

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yaitu prosedur yang digunakan untuk untuk memperoleh data dan nantinya diolah untuk dijadikan ilmu pengetahuan. Ade (2013:2), menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah bertujuan untuk menguji teori dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Pada penelitian ini jenis eksperimen yang digunakan yaitu kuasi eksperimen, desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Kelas yang diterapkan perlakuan yaitu kelas eksperimen sedangkan kelas yang tidak diterapkan perlakuan yaitu kelas kontrol

Pada kelas eksperimen, akan diterapkan media Tic Tac Toe. Sebaliknya pada kelas kontrol, kegiatan pembelajaran dibantu dengan model dan media yang bisa digunakan. Setelahnya, akan diberikan kuesioner untuk mengetahui bagaimana ketertarikan siswa belajar sejarah dengan menggunakan media pembelajaran yaitu dengan kuesioner motivasi belajar.

Kuesioner sebagai alat untuk mengumpulkan data dan diisi oleh siswa untuk mengetahui pengaruh dari TGT berbantuan media Tic Tac Toe terhadap motivasi belajar siswa. Hasil kuesioner kelas eksperimen akan dibandingkan dengan kelas kontrol.

3.2 Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel terikat, variabel bebas. Berikut variabel-variabel yang diteliti dalam penelitian yaitu adalah media permainan Tic Tac Toe yang berkedudukan sebagai variabel independen (X) dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah Motivasi Belajar sejarah (Y).

3.3 Desain Penelitian

Penelitian dilakukan untuk mencari pengaruh dari model pembelajaran TGT sebagai variabel bebas terhadap motivasi pembelajaran sebagai variabel terikat. Penelitian ini menggunakan metode Kuasi Eksperimen Design terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka, desain yang digunakan yaitu metode eksperimen, Tipe *Nonequivalent Control Group Design* yaitu membandingkan antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan Tic Tac Toe pada pembelajaran sejarah, sedangkan pada kelas kontrol menerapkan model pembelajaran konvensional (biasa).

Tabel 3.1 *Nonequivalent Control Group Design*

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Keterangan :

O₁ = *Pretest* pada kelas eksperimen

O₃ = *Pretest* pada kelas kontrol

X = Perlakuan

O₂ = *Posttest* pada kelas eksperimen

O₄ = *Posttest* pada kelas kontrol

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1. Populasi

Keseluruhan dari subjek penelitian adalah populasi. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas XI A tahun ajaran 2023 - 2024 di SMA Negeri 2 Ciamis yang terdiri dari 5 kelas dan memilih sampel satu kelas untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen.

. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari data populasi penelitian pada tabel berikut ini :

Tabel 3.2 Populasi Siswa Kelas XI A SMA Negeri 2 Ciamis Tahun Ajaran 2023/2024

Kelas	Jumlah Siswa
XI A 1	36
XI A 2	35
XI A 3	35
XI A 4	36
XI A 5	35
XI A 6	36
XI A 7	35
Jumlah	248

3.4.2. Sampel

Sampel yang digunakan yaitu *Purposive Sample* dan tidak dipilih secara random. Sampel kelas eksperimen adalah kelas XI A 2 terdiri dari 35 Siswa dan XI A 1 sebagai kelas kontrol sebanyak 36 siswa.

Tabel 3.3 Sampel Siswa Kelas XI A SMA Negeri 2 Ciamis Tahun Ajaran 2023/2024

Jenis Kelompok	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
Kelas Eksperimen	XI A 2	15	20	35 Siswa
Kelas Kontrol	XI A 1	14	22	36 Siswa

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Proses mendapatkan data dikumpulkan untuk kepentingan penelitian yang tujuannya untuk mendapat data akurat. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

3.5.1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner yaitu sebuah cara mengumpulkan data melalui pertanyaan atau pernyataan tertulis dan ditunjukkan kepada responden (Sukendra, 2020:24). Kuesioner merupakan salah satu teknik analisis data yang didalamnya terdapat seperangkat pertanyaan ataupun pernyataan yang berhubungan dengan topik

penelitian dan harus dijawab oleh responden. Pertanyaan atau pernyataan kuesioner harus selaras dengan variabel dan indikator yang akan diukur.

