi yang hendak dijadikan suatu objek penelitian. Menurut Arikunto (2010, hlm. 174) “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Apabila penelitian menggunakan sampel, maka yang bisa didapat yaitu ciri-ciri sampel yang diharapkan bisa menaksir ciri-ciri- populasi. Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu, menentukan sendiri sampel yang akan digunakan karena beberapa pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti pada penelitian yang akan dilaksanakan. Sehingga dalam penelitian ini sampel yang digunakan ini adalah tiga kelas, yaitu kelas X IPS I, X IPS II, dan kelas X IPS III SMA Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2016/2017. Kelas X IPS 1 sebagai kelompok kontrol dengan menggunakan metode konvensional (ceramah), kelas X IPS 2 dipilih sebagai kelompok eksperimen dengan model pembelajaran TGT, dan kelas X IPS 3 dipilih sebagai kelompok eksperimen dengan model pembelajaran TSTS. Adapun pertimbangan-

pertimbangan yang peneliti gunakan dalam menentukan sampel adalah karakteristik siswa yang memiliki kriteria hasil belajar dan keaktifan belajar yang sama.

3.4 Definisi Operasional Variabel

Variabel merupakan atribut sekaligus objek yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel-variabel ini dijabarkan dalam definisi operasional sebagai berikut:

1. Variabel bebas atau Variabel X (*Dependent Variable*) dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai X_1 dan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) sebagai X_2 .
2. Variabel terikat atau Variabel Y (*Independdent Variable*), yaitu peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sosiologi di SMA Pasundan 3 Bandung.

Adapun bentuk operasional variabel dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 3.2
Operasionalisasi Variabel

No	Variabel	Dimensi	Indikator
1	Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (X_1)	Perencanaan langkah – langkah penggunaan model pembelajaran <i>team game tournament</i>	a. Membuat RPP b. Pembelajaran di kelas
		Pelaksanaan model pembelajaran <i>team game tournament</i> di dalam proses pembelajaran sosiologi	a. Menyampaikan materi pada siswa b. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok c. Siswa belajar dalam kelompok untuk mendalami materi d. Melalukan <i>game</i> e. Melakukan turnamen
2	Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> (X_2)	Perencanaan langkah – langkah penggunaan model pembelajaran <i>two stay two stray</i>	a. Membuat RPP b. Pembelajaran di kelas
		Pelaksanaan model pembelajaran <i>two stay two stray</i> di dalam proses pembelajaran sosiologi	a. Siswa dibagi ke dalam kelompok yang beranggotakan 4 orang

Riestiani Kadiriandi, 2017

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MODEL TWO STAY TWO STRAY (TSTS) TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 3 BANDUNG (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X IPS di SMA Pasundan 3 Bandung)

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

			<ul style="list-style-type: none"> b. Dua siswa dari masing-masing kelompok bertemu ke kelompok yang lain. c. Dua siswa yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka. d. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. e. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka
3	Hasil Belajar (Y)	Hasil dari proses belajar ranah kognitif yang dicerminkan oleh skor <i>posttest</i> siswa	Adanya peningkatan nilai <i>posttest</i> dari hasil <i>pretest</i>
4	Keaktifan Belajar (Y)	Keaktifan Visual	<ul style="list-style-type: none"> a. Membaca buku paket atau sumber pembelajaran b. Memperhatikan gambar atau contoh yang diberikan oleh guru c. Memperhatikan presentasi siswa
		Keaktifan Oral (lisan)	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyatakan pendapat dan bertanya jika belum mengerti dengan materi yang dijelaskan guru b. Mengemukakan pendapat saat diskusi kelas berlangsung
		Keaktifan Mendengarkan	<ul style="list-style-type: none"> a. Mendengarkan penyajian materi oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar b. Mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok c. Mendengarkan presentasi hasil tugas siswa lainnya.
		Keaktifan Menulis	<ul style="list-style-type: none"> a. Mencatat penjelasan guru b. Menulis tugas laporan
		Keaktifan motorik	<ul style="list-style-type: none"> a. Maju ke depan melakukan presentasi b. Melakukan permainan
		Keaktifan mental	<ul style="list-style-type: none"> a. Menanggapi pendapat dari siswa lain b. Memecahkan soal dan menentukan kesimpulan

