

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah cara atau jalan yang ditempuh sehubungan dengan penelitian yang dilakukan yang memiliki langkah – langkah yang sistematis. Sugiyono (2017, hlm. 2) menyatakan bahwa “metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk Mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami memecahkan, dan mengantisipasi masalah”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model *cooperative learning tipe teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pajak pokok bahasan pajak penghasilan. Untuk memperoleh gambaran tentang pengaruh dari dua variabel tersebut maka penelitian ini akan menggunakan metode survey, dengan alasan bahwa data tentang pemahaman materi pembelajaran dapat dihimpun dengan survey karena pemahaman materi sifatnya tidak bisa di nilai.

Menurut Rully Indrawan (2014, hlm. 53) “metode survey merupakan salah satu metode penelitian kuantitatif yang sering digunakan oleh para peneliti pemula. Metode tersebut bertujuan ingin melihat bagaimana kejadian – kejadian berlangsung pada waktu tertentu terjadi, dan adakah dampaknya pada kejadian yang lain. Hal yang terakhir itu disebut metode sebab akibat (*causal*)”.

Selain metode penelitian, dalam penelitian perlu adanya pendekatan yang digunakan. Dalam penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif yang akan dilakukan menggunakan angka – angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan kontrol (Nana Saodih, 2016, hlm. 53) hal ini dilakukan karena data yang diperoleh berupa angka.

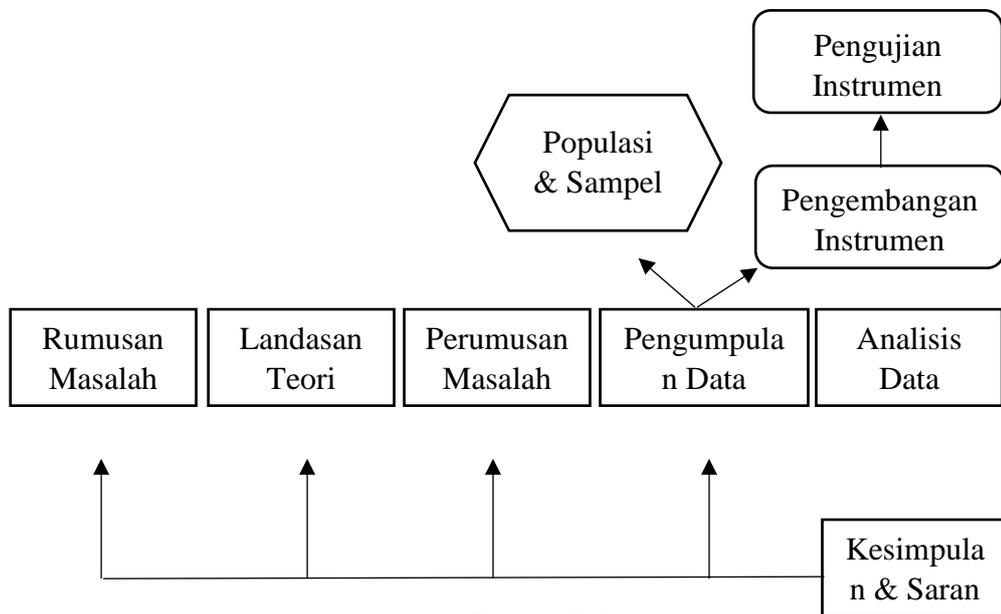
#### **B. Desain Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *cooperative learning tipe teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pajak pokok bahasan pengertian pajak penghasilan.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka dalam pelaksanaan penelitian ini akan menggunakan pendekatan jenis penelitian kuantitatif yang dilaksanakan melalui pengumpulan data di lapangan (pada siswa – siswi kelas XI Akuntansi di SMK Pasundan 3 Bandung) dan metode penelitian yang digunakan adalah survey.

