

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian**

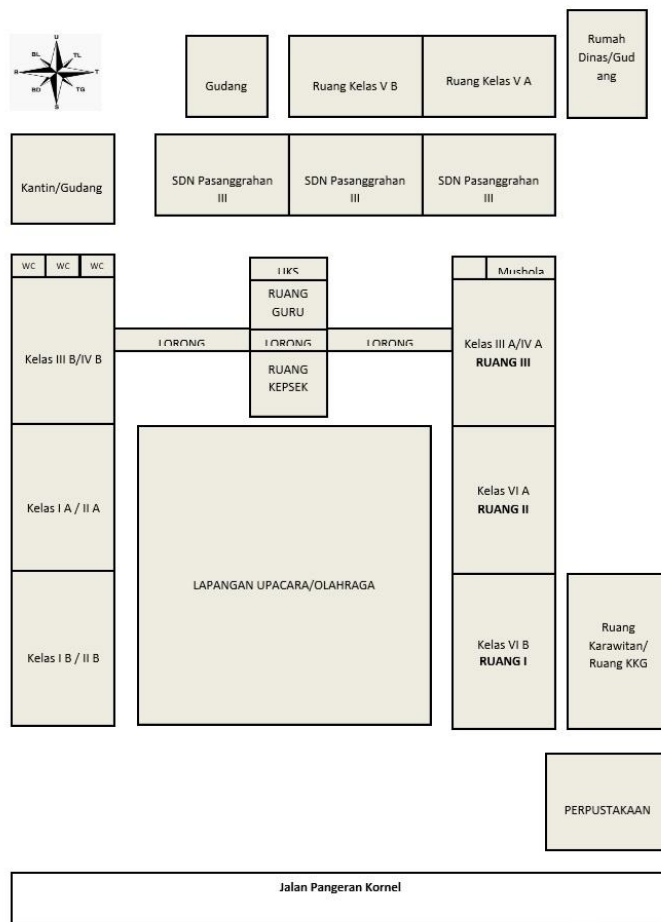
##### **3.1.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi dilaksanakannya penelitian ini adalah SDN Pasanggrahan I yang terletak di Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang. Adapun yang melatarbelakangi pemilihan lokasi penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa SDN Pasanggrahan 1 memiliki permasalahan dalam kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan materi interaksi sosial mulai dari penggunaan model yang masih bersifat konvensional, hasil evaluasi yang masih dibawah KKM serta cara berpikir siswa yang masih ringan.

##### **3.1.2 Kondisi Sekolah**

SDN Pasanggrahan I yang terletak di Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang. Berada dipinggir jalan dan akses untuk menuju sekolah sangat mudah karena terdapat angkutan umum yang sering lewat SD Pasanggrahan 1 setiap harinya. Sekolah ini bangunnya bersifat permanen atau milik sendiri. Akan tetapi berada pada lingkungan yang berdekatan dengan SDN Pasanggrahan III dan lapangan olahraganya digunakan oleh dua SD. SDN Pasanggrahan 1 memiliki 16 ruangan yaitu ruang kepala sekolah, ruang guru, perpustakaan, uks, kelas 1-A/II-A, kelas 1-B/II-B, kelas III-A/IV-A, kelas III-B/IV-B, kelas V-A, kelas V-B, kelas VI-A, kelas VI-B, ruang karawitan/ ruang KKG, kantin, 2 gudang, dan rumah dinas. Selain itu pada halaman depan sekolah terdapat lapangan olahraga yang digunakan oleh dua SD.

**DENAH SEKOLAH DASAR NEGERI PASANGGRAHAN I**  
**UPT KANTOR DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN SUMEDANG SELATAN**



Gambar 3.1 Denah SDN Pasanggrahan 1

### 3.1.3 Kondisi Guru

SDN Pasanggrahan I di Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang terdiri dari 1 kepala sekolah, 12 guru kelas, 3 guru penjaskes, 2 guru PAI, 1 guru karawitan dan 1 penjaga sekolah. 12 guru sudah PNS dan sisanya 8 guru honorer/sukwan.

Tabel 3.1

*Daftar Tenaga Pengajar SDN Pasanggrahan 1*

No	Nama	Tempat Tanggal Lahir	NIP	Mengajar Mata Pelajaran/ Kelas
1	Nunung Kuswati, S.Pd	Sumedang, 14-04-1961	19610414 198109 2 001	Kepala Sekolah
2	Lilis Surti Mulyani, S.Pd.SD	Sumedang, 26-04-1962	19620426 198305 2 001	Guru Kelas VI A
3	Yayah, S.Pd	Sumedang, 13-03-1963	19630313 198410 2 005	Guru Penjaskes 1-VI B
4	Dra. Imas Darmiati	Bandung, 31-07-1963	19630731 198305 2 004	Guru Kelas 1A
5	Kartiyamini Sri S., S.Pd	Sumedang, 20-11-1960	19601120 197912 2 001	Guru Kelas III A
6	Siti Rohaeni, A.Ma.Pd	Sumedang, 11-07-1960	19600711 198204 2 002	Guru Kelas 1B
7	Mulyati, S.Pd	Sumedang, 26-05-1962	19620526 198610 2 003	Guru Penjaskes 1-VI A
8	Lisdawati, S.Pd.I	Sumedang, 13-04-1973	19730413 200003 2 001	Guru PAI 1-VI A
9	Rudi Dani Hamdani, S.Pd.SD	Sumedang, 17-10-1984	19841017 201001 1 014	Guru Kelas VI B
10	Yulyina, S.Pd.SD	Sumedang, 09-11-1964	19641109 200604 2 001	Guru Kelas IV A
11	Bayi, S.Pd	Cirebon, 05-10-1966	19661005 200701 2 013	Guru Kelas II A
12	Dadang Kartiwa	Sumedang, 12-07-1965	19650712 201411 1 002	Guru Karawitan III-VI AB
13	Elis Cacih Resmiati, S.Ag	Sumedang, 19-12-1972	-	Guru PAI 1-VI B
14	Dian Indriani, S.Pd	Cirebon, 20-02-1986	-	Guru Kelas III B
15	Aisyah Komalasari, S.Pd	Sumedang, 14-05-1989	-	Guru Kelas II B

