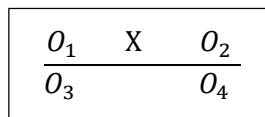


### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

“Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu” (Sugiyono, 2011:2). Dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang dimana siswanya diberikan perlakuan (*treatment*) dengan memberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada saat pembelajaran Akuntansi Keuangan berlangsung, dan kelompok kontrol adalah siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental pretest – post test Control Group Design* yang digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 3.1**  
**Desain Eksperimen**

(Sugiyono, 2011:112)

Keterangan :

X : perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

$O_1$  : *pretest* kelompok eksperimen

$O_2$  : *post test* kelompok eksperimen

$O_3$  : *pretest* kelompok kontrol

$O_4$  : *post test* kelompok kontrol

Berdasarkan desain di atas, eksperimen ini menggunakan dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk mengetahui perbedaan motivasi siswa setelah perlakuan (*treatment*) dilaksanakan. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan *pretest* dan *post test*, namun pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT setelah *pretest* dilaksanakan.

## B. Operasional Variabel

Variabel adalah “segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2011:60). Penelitian ini melibatkan satu variabel yaitu motivasi belajar siswa yang diberikan perlakuan (*treatment*) dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada objek penelitian, kemudian dibandingkan dampaknya dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa atau tidak dan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa antara siswa yang diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan siswa yang tidak diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Operasional variabel dalam penelitian ini disajikan pada tabel 3.1 berikut ini :

**Tabel 3.1**  
**Operasional Variabel**

Variabel	Indikator	Pernyataan	Skala
Motivasi Belajar Siswa	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	- Menargetkan nilai 100 pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan - Belajar lebih giat agar memperoleh nilai mata pelajaran Akuntansi Keuangan yang lebih tinggi dari nilai sebelumnya	Interval
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	- Mencari buku sumber lain untuk mempelajari Akuntansi Keuangan selain buku yang disediakan sekolah - Bertanya pada guru apabila ada materi yang belum dipahami - Memperhatikan guru ketika sedang mengajar dalam kelas - Mengerjakan PR sendiri tanpa bantuan orang lain	
	Adanya harapan dan cita-cita	- Belajar Akuntansi Keuangan di rumah tidak hanya pada saat akan diadakan ulangan	

Fakhrul Ramadhan, 2017

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN**

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

Variabel	Indikator	Pernyataan	Skala
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak putus asa ketika belum bisa mengerjakan soal Akuntansi Keuangan dengan baik</li> <li>- Berkeinginan mendapat nilai yang bagus setelah mengerjakan soal Akuntansi Keuangan</li> </ul>	Interval
	Adanya penghargaan dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orang tua saya bangga jika mendapatkan nilai Akuntansi Keuangan yang baik</li> </ul>	
	Adanya kegiatan menarik dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru Akuntansi Keuangan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam kelas</li> <li>- Setiap pokok bahasan dalam mata pelajaran Akuntansi Keuangan dilaksanakan dengan praktik</li> <li>- Guru menerangkan materi dengan cara yang berbeda</li> <li>- Guru menciptakan suasana yang menyenangkan dalam kelas saat pembelajaran Akuntansi Keuangan berlangsung</li> <li>- Guru menerapkan model pembelajaran <i>team games tournament</i> (permainan turnamen berkelompok) dalam pembelajaran Akuntansi Keuangan</li> </ul>	
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suasana kelas tenang saat pembelajaran Akuntansi Keuangan</li> <li>- Mengkondisikan diri untuk tidak membuat kegaduhan saat pembelajaran Akuntansi Keuangan berlangsung</li> </ul>	
	Ketekunan siswa dalam belajar Akuntansi Keuangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selalu mengikuti pelajaran Akuntansi Keuangan sampai akhir</li> <li>- Tetap hadir dalam kelas mengikuti pelajaran Akuntansi Keuangan walaupun merasa jenuh</li> <li>- Mengumpulkan tugas sesuai waktu yang telah ditetapkan</li> </ul>	
	Keuletan siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tertantang ketika mengerjakan</li> </ul>	