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 23) menyatakan bahwa “desain penelitian harus spesifik, jelas, dan rinci ditentukan secara mantap sejak awal, menjadi pegangan langkah demi langkah”.

Penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2017, hlm. 30) sebagai berikut :



**Bagan 3.1**  
**Desain penelitian**

Berdasarkan pendapat menurut ahli di atas bahwa desain penelitian harus spesifik, jelas, dan rinci ditentukan secara mantap sejak awal, menjadi pegangan langkah demi langkah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi dan memilih masalah yang ada di kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung berupa tingkat keaktifan belajar siswa.
2. Menetapkan teori yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
3. Menentukan tindakan atau pemecahan masalah dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT). Membuat instrumen penelitian yang telah diuji kevalidannya dan dinyatakan valid.

Menetapkan populasi dan sampel yang akan dijadikan subjek penelitian. Menyebarkan instrumen kepada sampel yang akan diteliti dengan mengumpulkan data.

4. Membangun penyelidikan melalui metode survey berdasarkan asumsi dan hipotesis penelitian dan menggunakan angket sebagai teknik pengumpulan data.
5. Memproses hasil pengumpulan data dengan menggunakan aplikasi SPSS *version 20 for windows*.
6. Membuat kesimpulan serta melaporkan hasil penelitiannya pada pihak yang bersangkutan dengan penelitian seperti sekolah dan universitas.

Berdasarkan desain penelitian di atas dapat kita simpulkan sebelum penelitian dimulai kita harus melihat masalah yang dihadapi kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung yaitu kurangnya keaktifan belajar siswa terhadap mata pelajaran pajak, guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah. Dimana dalam proses pembelajarannya guru kurang melibatkan siswa secara aktif sehingga suasana pembelajaran lebih bersifat monoton dan membosankan. Selain masalah guru yang masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, guru juga kurang memanfaatkan teknologi modern yang sedang berkembang. Dari masalah tersebut dibuat penelitian yang berjudul “Pengaruh model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa XI Akuntansi di SMK Pasundan 3 Bandung. (Studi kasus mata pelajaran pajak pokok bahasan pajak penghasilan tahun ajaran 2017/2018)” diharapkan dengan penelitian ini keaktifan belajar siswa dapat meningkat.

Teori yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT ini diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dan tidak membosankan, karena dalam pembelajaran ini siswa ikut aktif menyampaikan pendapatnya.

Penelitian ini menggunakan metode survey dengan pendekatan kuantitatif dan pengumpulan data nya menggunakan angket, sebelum pembuatan angket terlebih dahulu harus membuat operasional variabel untuk acuan pembuatan

pernyataan angket. Setelah instrumen penelitian selesai dibuat peneliti harus melakukan uji validitas dan uji reliabilitas sebelum angket benar – benar di ujikan pada kelas yang akan diteliti. Subjek dalam penelitian ini siswa kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung dengan jumlah populasi yang akan diteliti 35 orang.

Setelah data terkumpul perhitungan yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu regresi dengan menggunakan aplikasi SPSS *version 20 for windows*.

## A. Subjek dan Objek Penelitian

### 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2010, hlm. 152) mengatakan, merupakan sesuatu yang sangat penting kedudukannya di dalam penelitian, subjek penelitian harus ditata sebelum penelitian siap untuk mengumpulkan data, yang akan dijadikan subjek dalam penelitian ini adalah SMK Pasundan 3 Bandung pada siswa kelas XI Akuntansi.

### 2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sifat keadaan dari suatu benda, orang atau yang menjadi pusat perhatian objek penelitian yang akan digunakan penelitian ini yaitu terdiri dari :

- a. Model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT).
- b. Keaktifan belajar siswa.

## B. Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 61) “variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel dependen dari penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa”.