Kuesioner yang disebarkan terdiri dari beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan motivasi belajar kepada responden yang telah ditentukan. Skala Likert digunakan untuk metode pengukurannya. Sugiyono (2006:104), menyatakan bahwa penggunaan Skala Likert mampu untuk mengukur tingkah laku, anggapan, kesan individu atau sekelompok orang terhadap suatu fenomena.

Tabel 3.4 Skala Likert

Skala	Tahap
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (ST)
3	Ragu-ragu (RG)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

3.5.2. Observasi

Teknik observasi menggunakan indera penglihatan dan sifatnya kasat mata. Teknik observasi juga merupakan proses pengamatan dengan pengaturan fisik untuk mengamati aktivitas manusia secara terus menerus dan hasil yang didapatkan berupa fakta (Hasanah, 2017:26). Ketika melakukan observasi atau pengamatan tidak lupa juga untuk menuliskan catatan-catatan penting.

Pada penelitian ini, dilakukan pengamatan beserta dengan mencatat hal-hal yang dianggap penting untuk keperluan penelitian dimulai ketika proses kegiatan belajar berlangsung, interaksi antara guru dengan siswa, dan pengamatan kepada siswa sebagai objek penelitian.

3.5.3. Dokumentasi

Barang tertulis disebut juga dokumen. Dokumentasi berarti mengumpulkan yang telah tersedia. Metode dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang dimanfaatkan untuk mensusur data historis (Kawasaki & Iryana, 1990:11). Dokumentasi bisa berupa bentuk foto, video, dokumen lainnya.

3.6 Instrumen Penelitian

3.6.1. Lembar Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Adapun pada kuesioner didalamnya terdiri dari pernyataan-pernyataan yang dibuat berdasarkan indikator motivasi belajar diantaranya : (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar (3) adanya harapan dan cita-cita akan masa depan (4) adanya penghargaan dalam belajar (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. adanya lingkungan yang kondusif. Adapun kisi-kisi kuesioner yang akan dibagikan kepada responden sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Kuesioner Motivasi Belajar Siswa

No.	Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir Pertanyaan		Jumlah
			Positif	Negatif	
1	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	Mengerjakan tugas tepat waktu.	1,2	3	8
		Mengerjakan tugas penuh tanggung jawab	4	5	
		Tidak lekas puas dengan hasil yang diperoleh.	6,7	8	
2	Adanya dorongan kebutuhan akan belajar.	Rasa ingin tahu.	9,1		5
		Adanya minat dalam belajar.	11,12,13		
3	Adanya cita-cita dan harapan akan masa depan.	Keinginan untuk belajar.	14		4
		Ketekunan dalam mempelajari materi.	16,17	15	
4	Adanya penghargaan	Penghargaan berupa pujian.	18,2		4

	dalam belajar.	Penghargaan berupa hukuman.	19	21	
5	Adanya kegiatan menarik dalam belajar.	Strategi pembelajaran yang digunakan.	22,23,25,26	24	5
6	Adanya lingkungan yang kondusif.	Suasana tempat belajar.	28,29,30	27	4
Jumlah			23	7	30

3.6.2. Lembar Observasi

Untuk mempermudah peneliti dalam menemukan data, maka digunakan lembar observasi. Selain itu, untuk mengetahui kesesuaian perencanaan pembelajaran.

Tabel 3.6 Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran

No.	Aspek yang diamati	Terlaksana	
		Ya	Tidak
1.	Kegiatan Pendahuluan		
	Persiapan : a. Mengawali pembelajaran dengan salam, berdoa, absensi siswa dan memeriksa kesiapan siswa.		
	Orientasi : b. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan pengalaman siswa atau materi sebelumnya. c. Memberitahukan materi pelajaran (KI, KD, Indikator) yang akan dibahas pada pertemuan saat itu dan proses pelaksanaannya.		