Fakhrul Ramadhan, 2017

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN**

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

Variabel	Indikator	Pernyataan	Skala
	dalam belajar Akuntansi Keuangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- soal latihan yang sulit</li> <li>- Memanfaatkan koleksi perpustakaan untuk menyelesaikan tugas Akuntansi Keuangan</li> <li>- Memanfaatkan internet sebagai referensi dalam mengatasi kesulitan belajar Akuntansi Keuangan</li> </ul>	Interval
	Kemandirian siswa dalam belajar Akuntansi Keuangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerjakan latihan untuk menguji kemampuan saya tentang materi Akuntansi Keuangan</li> <li>- Tetap belajar Akuntansi Keuangan ketika guru Akuntansi Keuangan berhalangan hadir</li> </ul>	
	Minat siswa untuk mempelajari Akuntansi Keuangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Senang mempelajari Akuntansi Keuangan</li> <li>- Senang ketika diberi tugas Akuntansi Keuangan</li> <li>- Mendahulukan penyelesaian tugas Akuntansi Keuangan dari tugas mata pelajaran lainnya</li> <li>- Mempelajari materi Akuntansi Keuangan yang akan diajarkan oleh guru</li> </ul>	
	Kemampuan mengesampingkan hal-hal yang mengganggu kegiatan belajar Akuntansi Keuangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengabaikan teman yang mengajak ngobrol saat pelajaran</li> <li>- Tidak menggunakan atau menonaktifkan ponsel pada saat pelajaran Akuntansi Keuangan berlangsung</li> <li>- Tetap berkonsentrasi belajar Akuntansi Keuangan di sekolah, walaupun ada hal yang lebih menarik untuk dilakukan</li> </ul>	

### C. Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi

Sugiyono (2011:117) menyatakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan

Fakhrul Ramadhan, 2017

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN**

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

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi SMK PGRI 1 Cimahi pada tahun ajaran 2016/2017.

Adapun data jumlah siswa kelas X Akuntansi SMK PGRI 1 Cimahi adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.2**  
**Data Populasi**

No	Kelas	Jumlah siswa
1	X Akuntansi 1	27 siswa
2	X Akuntansi 2	32 siswa
<b>Jumlah</b>		59 siswa

*Sumber : (SMK PGRI 1 Cimahi bagian tata usaha)*

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2011:118). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh atau sensus. Menurut Sugiyono (2011:124) “Sampling Jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Oleh karena itu, sampel dari penelitian ini sebanyak 59 siswa yang diperoleh dari dua kelas.

## D. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Kuesioner

Pada penelitian ini data yang dikumpulkan adalah data primer, karena data diperoleh langsung dari siswa. Pengumpulan data yang akan dilakukan yaitu dengan menyebar angket (kuesioner) kepada siswa. Menurut Sugiyono (2011:199) “Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Dalam pengisian angket, responden hanya memilih alternatif jawaban dengan cara memberi tanda pada salah satu alternatif sesuai dengan karakteristiknya.

Tujuan pemberian angket (kuesioner) ini yaitu untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Fakhrul Ramadhan, 2017

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN**

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

*Tournament* (TGT) dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Jenis kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup. Penggunaan kuesioner tertutup ini bertujuan untuk mempersempit jawaban dari responden, karena dalam kuesioner tertutup sudah terdapat pilihan jawaban sehingga responden hanya diminta untuk memilih jawaban tersebut sesuai dengan karakteristiknya. Angket tertutup menurut Riduwan (2012 : 72) adalah:

“Angket tertutup (angket berstruktur) adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda silang (x) atau tanda *checklist* (√)”.

Pada kuesioner tertutup ini menggunakan dengan dua cara yaitu:

#### 1. *Pretest*

*Pretest* dilakukan pada awal penelitian bertujuan untuk mengukur dan mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dilaksanakan perlakuan (*treatment*) pada kelas yang berbeda. Kelas eksperimen yaitu kelas yang mendapatkan perlakuan (*treatment*) berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dan kelas kontrol adalah kelas yang tidak dapat perlakuan (*treatment*) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

#### 2. *Post test*

*Post test* dilakukan pada akhir penelitian bertujuan untuk mengukur dan mengetahui motivasi belajar siswa setelah melaksanakan eksperimen pada kelas yang berbeda. Kelas eksperimen yaitu kelas yang mendapatkan perlakuan (*treatment*) berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dan kelas kontrol adalah kelas yang tidak dapat perlakuan (*treatment*) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Skala angket motivasi belajar ini menggunakan skala numerik (*numeric scale*). “...*the numerical scale is similar to the semantic differential scale, with the difference that number on a 5-point or 7-point scale are provided, with bipolar adjectives at both end*” (Sekaran, 2011:33). Artinya skala numerik mirip dengan

