

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Kolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPA (Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPA terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 29 Bandung) akan menggunakan pendekatan kuantitatif karena hasil penelitian uji teori berupa angka melalui pengukuran variable penelitian dan melakukan analisis data dengan prosedur statistik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuasi eksperimen. Arifin (2012, hlm,74) mengemukakan “Kuasi eksperimen disebut juga eksperimen semu yang tujuannya adalah untuk memprediksi keadaan yang dapat dicapai melalui eksperimen yang sebenarnya, tetapi tidak ada pengontrolan dan/atau manipulasi terhadap seluruh variable yang relevan.”

Pemilihan metode kuasi eksperimen ini didasarkan bahwa peneliti ingin meneliti dan mengkaji serta melihat seberapa besar pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan media permainan monopoli terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi siswapada mata pelajaran IPA. Arifin (2012, hlm. 185-188) mengemukakan : Variabel merupakan suatu fenomena yang bervariasi atau suatu faktor yang jika diukur akan menghasilkan skor yang bervariasi. Umumnya dalam sebuah penelitian ada dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah kondisi yang oleh pelaku eksperimen dimanipulasi untuk menerangkan hubungannya dengan fenomena yang diobservasi, sedangkan variabel terikat adalah kondisi yang berubah ketika pelaku eksperimen mengganti variabel bebas.

Variabel bebas (Variabel X) dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli, sedangkan

variable terikat (Variabel Y) adalah kemampuan kolaborasi siswa aspek pemrosesan kelompok, aspek interaksi yang mendukung, aspek akuntabilitas individu.

Tabel 3.1
Variabel Penelitian

Variabel bebas (X)	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Variabel Terikat (Y)	Model pembelajaran <i>Teams games tournament</i> (TGT) berbantuan media permainan monopoli (X1)	Model Pembelajaran <i>Think</i> <i>Pair Share</i> (X2)
Aspek Pemrosesan Kelompok (<i>group processing</i>) (Y₁)	(X ₁ Y ₁)	(X ₂ Y ₁)
Aspek Interaksi Yang Mendukung (<i>promotive interaction</i>) (Y₂)	(X ₁ Y ₂)	(X ₂ Y ₂)
Aspek Akuntabilitas Individu (<i>individual accountability</i>) (Y₃)	(X ₁ Y ₃)	(X ₂ Y ₃)

Tabel 3.1 diatas menggambarkan pengaruh setiap aspek pada variabel Y, yaitu pengaruh Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media permainan monopoli (X1) terhadap kemampuan kolaborasi pada Aspek Pemrosesan Kelompok (*group processing*) (Y₁), Aspek Interaksi Yang Mendukung (*promotive interaction*) (Y₂), dan Aspek Akuntabilitas Individu (*individual accountability*) (Y₃). Kemudian kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* (X2)

3.1.2 Desain Penelitian

Dalam penelitian kuasi eksperimen ini peneliti menggunakan desain penelitian *Non-Equivalent Control Group Design*, desain penelitian ini, yang dalam penelitiannya

menggunakan dua kelas eksperimen dan kelas kontrol, Dimana kelas eksperimen akan diberikan treatment menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli. Dan kelas kontrol akan diberikan *treatment* menggunakan Model Pembelajaran *Think Pair Share*.

Pada desain ini masing-masing kelas diberikan tes awal yaitu pretest kemudian kelas eksperimen diberikan kegiatan pembelajaran (*treatment*) pada kelompok eksperimen dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli. setelah itu diberikan tes akhir yaitu posttest, Soal pretest dan posttest merupakan soal yang sama, tes ini dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kolaborasi siswa.

Tabel 3.2
Desain Penelitian

Kelompok Eksperimen	O1	X1	O2
Kelompok Kontrol	O1	X2	O2

Arifin (2014)

Keterangan :

- O1 : Tes sebelum diberikan treatment pretest
- O2 : Tes sesudah diberikan treatment posttest
- X1 : Treatment dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli.
- X2 : Treatment dengan menggunakan model pembelajaran *think pair share*

Pengaruh (X1) dan (X2) Pegaaruh perlakuan dapat diamati pada situasi yang lebih terkontrol yaitu dengan membandingkan gain dari pretest dan posttest yang dilakukan pada kelompok eksperimen dengan nilai gain dari pretest dan posttest yang dilakukan pada kelompok kontrol.

3.2 Lokasi, Populasi dan Sampel penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan lokasi tempat penelitian dilaksanakan. Lokasi yang menjadi tempat penelitian adalah SMPN 29 Bandung yang berlokasi di jalan geger arum, kec sukasari, kel isola, Kota Bandung, Jawa Barat.

3.2.2 Populasi Penelitian

Populasi adalah kelompok atau objek yang akan dijadikan sasaran dalam proses penelitian. Menurut Arifin (2014, hlm.215) menyatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian nilai, maupun hal-hal yang terjadi.” Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMPN 29 Bandung.