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

*PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA*

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

16	Yukke Netta Trisisca, S.Pd	Sumedang, 16-11-1990	-	Guru Kelas IV B
17	Wulan Meilani Purnamasari, S.Pd	Sumedang, 06-05-1993	-	Guru Kelas VA
18	Candra Hidayat, S.Pd	Sumedang, 03-09-1991	-	Guru Penjaskes 1-VI B
19	Ria Sutriani, S.Pd	Sumedang, 24-05-1994	-	Guru Kelas VB
20	Asep Dhiana	Sumedang, 16-09-1975	-	Penjaga Sekolah

### 3.1.4 Kondisi Siswa

SDN Pasanggrahan I yang terletak di Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang memiliki 278 siswa yang terdiri dari 143 siswa laki-laki dan 135 siswa perempuan. Rumah siswa SDN Pasanggrahan 1 kebanyakan dekat dengan SD akan tetapi adapula yang jauh seperti dari anggrek dan siswa yang rumahnya jauh dari sekolah biasanya diantar oleh orang tua ataupun naik angkutan umum karena SDN Pasanggrahan 1 terjangkau angkutan umum.

Tabel 3.2

*Jumlah Siswa SDN Pasanggrahan 1 Periode 2018/2019*

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	L	P	
Kelas 1 A	11	19	30
Kelas 1 B	15	14	29
Kelas II A	11	8	19
Kelas II B	14	6	20
Kelas III A	15	10	25
Kelas III B	12	10	22
Kelas IV A	7	11	18
Kelas IV B	9	8	17
Kelas V A	12	11	23
Kelas V B	9	13	22
Kelas VI A	12	17	29
Kelas VI B	16	8	24
<b>Jumlah Total</b>	<b>143</b>	<b>135</b>	<b>278</b>

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA

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

### 3.1.5 Waktu Penelitian

Kegiatan pembelajaran sekaligus pengambilan data awal dilakukan pada tanggal 13 November 2018. Penelitian ini dijadwalkan selesai pada bulan Juni 2019 dengan mempertimbangkan waktu pelaksanaan ujian. Lamanya tindakan dilakukan selama 7 bulan dari mulai bulan november 2018 sampai dengan bulan Juni 2019.

### 3.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB tahun ajaran 2018/2019 di SDN Pasanggrahan I Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang yang berjumlah 22 orang siswa.

Pemilihan kelas VB SDN Pasanggrahan 1 sebagai subjek penelitian didasarkan pada pengamatan dalam pencarian data awal yang akhirnya ditemukan permasalahan dalam mengajar materi interaksi sosial di kelas VB.

Tabel 3.3

*Daftar Siswa Kelas VB SDN Pasanggrahan 1*

NO ABSEN	NO INDUK	NISN	NAMA SISWA	L/P	TEMPAT LAHIR	TGL LAHIR
1	141501003	0081697716	Aditya Ramdani	L	Sumedang	191008
2	141501007	0085791596	Aliefa Rahmania	P	Sumedang	031208
3	141501009	0086914157	Dafa Rizqi Arofa	L	Sumedang	250108
4	141501011	0075952828	Ellsa Novita Sari	P	Sumedang	181107
5	141501014	0081394359	Fauzan Lutfhi Zaki	L	Sumedang	190708
6	141501016	0083198020	Gilang Ferdina	L	Sumedang	250108
7	141501020	0078566145	Lisna Maida	P	Sumedang	270607

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA

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

8	141501023	0071877651	M. Toha Taj Abra	L	Sumedang	131107
9	141501026	0079170042	Muhamad Cahya Ramdani	L	Sumedang	260907
10	161703060	0067869830	Nava Rizky Irawan	P	Sumedang	231106
11	141501028	0075786019	Nayisa Sri Yuniar	P	Sumedang	090607
12	141501029	0085064682	Neng Tia	P	Sumedang	301208
13	141501031	0079363283	Nesya Fitriyansah	P	Sumedang	151007
14	141501032	0084378394	Nisrina Oktaviani Putri	P	Sumedang	061008
15	141501052	0081016107	Pebryani Putu Nurcahya	P	Bandung	130208
16	141501033	0088044575	Rahman	L	Sumedang	030708
17	151602045	0079357160	Rangga Hardiansah	L	Sumedang	130207
18	141501042	0085688373	Tika Kristina Oktaviani	P	Sumedang	261009
19	141501043	0072742659	Ulfahatun Nur Karomah	P	Bandung	080907
20	171804045	0083301028	Sera Gratia	P	Sumedang	210408
21	171804046	0082438111	Aida Fitriyyah Yusup	P	Bandung	231008
22	181905061	0064333098	Ahmad Nurkarim	L	Sumedang	210506

### 3.3 Metode dan Desain Penelitian

#### 3.3.1 Metode Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan permasalahan utama penelitian ini yaitu guru kurang mampu membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran sehingga minat belajar pun rendah dan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Kemudian guru juga guru kurang mampu mengolah pembelajaran sehingga siswa susah untuk berpikir kritis. Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan tersebut digunakanlah metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

*PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA*

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

tujuan agar dapat memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat selain itu juga untuk memperbaiki kondisi yang belum ideal dan juga agar dapat memecahkan segala permasalahan yang ada di kelas supaya meningkatnya kualitas belajar siswa. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Hanifah (2014 hlm.5), penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bersifat meneliti suatu kasus-kasus yang terjadi dalam konteks pada kondisi, keadaan, dan situasi yang ada di dalam kelas yang dijadikan untuk memecahkan beberapa permasalahan yang terjadi agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.