Riestiani Kadiriandi, 2017

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MODEL TWO STAY TWO STRAY (TSTS) TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 3 BANDUNG (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X IPS di SMA Pasundan 3 Bandung)

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

		Keaktifan emosional	a. Tidak membuat gaduh yang dapat mengganggu kelancaran belajar b. Senang mengikuti pembelajaran (tidak mengantuk)
--	--	---------------------	---

Sumber : Data Penelitian 2017

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama. Menurut Sugiyono (2002, hlm. 97) “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

3.5.1 Tes kemampuan

Tes ini digunakan untuk mendapatkan hasil data pembelajaran sosiologi siswa sesudah diberikan perlakuan. Tes yang diberikan berupa tes tertulis dengan pilihan objektif yang berjumlah 30 soal. Penelitian ini menggunakan sistem *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa sebelum dilaksanakan *treatment* yang akan diberikan kepada tiga kelompok kelas yaitu kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2, dan kelas kontrol. Sebelum diberikan perlakuan melalui model pembelajaran TGT dan TSTS. *Posttest* dilakukan pada akhir penelitian dengan tujuan untuk mengetahui dan mengukur seberapa besar perubahan yang terjadi pada hasil belajar dan keaktifan siswa yang dilihat dari hasil perolehan skor *posttest* setelah dilaksanakan *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan TSTS. Seperti pada penelitian ilmiah lainnya, agar instrumen penelitian ini layak digunakan sebagai alat pengumpul data, maka terlebih dahulu harus diujicobakan melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda. Adapun langkah – langkah yang dilakukan dalam pengolahan data uji coba soal sebagai berikut :

1) Uji Validitas

Riestiani Kadiriandi, 2017

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MODEL TWO STAY TWO STRAY (TSTS) TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 3 BANDUNG (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X IPS di SMA Pasundan 3 Bandung)

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

Menurut Arikunto (2010, hlm. 211) “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat – tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat”. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur validitasnya adalah dengan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar, yaitu.

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

Keterangan :

r_{xy} : Korelasi antara variabel X dan Variabel Y

N : Banyak Siswa

X : Skor Butir Soal

Y : Skor Total

Kriteria yang digunakan untuk menginterpretasikan indeks validitas tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3
Kriteria Validitas

Angka	Keterangan
0,81 – 1,00	Sangat tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Sumber : Arifin (2014, hlm. 257)

Adapun hasil uji validitas pada instrumen *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Jenis Soal	No. Item	Keputusan
<i>Pretest</i>	1,2,4,6,7,8,10,11,12,13,15,17,18,	Valid

Riestiani Kadiriandi, 2017

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MODEL TWO STAY TWO STRAY (TSTS) TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 3 BANDUNG (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X IPS di SMA Pasundan 3 Bandung)

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

<i>Posttest</i>	19,20,21,22,23,24,25,26,27,30	Tidak Valid
	3,5,9,14,16,28,29	
	2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14 15,17,19,20,22,23,24,26,27,29,30	Valid
	1,16,18,21,25,28	Tidak Valid

Sumber : Data Hasil Penelitian 2017

Berdasarkan tabel 3.4 hasil uji validitas butir soal *pretest* dan *posttest* yaitu terdapat 7 butir soal yang tidak valid, dan 23 soal valid. Dapat dikatakan bahwa butir soal *pretest* memiliki tingkat validitas 77% atau 0,77, artinya baik soal butir soal *pretest* maupun *posttest* memiliki kriteria validitas tinggi.

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Menurut Arikunto (2010, hlm. 86) “reliabilitas tes berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes. Atau seandainya hasilnya berubah – ubah perubahan yang terjadi dapat dikatakan tidak berarti”. Uji reliabilitas akan menggunakan rumus Spearman – Brown, yaitu :

$$r_{tt} = \frac{2 r_{hh}}{1 + r_{hh}}$$

Keterangan :

r_{tt} : koefisien reliabilitas tes secara total

r_{hh} : koefisien korelasi *product moment* antara separoh (bagian pertama tes, dengan separoh (bagian kedua) dari tes tersebut.