3.2.3 Sampel Penelitian

Menurut Arifin (2014, hlm.215) menyatakan “bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dapat juga dikatakan bahawa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (miniature population)” Pemilihan metode pengambilan sampel pada penelitian ini ialah menggunakan probability sampling dengan teknik Cluster Sampling Adapun sampel yang digunakan sebanyak dua kelas yaitu VIII – J sebanyak 28 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII – H sebanyak 28 siswa sebagai kelas kontrol

Tabel 3.3
Sampel Penelitian

NO	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
1	VIII – J	28 Siswa	Kelas Eksperimen
2	VIII – H	28 Siswa	Kelas Kontrol

3.3 Definisi Operasional

3.3.1 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) Merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview

dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam table khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing (Huda, 2011)

3.3.2 Media Permainan monopoli

Permainan (*game*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Wulandari dan Sukrino menambahkan bahwa monopoli adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta pemain.

3.3.3 Kemampuan kolaborasi siswa

Kemampuan komunikasi yang baik merupakan keterampilan yang sangat berharga di dunia kerja dan kehidupan sehari-hari. Kemampuan komunikasi mencakup keterampilan dalam menyampaikan pemikiran dengan jelas dan persuasif secara oral

maupun tertulis, kemampuan menyampaikan opini dengan kalimat yang jelas, menyampaikan perintah dengan jelas, dan dapat memotivasi orang lain melalui kemampuan berbicara. Kolaborasi dan kerjasama tim dapat dikembangkan melalui pengalaman yang ada di dalam sekolah, antar sekolah, dan di luar sekolah. Siswa dapat bekerja bersama-sama secara kolaboratif pada tugas berbasis proyek yang autentik dan mengembangkan keterampilannya melalui pembelajaran tutor sebaya dalam kelompok. Pada dunia kerja di masa depan, keterampilan berkolaborasi juga harus diterapkan ketika menghadapi rekan kerja yang berada pada lokasi yang saling berjauhan. Keterampilan komunikasi dan kolaborasi yang efektif disertai dengan keterampilan menggunakan teknologi dan sosial media akan memungkinkan terjadinya kolaborasi dengan kelompok-kelompok internasional.

3.3.4 Mata Pelajaran IPA

Menurut Sulisyanto (2008, hlm. 7) ilmu pengetahuan alam merupakan kumpulan pengetahuan yang diperoleh tidak hanya produk saja tetapi juga mencakup pengetahuan seperti keterampilan dalam hal melaksanakan penyelidikan ilmiah. Proses ilmiah yang dimaksud misalnya melalui pengamatan eksperimen, dan analisis yang bersifat rasional.

Ilmu pengetahuan alam merupakan salah satu mata pelajaran wajib di jenjang pendidikan dengan konteks materi ajar berkaitan dengan fenomena alam dengan mempelajari peristiwa-peristiwa alam yang terjadi di alam semesta. Melalui mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) maka diharapkan dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri serta alam sekitar dengan menekankan pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensinya.

3.4 Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini jenis instrument yang digunakan adalah instrument *non-test* yaitu dengan menggunakan angket atau kuesioner. Kuesioner adalah suatu daftar yang berisi pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh setiap responden. Hal itu senada dengan pendapat Arifin (2012, hlm 228) bahwa “angket adalah *instrument* penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan dan pernyataan untuk menjangkau data

atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya”.

Angket yang digunakan terdiri dari 30 pernyataan dengan lima buah alternatif jawaban. Angket diberikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dan masing-masing dilakukan dengan pretest dan posttest untuk melihat dan mengukur kemampuan kolaborasi siswa.

Skala yang digunakan pada angket ini penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan media permainan monopoli adalah skala *Likert* dengan alternatif jawaban sebanyak lima buah. Rentang skala *Likert* digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.4
Rentang Skala Likert

Pernyataan Sikap	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Ragu-Ragu (TT)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

Pemberian bobot nilai yang digunakan untuk skor positif adalah Sangat Setuju = 5, Setuju = 4, Ragu-Ragu = 3, Tidak Setuju = 2, Sangat Tidak Setuju = 1. Sebaliknya, pemberian bobot nilai untuk pernyataan negatif adalah Sangat Setuju = 1, Setuju = 2, Ragu-Ragu = 3, Tidak Setuju = 4, Sangat Tidak Setuju = 5.