Selain itu menurut Sanjaya (2013, hlm. 149), PTK (Penelitian Tindakan Kelas) adalah suatu proses pengkajian masalah yang ada di dalam kelas melalui refleksi diri dan cara untuk memecahkannya dengan melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari tindakan yang dilakukan tersebut. Penelitian tindakan kelas dilakukan bukan hanya melakukan penelitian untuk mengetahui suatu masalah akan tetapi melakukan suatu tindakan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di kelas pada saat pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki kinerja guru dan juga mendorong sikap profesionalisme guru.

Maka dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa penelitian tindakan kelas dapat membantu guru dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang ada di kelas dalam rangka meningkatkan kualitas belajar siswa dan juga dapat memperbaiki kinerja guru dalam pembelajaran. Dengan menggunakan model penelitian tindakan kelas maka masalah yang ada di SDN Pasanggrahan I yaitu hasil belajar IPS siswa yang rendah, siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, serta kurangnya variasi mengajar, selain itu juga kurang mampu berpikir kritis dalam memecahkan masalah maka hal tersebut dapat diteliti dan diselesaikan melalui sebuah tindakan (menggunakan model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* dan media *Couple Card*).

### **3.3.2 Desain Penelitian**

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

*PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA*

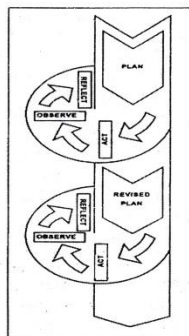
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan model Kemmis dan Mc. Taggart.

Pujiono (2008), model Kemmis dan Mc. Taggart mempunyai tiga komponen utama yaitu perencanaan (*Planning*), tindakan (*Action*), dan refleksi (*Reflecting*). Penelitian tindakan kelas alurnya terarah dan terencana sehingga penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus untuk mencapai target yang telah ditentukan.

Hanifah (2014, hlm.53), model Kemmis dan Mc. Taggart berupa beberapa perangkat ataupun untaian yang terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus dalam satu kali kegiatan pembelajaran.

Dari pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa model Kemmis dan Mc. Taggart mempunyai empat komponen yang kemudian disederhanakan menjadi tiga komponen karena tindakan dan pengamatan dijadikan satu kesatuan. Jumlah siklus dalam model ini bergantung pada permasalahan yang harus diselesaikan dan target yang harus dicapai.



Gambar 3.2 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Hanifah, 2014)

### 3.4 Pengumpulan Data

#### 3.4.1 Teknik Pengumpul Data

##### 1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan dalam upaya memperoleh fakta secara nyata yang ada dilapangan. Secara menyeluruh



kegiatan pembelajaran akan teramati dengan melakukan observasi. Observasi dilakukan selama kunjungan lapangan ke sekolah. Observasi yang dilakukan yaitu mengamati cara mengajar guru kelas VB di SDN Pasanggrahan 1 dan juga meminta nilai hasil evaluasi materi interaksi sosial.

## **2. Catatan Lapangan**

Catatan lapangan merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan penulis untuk mencatat beberapa peristiwa penting yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung yang tidak dapat diungkapkan pada lembar observasi.

## **3. Wawancara**

Menurut Mulyasa (2009, hlm. 69), wawancara merupakan salahsatu alat untuk mengumpulkan data lisan dari sumber data ataupun subjek penelitian secara langsung. Wawancara yang dilaksanakan kepada guru dan siswa sebagai subjek penelitian. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas VB di SDN Pasanggrahan 1 mengenai kendala atau kesulitan yang dialami dalam proses pembelajaran tentang materi interaksi sosial. Dan juga melakukan wawancara kepada siswa mengenai tanggapannya terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dan bermedia *Couple Card*.

## **4. Angket**

Angket merupakan salahsatu alat yang digunakan dalam kegiatan penelitian. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media yang digunakan oleh peneliti dalam proses pembelajaran. Menurut Sanjaya (2013), angket berupa beberapa daftar pertanyaan ataupun pernyataan secara tertulis yang harus dijawab oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisiannya. Peneliti membagikan angket kepada semua siswa kelas VB SDN Pasanggrahan 1

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA

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

untuk mengetahui respon siswa terhadap model *Teams Games Tournament* dengan media *Couple Card* yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

## 5. Tes

Tes hasil belajar merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian tindakan kelas tujuannya untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan dan tingkat keberhasilan tindakan yang diberikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Menurut Suprananto (2012, hlm. 6), tes merupakan alat ukur berbentuk pertanyaan yang digunakan untuk mengukur sampel tingkah laku dari peserta tes.

Menurut Sudjana (dalam Hanifah, 2014, hlm. 69), tes sebagai alat penilaian belajar yang di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan atau tes lisan, kemudian dalam bentuk tulisan atau tes tulisan, ataupun dalam bentuk perbuatan atau tes tindakan.

Maka dapat disimpulkan seperti pendapat yang dikemukakan oleh ahli, bahwa tes yang diberikan guru dalam penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur sejauh mana pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang bentuknya berupa soal pilihan ganda, uraian singkat, essay dan menjodohkan.

### 3.4.2 Alat Pengumpul Data

Dalam upaya memperoleh informasi yang objektif pada saat pengumpulan data maka diperlukan adanya instrumen atau alat pengumpulan data yang tepat. Dengan penggunaan alat pengumpul data penelitian yang tepat maka permasalahan yang sebelumnya dirumuskan akan dapat dipecahkan dengan baik. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

## 1. Pedoman Observasi Penilaian Kinerja Guru 1 (Merencanakan Pembelajaran)

Lembar Pedoman Observasi Penilaian Kinerja Guru 1 ini digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui kemampuan dalam merencanakan pembelajaran yang dilakukan guru pada pembelajaran IPS materi interaksi sosial pada siswa kelas VB SDN Pasanggrahan I Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.