1 & 2 : bilangan konstan

Interpretasi derajat reliabilitas suatu tes adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5

Klasifikasi Koefisien Korelasi Reliabilitas

Koefisien Korelasi	Klasifikasi
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

Riestiani Kadiriandi, 2017

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MODEL TWO STAY TWO STRAY (TSTS) TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 3 BANDUNG (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X IPS di SMA Pasundan 3 Bandung)

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

Sumber : Arifin (2014, hlm. 257)

Adapun hasil uji reliabilitas pada instrumen *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Instrumen	Hasil r hitung	Keputusan
<i>Pretest</i>	0,687	Tinggi
<i>Posttest</i>	0,954	Sangat Tinggi

Sumber : Data Hasil Penelitian 2017

Berdasarkan tabel 3.6 dapat diketahui bahwa nilai reliabilitas soal *pretest* adalah 0,687, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen yang akan digunakan dinyatakan memiliki ketepatan tinggi. Sedangkan untuk hasil reliabilitas soal *posttest* adalah 0,954, maka dapat disimpulkan instrumen yang akan digunakan dinyatakan memiliki ketepatan sangat tinggi.

3) Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal

Uji tingkat kesukaran butir soal untuk mengetahui bobot soal yang sesuai dengan kriteria perangkat soal yang diharuskan untuk mengukur tingkat kesukaran. Untuk mengatahuinya digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P : Indeks Kesukaran

B : Jumlah siswa yang menjawab soal dengan bena

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Indeks kesukaran (*P*) dikelompokkan sebagai berikut :

Tabel 3.7
Klasifikasi Indeks Kesukaran

Indeks Kesukaran	Klasifikasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,30 – 0,70	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

Sumber : Arikunto (2009, hlm. 210)

Riestiani Kadiriandi, 2017

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MODEL TWO STAY TWO STRAY (TSTS) TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 3 BANDUNG (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X IPS di SMA Pasundan 3 Bandung)

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

Adapun hasil uji tingkat kesukaran pada instrumen *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut :

Tabel 3.8
Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal

Jenis Soal	No. Item	Tingkat Kesukaran
<i>Pre Test</i>	1,10,12,17,27,30	Mudah
	2,4,5,11,14,15,18,20, 21,23,24,25,26	Sedang
	3,6,7,8,9,13,16,19,22, 28,29	Sukar
<i>Post Test</i>	5,29	Mudah
	2,3,6,7,8,9,11,3,15, 16,17,18,20,21,22,23,27	Sedang
	1,4,10,12,14,19,28,30	Sukar

Sumber : Data Hasil Penelitian 2017

Berdasarkan tabel 3.8 dapat dilihat bahwa karakteristik dari butir soal *pretest* terdapat 7 butir soal yang bersifat mudah, 13 butir soal yang bersifat sedang, dan 11 butir soal yang bersifat sukar. Sedangkan untuk butir soal *posttest* sebagian besar butir soal bersifat tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar.

4) Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda soal bertujuan untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dan siswa yang berkemampuan rendah. Untuk menentukan daya pembeda, maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

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

Keterangan :

JA : Jumlah peserta kelompok atas

JB : Jumlah peserta kelompok bawah

BA : Banyak peserta kelompok atas yang menjawab benar pada soal tersebut

BB : Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab benar pada soal tersebut

Adapun kriteria yang digunakan untuk daya pembeda adalah sebagai berikut :

Tabel 3.9

Riestiani Kadiriandi, 2017

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MODEL TWO STAY TWO STRAY (TSTS) TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 3 BANDUNG (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X IPS di SMA Pasundan 3 Bandung)

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

Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Klasifikasi
0,00 – 0,20	Jelek
0,20 – 0,40	Cukup
0,40 – 0,70	Baik
0,70 – 1,00	Baik sekali

Sumber : Arikunto (2009, hlm.)

Adapun hasil uji daya pembeda pada instrumen *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut :

Tabel 3.10
Hasil Uji Daya Pembeda Butir Soal

Jenis Soal	No. Item	Daya Pembeda
<i>Pre Test</i>	1,2,4,6,7,8,10,11,12,13,15,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,30	Soal Baik
	3,5,9,14,16,28,29	Soal Jelek
<i>Post Test</i>	2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,17,19,20,22,23,24,26,27,29,30	Soal Baik
	1,16,18,21,25,28	Soal Jelek

Sumber : Data Hasil Penelitian 2017

Berdasarkan tabel 3.9 dapat diketahui hasil daya pembeda butir soal *pretest* dan *posttest* terdapat 7 soal dengan kriteria jelek dan 23 soal dengan kriteria baik. Untuk mengantisipasi soal yang memiliki kriteria jelek maka peneliti mengganti soal tersebut.