3.5 Teknik Pengembangan Instrumen

3.5.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah uji ketepatan atau ketelitian suatu alat ukur dalam mengukur apa yang sedang ingin diukur, atau uji validitas ini digunakan untuk menilai apakah seperangkat alat ukur sudah tepat dalam pengukurannya. Uji validitas yang

digunakan pada penelitian ini yaitu validitas konstruk dan validitas isi. Validitas konstruk bertujuan untuk menguji suatu instrument bisa dikatakan valid menurut konstruksinya atau kaidah-kaidah penulisan instrument nya. Sedangkan validitas isi digunakan untuk menguji suatu instrument sehingga instrument bisa dikatakan valid menurut isinya atau materinya. Uji kevalidan ini diberikan kepada para ahli sebagai expert Judgement mengenai isi konten dan butir-butir soal yang telah dirumuskan. Uji validitas isi dan konstruk diberikan kepada dosen ahli kurikulum dan teknologi pendidikan dan guru kelas VIII di SMPN 29 Bandung. Hasil penelitian lembar expert judgment yang diajukan yaitu lembar instrumen yang sudah baik berdasarkan isi atau kaidah dalam penulisannya dan dapat digunakan sebagai instrument penelitian setelah diuji cobakan.

3.5.2 Uji Reabilitas

Reabilitas adalah suatu kekonsistenan atau keajegan dari suatu *instrument* yang menyatakan apakah instrument yang disusun sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Menurut Arifin (2011, hlm. 248), “suatu *instrument* bisa dikatakan konsisten apabila selalu memberikan hasil yang sama jika diujikan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda”.

Pada penelitian ini, untuk menguji reliabilitas soal, rumus yang digunakan adalah Cronchbach’s Alpha atau Koefisien Alpha. Peneliti menggunakan teknik Cronchbach’s Alpha karena untuk mencari reliabilitas yang skornya bukan 1 dan 0, misalnya angket dan penskoran dalam instrumen yang berbentuk skala. Adapun rumus Cronchbach’s Alpha atau Koefisien Alpha adalah sebagai berikut:

$$= \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum Si^2}{Sx^2} \right]$$

Keterangan:

α = koefisien alpha yang menggambarkan derajat kereliabelan tes

K= jumlah butir-butir soal

Si^2 = jumlah variansi dari setiap butir soal

SX^2 = variansi total dari tes itu

Interpretasi nilai koefisien reliabilitas *instrument* (r_{11}) mengacu pada pendapat Guilford (dalam Jihad & Haris, 2013, hlm. 181) adalah sebagai berikut.

Tabel 3.5
Kriteria Koefisien Reabilitas

Koefisiansi Korelasi	Kriteria Reabilitas
$r_{11} \leq 0.20$	Sangat Rendah
$0.21 < r_{11} \leq 0.40$	Rendah
$0.41 < r_{11} \leq 0.70$	Cukup
$0.71 < r_{11} \leq 0.90$	Tinggi
$0.91 < r_{11} \leq 1.00$	Sangat Tinggi

(sumber : Jihad & Haris, 2013, hlm. 181)

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur keajegan atau konsistensi sebuah soal (Jihad & Harris, 2013, hlm. 180). Teknis perhitungan reliabilitas instrumen peneliti kali ini adalah menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 16.0 dan berikut adalah hasil dari uji reliabilitas yang telah dilakukan

Tabel 3.6 Data Hasil Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.803	30

Instrumen yang dikatakan reliabel dapat diketahui melalui perhitungan apakah $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$. Jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ maka dapat disimpulkan bahwa instrumen bersifat reliabel. Pada penelitian kali ini, r_{hitung} didapat melalui perhitungan menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan signifikansi 5%. Berdasarkan hasil hitung yang telah dilakukan r_{hitung} yang didapat peneliti adalah sebesar 0.803 sedangkan untuk r_{tabel} dapat dilihat dari signifikansi 5% dengan jumlah n (sampel) sebanyak 28, dan didapat r_{tabel} sebesar 0.374. Dengan begitu dapat dinyatakan bahwa secara keseluruhan instrument yang digunakan bersifat reliabel ($0.803 > 0.374$).

Dapat disimpulkan bahwa instrumen dikatakan reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* setiap soal > 0.374 . Untuk menentukan kriteria reliabilitas ini tinggi atau rendah, peneliti menggunakan interpretasi koefisien reliabilitas yang disampaikan oleh Jihad & Harris (2013, hlm. 181). Dapat disimpulkan bahwa reliabilitas dari instrumen yang digunakan oleh peneliti termasuk kriteria tinggi.

