

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen berupa pendekatan *pre*-eksperimen dengan desain *The One Group Pretest-Posttest* dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Alasan penulis menggunakan metode eksperimen dengan desain *The One Group Pretest-Posttest* ini yaitu sebelum penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)* dilakukan *pretest* untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum penerapan dilakukan sehingga dapat membandingkan antara *pretest* dan *posttest* setelah penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)*. Sedangkan alasan penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif ini yaitu untuk menguji dan mengembangkan sebuah teori dalam pembelajaran seni tari. Metode kuantitatif yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2014, hlm. 11).

B. Partisipan dan Tempat Penelitian

1. Partisipan

Penelitian akan dilakukan di SMP Negeri 3 Lembang dengan melibatkan 37 siswa sebagai sampel, partisipan berkisar pada usia 12-13 tahun. Siswa ini dipilih karena pertimbangan perilaku pada saat proses belajar mengajar yang kurang termotivasi untuk belajar pembelajaran seni tari diakibatkan oleh tingkat emosional yang belum stabil.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini mengambil tempat observasi di SMP Negeri 3 Lembang, tepatnya di Jl. Raya Lembang No. 29. Alasan peneliti memilih SMP Negeri 3

Lembang dikarenakan peneliti masih menemukan siswa yang memiliki lemahnya tingkat motivasi belajar khususnya dalam pembelajaran seni tari.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Memperoleh hasil dari sebuah penelitian tentunya diperlukan sumber data untuk dijadikan objek dari penelitian yang dilakukan. Sumber dari penelitian tersebut adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Lembang. Lutan, dkk (2014, hlm. 82) menjelaskan “Populasi adalah sekelompok subyek yang diperlukan oleh peneliti, yaitu dimana peneliti ingin menggeneralisasikan temuan penelitiannya.” Populasi yang dimaksud peneliti adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Lembang yang berjumlah 10 kelas.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian atau wakil populasi yang diteliti. Pendapat Lutan, dkk (2014, hlm. 80) “sampel adalah kelompok yang digunakan dalam penelitian dimana data/informasi itu diperoleh”. Di SMP Negeri 3 Lembang terdapat 10 kelas untuk kelas VIII, peneliti menggunakan pendekatan Random Sampling mendapatkan kelas VIII B dengan jumlah 36 siswa sebagai sampel yang akan digunakan untuk melakukan penelitian ini. Alasan peneliti menggunakan pendekatan random sampling dikarenakan peneliti berasumsi bahwa kelas ini dapat mewakili seluruh kelas VIII karena bersifat homogen dan siswa kelas tersebut masih kurang motivasi belajar khususnya dalam pembelajaran tari yang mengakibatkan siswa kurang berpartisipasi pada saat pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.1

**Profil Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 3 Lembang
Sampel Penelitian**

No.	Nama Siswa	L/P
1.	Akmal Zul Fitra	L
2.	Asep Rahmat Rahmana	L
3.	Asep Saepudin	L
4.	Balqis Syawkati Syahidah	P
5.	Bramauli Merari Kristoper	L
6.	Dandi Ariansyah	L
7.	Dandi Ramdani	L

Desy Kurnia Asih, 2017

PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMP NEGRI 3 LEMBANG

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

8.	Dela Sugih Hartana	P
9.	Desfita Irmayanti	P
10.	Desfita Kristina Banawati	P
11.	Devia Alisa Putri	P
12.	Dhara Dhinanthi	P
13.	Diva Adelia	P
14.	Gilang Septian	L
15.	Herman	L
16.	Hesti	P
17.	Ida Yanti	P
18.	Ilma Dwi Hastari	P
19.	Lisna Kristiana	P
20.	M. Ilham Sahyana	L
21.	Mareta	P
22.	Muhamad Elwi Elbana	L
23.	Nurmainis Laraswati	P
24.	Ramadhani Aulia S.	P
25.	Ramli Syabwal Ibrahim	L
26.	Rani Anggraeni	P
27.	Rizki Muhamad Ramdani	L
28.	Rizky Dewanata Pratama	L
29.	Sania Nur Solihah	P
30.	Sindi Rahmawati	P
31.	Siti Gina Nurhaliza	P
32.	Sri Rahayu	P
33.	Stefhani Ahtarisa	P
34.	Taridah	P
35.	Yoga Chandra Pratama	L
36.	Zidni Ilmansakti	L

