

## BAB III

### METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai cara yang akan digunakan peneliti untuk mengolah dan menganalisis data dalam penelitian ini diantaranya:

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Secara etimologis penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri dari kata **Penelitian, Tindakan dan Kelas. Penelitian** merupakan sebuah kegiatan pemecahan masalah yang dilakukan secara terkontrol dan tersusun secara sistematis. **Tindakan** berarti suatu kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian tersebut yang bertujuan untuk memecahkan suatu masalah yang sedang diteliti, dalam hal ini yang berperan sebagai peneliti adalah guru. Sedangkan **Kelas** merupakan tempat dimana dilakukannya penelitian tersebut.

Penelitian tindakan kelas menurut Kemis (dalam Sanjaya, 2011, hlm. 24) penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka. Seorang guru sebagai pelaksana penelitian harus bafikir aktif dalam mengidentifikasi, menganalisis suatu permasalahan yang mencakup keterlibatan sebagian besar siswa di dalam kelas, selain itu sebagai peneliti juga harus mempunyai sikap reflektif untuk memecahkan permasalahan tersebut dengan menggunakan tindakan-tindakan yang dilakukan dalam sebuah penelitian. Adapun menurut Elliot (dalam Sanjaya, 2011, hlm 25) Penelitian tindakan adalah kajian tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan melalui proses diagnosa, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan dan mempelajari pengaruh yang ditimbulkannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa penelitian tindakan kelas merupakan sebuah tindakan yang sudah terencana dan tersusun secara sistematis yang dilakukan oleh peneliti sebagai bentuk aksi dari hasil berfikir reflektif yang bertujuan untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada di dalam kelasnya. PTK sendiri dilakukan di dalam kelas yang

**Fitriya Febriyani, 2018**

*PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*

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

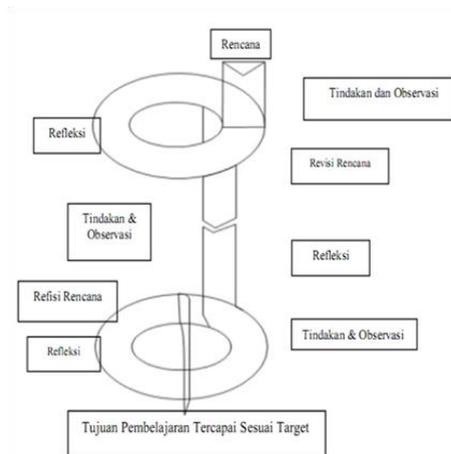
memang benar-benar nyata bukan hasil dari rekayasa dan dilakukan tanpa mengubah program pembelajaran yang telah disusun, karena tujuan dari PTK itu sendiri adalah memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mempunyai beberapa model atau desain penelitian yang digunakan ketika peneliti melakukan PTK. Model-model dari penelitian tersebut diantaranya adalah : (1) Model Kurt Lewin, (2) Model Kemmis Mc Taggart, (3) Model John Elliot, (4) Model Hopkins, (5) Model McKernan, (6) Model Dave Ebbut. Dalam hal ini, peneliti menggunakan model Kemmis Mc Taggart sebagai model dari PTK yang akan dilaksanakan. Model penelitian Kemmis Mc Taggart dikenal dengan model spiral, hal ini dikarenakan Kemmis menggunakan sistem spiral refleksi diri, yang dimulai dengan rencana tindakan, pengamatan, refleksi dan perencanaan kembali. Menurut kemmis dalam melakukan kegiatan PTK kegiatan *acting* (tindakan) dan *observing* (pengamatan) dilakukan dalam satu kesatuan waktu, begitu berlangsungnya satu tindakan begitu pula observasi juga dilakukan. Pada model ini pelaksanaan dalam satu siklus tindakan dilaksanakan dalam satu kali pembelajaran. Sesudah suatu siklus selesai diimplementasikan, khususnya sesudah adanya refleksi, kemudian diikuti dengan adanya perencanaan ulang yang akan dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri, demikian seterusnya dengan beberapa kali siklus hingga pemecahan permasalahan terselesaikan. Model ini dapat digambarkan sebagai berikut :