No.	Aspek yang diamati	Terlaksana	
		Ya	Tidak
	<p>Apersepsi : Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas.</p>		
2.	Kegiatan Inti		
	<p>a. Penyajian materi : Peserta didik diberi stimulan untuk memusatkan perhatian pada bab antara kolonialisme dan imperialisme dengan mengamati gambar dan bertanya berkaitan dengan materi kepada siswa.</p>		
	<p>b. Belajar Kelompok Siswa diberikan bahan oleh guru untuk mendiskusikan atau mempelajari materi yang akan di turnamenkan. Disini siswa dibagi menjadi 2 tim yaitu tim X dan tim O lalu menunjuk ketua kelompok untuk membagikan tugas.</p>		
	<p>c. Permainan (Game) Permainan dilakukan oleh perwakilan timnya untuk maju ke meja turnamen. Disini guru mendampingi dan memandu jalannya permainan. Sebelum turnamen dimulai, siswa menentukan tim mana yang akan memulai permainan terlebih dulu.</p>		
	<p>d. Turnamen Kegiatan permainan dimulai. Siswa mulai berkompetisi dengan perwakilan terbaiknya untuk bisa menjawab soal dan membuat garis dengan simbol yang sama baik garis vertikal, horisontal, diagonal. Siswa yang menjawab soal akan mendapatkan skor.</p>		

No.	Aspek yang diamati	Terlaksana	
		Ya	Tidak
	<p>e. Team Recognize</p> <p>Guru mengumumkan kelompok yang memenangkan permainan dengan syarat skor yang memenuhi kriteria kemudian setelahnya diberikan penghargaan.</p>		
3.	Kegiatan Penutup		
	a. Guru bertanya mengenai yang telah diajarkan dan menjelaskan rencana selanjutnya.		
	b. Evaluasi dan Refleksi.		
	c. Mengakhiri pembelajaran dengan doa.		

Tabel 3.7 Lembar Observasi Siswa

No.	Aspek yang diamati	Terlaksana	
		Ya	Tidak
1.	Siswa menyimak dan memperhatikan penjelasan guru dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran sejarah.		
2.	Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.		
3.	Siswa aktif pada diskusi mengenai materi yang diajarkan bersama guru atau temannya		
4.	Siswa tidak malu untuk bertanya ketika ada materi yang tidak dimengerti/belum dipahami		
5.	Siswa mengerjakan seluruh tugas yang diberikan oleh guru.		
6.	Siswa tidak minder atau malu apabila mengalami kesalahan atau kegagalan dan mampu untuk memperbaikinya agar menjadi lebih baik.		
7.	Peserta didik mencari sumber atau referensi lain yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.		
8.	Siswa antusias selama kegiatan belajar berlangsung.		

9.	Peserta didik berani untuk menyampaikan pendapat dan menyimpulkan materi baik dalam diskusi ataupun kegiatan pembelajaran.		
10.	Peserta didik tetap gigih dan semangat ketika mengerjakan sesuatu didalam kelas.		

3.7 Teknik Analisis Data

Pada pengolahan data, penelitian ini dibantu melalui *IBM Statistical Package for Social Sciences (SPSS) 26.0 for Windows* untuk mendapatkan hasil yang akurat. Maka teknik analisis data dilakukan adalah sebagai berikut :

3.7.1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur kevalidan suatu instrumen dalam penelitian. Uji validitas dilakukan kepada variabel dari instrumen. Apabila valid maka instrumen penelitian tersebut dapat digunakan untuk penelitian. Pengambilan keputusan dilakukan jika hasil r hitung $>$ r table dengan tingkat signifikansi 5% atau $\alpha=0.05$ maka instrument tersebut dinyatakan valid, sebaliknya, jika r hitung $<$ r table dengan tingkat signifikansi 5% atau $\alpha=0.05$ maka instrument tersebut tidak valid. Pada uji validitas butir soal, peneliti menggunakan SPSS versi 26.