L : Laki-laki 15

P : Perempuan 21

Jumlah 36

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat untuk pengukuran sebuah penelitian guna memperoleh data. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah bagaimana cara memotivasi siswa melalui penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)*. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

Desy Kurnia Asih, 2017

PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMP NEGRI 3 LEMBANG

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

1) Instrumen Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Alat yang digunakan oleh peneliti dalam tes ini menggunakan angket pada saat di awal sebelum penerapan (*pretest*) dan di akhir setelah penerapan (*posttest*). Sementara pada saat *treatment* yang dilakukan dalam tiga kali pertemuan tes yang diberikan berupa kuis di dalam tim dan turnamen yang dilakukan antar kelompok, adanya penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor. Instrumen ini berfungsi untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran tari terhadap motivasi belajar siswa.

2) Pedoman Observasi

Pedoman observasi berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati. Pedoman observasi dilakukan pada saat pra penelitian dan pelaksanaan penelitian. Pra penelitian yang dilakukan yaitu meminta izin kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Lembang bahwa peneliti akan melakukan penelitian di sekolah tersebut, meminta izin kepada guru Seni Budaya dan Keterampilan yang bersangkutan untuk melihat bagaimana proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru di dalam kelas serta melakukan penelitian pada salah satu kelas yang akan di teliti yaitu kelas VIII B. Sedangkan pelaksanaan penelitian yaitu pada tahap pertama peneliti melakukan perkenalan terlebih dahulu kepada siswa kelas VIII B di SMP Negeri 3 Lembang yang akan di teliti dan tahap kedua peneliti melakukan observasi langsung atau melakukan penelitian langsung di dalam kelas melalui kegiatan pembelajaran tari sebanyak 3 kali pertemuan.

3) Pedoman Angket

Pedoman angket berupa sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan, penelitian ini menggunakan angket tertutup yaitu angket yang sudah ada jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Peneliti menyebarkan angket di kelas VIII B pada saat *pretest* dan *posttest*. Isi yang terdapat dalam angket yaitu indikator motivasi belajar dalam pembelajaran seni tari yaitu bagaimana siswa

dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru, bagaimana siswa dalam mengemukakan pendapatnya di dalam kelas baik mengemukakan pendapat kepada guru maupun kepada temannya, dan bagaimana siswa mampu untuk mendemonstrasikan gerak tari pada saat di depan kelas. Isi angket ini terdapat pula mengenai motivasi belajar siswa terhadap proses kegiatan belajar mengajar model *Teams Games Tournaments (TGT)*.

4) Dokumentasi

Pedoman dokumentasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran setiap proses penelitian berlangsung. Pedoman dokumentasi ini berupa kamera foto. Dokumentasi akan terlampir bagaimana pada saat melakukan penelitian meliputi langkah-langkah awal sampai akhir proses pembelajaran tari menggunakan model *Teams games Tournaments (TGT)*.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Tes

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu tes awal dan tes akhir. Tes awal (*pretest*) untuk mengetahui pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa sebelum penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)*, sedangkan tes akhir (*posttest*) dilakukan setelah penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)*.

2) Observasi

Observasi pertama dilakukan pada saat survei awal yaitu mengenai penyampaian materi pembelajaran tari yang dilakukan oleh guru pada saat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas sebelum diterapkan model *Teams Games Tournaments (TGT)* dan melihat bagaimana kondisi siswa pada saat proses pembelajaran tari berlangsung yaitu meliputi respon siswa terhadap pembelajaran tari dimulai dari siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, dan interaksi siswa yang ditimbulkan di dalam kelas. Adapun observasi dilakukan pada saat proses penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam pembelajaran tari. Observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu observasi

langsung, yaitu pengamatan yang dilakukan langsung terhadap proses yang terjadi di lapangan.

3) Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan pada saat *pretest* dan *posttest*. Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini menggunakan angket yang telah disiapkan oleh peneliti dan diisi langsung oleh siswa pada saat sebelum penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)* dan setelah penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)* yang bertujuan untuk mendapatkan data mengenai bagaimana motivasi belajar siswa di kelas VIII B.

4) Dokumentasi

Dokumentasi ini diperoleh peneliti dari hasil setiap aktivitas siswa saat proses penelitian dan menganalisis data dari sumber yang berupa foto dan terlampir.