**Fitriya Febriyani, 2018**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS  
IV SEKOLAH DASAR**

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



**Gambar 3.1**  
**Model PTK Menurut Kemmis dan Mc Taggart**

Berdasarkan pengamatan dari gambaran tersebut Kemmis dalam pelaksanaannya mengelompokkan PTK menjadi empat tahapan yang diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Dalam tahap ini guru sebagai peneliti melakukan perencanaan dengan menyusun secara sistematis berbagai macam tindakan untuk memecahkan permasalahan yang akan diselesaikan. Dalam tahap perencanaan peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan yang akan dilakukan. Sehingga peneliti akan bertindak lebih efektif, karena dalam tahapan perencanaan juga meliputi identifikasi masalah, analisis masalah, perumusan masalah dan penyusunan tindakan yang akan dilakukan.

a. Tindakan

Pada tahap tindakan, peneliti melakukan kegiatan implementasi dari perencanaan yang telah disusun sebagai upaya dalam menyelesaikan permasalahan. Pelaksanaan tindakan akan disesuaikan

**Fitriya Febriyani, 2018**

***PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR***

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

dengan jadwal yang ditetapkan dan pada saat pelaksanaan tindakan, peneliti juga melakukan kegiatan *observing*.

#### b. Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti mengamati, mendokumentasikan akibat atau pengaruh yang ditimbulkan dari hasil tindakan yang dilakukan. Hasil pengamatan yang dilakukan harus menceritakan keadaan yang sesungguhnya. Peneliti dapat mendokumentasikan dengan cara mencatat proses atau tindakan, akibat dari ditimbulkannya tindakan, hingga hambatan-hambatan jika bermunculan dalam pelaksanaan tindakan.

#### c. Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti melakukan kegiatan analisis, penafsiran, dan menyimpulkan hasil dari tindakan dan observasi yang telah dilakukan. Hasil dari kegiatan refleksi ini untuk memperbaiki kinerja dari tindakan yang dilakukan yang nantinya akan disusun kembali untuk membentuk sebuah perencanaan kembali untuk tindakan yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya.

### 3.2 Partisipan Dan Tempat Penelitian

Partisipan pada penelitian ini yaitu siswa dan siswi kelas IV B tahun pelajaran 2017/2018. Peneliti memilih seluruh siswa di dalam kelas dengan jumlah 25 siswa, 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan di salah satu di SDN 065 Cihampelas No. 280 Kelurahan Cipaganti, Kecamatan Coblong Kota Bandung, Jawa Barat. Unsur yang diteliti mengenai aktivitas belajar siswa. Masalah ini merupakan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas. Tindakan yang akan diberikan agar aktivitas belajar siswa meningkat adalah dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

### 3.3 Instrumen Penelitian

#### 3.3.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) merupakan bentuk instrumen dalam pembelajaran yang akan peneliti laksanakan. RPP yang dibuat mengacu pada RPP kurikulum 2013. Pada RPP yang dibuat oleh peneliti juga terdiri dari LKS (Lembar Kerja Siswa yang disesuaikan

**Fitriya Febriyani, 2018**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS  
IV SEKOLAH DASAR**

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

dengan kebutuhan dalam penerapan pembelajaran kooperatif learning tipe *teams games tournament* yang akan memfasilitasi aktivitas belajar siswa. RPP yang digunakan pada pembelajaran siklus I menggunakan tema 9 kayanya negeriku Subtema 1 kekayaan sumber energi pembelajaran ke-4 dengan materi pokok mengenai hak dan kewajiban terhadap sumber energi. Sedangkan pembelajaran pada Siklus II menggunakan tema yang sama yaitu tema 9 kayanya negeriku subtema 2 pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia dengan materi pokok perubahan energi

