

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk mencari jawaban atau menggambarkan permasalahan yang dibahas. Metode penelitian juga dapat dikatakan sebagai cara yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen. Menurut Sudjana (2004: 19) “metode penelitian eksperimen adalah suatu metode yang mengungkapkan hubungan antara dua variabel atau lebih atau mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya”. Eksperimen itu sendiri direncanakan dan dilaksanakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan untuk menguji hipotesis. Penelitian eksperimen kuasi ini merupakan penelitian yang paling tepat untuk menguji hipotesis tentang hubungan sebab akibat antara variabel-variabel penelitian.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre test-post test control group design*. Penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan *pre test* sebelum diberikan *treatment* dan melakukan *post test* setelah diberikan *treatment*. *Treatment* yang dimaksud adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk kelompok eksperimen dan pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) untuk kelompok kontrol. Desain penelitian ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013: 116) seperti dalam tabel 3.1 berikut.

**Tabel 3.1**  
**Desain Penelitian**

<b>Kelas</b>	<b>Pre Test</b>	<b>Treatment</b>	<b>Post Test</b>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : *Pre test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

O<sub>2</sub> : *Post test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

X<sub>1</sub> : Perlakuan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*

Resha Nursetiawati, 2018

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPS DAN SELF-EFFICACY SISWA SEKOLAH DASAR

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

X<sub>2</sub> : Perlakuan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD)

Pada penelitian ini sesuai desain di atas sebelum diberikan perlakuan kedua kelompok tersebut diberikan *pre test* hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah diberikan *pre test*, diberikan perlakuan berupa pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada kelas eksperimen dan pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* pada kelas kontrol. Kemudian kedua kelas tersebut diberikan *post test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy*.

## **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini yaitu dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 4 Kuningan yang terletak di jalan Aria Kamuning No.30 Kabupaten Kuningan. Alasan pemilihan SD ini karena di SD Negeri 4 Kuningan belum pernah dilakukan penelitian seperti penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini. Selain itu, di sekolah tersebut terdiri dari dua kelas IV yang tidak memiliki kualifikasi kelas unggul atau kelas biasa.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi merupakan sumber data informasi untuk kepentingan penelitian atau sekelompok subjek, baik manusia, nilai, tes, benda atau peristiwa. Noor (2011: 147) mengutarakan bahwa “populasi digunakan untuk menyebutkan seluruh elemen atau anggota dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian atau merupakan keseluruhan dari objek penelitian”.

Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV semester genap SD Negeri 4 Kuningan pada tahun ajaran 2017/2018.

### **2. Sampel**

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dalam penentuan pemilihan sampel ini, teknik sampling yang digunakan adalah sampling

jenuh. Menurut Sugiyono (2011: 61) “Teknik penarikan sampel jenuh ini dilakukan apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Hal ini dilakukan karena kelas yang ada di SD Negeri 4 Kuningan hanya ada dua kelas yaitu kelas IV A dan kelas IV B. Tujuannya agar penulis dalam mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah, tetapi didasarkan atas adanya tujuan penelitian.

Sampel yang akan dilaksanakan pada penelitian ini yaitu SD Negeri 4 Kuningan pada kelas IV tahun pelajaran 2017/2018, dengan siswa yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ialah siswa kelas IVA dan siswa kelas IVB SD Negeri 4 Kuningan dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda dan jenis kelamin yang berbeda-beda namun masih pada rentang usia yang relatif sama yaitu antara usia 9 tahun hingga 10 tahun sehingga mereka masih tergolong memiliki karakter yang sama. Pada kelas IV A, diberikan perlakuan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT), sedangkan di kelas IV B diberi perlakuan pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD).

Alasan dipilih siswa kelas IV dengan asumsi bahwa siswa kelas IV berada pada fase Tahapan operasional konkrit dimana penghilangan sifat egosentrisme maka akan mudah beradaptasi dengan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) ini. Selain itu, di kelas IV ini untuk materi IPS terdapat tema tentang Daerah Tempat Tinggalku.

