

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai metodologi yang akan digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD.” Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri desain PTK, partisipan dan tempat penelitian, prosedur administrasi penelitian, dan prosedur substantif penelitian.

A. Desain PTK

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Menurut Trianto (2011, hlm. 13) penelitian tindakan kelas (PTK) berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subjek penelitian di kelas tersebut.

Selain itu Hopkins (dalam Trianto, 2011, hlm. 15) menyebut penelitian tindakan kelas sebagai suatu studi sistematis (penelitian) yang dilakukan oleh pelaku pendidikan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran melalui tindakan yang terencana dan dampak dari tindakan [aksi] yang telah dilakukan. Pelaku utama dari tindakan ini adalah guru, dimana dengan peranannya pada proses pembelajaran akan menentukan pencapaian hasil belajar. Peran guru dipandang sebagai perpaduan yang baik dalam merencanakan tindakan dan sebagai pelaku penelitian.

Sementara itu, pakar pendidikan Suparno (dalam Trianto, 2011, hlm 15) mendefinisikan penelitian tindakan kelas sebagai salah satu pengembangan profesionalitas guru dengan jalan memberdayakan mereka untuk memahami kinerjanya sendiri dan menyusun rencana untuk melakukan perbaikan secara terus-menerus.

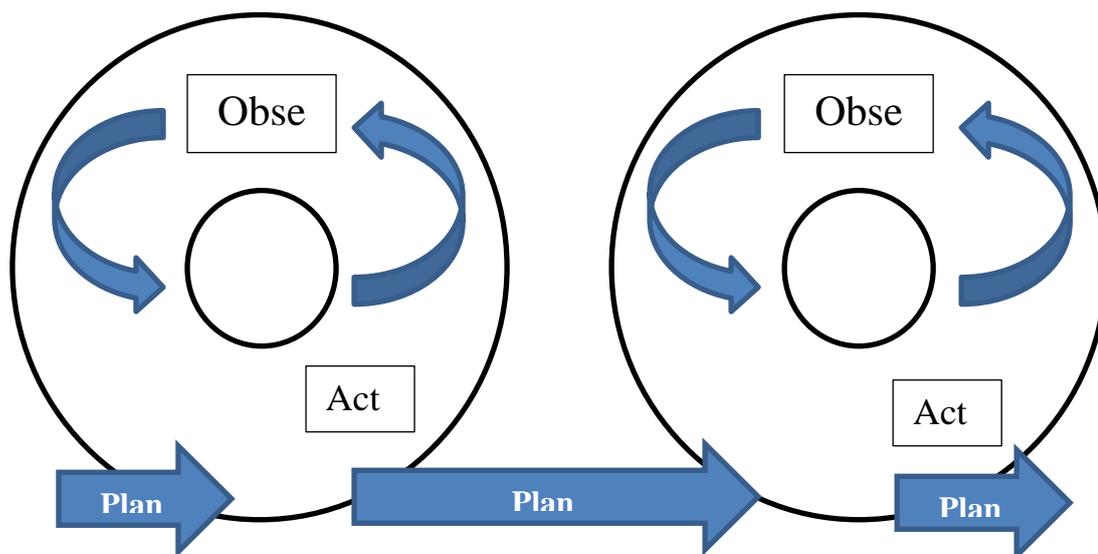
Menurut Kemmis dan McTaggart (dalam Sukardi, 2013, hlm. 3) menyatakan bahwa penelitian tindakan adalah cara suatu kelompok atau seseorang