Tabel 3.4

*Kisi-kisi Pedoman Observasi Kinerja Guru Tahap Perencanaan*

Aspek yang dinilai		Indikator
<b>PERENCANAAN PEMBELAJARAN</b>		
<b>A</b>	<b>PERUMUSAN TUJUAN PEMBELAJARAN</b>	
	1. Rumusan tujuan pembelajaran	Rumusan tujuan pembelajaran menggunakan Kata Kerja Operasional (KKO) yang benar. Rumusan tujuan dibuat secara rinci meliputi aspek yang ingin dicapai. Rumusan tujuan dibuat untuk mendefinisikan tingkah laku siswa dalam bentuk dapat diukur dan diamati.
	2. Kejelasan rumusan	Rumusan tujuan menggunakan rumus yang jelas. Rumusan tujuan dibuat sesuai situasi. Rumusan tujuan menyatakan tingkat minimal perilaku yang dikehendaki.
	3. Kejelasan cakupan rumusan	Rumusan tujuan disajikan dengan format ABCD ( <i>Audience, Behavior, Condition, Degree</i> ). Rumusan tujuan menguraikan yang dapat dikerjakan siswa. Rumusan tujuan menggambarkan kriteria penilaian yang akan digunakan.
	4. Kesesuaian dengan KI dan KD	Rumusan tujuan berdasarkan KI (Kompetensi Inti) Rumusan tujuan berdasarkan KD (Kompetensi Dasar) Tujuan sesuai target yang ingin dicapai.

<b>B</b>	<b>MENGEMBANGKAN DAN MENGORGANISASIKAN MATERI, MEDIA, SUMBER BELAJAR DAN METODE PEMBELAJARAN</b>	
1. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran	Materi ajar disajikan dengan bertujuan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.	
	Materi ajar mengenai interaksi sosial dalam bentuk teks.	
	Materi ajar memudahkan siswa dalam memasang kartu soal dan kartu jawaban ( <i>Couple Card</i> ).	
2. Mengembangkan alat bantu pembelajaran	Alat bantu pembelajaran membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.	
	Alat bantu pembelajaran berupa kartu soal dan kartu jawaban ( <i>Couple Card</i> ) yang dapat melatih berpikir kritis siswa.	
	Alat bantu pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi.	
3. Memilih sumber belajar	Sumber belajar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.	
	Sumber belajar memudahkan siswa dalam memahami materi interaksi sosial.	
	Sumber belajar membantu tercapainya tujuan pembelajaran.	
4. Memilih media pembelajaran	Media pembelajaran membantu guru untuk mengenalkan materi	
	Media pembelajaran mendukung terlaksananya kegiatan pembelajaran.	
	Media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi interaksi sosial.	
<b>C</b>	<b>MERENCANAKAN SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>	
1. Kegiatan pembelajaran menggunakan tahapan model <i>Teams Games Tournament</i> dengan media <i>Couple Card</i> .	Kegiatan pembelajaran menggunakan tahapan model <i>Teams Games Tournament</i> dengan media <i>Couple Card</i> memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.	
	Kegiatan pembelajaran menggunakan tahapan model <i>Teams Games Tournament</i> dengan media <i>Couple Card</i> menggali pemahamannya mengenai materi interaksi sosial.	
	Kegiatan pembelajaran menggunakan tahapan model <i>Teams Games Tournament</i> dengan media <i>Couple Card</i> dengan langkah-langkah yang	

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA

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

		sesuai.
2. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> bermedia <i>Couple Card</i> sesuai dengan materi yang akan diajarkan.	Skenario pembelajaran mengimplementasikan materi ajar secara komprehensif.	Skenario pembelajaran memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa.
	Skenario pembelajaran memudahkan siswa untuk memahami materi interaksi sosial.	
	Skenario pembelajaran menyertakan inovasi yang memicu kreativitas siswa.	
3. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> bermedia <i>Couple Card</i> sesuai dengan karakteristik siswa.	Skenario pembelajaran mengembangkan sikap aktif siswa di dalam proses pembelajaran.	Skenario pembelajaran menyenangkan, sehingga memotivasi siswa untuk belajar.
	Skenario pembelajaran menggunakan pembagian waktu yang tepat dan optimal.	
	Skenario pembelajaran menggunakan waktu yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan skenario pembelajaran disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia.	
4. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> bermedia <i>Couple Card</i> sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan.	Skenario pembagian waktu bersifat sesuai dengan kebutuhan pada kegiatan awal, inti, dan akhir.	
	<b>D MERENCANAKAN PROSEDUR, JENIS DAN MENYIAPKAN ALAT PENILAIAN</b>	
	1. Kesesuaian proses dan jenis penilaian	Teknik penilaian sesuai dengan aspek yang akan diukur dalam proses pembelajaran.
Proses dan jenis penilaian sesuai dengan tujuan pembelajaran.		
2. Alat penilaian sesuai tujuan		Alat penilaian mengukur tujuan pembelajaran yang harus dicapai.
	Alat pembelajaran disusun dalam rangka menciptakan kesempatan bagi siswa untuk memperlihatkan kemampuannya.	

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA

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

3. Kriteria penilaian sesuai tujuan	Teknik penilaian mengukur tujuan pembelajaran yang harus dicapai.
	Teknik penilaian dapat memantau tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.
	Kriteria penilaian menggunakan patokan yang sesuai mengacu pada tujuan pembelajaran.
4. Soal evaluasi sesuai tujuan	Alat ukur yang digunakan berupa soal evaluasi yang sesuai dengan tujuan.
	Terdapat kunci jawaban.
	Terdapat deskriptor penilaian yang jelas dan mengukur tujuan.