Fakhrul Ramadhan, 2017

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN**

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

skala diferensial semantik, dengan perbedaan dalam hal nomor pada skala lima titik atau tujuh titik yang disediakan, dengan kata sifat berketub dua pada kedua ujungnya. Berikut adalah tabel skala numerik lima titik beserta :

**Tabel 3.3**  
**Penilaian *Numeric Scale***

No	Item	Skor				
		1	2	3	4	5

(Sekaran, 2011 : 33)

Di bawah ini adalah keterangan untuk opsi jawaban yang tersedia pada angket menurut Sekaran (2011 : 33) :

- Angka 1 untuk pernyataan positif sangat rendah
- Angka 2 untuk pernyataan positif rendah
- Angka 3 untuk pernyataan positif sedang
- Angka 4 untuk pernyataan positif tinggi
- Angka 5 untuk pernyataan positif tertinggi

## 2. Uji Instrumen Penelitian

Uji instrumen penelitian diperlukan untuk menghasilkan data yang berkualitas tentunya, sehingga data yang dibutuhkan dapat sesuai dengan realita. Untuk itu dilakukan beberapa uji instrumen penelitian sebagai berikut.

### a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan, dengan kata lain instrumen tersebut dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud (Arikunto, 2010:211-212).

Untuk mengukur tingkat validitas dari instrumen penelitian ini menggunakan rumus korelasi yang dikemukakan oleh *Pearson*, yang dikenal dengan rumus korelasi *Products Moments* dengan angka kasar.

Fakhrul Ramadhan, 2017

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN**

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

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

(Arikunto, 2012:213)

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan

$\sum XY$  = jumlah perkalian X dengan Y

X = skor tiap item

Y = skor total item

N = jumlah responden uji coba

Koefisien korelasi (r), yang didapat dengan taraf signifikan 5%, kemudian didapat nilai  $r_{hitung}$  yang kemudian dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$ .

Jika,  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka item pertanyaan dalam instrumen tersebut valid

Jika,  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  maka item pertanyaan dalam instrumen tersebut tidak valid.

Hasil Uji Validitas instrumen penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
**Hasil Uji Validitas Variabel Motivasi Belajar**

No. Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,518	0,396	Valid
2	0,375	0,396	Tidak Valid
3	0,811	0,396	Valid
4	0,753	0,396	Valid
5	0,544	0,396	Valid
6	0,833	0,396	Valid
7	0,733	0,396	Valid
8	0,701	0,396	Valid
9	0,719	0,396	Valid
10	0,499	0,396	Valid
11	0,367	0,396	Tidak Valid
12	0,411	0,396	Valid
13	0,407	0,396	Valid
14	0,622	0,396	Valid
15	0,492	0,396	Valid
16	0,389	0,396	Valid
17	0,432	0,396	Valid
18	0,145	0,396	Tidak Valid

Fakhrul Ramadhan, 2017

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN**

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



No. Item	r <sub>hitung</sub>	r <sub>tabel</sub>	Keterangan
19	0,636	0,396	Valid
20	0,306	0,396	Tidak Valid
21	0,671	0,396	Valid
22	0,695	0,396	Valid
23	0,780	0,396	Valid
24	0,856	0,396	Valid
25	0,833	0,396	Valid
26	0,591	0,396	Valid
27	0,712	0,396	Valid
28	0,752	0,396	Valid
29	0,799	0,396	Valid
30	0,765	0,396	Valid
31	0,804	0,396	Valid
32	0,636	0,396	Valid
33	0,727	0,396	Valid
34	0,604	0,396	Valid
35	0,667	0,396	Valid
36	0,771	0,396	Valid

Sumber: data diolah (lampiran)

Berdasarkan tabel di atas terdapat empat item yang tidak valid yaitu nomor item 2, 11, 18, dan 20, sehingga tem-item tersebut tidak dapat digunakan dalam penelitian.