dalam mengorganisasi sebuah kondisi dimana mereka dapat mempelajari pengalaman mereka dan membuat pengalaman mereka dapat diakses oleh orang lain.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa, penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan di dalam kelas dalam upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan sebagai salah satu pengembangan profesionalitas guru. Penelitian tindakan kelas dilakukan ketika mendapatkan permasalahan di dalam pembelajaran dan mencari solusinya dalam upaya memperbaiki kualitas pembelajaran. Dalam penelitian tindakan kelas selain dapat mempelajari pengalaman sendiri juga dapat berbagi pengalaman dengan orang lain.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang bertujuan memecahkan masalah secara bersiklus. Penelitian ini mengacu pada desain penelitian Kemmis dan Taggart. Menurut Trianto (2012, hlm.30) menyatakan bahwa “model Kemmis & Taggart merupakan pengembangan dari konsep dasar yang dikembangkan oleh Kurt Lewin, hanya saja komponen *acting* dan *observing* di jadikan satu kesatuan karena keduanya merupakan tindakan yang tidak dapat dipisahkan, terjadi pada waktu yang lama”. Masing-masing terdiri dari 4 tahap, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) dalam suatu sistem spiral yang saling terkait antara satu dengan lainnya.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam beberapa siklus. Dalam setiap siklusnya peneliti melaksanakan perencanaan penelitian, melaksanakan, observasi, dan refleksi. Jika hasil siklus I kurang sesuai dengan hasil yang diharapkan maka akan dilakuakn siklusi ke II. Jika hasil penelitian masih belum sesuai dengan hasil yang diharapkan maka peneliti akan melakukan siklus berikutnya hingga hasil yang diharapkan tercapai. Desain penelitian model Kemis dan Mc Taggart terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.1 Model Kemmis dan Taggart Menurut Sukardi (2013. Hlm. 8)

B. Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan penelitian ini adalah siswa kelas IV SD X Kecamatan Sukajadi Kota Bandung pada tahun pelajaran 2015/ 2016. Lokasi SD ini terletak di daerah pemukiman warga sehingga mudah dijangkau.

Partisipan tersebut dipilih berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada SD tersebut. Partisipan di dalam kelas IV berjumlah 23 orang siswa, yang masing-masing terdiri dari 11 orang perempuan dan 12 orang laki-laki. Siswa di SD tersebut mayoritas berasal dari kalangan menengah kebawah. Pada umumnya mereka adalah siswa yang ceria dan selalu bersemangat.

Jumlah kelas yang terdapat pada SD tersebut, yaitu 12 rombongan belajar, masing-masing tingkatan kelas terdapat 2 rombongan belajar. Waktu belajar kelas IV dimulai dari jam 7.00 sampai jam 11.30 untuk masuk pada dan jam 12.00 sampai jam 16.30 untuk masuk siang.

C. Prosedur Administratif Penelitian

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti mengidentifikasi, menentukan fokus masalah dan menganalisis masalah yang akan diteliti. Kemudian hasil temuan tersebut di refleksi agar mendapatkan strategi pemecahan

masalah yang tepat. Tahapan tindakan penelitian yang akan dilaksanakan dapat diuraikan sebagai berikut:

Tahap Pra Penelitian

a. Permohonan izin kepada pihak sekolah.

b. Mengobservasi pelaksanaan pembelajaran.

Pada tahap ini dilakuakn observasi untuk mengetahui gambaran awal mengenai kondisi dan situasi dilingkungan sekolah terutama kelas IV B. Pada kegiatan ini guru menggunakan lembar observasi berupa jurnal reflektif untuk mengetahui permasalahan yang ada pada kelas IV B.

c. Melakukan studi literature

Pada tahap ini peneliti melakukan studi literatur untuk mendapatkan dukungan teori mengenai strategi yang sesuai dengan masalah yang terjadi pada kelas IV B

d. Mendiskusikan mengenai permasalahan pembelajaran siswa dengan dosen pembimbing dan wali kelas yang akan dijadikan suatu tindakan.

e. Menyusun proposal penelitian.

Alur penelitian dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) ini melalui 4 tahapan, diantaranya adalah:

Siklus I

1. Perencanaan (*plan*)

Pada tahap perencanaan tindakan, peneliti mengajukan surat permohonan penelitian kepada pihak sekolah. Kemudian dilanjutkan dengan menentukan pokok bahasan yang akan dilakukan dalam penelitian, yaitu sumber daya alam dan lingkungan. Pada tahap ini peneliti melihat Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk mengetahui batasan materi mengenai sumber daya alam. Hal tersebut untuk mempersiapkan skenario pembelajaran yang dapat untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dengan menggunakan model *team game tournament*. Sebelum melaksanakan kegiatan, peneliti melakukan perencanaan tindakan. Adapun perencanaannya adalah sebagai berikut:

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Susunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dibuat berdasarkan kurikulum KTSP tahun 2006 yang memiliki sistematika sebagai berikut: (a) identitas sekolah, (b) standar kompetensi, (c) kompetensi dasar, (d) indikator, (f) tujuan pembelajaran, (g) materi ajar, (h) model dan metode pembelajran, (i) langkah pembelajaran, (j) media/ alat dan sumber belajar, dan (k) penilaian. Rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menggunakan model *Team Game Tournament*. Dalam kegiatan ini, pembelajaran dikembangkan langkah-langkah pembelajaran yaitu: penyajian materi, membentuk *team*, melaksanakan *game*, dalam pelaksanaan *game* terdapat dua *tournament* akademik yaitu *tournament* individu dan kelompok dimana total keseluruhan skor akan menjadi total skor kelompok, pemberian rekognisi (penghargaan) kepada team yang mendapat skor paling tinggi dalam kelas, dan selanjutnya ada evaluasi individu.
 - b. Membuat Lembar Kerja Kelompok (LKK). Lembar Kerja Kelompok memuat masalah-masalah yang harus diselesaikan oleh setiap siswa dalam diskusi kelompok. Dalam siklus I, ini setiap kelompok akan mengerjakan LKK bersama teman sekelompoknya mengenai sumber daya alam hayati dan non hayati yang ada dilingkungan sekolah.
 - c. Menyusun instrument evaluasi untuk mengetahui peninghatan hasil pembelajaran siswa. Pemberian soal eevaluation ini dilakukan setelah proses pembelajaran menggunakan model *team game tournemnet* selesai dilaksanakan.
 - d. Menyiapkan media dan bahan aja yang diperlukan dalam melaksanakan penelitian. Persiapan yang dilakukan yaitu menyiapkan *Slide show* berupa gambar-gambar lingkungan seperti laut, sungai, hutan, dan pegunungan.
 - e. Menyusun instrument observasi untuk pengamatan penerapan model *Team Game Tournament*.
 - f. Mengonsultasikan kepada dosen pembimbing.
2. Pelaksanaan (*action*)
 - a. Memberikan lembar observasi kepada observer untuk diisi.

- b. Melaksanakan pembelajaran IPA kelas IV dengan menerapkan model *team game tournament*.

Pelaksanaan tidak dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sesuai dengan sintaks model *team game tournament*.

- c. Observasi pelaksanaan pembelajaran oleh observer untuk membantu peneliti mendapatkan data mengenai aktivitas siswa saat belajar IPA dan untuk mendapatkan data mengenai kemampuan siswa mengenai Sumber Daya Alam dan Lingkungan
- d. Mencatat dan merekam semua aktivitas belajar yang terjadi pada lembar observasi sebagai sumber data yang akan digunakan pada tahap refleksi.
- e. Diskusi dengan observer untuk mengklarifikasi hasil pengamatan pada lembar observasi.
- f. Pelaksanaan pembelajaran pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui beberapa siklus.

3. Pengamatan (*observe*)

Tahap pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan proses pelaksanaan pembelajaran atau pada tahap pelaksanaan (*action*). Dalam kegiatan ini observasi ini, peneliti menjadi seorang observer partisipan yang mengamati aktivitas siswa dalam penerapan model *Team Game Tournament*. Selain itu, peneliti juga dibantu oleh beberapa observer untuk melihat pelaksanaan pembelajaran dengan model *team game tournament*. Observer pada siklus I, yaitu: wali kelas IV B dan SA, SF, VDO selaku teman sejawat peneliti. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai kekurangan dan kemajuan dalam proses pembelajaran, terutama dalam pengembangan aktivitas dan hasil belajar siswa.

4. Refleksi

Peneliti melakukan analisis data yang telah dikumpulkan dari hasil observasi dan interpretasi data, sehingga dapat menyimpulkan hasil pelaksanaan pada setiap siklus. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis sebagai bahan evaluasi dan koreksi untuk dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Mutia Nazhifah, 2016

PENERAPAN MODEL TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD

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

1. Perencanaan (*Plan*)

Setelah memperoleh gambaran perbaikan dari hasil pelaksanaan siklus I, perencanaan pembelajaran yang dibuat pada pelaksanaan siklus II ditujukan untuk memperbaiki hambatan atau kekurangan yang terjadi pada siklus I. Rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menggunakan model *team game tournament (TGT)*. Sebelum melaksanakan kegiatan, peneliti melakukan perencanaan tindakan. Adapun perencanaannya adalah sebagai berikut:

- a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Susunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dibuat berdasarkan kurikulum KTSP tahun 2006 yang memiliki sistematika sebagai berikut: (a) identitas sekolah, (b) standar kompetensi, (c) kompetensi dasar, (d) indikator, (f) tujuan pembelajaran, (g) materi ajar, (h) model dan metode pembelajaran, (i) langkah pembelajaran, (j) media/ alat dan sumber belajar, dan (k) penilaian. Rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menggunakan model pembelajaran *team game tournament*. Dalam kegiatan ini, pembelajaran dikembangkan langkah-langkah pembelajaran yaitu: penyajian materi, membentuk *team*, melaksanakan *game*, dalam pelaksanaan *game* terdapat dua *tournament* akademik yaitu *tournament* individu dan kelompok dimana total keseluruhan skor akan menjadi total skor kelompok, pemberian rekognisi (penghargaan) kepada team yang mendapat skor paling tinggi dalam kelas, dan selanjutnya ada evaluasi individu.
- b) Membuat Lembar Kerja Kelompok (LKK). Lembar Kerja Kelompok memuat masalah-masalah yang harus diselesaikan oleh setiap siswa dalam diskusi kelompok. Dalam siklus II ini setiap kelompok akan mengerjakan LKK bersama teman sekelompoknya mengenai sifat sumber daya alam dan proses terbentuknya sumber daya alam dengan cara mengamati gambar yang telah disediakan oleh guru.
- c) Membuat Instrumen Evaluasi. Hampir sama dengan siklus I dan siklus II, instrumen evaluasi digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Instrumen evaluasi diberikan setelah aktivitas pembelajaran menggunakan model *team game tournament* selesai dilaksanakan.

d) Membuat Lembar Observasi. Persiapan yang dilakukan yaitu menyiapkan *slide show* berupa gambar-gambar sumber daya alam.

e) Mengonsultasikan Dengan Dosen Pembimbing

2. Pelaksanaan (Act)

a. Memberikan lembar observasi kepada observer untuk diisi.

b. Melaksanakan pembelajaran IPA kelas IV dengan menerapkan model *Team Game Tournament (TGT)*.

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sesuai dengan sintsk model *team game tournament*.

c. Obsevasi pelaksanaan pembelajaran oleh observer untuk membantu peneliti mendapatkan data mengenai aktivitas siswa saat belajar IPA dan untuk mendapatkan data mengenai kemampuan siswa mengenai Sumber Daya Alam dan Lingkungan

d. Mencatat dan merekam semua aktivitas belajar yang terjadi pada lembar observasi sebagai sumber data yang akan digunakan pada taham refleksi.

e. Diskusi dengan observer untuk mengklarifikasi hasil pengamatan pada lembar observasi.

f. Pelaksanaan pembelajaran pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui beberapa siklus.

3. Observasi (*Observe*)

Tahap pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan proses pelaksanaan pembelajaran atau pada tahap pelaksanaan (*action.*). Dalam kegiatan ini observasi ini, peneliti menjadi seorang observer partisipan yang mengamati aktivitas siswa dalam penerapan model *team game tournament*. Pada siklus II, peneliti dibantu oleh beberapa observer untuk melihat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *team game tournament*. Observer pada siklus II, yaitu wali kelas IV B dan RK, SF, VDO selaku teman sejawat peneliti. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai kekurangan dan kemajuan dalam proses pembelajaran, terutama dalam pengembangan aktivitas dan hasil belajar siswa.

4. Refleksi

Peneliti melakukan analisis data yang telah dikumpulkan dari hasil observasi dan interpretasi data, sehingga dapat menyimpulkan hasil pelaksanaan pada setiap siklus. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis sebagai bahan evaluasi dan koreksi untuk dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus III

1. Perencanaan (*Plan*)

Setelah memperoleh gambaran perbaikan dari hasil pelaksanaan siklus II, perencanaan pembelajaran yang dibuat pada pelaksanaan siklus III ditujukan untuk memperbaiki hambatan atau kekurangan yang terjadi pada siklus II. Rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus III menggunakan model *team game tournament*. Sebelum melaksanakan kegiatan, peneliti melakukan perencanaan tindakan. Adapun perencanaannya adalah sebagai berikut:

- a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Susunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dibuat berdasarkan kurikulum KTSP tahun 2006 yang memiliki sistematika sebagai berikut: (a) identitas sekolah, (b) standar kompetensi, (c) kompetensi dasar, (d) indikator, (f) tujuan pembelajaran, (g) materi ajar, (h) model dan metode pembelajaran, (i) langkah pembelajaran, (j) media/ alat dan sumber belajar, dan (k) penilaian. Dalam kegiatan ini, pembelajaran dikembangkan langkah-langkah pembelajaran yaitu: penyajian materi, membentuk *team*, melaksanakan *game*, dalam pelaksanaan *game* terdapat dua *tournament* akademik yaitu *tournament* individu dan kelompok dimana total keseluruhan skor akan menjadi total skor kelompok, pemberian rekognisi (penghargaan) kepada team yang mendapat skor paling tinggi dalam kelas, dan selanjutnya ada evaluasi individu.
- b) Membuat Lembar Kerja Kelompok (LKK). Lembar Kerja Kelompok memuat masalah-masalah yang harus diselesaikan oleh setiap siswa dalam diskusi kelompok. Dalam siklus III ini setiap kelompok akan mengerjakan LKK bersama teman sekelompoknya mengenai sumber daya alam dan teknologi dengan cara mengamati gambar yang telah disediakan oleh guru.

- c) Membuat Instrumen Evaluasi. Hampir sama dengan siklus I dan siklus II, instrument evaluasi digunakan untuk mengenahui peningkatan hasil belajar. Instrumen evaluasi diberikan setelah aktivitas pembelajaran menggunakan model *team game tournament* selesai dilaksanakan.
- d) Menyiapkan media pembelajaran. Persiapan yang dilakukan yaitu menyiapkan *slide show* berupa gambar-gambar teknologi yang digunakan untuk mengolah sumber daya alam. Selain itu gambar yang digunkan untuk pengamatan setiap kelompok.
- e) Membuat Lembar Observasi. untuk pengamatan pelaksanaan model *Team Game Tournamnt*.

f) Mengonsultasikan Dengan Dosen Pembimbing

2. Pelaksanaan (*Act*)

- a. Memberikan lembar observasi kepada observer untuk diisi.
- b. Melaksanakan pembelajaran IPA kelas IV dengan menerapkan model *Team Game Tournament*.

Pelaksanaan tidak dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sesuai dengan sintaks model pembelajaran *team game tournament*.

- c. Obsevasi pelaksanaan pembelajaran oleh observer untuk membantu peneliti mendapatkan data mengenai aktivitas siswa saat belajar IPA dan untuk mendapatkan data mengenai kemampuan siswa mengenai Sumber Daya Alam dan Lingkungan.
- d. Mencatat dan merekam semua aktivitas belajar yang terjadi pada lembar observasi sebagai sumber data yang akan digunakan pada tahap refleksi.
- e. Diskusi dengan observer untuk mengklarifikasi hasil pengamatan pada lembar observasi.
- f. Pelaksanaan pembelajaran pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui beberapa siklus.

3. Observasi (*Observe*)

Tahap pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan proses pelaksanaan pembelajaran atau pada tahap pelaksanaan (*action*). Dalam kegiatan ini observasi

ini, peneliti menjadi seorang observer partisipan yang mengamati aktivitas siswa dalam penerapan model *team game tournament*. Selain itu, peneliti dibantu oleh beberapa orang observer untuk melihat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *team game tournament*. Pada siklus III observernya, yaitu: wali kelas IV B dan RK, VDO selaku teman sejawat peneliti. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai kekurangan dan kemajuan dalam proses pembelajaran, terutama dalam pengembangan aktivitas dan hasil belajar siswa.

4. Refleksi

Peneliti melakukan analisis data yang telah dikumpulkan dari hasil observasi dan interpretasi data, sehingga dapat menyimpulkan hasil pelaksanaan pada setiap siklus. Jika dirasa hasil pelaksanaan pembelajaran sudah menunjukkan adanya peningkatan yang cukup besar maka siklus dicukupkan.