3.6 Teknik Analisa Data

1.6.1 Analisis Data *Pretest* dan *Posttest*

Proses penelitian seperti yang telah disebutkan menggunakan instrumen tes berbentuk *pretest* dan *posttest* untuk memperoleh data. Untuk menghitung rata-rata skor dari *pretest* dan *posttest* digunakan rumus berikut.

$$\text{Mean } (\bar{X}) = \frac{\sum X_i}{n}$$

(Sumber : Triyono, 2012, hlm. 213)

Keterangan :

\bar{X} = rata-rata nilai

$$\begin{aligned} \sum X_i &= \text{jumlah nilai atau skor} \\ n &= \text{banyaknya data} \end{aligned}$$

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kolaborasi siswa dapat dengan menghitung gain atau selisih hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen. Nilai gain dapat ditentukan dengan rumus:

$$\text{Gain (G)} = \text{Skor } pretest - \text{skor } posttest$$

1.6.2 Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dengan demikian kita dapat menguji normalitas/keabsahan sampel. Pada penelitian ini uji normalitas dibantu dengan menggunakan program aplikasi pengolah data *Statistical Products and Solution Services* (SPSS) versi 16.0. Pengujian ini dilakukan dengan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* dengan kriteria jika nilai signifikansi < 0.05 , maka data tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi > 0.05 , maka data berdistribusi normal.

1.6.3 Uji Homogenitas

Menurut Triyono (2012, hlm. 220) “uji homogenitas adalah sebuah proses pengujian untuk mengetahui apakah varians dari dua atau lebih kelompok mempunyai varians yang homogen atau tidak”. Dalam hal ini, penelitian kali ini melihat dua buah kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dengan demikian uji homogenitas menjadi penting untuk dilakukan. Setelah pengujian homogenitas, langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Pengujian homogenitas ini dapat dilakukan menggunakan uji F dengan rumus sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Pada pengolahan data untuk uji homogenitas dibantu oleh program pengolah data *Statistical Products and Solution Services* (SPSS) versi 16.0 dengan menggunakan uji *Levene test*. Kriteria yang digunakan pada *Levene test* ini adalah apabila nilai

signifikansinya $< 0,05$ maka data tersebut tidak homogen, sebaliknya apabila nilai signifikansinya $> 0,05$ maka data tersebut homogen.

3.6.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui penerimaan dan penolakannya dari suatu hipotesis. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t *independent*. Pada penelitian ini Uji-t *independent* digunakan untuk membandingkan hasil pretest dan posttest sebelum dan setelah diberi treatment dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

(Sugiyono, 2014, hlm. 273)

Keterangan :

- \bar{x}_1 = rata-rata skor gain kelompok eksperimen
- \bar{x}_2 = rata-rata skor gain kelompok kontrol
- s_1^2 = variansi skor kelompok eksperimen
- s_2^2 = variansi skor kelompok kontrol
- n_1 dan n_2 = jumlah siswa

Pada teknisnya perhitungan uji hipotesis menggunakan program aplikasi pengolah data *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 16. Kriteria pengambilan kesimpulan untuk uji hipotesisnya adalah:

- Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima (terdapat hubungan antara variabel X dan variabel Y)
- Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak (tidak terdapat hubungan antara variabel X dan variabel Y)

3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian merupakan suatu langkah-langkah yang akan dilakukan dalam menyelesaikan penelitian. Langkah-langkah tersebut terdiri dari 3 tahapan, yaitu :

Penelitian ini terbagi menjadi tiga tahapan, tahapan yang pertama adalah tahap persiapan, yang kedua adalah tahap pelaksanaan, dan yang ke tiga adalah tahap akhir penelitian. Adapun urutan setiap tahapan dari penelitian ini sebagai berikut :

3.7.1 Tahap persiapan

- a. Memilih masalah penelitian dengan melakukan studi pustaka dari beberapa literatur seperti buku referensi, jurnal, skripsi dan sebagainya.
- b. Melakukan studi pendahuluan dengan berkunjung ke SMPN 29 Bandung.
- c. Merumuskan masalah dengan melakukan identifikasi masalah, melakukan perumusan judul penelitian, membuat rancangan penelitian disertai dengan konsultasi dengan dosen pembimbing.
- d. Merumuskan hipotesis penelitian.
- e. Memilih metodologi penelitian, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan menentukan variabel penelitian dalam penelitian ini yaitu variabel X adalah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli dan variabel Y adalah kemampuan kolaborasi siswa aspek memiliki tanggung jawab, membantu kelompok, bekerja sebagai satu tim.

3.7.2 Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan tes awal *pretest* pada subjek penelitian yaitu melaksanakan tes awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebelum diberikannya perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan monopoli.

- b. Menganalisis data hasil *pretest*.
- c. Melaksanakan *treatmen* pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli pada subjek penelitian secara bertahap.
- d. Memberikan tes akhir *posttest* pada subjek penelitian yaitu melaksanakan tes akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, setelah diberikannya perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan monopoli.
- e. Menganalisis data hasil *posttes*.

3.7.3 Tahap Akhir Penelitian

- a. Mengolah data hasil *pretest* dan *posttest* yang didapatkan.
- b. Menganalisis temuan hasil penelitian.
- c. Menarik kesimpulan dan saran berdasarkan hasil pengolahan data.
- d. Membuat laporan penelitian dalam bentuk skripsi sesuai dengan pedoman karya tulis ilmiah.