### b. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2010:221) “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”. Dalam penelitian ini untuk mengukur reliabilitas menggunakan koefisien *Crobach Alpha*, jika  $r_{11} > 0,05$  maka data tersebut reliabel dan sebaliknya  $r_{11} \leq 0,05$  maka data tersebut tidak reliabel. Rumus yang digunakan sebagai berikut :

1. Mencari varian tiap butir soal

$$\sigma_b^a = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

(Arikunto, 2012:111)

Keterangan :

$\sigma_b^a$  = Varians skor tiap-tiap item  
 $\sum X^2$  = Jumlah kuadrat jawaban responden tiap item  
 $(\sum X)^2$  = Kuadart skor seluruh respons dari tiap item  
 N = Jumlah responden

2. Menghitung varians total.

$$\sigma_t^a = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

(Arikunto, 2012:111)

Keterangan:

$\sigma_t^a$  = Varians total  
 $\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat jawaban responden dari seluruh item  
 $(\sum Y)^2$  = Jumlah skor seluruh responden dari seluruh item  
 N = Jumlah responden

3. Menghitung reliabilitas

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

(Arikunto, 2012:110)

Keterangan:

$r_{11}$  = Nilai Reliabilitas  
 $\sum \sigma_i^2$  = Jumlah Varians skor tiap-tiap item  
 $\sigma_t^2$  = Varians total  
 n = Jumlah item

**Tabel 3.5**  
**Hasil Uji Reliabilitas Variabel Motivasi Belajar**

<b><math>\Gamma</math>hitung</b>	<b><math>\Gamma</math>tabel</b>	<b>Keterangan</b>
1,036	0,396	Reliabel

Sumber: data diolah (lampiran)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan reliabel sehingga dapat digunakan untuk mengukur variabel motivasi belajar.

## E. Prosedur Penelitian

Fakhrul Ramadhan, 2017

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN**

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

Dalam pelaksanaan eksperimen terdapat beberapa tahap, peneliti bekerja sama dengan guru mata pelajaran Akuntansi Keuangan untuk melakukan langkah-langkah dalam pelaksanaan eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Dalam penelitian ini langkah-langkah yang dilakukan dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu:

1. Tahap persiapan
  - a. Peneliti menyebarkan angket *Pretest* di kelas kontrol dan kelas eksperimen.
  - b. Menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran di kelas yaitu : menyusun silabus, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

## 2. Tahap Pelaksanaan penelitian

Langkah selanjutnya setelah semua yang dibutuhkan sudah siap yaitu memberikan *treatment* model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kepada kelas X Akuntansi 2 yang merupakan kelas eksperimen dan kelas X Akuntansi 1 sebagai kelas kontrol. Berikut ini adalah langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* (TGT):

- a. Tahap menyampaikan tujuan ,memotivasi siswa, dan apersepsi.

Pada tahap ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, memotivasi siswa agar semangat untuk belajar pada materi yang akan disampaikan, serta melakukan apersepsi. Siswa memperhatikan yang penjelasan yang disampaikan guru.
- b. Tahap menyampaikan informasi.

Guru memberikan materi pelajaran kepada siswa. Siswa memperhatikan dan mencatat penjelasan yang disampaikan oleh guru, serta mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami.
- c. Tahap pembentukan tim/kelompok.

Guru membentuk beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 orang secara heterogen. Di dalam kelompok setiap siswa memiliki kepala nomor. Siswa mengikuti instruksi dalam pembentukan kelompok dan bergabung dengan kelompoknya yang telah ditentukan.

d. Tahap turnamen.

Guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen, setelah itu menjelaskan aturan main turnamen kepada siswa serta memandu proses berlangsungnya turnamen. Siswa yang memiliki kepala nomor yang sama memasuki meja turnamen. Siswa mendengarkan aturan yang disampaikan oleh guru. Setiap meja turnamen mendapatkan soal yang harus dikerjakan dengan soal rebutan.

e. Tahap penghargaan kelompok.

Guru memberikan penghargaan kepada setiap kelompok yang memiliki poin tinggi. Siswa menerima penghargaan yang diberikan.

3. Tahap akhir

- a. Peneliti menyebarkan angket *post-test* di kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- b. Mengolah dan menganalisis data berupa hasil respons siswa (angket).
- c. Memberikan kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh dari data yang telah diolah.