### 3.3.2 Tes tertulis

Soal test yang digunakan disesuaikan dengan indikator pembelajaran yang terdapat di dalam RPP karena soal test berguna untuk melihat ketercapaian siswa dalam proses pembelajaran

### 3.3.3 Lembar Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan selama penelitian berjalan. Muslich (2009, hlm. 58) observasi tindakan kelas berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan dan prosesnya. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengamati dan mengetahui kegiatan pada aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa berdasarkan indikator yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun lembar observasi dari penilaian indikator aktivitas belajar yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Fitriya Febriyani, 2018**

***PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS  
IV SEKOLAH DASAR***

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

**Tabel 3.1**  
**Instrumen Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe**  
**Teams Games Tournament**

No	Jenis Kegiatan	Kegiatan Guru			Kegiatan Siswa
		Ya	Tidak	Keterangan	
<b>Pendahuluan</b>					
1.	Kesiapan ruang, alat, media pembelajaran				
2.	Memeriksa Kesipan siswa				
3.	Berdo'a				
4.	Memeriksa kehadiran siswa				
5.	Melakukan kegiatan apersepsi				
6.	Menyampaikan tujuan pembelajaran				
<b>Inti</b>					
1.	Penyajian Kelas				
2.	Teams				
3.	Games				
4.	Tournament				
<b>Penutup</b>					
1.	Refleksi				
2.	Tanya jawab materi yang belum dipahami				
3.	Membuat kesimpulan				
4.	Pemberian pesan moral				
5.	Berdo'a				

**Tabel 3.2**  
**Instrumen Aktivitas Belajar Siswa**

Aktivitas Belajar	Indikator Aktivitas Belajar	Kode Siswa	Ya	Tidak	Deskripsi
Aktivitas Visual	Mengidentifikasi Teks				
Aktivitas Lisan	Bertanya Menjawab Pertanyaan Mengemukakan Pendapat				
Aktivitas	Mencatat poin-poin				

**Fitriya Febriyani, 2018**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS  
IV SEKOLAH DASAR**

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

Menulis	penting berdasarkan materi
Aktivitas Motorik	Melakukan Permainan dengan Baik

### 3.4 Teknik Pengumpul Data

#### 3.4.1 Teknik Tes

Tes yang digunakan berupa tes tertulis untuk mengetahui sejauh mana aktivitas belajar siswa meningkat setelah diberikan tindakan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

#### 3.4.2 Teknik Non Tes

##### 3.4.2.1 Observasi

Pelaksanaan observasi pada penelitian dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV sekolah dasar dilakukan oleh 5 orang observer pada setiap pelaksanaan siklus dengan lembar observasi sebagai acuannya dalam melaksanakan kegiatan observasi. Lembar observasi disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran yang telah tercantum dalam RPP. Kegiatan pembelajaran yang ada dalam RPP memuat tahapan-tahapan pada pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

#### 3.4.3 Catatan Lapangan

Catatan lapangan dibuat ketika peneliti melakukan proses pelaksanaan tindakan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV sekolah dasar melalui coretan-coretan yang dibuat oleh peneliti. Jika lembar observasi diisi oleh observer, catatan lapangan diisi oleh peneliti itu sendiri.

### 3.5 Dokumentasi

Foto atau gambar dokumentasi kegiatan penelitian dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV sekolah dasar diambil ketika proses pelaksanaan tindakan terjadi. Proses pengambilan dokumentasi bisa dilakukan oleh observer ataupun peneliti itu sendiri.