E. Prosedur Penelitian

1. Langkah-langkah Penelitian

Tahapan atau langkah-langkah penelitian tentang Penerapan Model *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Lembang, sebagai berikut :

- 1) Pembuatan Rancangan Penelitian.
 - a) Peneliti menemukan masalah yang masih terjadi dalam pembelajaran seni tari yaitu mengenai motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran seni tari dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan objek yaitu siswa SMP kelas VIII.
 - b) Setelah menemukan masalah peneliti melakukan studi pendahuluan mengenai permasalahan yang akan diteliti yaitu dengan mencari apakah permasalahan yang akan diteliti tersebut telah diteliti sebelumnya dengan tujuan menghindari plagiatisme.
 - c) Peneliti memiliki rumusan masalah dimulai dari bagaimana sebelum penerapan, pada saat penerapan, dan setelah penerapan model

pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam pembelajaran seni tari guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

- d) Anggapan dasar peneliti yaitu dengan menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* dapat membantu siswa dalam motivasi belajar siswa, dimana motivasi belajar adalah suatu dorongan siswa untuk melakukan hal sesuai dengan keinginan siswa. Muncullah hipotesis yang akan diteliti bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam pembelajaran seni tari untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP.
- e) Penelitian ini menggunakan metode eksperimen berupa pendekatan *pre-eksperimen* dengan desain *one group pretest-posttest* dan menggunakan pendekatan kuantitatif.
- f) Peneliti telah menemukan variabel untuk penelitian yang akan diteliti yaitu “Penerapan Model *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 3 Lembang”. Variabel bebas yaitu penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)*, sedangkan variabel terikat yaitu Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 3 Lembang. Sumber data yang akan diperoleh dari hasil *pretest-posttest* menggunakan angket dan hasil dari proses pembelajaran atau proses penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)*.

2) Pelaksanaan Penelitian

- a) Instrumen yang akan dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa dengan menggunakan instrumen observasi, angket dan studi literatur.
- b) Pengumpulan data diperoleh dari hasil observasi, angket dan studi literatur.
- c) Dari pengumpulan data yang telah didapatkan maka peneliti melakukan analisis data yaitu dengan menganalisis data dari sebelum penerapan atau *pretest*, pada saat penerapan atau *treatment*, dan hasil setelah penerapan atau *posttest*. Analisis data tersebut akan dibandingkan apakah terdapat peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)*.

- d) Peneliti akan menarik kesimpulan dari hasil penelitian dan menjabarkan analisis data yang didapatkan pada penelitian berlangsung.

3) Pembuatan Laporan Penelitian

Setelah data-data hasil penelitian terkumpul maka seorang peneliti untuk menyusun laporan penelitian agar hasilnya diketahui oleh orang lain, serta prosedurnya pun diketahui oleh orang lain pula sehingga dapat mengecek kebenaran pekerjaan penelitian tersebut.

2. Definisi Operasional

Peneliti dapat memperoleh gambaran yang jelas dan menghindari terjadinya kesalahpahaman, maka peneliti memberikan definisi operasional sebagai berikut.

Penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya. Penerapan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu menerapkan salah satu model pembelajaran yang akan diterapkan kepada siswa kelas VIII B di SMP Negeri 3 Lembang. Tujuan penerapan ini telah terencana dan tersusun yaitu untuk mencapai keberhasilan siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran tari.

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model ini sebagai salah satu *alternative* atau solusi yang akan diterapkan kepada siswa kelas VIII B di SMP Negeri 3 Lembang untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tari yang masih perlu untuk ditingkatkan lebih baik lagi.

Motivasi belajar adalah keseluruhan kemampuan dalam gerak diri seseorang yang mengakibatkan kegiatan belajar dimana menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar tersebut, sehingga tujuan yang diinginkan oleh individu atau subyek belajar itu bisa

tercapai. Motivasi belajar dalam penelitian ini sebagai tujuan dari penerapan yaitu keberhasilan siswa dalam meningkatkan motivasi belajar khususnya dalam pembelajaran tari. Motivasi belajar tersebut sebagai hal yang perlu ditekankan bahwa terdapat beberapa hal yang terjadi dalam pembelajaran tari yaitu dorongan belajar siswa terhadap pembelajaran tari perlu ditingkatkan kembali. Apabila terjadi masalah dalam motivasi belajar untuk pembelajaran tari sangat sulit bagi guru untuk menerapkan materi dan bahkan siswa dapat mengabaikan pembelajaran tari itu sendiri.