D. Prosedur Substansif Penelitian

Tabel 3 1Prosedur Substantif Penelitian

No	Jenis Data	Teknik	Instrument	Bentuk
1	Aktivitas	Observasi	Lembar Observasi Guru dan Siswa Lembar Observasi Peningkatan Aktivitas Siswa	Skala Guttman Skala Rating Scale
2	Hasil Belajar	Tes Hasil Belajar	Lembar Soal Evaluasi	Uraian
3		Catatan Lapangan	Lembar Catatan Lapangan	Deskripsi kegiatan

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan tindakan atau proses pengambilan informasi, atau data melalui media pengamatan dengan mengandalkan indera penglihatan (Sukardi,

2013, hlm. 50). Observasi dilakukan pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Tujuannya yaitu untuk mengetahui aktivitas belajar siswa melalui pengamatan indikator aktivitas belajar yang telah ditentukan. Selain itu, observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa dan aktivitas guru pada proses pembelajaran untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

b. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dilakukan pada setiap akhir pembelajaran. Tujuannya yaitu untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa pada setiap pertemuan. Soal yang diberikan berupa soal ulaian.

c. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat kegiatan yang terjadi dilapangan. Menurut Trianto (2012, hlm. 57) catatan lapangan berisi seluruh data lapangan yang terkumpul selama sehari atau periode tertentu. Catatan ini disusun sesegera mungkin setelah observasi selesai dilakukan. Melalui catatan lapangan, dapat mencatat situasi kelas dan maca-macam fenomena yang muncul selama proses penelitian berlangsung (Sukardi, 2013, hlm. 44)

2. Instrumen Penelitian

a. Instrumen Pembelajaran

1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP merupakan pedoman model dan langka-langkah yang akan dilaksanakan setiap melakukan pembelajaran di dalam kelas. RPP merupakan rincian rencana kegiatan yang akan dilaksanakan sehingga tujuan yang diharapkan sudah terumuskan dengan jelas. Penyusunan RPP dirancang sesuai dengan model *team game tournamnet*.

2) Bahan Ajar

Bahan ajar memuat seluruh materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran sebagai alat bantu untuk mempermudah dalam proses penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan model *team game tournament*.

Mutia Nazhifah, 2016

PENERAPAN MODEL TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD

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

3) Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar kerja siswa memuat permasalahan berupa soal yang harus dipecahkan siswa secara berkelompok. Lembar kerja siswa ini dibuat bertujuan untuk membantu siswa memahami materi sebelum diadakannya turnamen.

b. Instrumen Pengumpulan Data

1) Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan, yaitu berupa pengamatan terhadap pelaksanaan model *team game tournament* yang dilihat melalui respon siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Ada dua jenis lembar observasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Lembar observasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat ketercapaian pelaksanaan model *team game tournament* dalam pembelajaran. Selain itu untuk melihat aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Lembar observasi ini menggunakan tipe skala pengukuran Guttman. Menurut Riduan (2012, hlm. 91) Skala Guttman merupakan skala yang digunakan untuk jawaban yang bersifat jelas (tegas) dan konsisten. Pada penelitian ini, penggunaan skala Guttman dengan memilih “ya” apabila langkah kegiatan terlaksana dan memilih “tidak” apabila tidak terlaksana. Dalam skala Guttman terdiri dari dua skala, apabila memilih “ya” maka bernilai satu, apa bila memilih “tidak” maka bernilai nol.

b) Lembar Observasi Perkembangan Aktivitas Belajar Siswa

Lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan aktivitas belajar siswa selama menggunakan model *team game tournamnet* berdasarkan indikator ketercapaian yang telah ditentukan sebelumnya. Lembar observasi ini menggunakan skala pengukuran tipe *rating scale*. Rating scale menurut Riduan (2012. Hlm, 93) mengatakan bahwa rating scal merupakan data mentah yang didapat berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Dalam lembar observasi ini terdapat 4 skala penilaian.

2) Lembar Tes

Lembar tes adalah instrument yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan model *team game tournament* pada setiap siklus.

Pada siklus I dan Siklus II Lebar ter berisi 10 butir soal dengan bobot setiap soalnya berbeda. Sedangkan pada siklus III terdapat 5 butir soal dengan bobot yang berbeda.

3) Lembar Catatan Lapangan

Lembar catatan lapangan ini digunakan untuk menuliskan seluruh kejadian di dalam kelas baik kegiatan guru maupun kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

E. Pengolahan dan Analisa Data

1. Pengolahan Data Kualitatif

Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif yang digunakan untuk menganalisis data yang menunjukkan aktivitas siswa di dalam kelas selama proses pembelajaran dan hasil belajar dengan menggunakan model *Team Game Tournament*, dilihat dari sikap dan reaksi siswa dalam proses pembelajaran. Data yang akan dianalisis berasal dari hasil observasi, dan catatan lapangan. Menurut Sugiyono, (2013, hlm. 91) bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan dalam periode tertentu. Data kualitatif dalam pengolahan datanya dalam bentuk deskripsi. Proses pengolahan data dalam bentuk deskriptif model Miles dan Huberman adalah sebagai berikut:

a. Reduksi data (*Data reduction*)