**Fitriya Febriyani, 2018**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

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

**Fitriya Febriyani, 2018**

*PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS  
IV SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

### 3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang akan dilakukan disesuaikan dengan desain penelitian yang digunakan ada di halaman sebelumnya Tindakan pada penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif learning tipe teams games tournament untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV sekolah dasar yang terdiri dari dua siklus. Berikut tahapan prosedur penelitian:

#### 3.4.1 Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan yang dilakukan untuk melakukan penelitian ini yaitu peneliti akan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Sebelum melakukan tindakan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, peneliti menyusun rencana tindakan yang akan dilakukan pada saat proses pembelajarannya. Adapun langkah-langkahnya dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Menyesuaikan rancangan penelitian dengan kondisi serta jadwal penelitian yang akan dilaksanakan.
- b. Menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*
- c. Membuat indikator serta langkah-langkah yang mengacu pada penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan lembar observasi untuk mengukur *aktivitas belajar* pada saat pelaksanaan pembelajaran.
- d. Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)
- e. Menyusun alat yang akan digunakan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran berlangsung
- f. Membuat lembar observasi terkait pelaksanaan kegiatan dengan model menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*

#### 3.4.2 Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini, Pelaksanaan tindakan dilakukan langsung oleh peneliti yang akan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam proses pembelajaran di kelas IV B. Proses pembelajaran akan dilaksanakan berdasarkan Rancangan Rencana

**Fitriya Febriyani, 2018**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS  
IV SEKOLAH DASAR**

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

Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Ketika peneliti melakukan tindakan penelitian pada saat proses pembelajaran, mitra kerja yang berperan sebagai observer yang akan mengamati proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan akan dilakukan minimal dua siklus

#### 3.4.3 Pengamatan (Observing)

Kegiatan pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran dari awal sampai akhir dalam pembelajaran. Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati *aktivitas belajar* yang terjadi di dalam setiap kelompok siswa, dan mengamati kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan menggunakan lembar observasi. Pada tahap ini peneliti dibantu oleh wali kelas dan teman sejawas selaku observer yang mengobservasi proses pelaksanaan tindakan yang dilakukan. Kemudian dilihat pula dari catatan lapangan yang telah di siapkan oleh peneliti. Tahapan observasi ini digunakan untuk menemukan setiap temuan yang tinya akan menjadi bahan refleksi untuk diperbaiki pada tahap selanjutnya.

#### 3.4.4 Refleksi (Reflection)

Peneliti melakukan kegiatan analisis dan evaluasi terkait dengan data yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran, hasil dari pengamatan melalui lembar observasi yang dijadikan sebagai bahan refleksi untuk memperbaiki pelaksanaan penelitian untuk perbaikan pada tindakan selanjutnya.

#### 3.4.5 Tahap Perencanaan Ulang

Tahap perencanaan ulang dilakukan ketika siklus pertama dinilai belum maksimal sebagai kelanjutan dari tahap refleksi. Tahap ini diperlukan karena untuk mencapai tujuan penelitian secara maksimal, maka perlunya dilaksanakan tindakan lanjutan pada siklus selanjutnya.

### 3.6 Analisis Data

**Fitriya Febriyani, 2018**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS  
IV SEKOLAH DASAR**

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

Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif dengan menggunakan teknik tes tertulis yaitu cara pengumpulan data penelitian yang dilakukan dengan melaksanakan tes terhadap sejumlah pertanyaan atau soal yang menuntut jawaban. Lembar tes dijadikan sebagai evaluasi kemampuan menyelesaikan soal untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan berbagai aktivitas belajar secara tertulis dalam bentuk esai yang akan dianalisis. Data yang dianalisis yaitu prestasi perolehan rata-rata nilai kelas dan persentase ketuntasan belajar. Hal tersebut sebagai faktor pendukung untuk data aktivitas belajar siswa yang diteliti. Sedangkan analisis kualitatif yang digunakan, yaitu untuk menganalisis data yang menunjukkan data proses aktivitas belajar siswa yaitu melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Data yang dianalisis yaitu, proses penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, lembar observasi aktivitas belajar siswa dan catatan lapangan selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah data didapatkan kemudian dianalisis dan dilanjutkan dengan proses pengolahan data yang selanjutnya di deskripsikan.