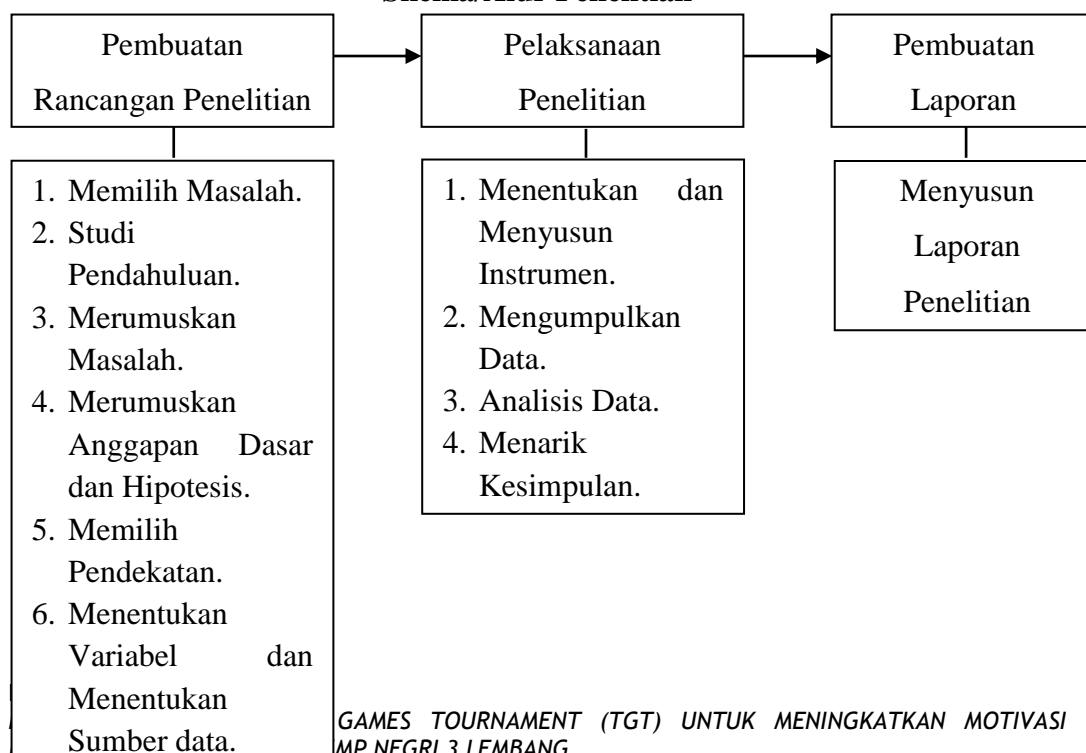
Definisi di atas dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini yang dimaksud dari judul “Penerapan Model *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Lembang” adalah bagaimana proses pembelajaran tari dapat mendorong siswa untuk belajar dengan aktivitas belajar dipadukan dengan permainan yaitu model *Teams Games Tournaments (TGT)* sebagai *alternative* yang digunakan dalam pembelajaran tari dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang masih kurang dan perlu ditingkatkan kembali.

3. Skema/Alur Penelitian

Berikut skema atau alur penelitian pada penelitian ini, sebagai berikut:

Bagan 3.1

Skema/Alur Penelitian



GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
SMP NEGERI 3 LEMBANG

4. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1) Asumsi

Asumsi dasar diperlukan sebagai pegangan dalam pelaksanaan proses penelitian, anggapan dasar merupakan suatu titik tolak pendapat dalam menilai suatu bahasan dengan menelusuri gejala yang akan diamati dalam suatu penelitian dan juga sebagai titik tolak dari proses yang dilakukan dalam penelitian.

Sebagai tolak ukur dari penelitian ini peneliti mempunyai anggapan dasar bahwa pembelajaran tari pada proses pembelajaran berlangsung menggunakan atau menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan setiap siswa dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru khususnya mengenai tari.