## F. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

### 1. Analisis Deskriptif

Dibuatnya tabel deskriptif motivasi belajar siswa bertujuan untuk mengetahui gambaran umum mengenai motivasi belajar siswa. Berikut ini adalah format tabel deskriptif motivasi belajar:

**Tabel 3.6**  
**Deskripsi Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK PGRI 1 Cimahi**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Rendah			
Sedang			
Tinggi			
Jumlah			

Fakhrul Ramadhan, 2017

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN**

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

Analisis Deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran variabel motivasi belajar siswa baik secara umum maupun per indikator. Menurut Riduwan (2012:180), langkah-langkah untuk menentukan distribusi frekuensi adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan rentang  
Rentang = skor tertinggi – skor terendah
- b. Menentukan banyak kelas  
Banyak kelas yang digunakan adalah tiga kelas yaitu tinggi, sedang dan rendah.
- c. Menentukan panjang kelas interval  
Panjang kelas interval =  $\frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas interval}}$
- d. Menentukan Interval, frekuensi dan persentase.

Langkah selanjutnya adalah melakukan interpretasi variabel motivasi belajar berdasarkan aturan Koentjaraningrat tahun 1990 sebagai berikut:

**Tabel 3.7**  
**Interpretasi Variabel Motivasi Belajar**

Persentase	Kategori
0%	Tidak ada
1 – 25%	Sebagian kecil
26 – 49%	Hampir sebagian
50%	Sepuluhnya
51 – 75%	Sebagian besar
76 – 99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

(Koentjaraningrat, 1990)

Untuk mengetahui arti dari kriteria rendah, sedang, dan tinggi pada tabel distribusi frekuensi dijelaskan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.8**  
**Kriteria Penjabaran Variabel**

Variabel	Indikator	Kriteria		
		Rendah	Sedang	Tinggi
Motivasi Belajar Siswa (X)		Siswa merasa kurang memiliki dorongan untuk melakukan	Siswa merasa cukup memiliki dorongan untuk melakukan	Siswa sangat memiliki dorongan untuk melakukan kegiatan

Fakhrul Ramadhan, 2017

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN**

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

Variabel	Indikator	Kriteria		
		Rendah	Sedang	Tinggi
		kegiatan belajar secara terus-menerus	kegiatan belajar secara terus-menerus	belajar secara terus-menerus
	1. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	Siswa kurang memiliki dorongan untuk memperoleh nilai yang optimal	Siswa memiliki dorongan yang cukup untuk memperoleh nilai yang optimal	Siswa sangat memiliki dorongan untuk memperoleh nilai yang optimal
	2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Siswa kurang memanfaatkan berbagai sumber dan pihak lain serta mengarahkan kemampuannya dalam melakukan kegiatan belajar	Siswa cukup memanfaatkan berbagai sumber dan pihak lain serta mengarahkan kemampuannya dalam melakukan kegiatan belajar	Siswa sangat memanfaatkan berbagai sumber dan pihak lain serta mengarahkan kemampuannya dalam melakukan kegiatan belajar
	3. Adanya harapan dan cita-cita	Siswa kurang memiliki keinginan untuk dicapai di waktu yang akan datang	Siswa cukup memiliki keinginan untuk dicapai di waktu yang akan datang	Siswa sangat memiliki keinginan untuk dicapai di waktu yang akan datang
	4. Adanya penghargaan dalam belajar	Siswa merasa hasil belajar yang telah dicapai kurang diapresiasi oleh pihak lain	Siswa merasa hasil belajar yang telah dicapai cukup diapresiasi oleh pihak lain	Siswa merasa hasil belajar yang telah dicapai sangat diapresiasi oleh pihak lain
	5. Adanya kegiatan menarik dalam belajar	Siswa merasa kegiatan belajar yang dialami kurang menarik	Siswa merasa kegiatan belajar yang dialami cukup menarik	Siswa merasa kegiatan belajar yang dialami menarik
	6. Adanya	Siswa merasa	Siswa merasa	Siswa merasa