Uji Validitas ini dilakukan di kelas XI S 4 dengan butir anngket sejumlah 30 butir soal. Adapun hasilnya dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas

No. Soal	R Hitung	R Tabel N= 33 $\alpha = 0,05$	Kriteria r hitung $>$ r tabel atau r hitung $<$ r tabel	Validitas
1	,818	0,344	,818 $>$ 0,344	Valid
2	,434	0,344	,434 $>$ 0,344	Valid
3	,679	0,344	,679 $>$ 0,344	Valid
4	,503	0,344	,503 $>$ 0,344	Valid
5	,363	0,344	,363 $>$ 0,344	Valid

6	.486	0,344	,486 > 0,344	Valid
7	,662	0,344	,662 > 0,344	Valid
8	,458	0,344	,458 > 0,344	Valid
9	,518	0,344	,518 > 0,344	Valid
10	,587	0,344	,587 > 0,344	Valid
11	,502	0,344	,502 > 0,344	Valid
12	,671	0,344	,671 > 0,344	Valid
13	,686	0,344	,686 > 0,344	Valid
14	,733	0,344	,733 > 0,344	Valid
15	,474	0,344	,474 > 0,344	Valid
16	,532	0,344	,532 > 0,344	Valid
17	,712	0,344	,712 > 0,344	Valid
18	,334	0,344	,334 < 0,344	Tidak Valid
19	,528	0,344	,528 > 0,344	Valid
20	,514	0,344	,514 > 0,344	Valid
21	,309	0,344	,309 < 0,344	Tidak Valid
22	,294	0,344	,294 < 0,344	Tidak Valid
23	,282	0,344	,282 < 0,344	Tidak Valid
24	,595	0,344	,595 > 0,344	Valid
25	,214	0,344	,214 < 0,344	Tidak Valid
26	,223	0,344	,223 < 0,344	Tidak Valid
27	.328	0,344	,328 < 0,344	Tidak Valid
28	,365	0,344	,365 > 0,344	Valid
29	,271	0,344	,271 < 0,344	Tidak Valid
30	,717	0,344	,717 > 0,344	Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa kuesioner yang valid terdiri dari nomor 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,19,20,24,28, dan nomor 30. Selanjutnya, nomor butir angket yang valid tadi diuji kembali dengan uji reliabilitas.

3.7.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu alat untuk mengukur tingkat ketetapan atau konstistensi indikator dari variabel dari waktu ke waktu. Instrumen disebut reliabel jika digunakan dengan jenis atau subjek penelitian yang sama maka akan menunjukkan hasil yang sama pula atau tetap. Pada penelitian ini menggunakan rumus Alpha Cronbach's dengan syarat jika r hitung $>$ r table, maka instrument tersebut reliable, sebaliknya jika r hitung $<$ r table, maka instrument tersebut tidak reliable. Adapun klasifikasi reliabilitas tertera pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.9 Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Agak Rendah
0,61 – 0,80	Cukup
0,81 – 1,00	Tinggi

Setelah dilakukannya uji validitas terdapat 22 butir soal dengan kategori valid maka selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas. Adapun hasil daripada uji reliabilitas adalah sebagai berikut :

Tabel 3.10 Rata-rata Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,899	22

Diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* dari masing-masing item tersebut diantaranya yaitu :

Tabel 3.11 Hasil Uji Reliabilitas Per Item Soal

No Soal	Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Reliabilitas
1	,889	Reliabel
2	,897	Reliabel
3	,891	Reliabel
4	,896	Reliabel
5	,900	Reliabel
6	,898	Reliabel
7	,893	Reliabel
8	,896	Reliabel
9	,896	Reliabel
10	,894	Reliabel
11	,896	Reliabel
12	,891	Reliabel
13	,893	Reliabel
14	,891	Reliabel
15	,897	Reliabel
16	,897	Reliabel
17	,891	Reliabel
19	,896	Reliabel
20	,895	Reliabel
24	,894	Reliabel
28	,902	Reliabel
30	,889	Reliabel

Berdasarkan tabel diatas nilai *Cronbach's Alpha* dari 22 item soal yang telah dihitung, maka rata-rata yang dihasilkan sebesar 0,894. Dengan demikian dapat diketahui bahwa $0,894 > 0,344$ dengan ini dapat dikatakan bahwa

instrumen ini reliabel dengan tingkat realibilitasnya termasuk kedalam kategori tinggi.