#### **D. Definisi Operasional**

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap peningkatan pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* siswa sekolah dasar. Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca terhadap istilah-istilah yang berkaitan dengan penelitian ini, berikut dijelaskan beberapa istilah yang dimaksud dalam penelitian.

##### **1. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

*Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran yang merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai

tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Dalam penelitian ini kegiatan yang dilakukan adalah presentasi kelas, *games*, *tournament* dan penghargaan kelompok.

## 2. Pemahaman Konsep IPS

Pemahaman konsep dapat diartikan sebagai kemampuan siswa dalam menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan suatu gagasan ataupun peristiwa yang bersifat abstrak maupun kongkrit berdasarkan konsep-konsep sosial yang memuat materi ajar geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi.

Adapun indikator yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah adaptasi dari Anderson dan Krathwohl (2010, hlm. 100) yang telah disederhanakan agar sesuai dengan keperluan penelitian.

**Tabel 3.2**  
**Indikator Pemahaman Konsep**

<b>Kategori dan Proses Kognitif</b>	<b>Sub Indikator</b>	<b>Definisi</b>
1.1 Menafsirkan	Mengklarifikasi Mempresentasikan Menerjemahkan	Mengubah satu bentuk gambaran menjadi bentuk lain.
1.2 Mencontohkan	Mengilustrasikan Memberi contoh	Menemukan contoh atau ilustrasi tentang konsep atau prinsip.
1.3 Mengklasifikasikan	Mengategorikan Mengelompokkan	Menentukan sesuatu dalam satu kategori.
1.4 Merangkum	Mengabstraksi Menggeneralisasi	Mengabstraksikan tema umum atau poin-poin pokok.
1.5 Menyimpulkan	Menyarikan Mengekstrapolasi Memprediksi	Membuat kesimpulan yang logis dari informasi yang diterima.
1.6 Membandingkan	Mengontraskan	Menentukan hubungan

	Memetakan Mencocokkan	antara dua ide atau dua objek dan semacamnya.
1.7 Menjelaskan	Membuat model	Membuat model-sebab akibat dalam sebuah sistem.

### 3. *Self-Efficacy*

*Self-efficacy* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keyakinan siswa akan kemampuan yang dimilikinya untuk menyelesaikan tugas berupa soal pemahaman konsep pada mata pelajaran IPS. Adapun indikator yang digunakan memperhatikan tiga dimensi yaitu *magnitude* adalah penilaian diri siswa terhadap kemampuan menyelesaikan atau mengatasi kesulitan tugas-tugas belajar; *strength* adalah penilaian diri siswa akan tingkat kekuatan atau seberapa tinggi keyakinan dirinya untuk mengatasi kesulitan tugas-tugas belajar, dan *generality* adalah penilaian diri siswa dalam menunjukkan seberapa tingkat keumuman atau keberlakuan *self-efficacy*-nya dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar yang dihadapinya, yang berimplikasi dengan kinerja siswa tersebut.

### 4. Pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD)

*Student teams achievement division* (STAD) adalah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar melalui tahapan presentasi kelas, kerja tim, kuis, pemberian skor dan penghargaan tim atau kelompok.

## E. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas merupakan faktor stimulus yaitu faktor yang dipilih oleh peneliti untuk melihat pengaruh terhadap gejala yang diamati. Variabel terikat yaitu faktor yang diamati dan diukur untuk mengetahui efek dari variabel bebas.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka dirumuskan variabel-variabel penelitian sebagai berikut:

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* siswa sekolah dasar.