Fakhrul Ramadhan, 2017

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN**

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

Variabel	Indikator	Kriteria		
		Rendah	Sedang	Tinggi
	lingkungan belajar yang kondusif	lingkungan belajar kurang nyaman dan tenang	lingkungan belajar cukup nyaman dan tenang	lingkungan belajar nyaman dan tenang
	7. Ketekunan siswa dalam belajar Akuntansi Keuangan	Siswa kurang bersungguh-sungguh dalam mempelajari mata pelajaran Akuntansi Keuangan	Siswa cukup bersungguh-sungguh dalam mempelajari mata pelajaran Akuntansi Keuangan	Siswa bersungguh-sungguh dalam mempelajari mata pelajaran Akuntansi Keuangan
	8. Keuletan siswa dalam belajar Akuntansi Keuangan	Siswa mudah putus asa dalam mempelajari mata pelajaran Akuntansi Keuangan	Siswa cukup mudah putus asa dalam mempelajari mata pelajaran Akuntansi Keuangan	Siswa tidak mudah putus asa dalam mempelajari mata pelajaran Akuntansi Keuangan
	9. Kemandirian siswa dalam belajar Akuntansi Keuangan	Siswa bergantung pada pihak lain dalam mempelajari mata pelajaran Akuntansi Keuangan	Siswa cukup bergantung pada pihak lain dalam mempelajari mata pelajaran Akuntansi Keuangan	Siswa tidak bergantung pada pihak lain dalam mempelajari mata pelajaran Akuntansi Keuangan
	10. Minat siswa untuk mempelajari Akuntansi Keuangan	Siswa kurang memiliki keinginan yang tinggi untuk mempelajari mata pelajaran Akuntansi Keuangan	Siswa cukup memiliki keinginan yang tinggi untuk mempelajari mata pelajaran Akuntansi Keuangan	Siswa memiliki keinginan yang tinggi untuk mempelajari mata pelajaran Akuntansi Keuangan
	11. Kemampuan mengesampingkan	Siswa kurang fokus dalam belajar Akuntansi	Siswa cukup fokus dalam belajar	Siswa sangat fokus dalam belajar

Fakhrul Ramadhan, 2017

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN**

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

Variabel	Indikator	Kriteria		
		Rendah	Sedang	Tinggi
	hal-hal yang mengganggu kegiatan belajar Akuntansi Keuangan	Keuangan	Akuntansi Keuangan	Akuntansi Keuangan

## 2. Pengujian Persyaratan Hipotesis

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Menurut Arikunto (2010 : 314) “jika berdistribusi normal maka proses selanjutnya dalam pengujian hipotesis dapat menggunakan perhitungan statistik parametrik. Jika tidak berdistribusi normal maka dapat menggunakan perhitungan statistik non parametrik”. Apabila data yang didapat diketahui tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis menggunakan statistik non parametrik dengan rumus uji wilcoxon.

Uji normalitas dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji Chi Kuadrat yang dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut berikut:

- 1) Menentukan skor terbesar dan terkecil
- 2) Menentukan Rentangan (R)

$$R = \text{skor terbesar} - \text{skor terkecil}$$

(Riduwan, 2013:180)

- 3) Menentukan banyaknya kelas (BK)

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

(Riduwan, 2013:180)

- 4) Menentukan panjang interval (i)

$$i = \frac{R}{BK}$$

(Riduwan, 2013:180)



- 5) Membuat tabulasi dengan menggunakan tabel penolong

**Tabel 3.9**  
**Tabel Penolong**

No	Kelas Interval	f	Nilai Tengah ( $X_i$ )	$X_i^2$	f. $X_i$	f. $X_i^2$

(Riduwan, 2013:180)

- 6) Menentukan rata-rata/mean

$$\bar{x} = \frac{\sum f \cdot x_i}{n}$$

(Riduwan, 2013:180)

- 7) Menentukan simpangan baku (S)

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum f \cdot x_i^2 - (\sum f \cdot x_i)^2}{n \cdot (n - 1)}}$$

(Riduwan, 2013:181)

- 8) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara:

- Menentukan batas kelas, yaitu skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian skor kanan kelas interval ditambah 0,5
- Mencari nilai Z skor untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{x}}{S}$$

(Riduwan, 2013:181)

- Mencari luas 0 – z dari tabel kurva normal dan 0 – Z dengan menggunakan angka-angka batas kelas