Skor	Penjelasan
3	Jika tiga indikator muncul
2	Jika dua indikator muncul
1	Jika satu indikator muncul
0	Jika tidak ada indikator yang muncul

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{skor maksimal}}$$

## 2. Pedoman Observasi Penilaian Kinerja Guru 2 (Melaksanakan Pembelajaran)

Lembar Pedoman Observasi Penilaian Kinerja Guru 2 ini digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui kemampuan melaksanakan pembelajaran yang dilakukan guru dalam hal ini pembelajaran IPS materi interaksi sosial pada siswa kelas VB SDN Pasanggrahan I Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang. (Terlampir)

Tabel 3.5

*Kisi-kisi Pedoman Observasi Kinerja Guru Tahap Pelaksanaan*

Aspek yang dinilai	Indikator
<b>PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	
<b>A</b>	<b>PRA PEMBELAJARAN</b>
1. Kesiapan alat	Mempersiapkan alat tulis
	Mempersiapkan LKS kelompok
	Mempersiapkan alat evaluasi/ LKS

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA

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

		individu.
	2. Media pembelajaran	Mempersiapkan petunjuk permainan Mempersiapkan Couple Card Mempersiapkan Lonceng
	3. Memeriksa kesiapan siswa	Mengecek semangat siswa dengan melakukan tepuk semangat. Mengecek kesiapan siswa dalam belajar dengan melihat kesesuaian alat tulis yang dibawa siswa. Guru mengecek pemahaman awal siswa untuk belajar.
	4. Kesiapan materi	Guru memeriksa kesesuaian materi yang akan diajarkan. Guru mengolah materi agar mudah dipahami siswa. Guru mengolah materi padat, singkat dan jelas.
<b>B</b>	<b>MEMBUKA PEMBELAJARAN</b>	
	1. Membuka kegiatan pembelajaran	Mengucapkan salam Melakukan berdo'a Guru mengabsen kehadiran siswa
	2. Menyampaikan komponen (tujuan) yang akan dicapai	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok Mengawasi kegiatan diskusi siswa Membimbing setiap kelompok pada saat berdiskusi
	3. Menyampaikan rencana kegiatan	Guru menjelaskan langkah-langkah <i>Times Games Tournament</i> Menjelaskan langkah-langkah pengerjaan LKS yang berisi Couple Card Menjelaskan penggunaan Couple Card dalam <i>Times Games Tournament</i>
	4. Melakukan kegiatan apersepsi	Menghubungkan materi sebelumnya yang telah ada dalam skemata siswa dengan materi baru yang akan dipelajari. Mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Mengajukan pertanyaan yang menggali pengetahuan siswa.

<b>C MENGELOLA INTI PEMBELAJARAN</b>	
1. Penyajian Kelas (Class Presentations) dengan memberikan penjelasan materi yang akan dipelajari dan membagi kelompok belajar (Teams)	Membagi siswa secara adil sesuai dengan kemampuan siswa.
	Mengatur tempat duduk tiap kelompok.
	Meminta masing-masing anggota kelompok untuk duduk bersama kelompoknya.
2. Memberikan petunjuk kegiatan siswa untuk melakukan kegiatan <i>Teams Games Tournament</i> bermedia couple card	Guru menjelaskan petunjuk permainan.
	Guru menjelaskan penggunaan kartu berpasangan.
	Guru menjelaskan penggunaan kartu berpasangan dalam permainan.
5. Melakukan pertandingan atau lomba (Tournament)	Guru meminta tiap kelompok mendengarkan pertanyaan yang diberikan.
	Guru meminta perwakilan kelompok membunyikan lonceng jika mengetahui jawaban yang diajukan guru.
	Guru mengkonfirmasi jawaban yang benar.
6. Memberikan penghargaan kelompok (Team Recognition)	Guru memberikan skor pada kelompok yang menjawab benar.
	Mengumpulkan skor tiap kelompok
	Skor terbanyak diberi hadiah
<b>D MELAKSANAKAN EVALUASI PROSES DAN HASIL BELAJAR</b>	
1. Memberikan soal pada saat kegiatan <i>Teams Games Tournament</i>	Setiap kelompok diberi LKS.
	Saat permainan siswa sambil mengerjakan LKS kelompok.
	LKS kelompok dapat menambah skor jika semua jawaban benar berarti siswa memperhatikan jalannya permainan.
2. Memberikan soal pada akhir pembelajaran	Guru membagikan soal PG
	Guru membagikan soal jawaban singkat
	Guru membagikan soal essay dan meminta memasang kartu
3. Melaksanakan penilaian selama proses	Guru memperhatikan kekompakan tiap kelompok.
	Guru menilai kerjasama tiap kelompok.
	Guru menilai pemahaman siswa tiap kelompok melalui pertanyaan yang dijawab dengan benar.

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA

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



	4. Melaksanakan penilaian akhir pembelajaran.	Guru menjumlahkan skor akhir yang didapatkan kelompok dalam permainan yang menggunakan kartu berpasangan. Guru menilai LKS kelompok untuk menambah skor kelompok. Guru menilai soal evaluasi yang diberikan kepada masing-masing individu/ LKS individu.
<b>E</b>	<b>KESAN UMUM KINERJA GURU / CALON GURU</b>	
	1. Keefektifan proses pembelajaran	Siswa memahami materi setelah melakukan proses pembelajaran. Siswa dapat mengisi LKS kelompok pada saat proses pembelajaran. Siswa dapat mengisi LKS individu pada saat akhir pembelajaran.
	2. Kejelasan dalam menjelaskan materi pembelajaran	Guru tidak gugup dalam menjelaskan materi pembelajaran. Guru lancar dalam menjelaskan materi pembelajaran. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan artikulasi yang jelas.
	3. Penampilan guru dalam pembelajaran	Rapih Menarik Ramah
	4. Kelancaran dalam mengelola kelas	Siswa mudah diatur Kelas kondusif Pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik

<b>Skor</b>	<b>Penjelasan</b>
3	Jika tiga indikator muncul
2	Jika dua indikator muncul
1	Jika satu indikator muncul
0	Jika tidak ada indikator yang muncul

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{skor maksimal}}$$

### 3. Pedoman Observasi Berpikir Kritis

Lembar Pedoman Observasi ini digunakan untuk mengukur bagaimana penggunaan dan peningkatan Berpikir Kritis siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media *Couple Card* dan pendekatan kooperatif *Type Teams Games Tournament*.