3.5.2 Lembar observasi

Menurut Sukmadinata (2012, hlm 220) “observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung”. Metode ini digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa serta proses pelaksanaan pembelajaran TGT dan TSTS.

Lembar observasi ini bertujuan untuk melihat seberapa besar keaktifan siswa dilihat dari keterlaksanaan penerapan model pembelajaran TGT dan TSTS. Lembar observasi berisi item – item yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.

Riestiani Kadiriandi, 2017

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MODEL TWO STAY TWO STRAY (TSTS) TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 3 BANDUNG (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X IPS di SMA Pasundan 3 Bandung)

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

Observasi dilakukan pada siswa yang tujuannya untuk melihat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

3.5.3 Dokumentasi

Menurut Sukmadinata (2012, hlm 221) “Metode dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik”. Dokumentasi dikumpulkan langsung dari tempat penelitian, meliputi laporan kegiatan, foto – foto kegiatan penelitian dan informasi lain yang menunjang penelitian.

3.6 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan, diantaranya sebagai berikut :

1. Tahapan persiapan

Dalam tahapan persiapan ini, terdapat beberapa kegiatan diantaranya sebagai berikut :

- a. Menentukan masalah yang diteliti
- b. Mengumpulkan studi literatur
- c. Mempersiapkan surat perizinan penelitian
- d. Melaksanakan studi pendahuluan yang berupa observasi awal terkait proses pembelajaran di SMA Pasundan 3 Bandung
- e. Membuat instrumen penelitian
- f. Melakukan uji instrumen
- g. Memperbaiki instrumen penelitian
- h. Menyusun silabus dan RPP
- i. Melakukan uji dan analisis instrumen penelitian

2. Tahapan pelaksanaan

Dalam tahapan pelaksanaan ini, terdapat beberapa kegiatan diantaranya sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan tes awal atau *pre test* terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol

- b. Pelaksanaan *treatment* atau perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran TGT di kelas eksperimen 1, model pembelajaran TSTS di kelas eksperimen 2, dan model konvensional diterapkan di kelas kontrol.
 - c. Pelaksanaan tes akhir sebagai *post test* terhadap tiga kelompok kelas
3. Tahapan akhir
- Dalam tahapan akhir ini, terdapat beberapa kegiatan diantaranya sebagai berikut :
- a. Mengelola data hasil penelitian
 - b. Menganalisis dan membahas hasil penemuan dalam penelitian
 - c. Menarik kesimpulan.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah melalui tes dan lembar observasi. Tes yang digunakan berupa tes tertulis dengan pilihan objektif yang terdiri dari 30 butir soal. Tes ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa. Lembar observasi digunakan untuk mengukur sejauh mana keterlibatan siswa di dalam proses pembelajaran yang akan berpengaruh pada hasil belajar dan keaktifan siswa. Selain itu, teknik yang digunakan adalah teknik observasi partisipatif dimana kegiatan observasi ini melibatkan langsung antara siswa dan peneliti untuk menganalisis proses pembelajaran siswa di dalam kelas.

3.8 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari pengumpulan data adalah hasil *pretest* dan *posttest*, kemudian data hasil observasi keaktifan belajar siswa terhadap kelas kontrol, kelas eksperimen 1 dan 2. Data tersebut kemudian dianalisis melalui pendekatan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba instrumen tes yang menghasilkan data skor *pretest* dan *posttest*.

3.8.1 Analisis Data Hasil Tes

Untuk melihat hasil tes yang telah dilakukan, peneliti menggunakan penilaian dengan metode *right only*, dimana jawaban yang benar diberikan skor satu

dan jawaban yang salah atau tidak dijawab diberi skor nol. Setelah jumlah skor didapatkan maka kemudian skor diubah menjadi nilai. Rumus yang digunakan adalah :

Skor Maksimum : 30
 Nilai Maksimum : 100
 Penilaian :

$$\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 3.11
Konversi Skor

Angka 100	Angka 10	Huruf	Keterangan
80 -100	8,0 – 10,0	A	Baik sekali
66 – 79	6,6 – 7,9	B	Baik
56 – 65	5,6 – 6,5	C	Cukup
40 – 55	4,0 – 5,5	D	Kurang
30 - 39	3,0 – 3,9	E	Gagal