3.7.3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan apakah sampel memiliki distribusi normal (dapat digunakan). Instrumen dapat digunakan jika ada kenormalan dalam data yang dihitung. Data variabel dalam hal ini diujikan. Uji Shapiro-Wilk digunakan untuk menguji normalitas karena sampel yang digunakan kurang dari 100 dan taraf signifikan pengambilan keputusan uji normalitas adalah 5% atau 0,05.

Keputusan dibuat jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas lebih dari 0,05 dan hasilnya menunjukkan bahwa data berdistribusi normal sedangkan kurang dari 0,05 menunjukkan data tidak normal. Apabila hasilnya menunjukkan bahwa sampel berdistribusi normal maka selanjutnya melakukan uji homogenitas.

3.7.4. Uji Homogenitas

Tahap ini dilakukan untuk menguji apakah dua varian data sampel berasal dari populasi yang sama atau homogen. Menggunakan Uji Levene dengan dasar pengambilan keputusan, nilai signifikansi (p) $>$ 0,05 menunjukkan bahwa kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang sama (homogen), dan nilai signifikansi (p) $<$ 0,05 menunjukkan bahwa populasi tersebut memiliki varians yang berbeda (tidak homogen).

Setelah dilakukan uji homogenitas *Levene* dan memperoleh data yang menunjukkan bahwa data kedua kelompok mempunyai varians yang sama, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis independent-sample t-test.

3.7.5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis melalui *uji independent sample t-test* yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata dua grup yang tidak berhubungan antara satu dengan yang lainnya dengan taraf signifikan 0,05. Dengan dasar pengambilan keputusan, jika nilai t-hitung $<$ t-tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam kelompok a dan b tidak ada perbedaan secara rata-rata. Jika nilai t-hitung $>$ t-tabel, maka H_0 diterima dan

H_a ditolak, yang menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata dalam motivasi belajar siswa dalam kelompok a dan b. Maka hipotesis statistik yang sesuai untuk menentukan pengaruh penggunaan media pembelajaran adalah:

- Hipotesis Nol (H_0) : “Tidak terdapat pengaruh dari media Tic Tac Toe Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI A di SMA Negeri 2 Ciamis”.
- Hipotesis Alternatif (H_a) : “Terdapat pengaruh dari media Tic Tac Toe Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI A di SMA Negeri 2 Ciamis”.

3.8 Langkah-langkah Penelitian

3.8.1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mulai mencari topik permasalahan. Setelah menemukannya, peneliti mengajukan judul penelitian kepada dosen pembimbing 1 dan 2. Setelah disetujui oleh keduanya, peneliti mulai menulis proposal yang didalamnya memuat konsep atau rencana yang dilakukan untuk penelitian. Setelahnya proposal tersebut diujikan dalam sidang proposal. Selanjutnya peneliti mempersiapkan hal yang dibutuhkan ketika penelitian contohnya seperti menyusun instrumen penelitian.

3.8.2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti mulai melakukan penelitian di lapangan. Untuk memulai kegiatan pembelajaran, peneliti akan memberi siswa pretest, lalu menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media permainan Tic-Tac-Toe di kelas XI A 2 SMA Negeri 2 Ciamis, pemberian *posttest*, dikumpulkan dan hasilnya dianalisis.

3.8.3. Tahap Akhir

Pada tahap akhir ini, peneliti melaksanakan penyusunan laporan tahap terakhir. Setelah data dianalisis dan diolah, maka akan menghasilkan jawaban pertanyaan dari rumusan masalah setelahnya ditarik kesimpulan.