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA

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

Tabel 3.6  
*Kisi-kisi Berpikir Kritis*

<b>Keterampilan</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Berpikir Kritis	Menganalisis pertanyaan.	Memfokuskan pada pertanyaan.
	Menganalisis jawaban.	Memfokuskan pada jawaban yang benar.
	Mencari jawaban yang sesuai.	Berpikir mencari jawaban yang benar.
	Membuat kesimpulan dari pertanyaan beserta jawaban yang sesuai.	Menentukan kesimpulan yang sesuai.

#### 4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mencatat beberapa peristiwa penting yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung yang tidak dapat diungkapkan dengan menggunakan lembar observasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan catatan lapangan untuk mencatat bagaimana kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran dan juga seluruh aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran yaitu dicatat secara deskriptif supaya semua proses pembelajaran dapat tergambar dengan baik.

#### 5. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil dari penggunaan media *Couple Card*. Isinya memuat pertanyaan-pertanyaan tentang penggunaan media *Couple Card* dalam pembelajaran IPS materi interaksi sosial. Pertanyaan diajukan kepada dua pihak yang berperan sebagai subjek dalam penelitian, yakni guru wali kelas VB dan siswa-siswi kelas VB SDN Pasanggrahan I.

Tabel 3.7

## Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru

No	Aspek Sikap	Indikator	No Item
1	Terhadap pembelajaran IPS menggunakan media <i>Couple Card</i> dan model <i>Teams Games Tournament</i> .	Pandangan guru terhadap pembelajaran IPS menggunakan media <i>Couple Card</i> dan model <i>Teams Games Tournament</i>	1
2	Terhadap kesulitan yang ditemui dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>Couple Card</i> dan model <i>Teams Games Tournament</i> .	Pandangan guru terhadap kesulitan yang ditemui dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>Couple Card</i> dan model <i>Teams Games Tournament</i> .	2
3	Terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>Couple Card</i> dan model <i>Teams Games Tournament</i> dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa	Pandangan guru terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>Couple Card</i> dan model <i>Teams Games Tournament</i> dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.	3
4	Terhadap kesan dan pesan dari pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>Couple Card</i> dan model <i>Teams Games Tournament</i> .	Kesan dan pesan guru dari pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>Couple Card</i> dan model <i>Teams Games Tournament</i> materi interaksi sosial.	4

Tabel 3.8

## Kisi-kisi Pedoman Wawancara untuk Siswa

No	Pertanyaan	Indikator	No Item
----	------------	-----------	---------

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA

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

1	Minat terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>Couple Card</i> dan model <i>Teams Games Tournament</i> .	Minat siswa terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>Couple Card</i> dan model <i>Teams Games Tournament</i>	1
2	Terhadap pembelajaran sebelumnya tanpa menggunakan media <i>Couple Card</i> dan model <i>Teams Games Tournament</i> .	Pandangan siswa Terhadap pembelajaran sebelumnya tanpa menggunakan media <i>Couple Card</i> dan model <i>Teams Games Tournament</i>	2
3	Terhadap kesulitan saat mengerjakan tugas dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>Couple Card</i> dan model <i>Teams Games Tournament</i> .	Kesulitan siswa terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>Couple Card</i> dan model <i>Teams Games Tournament</i> .	3
4	Saran terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>Couple Card</i> dan model <i>Teams Games Tournament</i> .	Saran siswa terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>Couple Card</i> dan model <i>Teams Games Tournament</i> .	4

## 6. Soal

Sebagai bahan evaluasi pembelajaran siswa maka peneliti membuat instrumen berupa soal evaluasi yang sesuai dengan materi dan tujuan.

Dalam penelitian ini guru memberikan tes kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif, tes uraian dan menjodohkan kartu. Jumlah soal sebanyak 15 butir yaitu 5 PG, 3 Uraian singkat, 2 Essay, dan 5 menjodohkan kartu.

Tabel 3.9

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA

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

## Kisi-kisi Soal

No	Indikator	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Mengamati interaksi manusia dan lingkungannya.	PG, Uraian singkat, Essay	PG 3,5 Essay 1
2	Mencari interaksi manusia dengan lingkungannya dalam upaya pembangunan social budaya.	PG, Uraian singkat, Essay	PG 2, 4
3	Menyebutkan macam-macam interaksi manusia dengan lingkungannya.	PG, Uraian singkat, Essay	PG 1 Uraian Singkat 1,2,3 Essay 2
4.	Menganalisis macam-macam interaksi sosial dan contohnya.	Memasangkan kartu	1, 2, 3, 4, 5

### 3.5 Prosedur Penelitian

#### 3.5.1 Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan yang dilakukan peneliti mulai dari menentukan dan juga memilih masalah yang dianggap paling berpengaruh maupun paling penting untuk diteliti dan diberi tindakan. Kemudian peneliti menentukan tindakan apa saja yang sesuai dan harus dilakukan sebagai alternatif untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada di kelas tersebut. Selain menentukan tindakan penyelesaian masalah, peneliti juga menganalisis kemungkinan apa saja yang dapat terjadi ketika proses penyelesaian masalah pada saat pembelajaran. Apabila perencanaan sudah jelas maka peneliti menentukan skenario pembelajaran, bahan ajar, alat evaluasi, dan menyusun instrumen penelitian serta segala sesuatu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Kemudian setelah mempersiapkan perencanaan selanjutnya peneliti mengkonsultasikan kepada pihak ahli. Adapun langkah-langkah perencanaannya sebagai berikut:

1. Mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).
2. Mempersiapkan LKS (Lembar Kerja Siswa).
3. Mempersiapkan media *Couple Card*.

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA

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

4. Mempersiapkan alat evaluasi.
5. Merancang dan menetapkan instrumen pengumpulan data pada setiap tahapan penelitian dengan menggunakan lembar observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan, tes hasil belajar dan tes hasil berpikir kritis.