Dalam tahap ini, peneliti melakukan pengelompokan dan pemusatan terhadap data-data yang telah diperoleh. Dalam mereduksi data, berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, dan memfokuskan pada hal-hal yang penting. Dengan demikian data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan dapat mencarinya apabila diperlukan.

b. Penyajian data (*Data Display*)

Setelah mereduksi data, langkah selanjutnya yaitu menyajikan data. Dalam tahap ini data dikelompokkan sesuai dengan kriteria tertentu. Dalam penelitian ini, klasifikasi digunakan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan *team game tournamnet*. Penyajian data dilakukan

dalam bentuk grafik. Data yang disajikan berupa perkembangan aktivitas dan hasil belajar siswa.

c. Verifikasi data (*Concolution Drawing/ Verification*)

Langkah selanjutnya menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dibuat masih bersifat sementara dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data yang mendukung (Sugiyono, 2013, hlm. 99).

2. Analisis dan Pengolahan Data

Analisis dan pengolahan data dalam penelitian ini dianalisis secara kuantitatif. Data kuantitatif digunakan untuk mengetahui aktivitas dan keberhasilan belajar siswa dalam pembelajaran. Data ini didapatkan melalui hasil observasi untuk mengetahui aktivitas belajar dan tes untuk mengetahui hasil belajar yang dilakukan sesudah pembelajaran dengan menggunakan model *team game tournament*. Data kuantitatif dalam pengolahan datanya dihitung presentase dan dibuat rata-ratanya.

a. Keterlaksanaan Aktivitas Guru dan Siswa

Diadaptasi dari Yonny (dalam Indrawati, 2013, hlm. 17) untuk menghitung persentase keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$q = \frac{\text{jumlah aktivitas yang terlaksana}}{\text{jumlah seluruh aktivitas}} \times 100\%$$

Keterangan:

q = persentase keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa

b. Aktivitas Belajar

1) Presentase aktivitas siswa

Menurut Yonny (dalam Indrawati, 2013, hlm. 17) rumus untuk menghitung presentase aktivitas belajar.

$$p = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh}}{\sum \text{siswa} \times \sum \text{Skor maksimum}} \times 100\% =$$

Keterangan

p = Presentase aktivitas siswa

Mutia Nazhifah, 2016

PENERAPAN MODEL TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD

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

2) Rata-rata presentase aktivitas siswa

Secara sederhana menurut Yonny (dalam Indrawati, 2013, hlm. 17) untuk menghitung presentase rata-rata aktivitas siswa yaitu:

$$p = \frac{\sum \text{presentase aktivitas siswa}}{n} =$$

Keterangan:

p = rata-rata aktivitas siswa

n = banyaknya siswa

3) Kriteria Persentase Aktivitas Belajar

Diadaptasi dari Sugiono (2008, hlm. 99), jumlah skor kriterium setiap indikator memiliki rumus sebagai berikut:

$$\text{interval} = \frac{\text{skor tertinggi} \times \text{jumlah aspek} \times \text{jumlah partisipan}}{\text{jumlah kategori}}$$

Tabel 3.2 Kriteria Presentase Aktivitas Belajar

Skala	Presentase Aktivitas Siswa	Keterangan
70 – 92	76% - 100%	Sangat Aktif
47 – 69	51% - 75%	Aktif
24 – 46	26% - 50%	Kurang Aktif
1 - 23	0% - 25%	Tidak Aktif

c. Hasil Belajar Siswa

1) Nilai Siswa

Menurut BSNP (2007, hlm. 25) untuk menghitung hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{\sum x}{n} \times 100$$

Keterangan:

N = Nilai hasil belajar

$\sum x$ = Jumlah soal yang benar

n = Banyaknya soal

2) Rata-rata Hasil Belajar

Menurut Poerwanti (dalam indrawari, 2013, hlm. 17). Untuk menghitung rata-rata hasil belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$q = \frac{\sum n}{n} \times 100$$

Keterangan:

q = rata-rata hasil belajar

$\sum n$ = nilai hasil belajar

n = jumlah siswa