### 3.6.1 Data Kualitatif

Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif yang digunakan untuk menganalisis data yang menunjukkan proses interaksi yang terjadi selama pembelajaran berlangsung, yaitu respon siswa terhadap penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Data untuk dianalisis berasal dari hasil observasi dan catatan lapangan. Data kualitatif diolah berupa deskripsi. Proses pengolahan data dalam bentuk deskripsi atau kualitatif berdasarkan tahap berikut ini:

a. Reduksi Data (*data reduction*), dalam tahap ini peneliti melakukan pemilihan, dan pemusatan terhadap data yang telah diperoleh. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan dicari tema dan polanya. Dengan demikian, data yang direduksi memberikan gambaran-gambaran

**Fitriya Febriyani, 2018**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS  
IV SEKOLAH DASAR**

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

yang lebih jelas dan mempermudah untuk pengumpulan data selanjutnya serta mencarinya bila diperlukan.

b. Penyajian Data, dalam tahap ini dilakukan pengelompokan data berdasarkan kriteria tertentu untuk mencari kesamaan yang ada. Dalam penelitian ini klasifikasi digunakan untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament*. Penyajian data berupa perkembangan aktivitas belajar dalam setiap siklus.

c. Verifikasi, dalam tahap ini menurut Mile dan Huberman adalah perangkat kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan yang diambil berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah jika ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. (Sugiyono, 2012, hlm.91-99).

### 3.6.2 Data Kuantitatif

#### 3.6.2.1 Menghitung nilai keaktifan individu dari setiap siklus yang dilakukan

Pedoman penilaian aktivitas belajar siswa ini dibuat sebagai bahan acuan ketika pelaksanaan observasi dilakukan untuk memperoleh data berkaitan dengan aktivitas belajar siswa. Pedoman ini juga berguna agar para observer melangsungkan pengamatan sesuai dengan pedoman yang berlaku, sehingga data yang didapatkan objektif. Data dari hasil observasi mengenai perkembangan aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam bentuk lembar observasi dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan perhitungan yang diadaptasi dari teori skala Gutman. Dalam skalaini, digunakan untuk jawaban yang bersifat jelas (tegas) dan konsisten yaitu YA atau Tidak dan dibuat dalam bentuk *checklist*. (Ridwan, 2012, hlm. 91).

Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan pembelahan ganjil genap yaitu:

Skor 0 : Tidak (Apabila tidak ditampilkan siswa)

Skor 1: Ya (Apabila ditampilkan siswa). (Ridwan, 2012, hlm103)

**Fitriya Febriyani, 2018**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS  
IV SEKOLAH DASAR**

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

Berikut ini adalah tabel pedoman penilaian observasi aktivitas belajar siswa:

**Tabel 3.3**  
**Pedoman Penilaian Observasi Aktivitas Belajar Siswa**

Aktivitas Belajar Siswa	Indikator Aktivitas Belajar	Skala Nilai	Kategori
Aktivitas Visual	Mengidentifikasi Teks	Ya	Siswa membaca teks dengan seksama Siswa memahami isi teks
		Tidak	Siswa tidak membaca teks Siswa tidak memahami isi teks
Aktivitas Lisan	Bertanya, mengemukakan pendapat, dan menjawab pertanyaan kepada guru atau teman dengan baik	Ya	Siswa Bertanya, mengemukakan pendapat, dan menjawab pertanyaan pada saat kegiatan tanya jawab baik bersama guru maupun pada saat diskusi
		Tidak	Siswa tidak bertanya, mengemukakan pendapat, dan menjawab pertanyaan pada

**Fitriya Febriyani, 2018**

*PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*

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

			saat kegiatan tanya jawab baik bersama guru maupun pada saat diskusi
Aktivitas Menulis	Menuliskan poin-poin penting berkaitan dengan materi	Ya	Siswa menuliskan poin-poin penting berkaitan dengan materi dan bergiliran mengisi laporan diskusi
		Tidak	Siswa tidak enuliskan poin-poin penting berkaitan dengan materi dan bergiliran mengisi laporan diskusi
Aktivitas Motorik	Melakukan permainan dengan tertib	Ya	Siswa dengan tertib dan semangat melakukan kegiatan games dan tournament
		Tidak	Siswa tidak tertib dan tidak semangat melakukan kegiatan games dan tournament