### **3.5.2 Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas merupakan berbagai tindakan maupun perlakuan yang dilakukan guru dalam upaya memecahkan masalah yang sebelumnya disusun dalam suatu perencanaan. Tahap pelaksanaan PTK dibuat dalam siklus yang terdiri dari empat kegiatan pokok sebagai berikut.

#### **1. Perencanaan**

Perencanaan yang dimaksud dalam siklus ini bukan hanya perencanaan untuk menentukan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai saja, akan tetapi bagaimana perlakuan-perlakuan yang akan diberikan kepada siswa dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran. Perencanaan dalam tahap pelaksanaan PTK ada 2, yaitu perencanaan awal dan perencanaan lanjutan. Perencanaan awal merupakan suatu perencanaan yang diturunkan dari berbagai asumsi perbaikan hasil dari kajian studi pendahuluan dan sedangkan perencanaan lanjutan merupakan perencanaan yang disusun berdasarkan hasil refleksi.

Dalam perencanaan juga ditentukan target yang harus dicapai dari siklus yang dilakukan peneliti. Target dari penelitian ini berpikir kritis dan hasil belajar siswa harus meningkat dari sebelumnya. Kemudian hasil belajar dan juga berpikir kritis siswa pada materi IPS mengenai interaksi sosial (Tema 4 Subtema 1) harus meningkat dengan target 85% siswa dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 75.

#### **2. Tindakan**

Tindakan merupakan suatu perlakuan yang dilaksanakan oleh guru berdasarkan pada perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Pada

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

*PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA*

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

tahap ini guru melakukan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* dan media *Couple Card*. Perlakuan yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi interaksi sosial dan juga dapat meningkatkan hasil belajar serta meningkatkan berpikir kritis siswa.

### 3. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi apakah pembelajaran sudah sesuai dengan tindakan yang telah disusun dan dilakukan atau tidak. Dari observasi yang dilakukan peneliti dapat mengetahui kelemahan dan juga kelebihan dari pemberian tindakan tersebut. Jadi pada tahap observasi ini bermaksud untuk merekam dan mendokumentasikan beberapa perubahan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan, yaitu penerapan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi interaksi sosial. Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran dengan maksud memperoleh data mengenai kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Maka hasil observasi selanjutnya akan dijadikan sebagai bahan kajian untuk mengukur keberhasilan tindakan yang telah dilakukan.

### 4. Refleksi

Refleksi merupakan aktivitas melihat kekurangan yang terjadi selama proses pemberian tindakan. Refleksi ini dilakukan bersama dengan observer. Pada tahap ini, peneliti dapat menentukan untuk melakukan siklus selanjutnya atau tidak dengan melihat apakah berpikir kritis dan hasil belajar siswa sudah meningkat dan juga hasil belajar sudah mencapai target 85% siswa dengan KKM 75 atau belum. Kemudian jika belum mencapai target, maka peneliti merencanakan untuk melakukan siklus selanjutnya hingga mencapai target yang diharapkan.

#### 3.5.3 Tahap Pengolahan Data

Data yang akan diolah berasal dari data proses dan hasil dari beberapa siklus yang dilakukan pada tahap pelaksanaan. Setelah data tersebut didapat,

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA

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

maka selanjutnya diolah lalu dianalisis sehingga akan didapatkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

### 3.6 Teknik Pengolahan Data dan Validasi Data

#### 3.6.1 Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data yang digunakan peneliti yaitu sesuai dengan instrumen penelitian yaitu lembar observasi, wawancara, catatan lapangan, dan tes. Data yang diolah dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Adapun data kualitatif yaitu seperti observasi, wawancara dan catatan lapangan. Sedangkan data kuantitatif yaitu diperoleh dari hasil tes belajar siswa dan tes hasil berpikir kritis siswa. Nilai siswa diperoleh dari jumlah skor yang didapatkan dibagi dibagi skor ideal dan kemudian dikalikan 100. Setelah siswa mendapatkan nilai akhir maka dibandingkan dengan nilai KKM yang telah ditentukan. Berikut teknik pengolahan data dan analisis data kelas VB SDN Pasanggrahan 1;

#### 1. Kinerja Guru

##### a. Pengolahan Data Observasi Perencanaan Pembelajaran

Pengolahan data observasi perencanaan pembelajaran ditafsirkan dengan menggunakan skor pada setiap indikator dari aspek yang diamati. Aspek yang diukur dalam observasi perencanaan meliputi tujuan pembelajaran, materi, media, sumber belajar, kegiatan pembelajaran dan alat penilaian. Pada setiap aspek terdapat indikator yang memiliki skor ideal 3 dengan rincian penskorannya dimulai dari 0 sampai 3. Data hasil observasi pembelajaran ini dijumlahkan kemudian dipersentasekan. Untuk mempermudah dalam melakukan interpretasi dalam setiap pencapaian indikator. Adapun persentasenya yaitu sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

NP : Nilai presentase

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimal ideal

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

*PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA*

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



100 : Bilangan tetap untuk menetapkan presentase

Kriteria penskoran

Presentase maksimal ideal 100%

Sangat Baik (SB) : 81%-100%

Baik (B) : 61%-80%

Cukup (C) : 41%-60%

Kurang (K) : 21%-40%

Sangat Kurang (SK) : 0-20%

b. Pengolahan Data Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

Pengolahan data observasi pelaksanaan pembelajaran ditafsirkan dengan menggunakan skor pada setiap indikator dari aspek yang diamati. Aspek yang diukur dalam observasi pelaksanaan meliputi pra pembelajaran, membuka pembelajaran, mengelola inti pembelajaran, melaksanakan evaluasi, dan kesan umum guru. Pada setiap aspek terdapat indikator yang memiliki skor ideal 3 dengan rincian penskorannya dimulai dari 0 sampai 3. Data hasil observasi pembelajaran ini dijumlahkan kemudian dipersentasekan. Untuk mempermudah dalam melakukan interpretasi dalam setiap pencapaian indikator. Adapun persentasenya yaitu sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