### F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan cara pengumpulan data dengan tes dan angket. Dalam pengumpulan data ini terlebih dahulu menentukan sumber data, kemudian jenis data, dan instrumen yang digunakan. Teknik pengumpulan data secara lengkap dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3.3**  
**Teknik Pengumpulan Data**

No.	Sumber data	Jenis data	Tenik pengumpulan	Instrumen
1	Siswa	Pemahaman konsep sebelum mendapat perlakuan dan setelah mendapat perlakuan	<i>Pre test</i> dan <i>post test</i>	Soal pilihan ganda
2	Siswa	<i>Self-efficacy</i> sebelum mendapat perlakuan dan setelah mendapat perlakuan	<i>Pre test</i> dan <i>post test</i>	Angket

### G. Instrumen dan Uji Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini meliputi alat yang digunakan untuk memperoleh data atau informasi berkaitan dengan variabel-variabel bebas yang telah ditetapkan yang meliputi instrumen tes dan instrumen non tes. Instrumen non tes meliputi angket *self-efficacy*. Sedangkan instrumen tes meliputi soal *pre test* dan *post test* yang digunakan untuk mengukur pemahaman konsep IPS siswa. Dalam hal ini, *pre test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Sedangkan *post test* diberikan

untuk melihat kemampuan belajar atau peningkatan pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* pada kedua kelas tersebut.

#### 1. Tes pemahaman konsep IPS

Penyusunan soal tes pemahaman konsep IPS bertujuan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep peserta didik sebelum pelaksanaan program pembelajaran dengan mengadakan *pre test*, dan sesudah *treatment* berupa proses pembelajaran dengan mengadakan *post test*. Tes yang digunakan adalah tes soal pilihan ganda dengan 4 option (A, B, C, dan D) sebanyak 30 soal. Konsep yang diujikan adalah konsep mengenai mata pelajaran IPS yang memuat materi ajar geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi di kelas IV Sekolah Dasar dengan tema Daerah Tempat Tinggalku.

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi Instrumen Pemahaman Konsep IPS**

No.	Indikator	Sub Indikator	No. Soal	Jumlah
1.	Menafsirkan	Mengklarifikasi	1, 8	2
		Merepresentasikan	6, 14	2
		Menerjemahkan	5, 28	2
2.	Mencontohkan	Memberikan contoh	25, 29	2
		Mengilustrasikan	10, 11	2
3.	Mengklasifikasikan	Mengkategorikan	15, 18	2
		Mengelompokkan	13, 20, 30	3
4.	Merangkum	Mengabstraksi	24	1
		Mengekstrapolasi	12	1
		Memprediksi	4, 7, 9	3
5.	Membandingkan	Mengontraskan	16, 23	2
		Memetakan	21, 22	2
		Mencocokkan	3	1
6.	Menjelaskan	Mengilustrasikan	19	1
<b>JUMLAH SOAL</b>				<b>30</b>

Ada beberapa kriteria sebelum instrumen ini dipakai, maka sebaiknya diujicobakan terlebih dahulu untuk melihat kelayakan suatu instrumen tes maka

kriterianya yaitu harus mengetahui tingkat validitas, reabilitas, daya pembeda dan indeks kesukaran pada setiap butir soal yang jika semua kriteria ini sudah terpenuhi kelayakannya maka instrumen tes dapat dipakai. Langkah-langkah uji coba instrumen sebagai berikut:

- a. Instrumen dikonsultasikan dengan dosen pembimbing untuk melihat validitas teoritik.
- b. *Adjustment* soal dengan dosen *expert* sesuai bidangnya.
- c. Instrumen diujicobakan pada peserta didik.
- d. Setelah diujicobakan pada peserta didik, dilakukan pengolahan data.

Adapun pengolahan data hasil uji coba instrumen dilakukan sebagai berikut:

a. Validitas Instrumen

Uji validitas perlu dilakukan guna menentukan valid tidaknya suatu instrumen. Instrumen yang mempunyai validitas tinggi akan memiliki kesalahan pengukuran yang kecil, yang berarti skor setiap subjek yang diperoleh penelitian tersebut tidak jauh berbeda dari skor sesungguhnya (Hidayati, 2010: 88)

Uji Validitas digunakan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut.