- d) Mencari luas tiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka 0 – Z, yaitu angka baris 1 dikurangi baris 2, angka baris 2 dikurangi angka baris 3 dan begitu seterusnya, kecuali untuk angka yang berbeda pada baris tengah ditambahkan dengan angka pada baris berikutnya
- e) Mencari frekuensi yang diharapkan ( $f_e$ ) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden ( $n$ )

**Tabel 3.10**  
**Tabel Daftar Frekuensi**

No	Batas Kelas	Z	Luas 0 - Z	Luas kelas tiap interval	$f_e$	$f_o$

(Riduwan, 2013:182)

- 9) Mencari chi kuadrat hitung ( $\chi^2_{hitung}$ )

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

(Riduwan, 2013:182)

Keterangan:

$f_o$  = frekuensi data hasil obeservasi

$f_e$  = Jumlah/frekuensi yang diharapkan

- 10) Membandingkan ( $X^2_{hitung}$ ) dengan ( $X^2_{tabel}$ ) di mana  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $k - 1$

Kaidah keputusan:

- Jika  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$  artinya data berdistribusi tidak normal
- Jika  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  artinya data berdistribusi normal

## b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan salah satu syarat dalam penggunaan statistik parametrik. Uji homogenitas untuk memeriksa kesamaan dua kelompok, dalam penelitian ini kelompok yang dibandingkan adalah kelompok kontrol dan

kelompok eksperimen. Berikut ini adalah langkah-langkah serta perhitungan dan pengujian uji homogenitas yang dilakukan dengan menggunakan uji F.

- 1) Mencari nilai F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{varias terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

- 2) Menentukan derajat kebebasan

$$dk_1 = n_1 - 1; dk_2 = n_2 - 1$$

- 3) Menentukan nilai F tabel pada taraf signifikansi 5% dari responden

- 4) Penentuan Keputusan

Kriteria pengujian homogenitas sebagai berikut:

Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka varians homogen, jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka varian tidak homogen.

(Sugiyono, 2009:167)

- 5) Jika data tidak homogen maka dilakukan uji N-gain dengan rumus sebagai berikut (Meltzer, 2002:1260):

$$g = \frac{S_{\text{post test}} - S_{\text{pre test}}}{S_{\text{maximum}} - S_{\text{pre test}}}$$

Adapun kriteria uji N-gain sebagai berikut:

- 1) Jika  $g \geq 0,7$ , maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori tinggi
- 2) Jika  $0,7 > g \geq 0,3$ , maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori sedang
- 3) Jika  $g < 0,3$ , maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori rendah

### 3. Pengujian Hipotesis

Uji kesamaan dua rata-rata dengan uji dua pihak yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan (kesamaan) antara dua buah data (Usman dan Akbar, 2009). Rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Fakhrul Ramadhan, 2017

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN**

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

$H_0: \mu_1 = \mu_2$  ; Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$  ; Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan.

Langkah-langkah dilakukan untuk uji hipotesis adalah sebagai berikut:

- Menentukan taraf nyata  $\alpha$  dan t tabel
- Menentukan nilai uji statistik dengan mencari t hitung

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

(Sudjana, 2004 : 159)

Keterangan :

$\bar{X}_1$  = Rata-rata data ke-1

$\bar{X}_2$  = Rata-rata data ke-2

$n_1$  = jumlah sampel kelas eksperimen

$n_2$  = jumlah sampel kelas kontrol

$S$  = Standar deviasi

dengan mencari deviasi standar gabungan menggunakan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

(Sudjana, 2004 : 159)

Keterangan :

$S$  = Standar deviasi

$n_1$  = jumlah sampel kelas eksperimen

$n_2$  = jumlah sampel kelas kontrol

$s_1^2$  = simpangan baku kelas eksperimen dikuadratkan

$s_2^2$  = simpangan baku kelas kontrol dikuadratkan

c) Selanjutnya  $t$  hitung tersebut dibandingkan dengan  $t$  tabel dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$  dengan taraf signifikansi yang digunakan  $\alpha = 0,05$ . Dalam hal ini berlaku ketentuan :

-  $H_0$ : diterima apabila  $-t_{tabel} < t_{hitung} \leq t_{tabel}$

$H_0$ : ditolak apabila  $-t_{hitung} \leq t_{tabel}$  atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$