NP : Nilai presentase

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimal ideal

100 : Bilangan tetap untuk menetapkan presentase

Kriteria penskoran

Presentase maksimal ideal 100%

Sangat Baik (SB) : 81%-100%

Baik (B) : 61%-80%

Cukup (C) : 41%-60%

Kurang (K) : 21%-40%

Sangat Kurang (SK) : 0-20%

### c. Pengolahan Data Observasi Aktivitas Siswa

Teknik pengolahan data aktivitas siswa diarahkan pada pembelajaran dengan penerapan model *Teams Games Tournament* dengan media *Couple Card*. Pengolahan lembar observasi aktivitas siswa, yaitu dengan memberikan skor yang objektif pada kolom aspek penilaian dengan memperhatikan deskriptor kemudian data tersebut dipersentasekan. Dalam aktivitas siswa ada 4 aspek yang diamati, 3 aspek yang dilakukan dengan daftar ceklis yaitu disiplin, tanggungjawab, dan percaya diri sedangkan aspek satunya lagi kerjasama dinilai dengan skor maksimal 4 dengan syarat memenuhi 4 deskriptor. Dengan panduan penilaian sebagai berikut:

#### **Panduan Penilaian**

- 1) Jika siswa memenuhi salah satu deskriptor maka skornya 1.
- 2) Jika siswa memenuhi 2 deskriptor maka skornya 2.
- 3) Jika siswa memenuhi 3 deskriptor maka skornya 3.
- 4) Jika siswa memenuhi 4 deskriptor maka skornya 4.

### d. Pengolahan Data Catatan Lapangan

Dalam penelitian ini catatan lapangan digunakan untuk mencatat berbagai kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran dilakukan menggunakan model *Teams Games Tournament* sebagai suatu tindakan. Catatan lapangan berisi data deskriptif mengenai proses pembelajaran, interpretasi, koreksi, serta saran-saran mengenai kegiatan penelitian tersebut. Hal-hal tersebut diberikan kepada peneliti sebagai bahan perbaikan.

### e. Pengolahan Data Wawancara

Data yang diperoleh dari hasil wawancara guru dan siswa kemudian diolah dalam bentuk format wawancara untuk mengetahui seberapa paham guru dan siswa mengenai model *Teams Games Tournament* dengan media *Couple Card* dan seberapa berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa. Terdapat pula format respon siswa mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hal tersebut

merupakan upaya penyajian data yang diperoleh dari sumber data dengan hasil wawancara.

f. Teknik Pengolahan Data Hasil Belajar

Teknik pengolahan data hasil belajar berupa hasil tes tertulis yang dilakukan oleh siswa secara individu, tes tersebut dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu menggunakan soal yang diberikan pada akhir pembelajaran. Adapun jumlah soal yaitu 15 butir dengan 5 PG, 3 Uraian singkat, 2 Essay, dan 5 menjodohkan. Target yang harus dicapai adalah 85%. Rumus yang digunakan untuk memperoleh nilai akhir adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

g. Teknik Pengolahan Data Hasil Berpikir Kritis

Tes berpikir kritis dalam penelitian ini terdapat di dalam media *Couple Card* yang melatih siswa dalam menganalisis materi interaksi sosial berupa kartu soal dan kartu jawaban kemudian setiap kelompok diberi LKS untuk mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban tersebut. Adapun target yang harus dicapai dalam berpikir kritis yaitu 75%.

### 3.6.2 Teknik Validasi Data

#### 1. *Member check*

Menurut Sugiyono (2005, hlm. 129), *Member Check* adalah proses pengecekan data yang didapatkan peneliti dari pemberi data. Dalam proses *Member Check* ini data atau informasi tentang seluruh pelaksanaan tindakan dikonfirmasi kepada guru dan siswa melalui kegiatan reflektif di setiap akhir kegiatan pembelajaran dengan melakukan diskusi balikan. Pelaksanaan *Member Check* dilakukan setelah pengumpulan data selesai atau setelah peneliti mendapat suatu temuan maupun kesimpulan. Pada penelitian ini data tersebut bersumber dari wali kelas siswa, peneliti dan juga siswa sebagai objek penelitian untuk mengkonfirmasi ulang validasi data yang telah dihasilkan.

Ai Nina Karlina Puspitasari, 2019

PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA COUPLE CARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA

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

Dalam penelitian ini *Member Check* dilakukan dengan mengkonfirmasi ke guru kelas VB SDN Pasanggrahan 1 melalui diskusi diakhir tindakan.

## **2. *Expert Opinion***

*Expert Opinion* yaitu pengecekan terakhir terhadap keshahihan atau keabsahan temuan-temuan penelitian kepada pakar yang profesional dalam bidang ini. Dalam hal ini penulis mengkonsultasikan temuan penelitian kepada dosen pembimbing untuk memperoleh arahan dan masukan agar validasi temuan penelitian dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini yang menjadi pakar profesional adalah dosen pembimbing Dr Ani Nur'aeni M.Pd dan Dr. Nurdinah Hanifah, M.Pd untuk memeriksa keshahihan temuan penelitian serta memeriksa semua tahapan yang telah dilakukan kemudian dibimbing, diarahkan sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri dan dapat dipertanggungjawabkan oleh peneliti.

## **3. *Triangulasi***

Triangulasi merupakan salahsatu validasi data untuk penelitian kualitatif, triangulasi yang artinya mengecek data dari berbagai sumber dan berbagai cara. Triangulasi sumber yang dilakukan peneliti yaitu pengecekan data kepada guru, siswa, dan peneliti sendiri. Proses triangulasi ini mengacu kepada perbandingan data yang dihasilkan peneliti dengan data yang terdapat pada wali kelas VB SDN Pasanggrahan 1.