Sumber : Arikunto (2009, hlm. 245)

Data hasil nilai tes ini digunakan untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model konvensional, TGT, dan TSTS. Data yang diperoleh dari hasil tes dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

a. Menguji soal *pretest* dan *posttest*

Pengujian soal *pretest* dan *posttest* dilakukan di luar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui item soal yang signifikan kemudian setiap item soal dapat diketahui tingkat kesukarannya. Dari serangkaian tahapan tersebut maka akan didapatkan hasil uji coba soal yang menentukan item soal yang signifikan, diperbaiki, dan item yang harus diganti. Tujuannya untuk meningkatkan kualitas soal yang diujikan pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

b. Melakukan uji normalitas data

Riestiani Kadiriandi, 2017

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MODEL TWO STAY TWO STRAY (TSTS) TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 3 BANDUNG (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X IPS di SMA Pasundan 3 Bandung)

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

Setelah data-data diperoleh maka sebelumnya terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas. Uji normalitas data digunakan untuk menguji apakah data yang diteliti berdistribusi normal ataukah tidak. Pada penelitian ini uji normalitas dihitung dengan menggunakan rumus *Chi Square* X^2 dengan bantuan program SPSS 16. Dasar pengambilan keputusan data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak dapat ditentukan dengan cara melihat angka probabilitas dengan aturan :

- a) Probabilitas Signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima. Berarti berdistribusi normal
- b) Probabilitas Signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak. Berarti tidak berdistribusi normal
- c. Melakukan uji homogenitas data

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan memiliki varians homogen atau tidak. Uji homogenitas data dilakukan untuk meyakinkan bahwa sekumpulan data yang diteliti berasal dari populasi yang tidak jauh keragamannya. Uji homogenitas dihitung dengan *Levene Statistic* dengan menggunakan bantuan program SPSS 16.

Dasar pengambilan keputusan data bervariasi homogen atau tidak dapat ditentukan dengan cara melihat angka probabilitas dengan aturan :

- a) Probabilitas Signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima. Berarti tidak terdapat perbedaan variansi pada tiap kelompok (homogen)
- b) Probabilitas Signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak. Berarti terdapat perbedaan variansi pada tiap kelompok (tidak homogen)
- d. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan perhitungan normalitas dan homogenitas maka dilakukan analisis data untuk menguji hipotesis yang telah diajukan, uji ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh perlakuan metode konvensional dengan perlakuan model pembelajaran TGT dan TSTS. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan pengujian dua pihak atau arah. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *statistic parametri*, yaitu dengan menggunakan uji t. Uji t yang digunakan adalah dengan analisis *compare mean paired sample t-test*.

Paired sample t-test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan atau berhubungan. Untuk melakukan uji *paired sample t-test* sebagaimana aturan dalam *statistic parametrik* data penelitian haruslah berdistribusi normal. Sedangkan untuk varian data boleh bersifat homogen ataupun tidak. Dalam pengujian hipotesis dengan uji-t, peneliti menggunakan *software* SPSS untuk mempermudah proses pengolahan data. Setelah melakukan perhitungan uji t, maka selanjutnya dibandingkan dengan nilai tabel dengan penarikan kesimpulan sebagai berikut : H_0 ditolak jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, atau $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$. Atau H_0 diterima jika jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$, atau $-t \text{ hitung} > -t \text{ tabel}$.

3.8.2 Analisis Data Hasil Observasi

Data dari hasil observasi didapatkan selama proses pembelajaran berlangsung dengan penggunaan model pembelajaran *team games tournament*, model pembelajaran *two stay two stray*, dan model pembelajaran ceramah. Penilaian hasil observasi dimaksudkan untuk melihat tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun penilaiannya dapat dianalisis menggunakan cara sebagai berikut:

Skor Maksimum : 35
 Nilai Maksimum : 100
 Penilaian :

$$\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 3.12

Klasifikasi Nilai Keaktifan Belajar Siswa

Nilai	Keterangan
80 -100	Baik sekali
66 – 79	Baik
56 – 65	Cukup
40 – 55	Kurang
30 – 39	Kurang sekali

Sumber : Data Hasil Penelitian 2017

Riestiani Kadiriandi, 2017

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MODEL TWO STAY TWO STRAY (TSTS) TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 3 BANDUNG (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X IPS di SMA Pasundan 3 Bandung)

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