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

Dimana:	$r_{xy}$	= koefisien korelasi suatu butir/item
	n	= jumlah subyek
	X	= skor suatu butir/item
	Y	= skor total (Arikunto, 2010)
	$\sum XY$	= Jumlah perkalian antara variable X dan Y
	$\sum X^2$	= Jumlah kuadrat variable X
	$\sum Y^2$	= Jumlah kuadrat variable Y
	N	= Jumlah subjek

Nilai  $r$  kemudian dibandingkan dengan  $r_{tabel}$ . Bila  $r_{hitung}$  dari rumus di atas lebih besar dari  $r_{tabel}$  maka butir tersebut valid, dan sebaliknya. Interpretasi besarnya koefisien korelasi dapat dilihat pada Tabel 3.5

**Tabel 3.5**  
**Kategori Validitas Butir Soal**

Batasan	Kategori
$0,800 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,600 < r_{xy} \leq 0,800$	Tinggi
$0,400 < r_{xy} \leq 0,600$	Cukup
$0,200 < r_{xy} \leq 0,400$	Rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,200$	Sangat Rendah

Instrumen alat tes yang diuji validitasnya dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda sebagai alat ukur untuk melihat pemahaman konsep IPS siswa.

Setelah diuji coba terhadap instrumen soal dengan bantuan *Microsoft Excell*, dari 30 soal pilihan ganda yang diujikan, diperoleh 24 soal yang valid atau sekitar 80% dari seluruh soal. Sementara soal yang tidak valid sebanyak 6 soal atau sekitar 20% dari seluruh item soal. (Data terlampir)

b. Reliabilitas Instrumen

Selain valid, dalam instrumen yang baik juga harus diperhatikan reliabilitasnya. Menurut Suharsimi (2010: 221), reliabilitas menunjukkan pada pengertian bahwa instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas instrumen merupakan syarat pengujian validitas instrumen, karena itu instrumen yang valid umumnya pasti reliabel tetapi pengujian reliabilitas instrumen perlu dilakukan. Menurut Suharsimi (2010: 231), untuk mengetahui reliabilitas instrumen menggunakan rumus K-R20, yaitu:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{(k-1)} \right) \left( \frac{V_t - \Sigma pq}{V_t} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir pertanyaan

$V_t$  = varians total

- $p$  = proporsi subjek yang menjawab benar pada suatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 1)
- $q$  = proporsi subjek yang menjawab salah pada sesuatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 0)

Interpretasi derajat reliabilitas tes dapat dilihat pada Tabel 3.6 (Arikunto, 2010):

**Tabel 3.6**  
**Kategori Reliabilitas Tes**

Batasan	Kategori
$0,800 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,600 < r_{11} \leq 0,800$	Tinggi
$0,400 < r_{11} \leq 0,600$	Cukup
$0,200 < r_{11} \leq 0,400$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,200$	Sangat Rendah

Setelah diuji coba terhadap instrumen soal, dalam bentuk pilihan ganda untuk mengukur pemahaman konsep dari perhitungan yang didapat nilai reliabilitas tes pemahaman konsep adalah 0,76. Apabila kita lihat di dalam kriteria reliabilitas maka terletak di antara 0,600 – 0,800 yang berarti memiliki kriteria tinggi. (Data Terlampir)

Berdasarkan uji reliabilitas pilihan ganda disimpulkan bahwa instrumen soal tersebut dapat digunakan sebagai alat pengumpul data atau reliabel.

#### c. Indeks Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal. Tingkat kesukaran soal dipandang dari kemampuan siswa dalam menjawab soal, bukan dilihat dari sudut guru dalam membuatnya (Sujana, 2008).