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

Variabel	Dimensi	Indikator	Pernyataan
Model <i>cooperative learning</i> tipe	Model <i>cooperative learning</i> tipe <i>teams games tournament</i>	Orientasi	1,2
		Apersepsi	3,4
		Motivasi	7,8

<i>teams games tournament</i> (X)	Ani Setiani dan Donni Juni Priansa (2015, h. 254)	Pemberi acuan	5,6
		Mengamati	9,11
		Menanya	10
		Mengeksplorasi	12,13
		Mengasosiasi	15
		Mengkomunikasikan	14
Keaktifan belajar siswa (Y)	Keaktifan belajar siswa H. Asis Saefuddin dan Ika Berdiati (2014, h. 33)	Materi pembelajaran	16,17,18
		Organisasi pembelajaran	19,20
		Interaksi selama pembelajaran	21,22,23,24
		Bahasa verbal / Non verbal	25,26,27,28
		Penggunaan media pembelajaran	29,30

### C. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

#### 1. Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data – data yang peneliti perlukan dan dianggap relevan dengan masalah yang peneliti teliti. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data angket.

Angket merupakan data penunjang yang digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait respon atau tanggapan siswa terhadap model *cooperative learning tipe teams games tournament* (TGT).

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017, hlm. 142). Berdasarkan penjelasan di atas mengenai angket maka teknik ini digunakan oleh penulis untuk dapat mengungkapkan data dari variabel bebas (X) yaitu model *cooperative learning tipe teams games tournament* (TGT). Jawaban yang di sediakan di sesuaikan dengan skala likert. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 93) mengatakan bahwa, “skala likert

digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Alternatif jawaban skala likert yang digunakan diberi skor sebagai berikut :

**Tabel 3.2**  
**Skala Likert**

Alternatif	Bobot/Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sugiyono (2017, h. 93)

Instrumen penelitian ini dapat dibuat dalam bentuk *checklist*. Penggunaan instrumen ini akan membantu peneliti dalam menjelaskan pengaruh model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dengan keaktifan belajar siswa.

## 2. Instrumen Penelitian

Menurut Rully Indrawan (2016, hlm. 112) mengatakan “instrumen penelitian merupakan alat bagi peneliti yang akan digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan permasalahan penelitian”.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen yang belum terstandar, sehingga untuk menghindari di hasilkannya data tidak sah lebih dahulu dilakukan uji coba terhadap instrumen tersebut. Instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa format kuesioner/angket yang dibuat untuk mengumpulkan data berupa dimensi sebagai berikut :

- a. Sintak Model Pembelajaran TGT
- b. Langkah – langkah Model Pembelajaran TGT
- c. Indikator Keaktifan Belajar

**Angket Penelitian**  
**Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa**  
**Kelas XI Akuntansi di SMK Pasundan 3 Bandung**

Responden yang terhormat,

Saya mohon kesediaan saudara/i untuk mengisi daftar pernyataan penelitian ini. Informasi yang saudara/i berikan adalah sebagai data penelitian dalam rangka penyusunan skripsi. Informasi yang saudara/i berikan merupakan bantuan yang sangat berarti dalam penyelesaian penelitian ini. Atas bantuan saudara/i, saya ucapkan terimakasih.

1. Petunjuk pengisian

- a. Isi identitas saudara/i
- b. Nyatakan pendapat saudara/i pada setiap pernyataan dengan memberi tanda ceklis (√) pada salah satu pilihan yang tersedia:
  - 1) Sangat Setuju (SS)
  - 2) Setuju (S)
  - 3) Ragu-ragu (RR)
  - 4) Tidak setuju (TS)
  - 5) Sangat Tidak Setuju (STS)
- c. Tidak ada jawaban yang benar atau salah terhadap pernyataan-pernyataan berikut. Anda dapat setuju atau tidak setuju dengan tiap-tiap pernyataan yang diberikan.