Skala ini digunakan untuk memberikan nilai pada instrumen observasi aktivitas belajar siswa. Nilai yang diberikan harus mengacu

**Fitriya Febriyani, 2018**

***PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

terhadap pedoman penilaian aktivitas belajar siswa yang telah dibuat. Namun data deskriptif yang didapat ini diinterpretasikan kedalam persentase dengan rumus persentase berikut:

Menghitung presentase aktivitas belajar

Berikut adalah rumus menghitung presentase aktivitas belajar yang diadaptasi dari Aksiwi dan Sagoro (2014, hlm. 43):

$$\%AB = \frac{\sum x}{y} \times 100\%$$

%AB = Presentase Aktivitas Belajar Siswa

$\sum x$  = Total skor aktivitas belajar siswa yang diperoleh

$y$  = Skor maksimal dari indikator aktivitas belajar

Sedangkan untuk kriteria aktivitas belajar siswa menurut Widodo (2013, hlm. 32-35) terbagi menjadi 5 kriteria yaitu sangat baik, kurang dan sangat kurang yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
**Kriteria Aktivitas Belajar Siswa**

Jumlah Seluruh Indikator Aktivitas Belajar Siswa Yang Tercapai	Kriteria
86%-100%	Sangat Baik
76%-85%	Baik
60%-75%	Cukup
55%-59%	Kurang
≤ 54%	Sangat Kurang

Berdasarkan teori belajar tuntas (dalam Sudjana 2009, hlm. 8) menyatakan bahwa siswa dikatakan berhasil apabila ia menguasai atau dapat mencapai sekitar 75-80 persen dari tujuan atau nilai yang seharusnya dicapai.

### 3.6.2.2 Penskoran

Skor yang diperoleh siswa pada setiap siklus dilakukan dengan tes tulis berupa soal esai. Setiap kategori soal diberikan bobot nilai yang berbeda.

Dengan perhitungan sebagai berikut:

**Fitriya Febriyani, 2018**

*PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*

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

$$S = \frac{XB}{B}$$

Keterangan:

S : Skor akhir yang ingin diketahui

XB : Skor yang diperoleh siswa

B : Jumlah keseluruhan bobot soal

(Djamarah, 2005, hlm. 299)

#### 3.6.2.2.1 Menghitung nilai rata-rata

Setelah nilai setiap siswa diperoleh, maka dicari nilai rata-rata kelas dengan rumus:

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

Keterangan:

$\sum X$  : Jumlah nilai total yang diperoleh dari hasil penjumlahan nilai setiap siswa

N : Jumlah nilai total siswa seharusnya

M : Nilai rata-rata kelas

(Djamarah, 2005, hlm. 302)

#### 3.6.2.2.2 Menghitung Persentase Siswa Yang Mencapai KKM

$$TB = \frac{\text{siswa yang tuntas belajar}}{N} \times 100\%$$

**Fitriya Febriyani, 2018**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS  
IV SEKOLAH DASAR**

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

Keterangan

TB : persentase ketuntasan belajar

Siswa yang tuntas belajar : jumlah siswa yang mencapai nilai KKM

N : jumlah seluruh siswa

Siswa dikatakan tuntas belajar mengenai pembelajaran yang telah dilakukan jika nilai yang diperoleh sama dengan atau lebih dari standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM sekolah yang ada di salah satu SD kota Bandung yaitu 75. Adapun untuk patokan penilaian ketuntasan belajar siswa menurut Sudjana (2009, hlm.8) mengungkapkan bahwa siswa dikatakan berhasil apabila ia menguasai atau dapat mencapai sekitar 75-80 persen dari tujuan atau nilai yang seharusnya dicapai.

**Fitriya Febriyani, 2018**

***PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS  
IV SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)