Untuk mengukur taraf kesukaran soal dalam menentukan apakah butir soal itu termasuk dalam kelompok soal mudah, sedang atau sukar digunakan rumus:

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

Keterangan: P : Indeks kesukaran

$B$  : Banyak siswa yang menjawab soal benar

$J_s$  : Jumlah seluruh siswa

Kategori tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3.7**  
**Kategori Tingkat Kesukaran**

Batasan	Kategori
$0,00 \leq p \leq 0,30$	Soal Sukar
$0,30 \leq p \leq 0,70$	Soal Sedang
$0,70 \leq p \leq 1,00$	Soal Mudah

Hasil uji tingkat kesukaran soal seperti tabel 3.5 menunjukkan bahwa ada sebanyak 1 soal dengan kategori sukar atau sekitar 5%, 4 soal kategori sedang atau sekitar 20%, sedangkan soal dengan kategori mudah 25 soal atau sebanyak 75% dari jumlah soal. (Data terlampir)

d. Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah (Daryanto, 2005). Rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda setiap butir soal adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

$D$  = Daya Pembeda

$J_A$  = Banyaknya peserta kelompok atas

$J_B$  = Banyaknya peserta kelompok bawah

$B_A$  = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

$B_B$  = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

$P_A$  = Proporsi jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar

$P_B$  = Proporsi jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab benar

Resha Nursetiawati, 2018

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPS DAN SELF-EFFICACY SISWA SEKOLAH DASAR

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

Kategori daya pembeda dapat dilihat pada Tabel 3.8 di bawah ini:

**Tabel 3.8**  
**Kategori Daya Pembeda**

Batasan	Kategori
$0,00 \leq D \leq 0,20$	Jelek
$0,20 \leq D \leq 0,40$	Cukup
$0,40 \leq D \leq 0,70$	Baik
$0,70 \leq D \leq 1,00$	Baik Sekali

Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan *Microsoft Excell* dapat diketahui bahwa diantara 30 soal terdapat 3 soal yang mempunyai daya pembeda baik atau 3% dari 30 item soal, 19 soal mempunyai daya pembeda cukup atau sekitar 65%, dan 8 soal mempunyai daya pembeda jelek atau sekitar 32% dari 30 item soal. (Data Terlampir)

## 2. Angket Skala *Self-Efficacy*

*Self-efficacy* sebagai variabel terikat dalam penelitian ini merupakan jenis hasil belajar siswa yang termasuk ke dalam ranah afektif. Berdasarkan hal tersebut, instrumen yang paling cocok digunakan dalam penelitian ini adalah penilaian sikap dalam bentuk angket. Angket *self-efficacy* berfungsi untuk mengetahui tinggi rendahnya *self-efficacy* yang dimiliki siswa dan untuk mengetahui peningkatan *self-efficacy* siswa telah diberi perlakuan (pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*). Angket untuk mengukur *self-efficacy* peserta didik berpedoman pada skala *self-efficacy* yang dikembangkan oleh Albert Bandura.

Bentuk skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala model Likert, dengan empat alternatif pilihan jawaban yang terdiri dari: SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).

Instrumen *self-efficacy* yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat dari tabel 3.9 berikut:

**Tabel 3.9**  
**Instrumen *Self-Efficacy***

No.	Dimensi/Sub Variabel	Indikator	Item	Jumlah
1.	<i>Level:</i> Penilaian diri siswa terhadap tugas belajar yang yakin dapat diselesaikan	Optimis dalam mengerjakan tugas belajar.	1, 2, 3, 4	4
		Mengembangkan kemampuan agar dapat menyelesaikan tugas belajar.	5, 6, 7, 8, 9	5
		Memandang suatu tugas belajar yang sulit sebagai suatu tantangan.	10, 11, 12, 13, 14	5
2.	<i>Strength:</i> Penilaian diri siswa terhadap mempertahankan keyakinan dan usahanya dalam menyelesaikan tugas belajar.	Percaya akan kemampuan diri sendiri dalam menyelesaikan tugas belajar.	15, 16, 17, 18, 19	5
		Memiliki motivasi terhadap dirinya sendiri untuk menyelesaikan tugas belajar.	20, 21, 22, 23, 24	5
3.	<i>Generalty:</i> Penilaian diri siswa terhadap tingkat keumuman keyakinannya dalam menghadapi tugas belajar.	Berpikir positif dalam menyikapi pembelajaran.	25, 26, 27, 28	4
		Menjadikan pengalaman sebagai jalan menyelesaikan tugas belajar.	29, 30, 31, 32	4
Jumlah				32

Cara penskoran untuk tiap jawaban terhadap butir pernyataan adalah 4 untuk pilihan Sangat Sesuai (SS), 3 untuk pilihan Sesuai (S), 2 untuk pilihan Tidak Sesuai (TS), dan 1 untuk pilihan Sangat Tidak Sesuai (STS). Semakin tinggi skor yang diperoleh subyek maka semakin tinggi tingkat *self-efficacy*-nya, sebaliknya semakin rendah skor yang diperoleh subyek maka semakin rendah *self-efficacy*.