2. Identitas Responden

Nama :  
Kelas :  
Sekolah : SMK Pasundan 3 Bandung

3. Angket Penelitian

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Guru dalam pembelajaran di kelas melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa					
2	Guru memeriksa kehadiran peserta didik					
3	Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman peserta didik					
4	Guru mengajukan pertanyaan terkait materi pembelajaran					
5	Guru memberitahu materi pembelajaran yang akan di bahas					
6	Guru menjelaskan mekanisme pembelajaran					
7	Guru memberi motivasi untuk memusatkan perhatian siswa					
8	Guru menjelaskan tujuan dari model pembelajaran <i>teams games tournament</i> (TGT)					
9	Guru menyediakan materi yang akan dijelaskan berupa buku sumber					
10	Guru memberi kesempatan pada siswa untuk mengajukan pertanyaan					
11	Guru menerangkan materi pembelajaran dengan jelas					
12	Guru membentuk kelompok secara heterogen					
13	Guru membimbing tiap kelompok dengan materi yang telah disediakan					
14	Guru mempersilahkan ketua kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi kelompoknya					
15	Guru membantu siswa yang kesulitan dalam kelompok diskusi					
16	Guru menghubungkan gagasan-gagasan dengan pengetahuan awal siswa					

17	Materi pembelajaran relevansi dengan pokok bahasan jelas					
18	Gagasan utama materi jelas dan spesifik					
19	Guru melakukan <i>review</i> dengan menghubungkannya materi saat ini dengan pembelajaran sebelumnya					
20	Guru melakukan <i>review</i> dengan menghubungkannya materi saat ini dengan pembelajaran yang akan datang					
21	Guru melontarkan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran					
22	Siswa menanggapi pertanyaan guru secara tepat					
23	Siswa bertanya mengenai materi pembelajaran					
24	Guru menanggapi respon – respon siswa secara tepat					
25	Bahasa guru mudah dipahami oleh siswa saat pembelajaran berlangsung					
26	Guru berbicara tidak terlalu cepat / lambat					
27	<i>Volume</i> suara guru cukup untuk didengar seluruh siswa					
28	Pengucapan dan artikulasi guru berbicara jelas					
29	Guru menggunakan <i>power point</i> / papan tulis jelas dan terorganisasi dengan baik					
30	Guru menyediakan <i>outline</i> / <i>handout</i>					

#### D. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan tujuan mampu menjawab pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* terhadap keaktifan belajar siswa XI Akuntansi pada mata pelajaran pajak pokok bahasan pajak penghasilan. Adapun analisis data yang akan dilakukan sebagai berikut :

##### 1. Uji Validitas

Menurut Nana Saodih (2016, hlm. 228) mengatakan, validitas instrumen menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur.

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 121) instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil kuesioner yang diberikan kepada responden, kemudian dilakukan pengujian terhadap instrumen untuk mengukur tingkat kebaikan instrumen, maka dapat dilakukan analisis validitas dan reliabilitas. Validitas menunjukkan sejauh mana relevansi pertanyaan terhadap apa yang ditanyakan atau apa yang ingin diukur dalam penelitian. Untuk menentukan kevalidan dari item kuesioner peneliti akan menggunakan program SPSS 20 for windows dengan ketentuan tanda (\*) yang berarti *significant* 0,05 dan (\*\*) *significant* 0,01.

## 2. Uji Reliabilitas

Menurut Nana Saodih (2016, hlm. 299) mengatakan, “reliabilitas berkenaan dengan tingkat keajegan atau ketetapan hasil pengukuran. Suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai, bila instrumen tersebut digunakan mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relatif sama”.

Menurut Riduwan dan Sunarto (2011, hlm. 348) “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah dikatakan baik”. Dengan demikian suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Pengujian reliabilitas akan menggunakan program SPSS 20 for windows. Kriteria untuk penafsiran reliabilitas adalah :

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Reliabilitas Suatu Penelitian**

<b>Interval Koefisien Reliabilitas</b>	<b>Penafsiran</b>
0,80 – 1,000	Sangat reliable

<b>Interval Koefisien Reliabilitas</b>	<b>Penafsiran</b>
0,60 – 0,799	Reliabel
0,40 – 0,499	Cukup reliable
0,20 – 0,399	Kurang reliable
0,00 – 0,199	Tidak reliable

Riduwan dan Sunarto (2011, pengantar statistika, hlm. 81)

Dengan demikian suatu instrumen dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Penguji reliabilitas akan menggunakan program SPSS.