2) Hipotesis penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan suatu hipotesis penelitian. Menurut Arikunto (2009, hlm. 55) menerangkan bahwa: “Hipotesis adalah alternatif dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti bagi problematika yang diajukan dalam penelitiannya”. Sedangkan hipotesis menurut Lutan dan Berliana (2014, hlm.74) adalah : “Hipotesis merupakan jawaban tentatif terhadap masalah. Hipotesis semacam “bakal teori” atau mini teori yang kelak akan diuji kebenarannya dengan data.

Hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak ada pengaruh antara Model *Teams Games Tournaments (TGT)* pada pembelajaran Seni Tari untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Lembang.

H_a : Adanya pengaruh antara Model *Teams Games Tournaments (TGT)* pada pembelajaran Seni Tari untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Lembang.

F. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menganalisis hasil data penilaian *pretest* dan *posttest* yang telah diberikan kepada siswa dengan menggunakan angket. Skor angket yang telah didapatkan selama pelaksanaan *pretest* dan *posttest* diolah dengan menggunakan rumus-rumus statistik, kemudian dicari nilai hasil akhir *pretest* dan *posttest* untuk dapat mengetahui ada atau tidaknya peningkatan dalam motivasi belajar siswa dengan diterapkannya model *Teams Games Tournaments (TGT)*. Selain itu hasil analisis tersebut semakin diperkuat dengan pengujian hipotesis yang dilaksanakan oleh peneliti, agar hipotesis penelitian yang dikeluarkan dapat diterima kebenarannya. Adapun untuk perhitungan skor angket yaitu menggunakan tabel berikut :

Tabel 3.2
Tabel Perhitungan Skor Angket

No.	Nama Siswa	Jawaban Responden No :										Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.												
2.												
3.												
Jumlah												

Adapun skor dari setiap jawaban yang responden jawab pada angket sebagai berikut :

SS (Sangat Setuju)	= Skor 5
S (Setuju)	= Skor 4
N (Netral)	= Skor 3
TS (Tidak Setuju)	= Skor 2
STS (Sangat Tidak Setuju)	= Skor 1

Setelah diketahui hasil dari perhitungan skor angket keseluruhan maka peneliti melakukan perhitungan skor angket menurut setiap indikator motivasi belajar siswa dalam pembelajaran seni tari yaitu indikator pemahaman materi pembelajaran seni tari, mengemukakan pendapat, dan demonstrasi gerak tari.

Tabel 3.3

Tabel Perhitungan Skor Angket Setiap Indikator Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Seni Tari

No.	Nama Siswa	Skor Angket No :										Skor	Rata-rata (X)	x ²
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.														
2.														
3.														
	Jumlah													
	Rata-rata													

Adapun perhitungan pada setiap skor angket memiliki nilai masing-masing sesuai dengan jawaban responden, nilai tersebut sebagai berikut :

Skor 5 (Sangat Setuju) = 90

Skor 4 (Setuju) = 85

Skor 3 (Netral) = 80

Skor 2 (Tidak Setuju) = 75

Skor 1 (Sangat Tidak Setuju) = 70

- a. Mencari nilai rata-rata setiap individu.
- b. Mencari x².
- c. Mencari nilai rata-rata keseluruhan.
- d. Membuat diagram : grafik nilai rata-rata setiap indikator pada angket *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan hasil dari perhitungan angket *pretest* dan *posttest* maka peneliti melakukan uji hipotesis (uji-t) untuk membuktikan hipotesis yang diajukan dalam penelitian dapat diterima atau ditolak.

Tabel 3.4
Analisis Data *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	D	d ²
1.					
2.					
3.					
	Jumlah				
	Rata-rata				

- a. Mencari d : hasil *pretest* dan hasil *posttest*.
- b. Mencari d^2 : hasil d dikuadratkan.

- c. Mencari t :

$$t = \frac{\sum d}{\sqrt{\frac{(n\sum d^2 - (\sum d)^2)}{n-1}}}$$

- d. Mencari $\sum d$: jumlah d ditambahkan.
- e. Mencari $\sum d^2$: jumlah d^2 ditambahkan.
- f. Mencari derajat kebebasan (d.b) ditentukan $N-1$
- g. Mencari t tabel : dilihat dari tabel nilai-nilai distribusi t . Jika t hitung yang didapatkan lebih besar dari t tabel, maka hipotesis yang diajukan dapat diterima. t hitung $>$ t tabel maka H_a diterima, H_o ditolak.