Ada beberapa kriteria sebelum instrumen ini dipakai, maka sebaiknya diujicobakan terlebih dahulu untuk melihat kelayakan suatu instrumen tes maka kriterianya yaitu harus mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas yang jika semua kriteria ini sudah terpenuhi kelayakannya maka instrumen tes dapat dipakai. Langkah-langkah uji coba instrumen sebagai berikut:

- a. Instrumen dikonsultasikan dengan dosen pembimbing untuk melihat validitas teoritik.
- b. *Adjustment* soal dengan dosen *expert* sesuai bidangnya.
- c. Instrumen diujicobakan pada peserta didik.
- d. Setelah diujicobakan pada peserta didik, dilakukan pengolahan data.

Adapun pengolahan data hasil uji coba instrumen dilakukan sebagai berikut:

- a. Validitas Instrumen

Uji Validitas digunakan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut.

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

Instrumen alat tes yang diuji validitasnya dalam penelitian ini adalah angket sebagai alat ukur untuk melihat *self-efficacy* siswa.

Untuk variabel *self-efficacy*, setelah diuji coba dan dihitung dengan bantuan *Microsoft Excell*, dari 32 pernyataan diperoleh 30 pernyataan yang valid atau sekitar 95% dari seluruh item, sedangkan 2 pernyataan tidak valid. (Data terlampir)

### b. Reliabilitas Instrumen

Untuk uji reliabilitas instrumen angket *self-efficacy* menggunakan rumus Cronbach's Alpha ( $\alpha$ ) yaitu:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$	= Reliabilitas tes yang dicari
$\sum \sigma_i^2$	= Jumlah varians skor tiap-tiap item
$\sigma_1^2$	= Varians total
N	= banyaknya soal

Untuk variabel *self-efficacy*, setelah diujicoba dan dihitung dengan bantuan *Microsoft Excell* dari keseluruhan item angket didapatkan hasil perhitungan sebesar 0,76. Apabila kita lihat di dalam kriteria reliabilitas maka terletak di antara 0,600 – 0,80 yang berarti memiliki kriteria tinggi. (Data Terlampir).

Berdasarkan Uji reliabilitas tersebut, maka disimpulkan bahwa instrumen angket *self-efficacy* ini reliabel untuk digunakan sebagai alat pengumpul data.

## H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pengolahan data. Berikut ini penjelasan dari ketiga tahapan tersebut.

### 1. Tahap Persiapan

Dalam tahap persiapan akan dilaksanakan berbagai kegiatan, meliputi penetapan topik-topik bahan ajar, pembuatan dan pengembangan topik bahan ajar, penyusunan instrumen, uji coba instrumen untuk menguji validitas, penyempurnaan instrumen, mengurus perizinan penelitian, berkunjung ke sekolah untuk menyampaikan surat izin dan meminta izin penelitian, dan melakukan observasi pembelajaran di sekolah dan berkonsultasi dengan guru kelas untuk menentukan waktu, dan teknis pelaksanaan penelitian.

Resha Nursetiawati, 2018

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPS DAN SELF-EFFICACY SISWA SEKOLAH DASAR

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

## 2. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan, kegiatan awal dilakukan dengan memberikan *pre test* yang berkaitan dengan kemampuan pemahaman konsep IPS siswa dan angket *self-efficacy*. *Pre test* yang diberikan berupa soal yang telah mendapat izin ahli untuk digunakan kepada siswa kelas IV. Adanya *pre test* dimaksudkan untuk mengetahui dan mengukur pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* pada kedua kelas tersebut. Selanjutnya, dilakukan pembelajaran sesuai jadwal dan materi yang telah disepakati pada tahap persiapan.