#### **E. Rancangan Analisis Data**

##### 1. Hipotesis yang diajukan

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini berkaitan dengan ada atau tidaknya hubungan yang signifikan antara variabel bebas atau independen terhadap variabel terikat atau dependen. Adapun perumusan hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) adalah sebagai berikut :

$H_0 : \rho_{yx} = 0 =$  Tidak terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pajak pokok bahasan pajak penghasilan kelas XI Akuntansi di SMK Pasundan 3 Bandung.

$H_a : \rho_{yx} \neq 0 =$  Terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pajak pokok bahasan pajak penghasilan kelas XI Akuntansi di SMK Pasundan 3 Bandung.

##### 2. Uji Normalitas Data

Normalitas data merupakan suatu asumsi terpenting dalam statistik parametrik, sehingga pengujian terhadap normalitas data harus dilakukan agar asumsi dalam statistik parametrik dapat terpenuhi. Perhitungan uji normalitas dalam penelitian ini akan menggunakan program SPSS 20 for

*windows*. Kriteria uji normalitas data adalah jika hasil yang muncul pada pengolahan data yaitu 0,05 melalui SPSS 20 *for windows*.

### 3. Uji Hipotesis

Bila hasil uji normalitas data memperlihatkan kontribusi atau data normal maka rumus yang akan digunakan adalah rumus regresi linier, tetapi jika hasil menunjukkan tidak normal maka akan menggunakan rumus *wilcoxon* semua data tersebut akan diolah menggunakan program SPSS 20 *for windows*.

#### a. Rancangan Pembahasan

Setelah peneliti berhasil mengolah data dan uji hipotesis, peneliti akan membuat rencana untuk pembahasan. Pembahasan akan menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Adapun langkah pembahasan sebagai berikut :

- 1) Mencari rata – rata persepsi siswa tentang penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran pajak pokok bahasan pajak penghasilan. Rata – rata akan dicari dengan menggunakan program SPSS 20 *for windows*.
- 2) Setelah mengetahui rata – rata penafsiran siswa mengenai penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dan keaktifan belajar siswa, peneliti akan menafsirkan rata – rata dengan kriteria sebagai berikut :

**Tabel 3.4**

#### **Kriteria Penafsiran Rata – rata**

<b>Kategori</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju	4,01 – 5,00
Setuju	3,01 – 4,00
Ragu-ragu	2,01 – 3,00
Tidak Setuju	1,01 – 2,00
Sangat Tidak Setuju	0,01 – 1,00

Sumber: Riduwan, 2015, dasar – dasar statistika, hlm. 228

- 3) Mencari rata – rata pengaruh model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa XI Akuntansi pada mata pelajaran pajak pokok bahasan pajak penghasilan dengan menggunakan program SPSS 20 *for windows*.
- 4) Setelah ditemukan nilai pengaruh maka peneliti melakukan pembahasan melalui analisis faktor – faktor penyebab munculnya pengaruh dari model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Adapun kriteria penilaian untuk menafsirkan pengaruh sebagai berikut :

**Tabel 3.5**

**Kriteria Interpretasi Koefisien Determinasi**

Interval Koefisien	Tingkat Pengaruh
80%-100%	Sangat Kuat
60%-79%	Kuat
40%-59%	Cukup Kuat
20%-39%	Rendah
0% - 19%	Sangat Rendah

Sumber : Riduwan dan Sunarto, 2011, Pengantar Statistika, h. 81, disesuaikan.

- 5) Menarik kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