Pada pasca pembelajaran, diberikan adanya *post test* berupa soal kepada kedua kelas tersebut untuk mengetahui pengaruh dari pembelajaran yang diberikan terhadap pemahaman konsep IPS. Selain itu, diberikan pula instrumen non tes berupa angket kepada siswa untuk mengetahui *self-efficacy* siswa terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

## 3. Tahap Pengolahan Data

Setelah semua instrumen diisi, maka dilakukanlah pengumpulan data baik data itu kualitatif maupun data kuantitatif. Selanjutnya, pengolahan dan penganalisisan data kuantitatif dilakukan melalui data *pre test* dan *post test*. Data yang terkumpul seluruhnya diolah dan dianalisis untuk menghasilkan suatu kesimpulan berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya.

### I. Analisis Data

Analisis data ialah upaya yang dilakukan guru yang berperan sebagai peneliti untuk mengolah serta merangkum data secara akurat. Data yang dikumpulkan dari setiap pelaksanaan penelitian dan kegiatan observasi dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data secara statistik deskriptif. “Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa maksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi” Sugiyono (2011: 147).

Pengolahan data dilakukan dengan bantuan program SPSS 20.0 *for windows*. Adapun langkah-langkah dalam pengolahan data yaitu sebagai berikut:

### 1. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data skor *pre test* dan *post test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol distribusi secara normal. Uji normalitas distribusi data peningkatan pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* dengan menggunakan *One Sample Kolmogorov Smirnov Test*. Pengujian akan dilakukan menggunakan SPSS 20.0 *for windows*.

Normalitas terpenuhi jika hasil uji tidak signifikan untuk suatu taraf signifikan ( $\alpha$ ) tertentu (biasanya  $\alpha = 0.05$  atau  $0.01$ ). Sebaliknya jika data hasil uji signifikan maka normalitas tidak terpenuhi. Cara mengetahui signifikan atau tidak signifikan hasil uji normalitas adalah dengan memperhatikan bilangan pada kolom signifikansi (sig).

### 2. Uji homogenitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui data dari masing-masing kelompok sampel memiliki varians populasi yang sama atau beda. Menguji homogenitas varians total skor pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* dari kedua sampel tersebut dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mencari nilai varians terbesar dan terkecil dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

- b. Membandingkan nilai  $F_{hitung}$  dengan rumus:

$dk_{pembilang=n-1}$  untuk varians terbesar dan  $dk_{penyebut=n-1}$  untuk varians terkecil.

Jika diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka kedua varians homogen dan

Jika diperoleh  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka kedua varians tidak homogen

Dalam penelitian ini perhitungan homogenitas dibantu dengan program SPSS 20.00 *for windows*.

### 3. Uji T

Apabila terbukti bahwa kedua sampel terdistribusi normal dan berasal dari populasi dengan variasi yang homogen, maka pengolahan data dilanjutkan menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 5%. Pada uji-t ini menggunakan software SPSS 20.0 *for windows* dengan uji *paired sample test* untuk menguji perbedaan pemahaman konsep dan *self-efficacy* pada pengukuran awal (*pre test*) dan pada pengukuran akhir (*pre test*), serta uji *independent sample test* untuk menguji perbedaan rata-rata secara signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberik perlakuan.

### 4. Uji N-gain

*N-gain* digunakan untuk menghitung peningkatan pemahaman konsep dan *self-efficacy* siswa dengan rumus *gain* ternormalisasi (*N-gain*) yaitu:

$$N - gain = \frac{S_{post\ test} - S_{pre\ test}}{S_{maksimum} - S_{pre\ test}}$$

Hasil perhitungan *N-gain* kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi sebagai berikut:

**Tabel 3.10**  
**Klasifikasi N-Gain**

Besar Gain (g)	Interpretasi
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah