

## **BAB III**

### **METODELOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian Tindakan Kelas**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif dengan teknik penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Sugiyono mengenai penelitian kualitatif, peneliti sebagai *human instrument* dan dengan teknik pengumpulan data *participant observation* (observasi peran serta) dan *in depth interview* (wawancara mendalam), maka peneliti harus berinteraksi dengan sumber data. Dengan demikian peneliti kualitatif harus mengenal betul orang yang memberikan data (Sugiyono, 2015, hlm.11). Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktifkualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. (Dalam Sugiyono, 2015, hlm.9).

Metode penelitian tindakan kelas menurut Suharsimi dkk (dalam Mulyasa, 2011, hal.10) menjelaskan PTK dengan memisahkan kata-kata yang tergabung di dalamnya, yakni penelitian + tindakan + kelas dengan paparan sebagai berikut.

1. Penelitian menunjukkan pada kegiatan mencermati suatu objek, dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan menunjukkan pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk peserta didik.
3. Kelas dalam hal ini tidak terkait pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran. yang dimaksud dengan istilah kelas adalah kelompok peserta didik dalam waktu sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

**Desty Nurmarawati, 2018**

**PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUKMENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD**

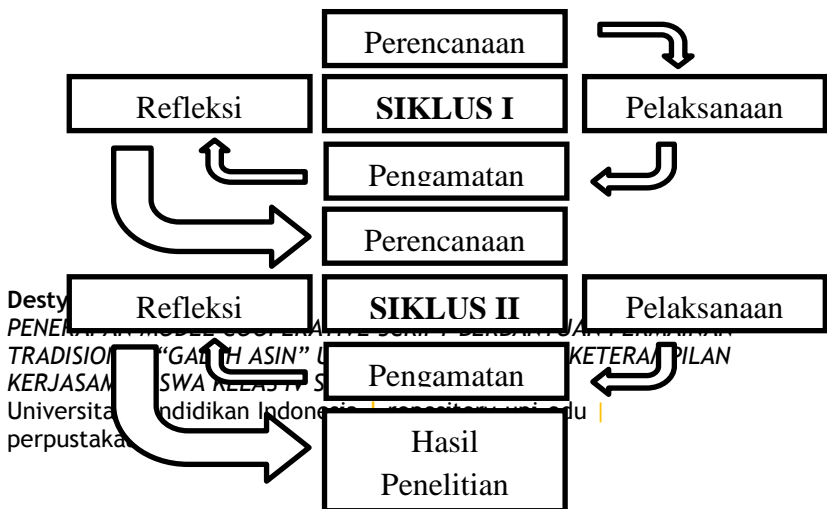
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

Menurut Hopkins (Muslich, 2014, hlm. 8) PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Sedangkan menurut Trianto Metode penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan akibat tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan. (Trianto, 2010, hlm. 13). Dengan demikian Penelitian Tindakan Kelas yaitu penelitian yang menerapkan tindakan secara terus menerus melalui hasil refleksi untuk memperbaiki mutu pembelajaran di dalam kelas.

### B. Model Penelitian Tindakan Kelas

Model penelitian yang penulis pilih adalah model penelitian kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (1988) yaitu Model spiral dari Kemmis dan tagart dengan melalui beberapa siklus tindakan yang dalam satu siklusnya terdiri dari empat komponen yaitu Rencana, Aksi, Observasi, Refleksi. Dalam model penelitian ini dijelaskan bahwa apabila dalam tindakan kelas ini ditemukan kekurangan dan tidak tercapainya target yang telah ditentukan, maka akan dilakukan perbaikan didalam siklus yang selanjutnya dengan komponen Rencana baru, Aksi, Observasi dan Refleksi. Adapun skema dapat digambarkan sebagai berikut :

3.1 Bagan Model Siklus PTK dari Kemmis dan Mc. Taggart



**Desty Nurmarawati, 2018**

*PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN  
TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUKMENINGKATKAN KETERAMPILAN  
KERJASAMA SISWA KELAS IV SD*

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

### **C. Subjek, Waktu dan Lokasi Penelitian**

#### **1. Subjek**

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV-B berjumlah 27 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Dari 27 siswa yang diteliti mengenai keterampilan kerja sama hanya 10 siswa yang mampu bekerja sama selama proses pembelajaran. Hal itu terlihat siswa tidak protes saat pembagian kelompok, siswa menghargai adanya teman yang lain dalam kelompoknya dan siswa mengerjakan tugas sesuai dengan tanggung jawabnya. Sebanyak 17 siswa masih belum dapat bekerja sama, hal ini terlihat siswa masih protes saat pembagian kelompok, siswa tidak menghargai adanya teman kelompok dalam kelompoknya dan siswa masih mengandalkan siswa lain untuk mengerjakan tugas yang menjadi tanggung jawabnya. Data ini diperoleh melalui observasi yang dilakukan oleh penelitian.

#### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan melalui observasi pada awal Februari sampai dengan awal Maret 2018. Dan pelaksanaan penelitian ini dilakukan pertengahan Maret hingga Mei.

#### **3. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Sukasari kota Bandung. Keadaan sekolah juga sudah dapat dikatakan cukup baik karena memiliki fasilitas yang terbilang lengkap hal ini tentu saja dapat menunjang terhadap proses pembelajaran. Fasilitas yang dimiliki oleh sekolah ini antara lain adalah perpustakaan, lapangan sekolah, ruang guru, dapur, kamar mandi, alat-alat kesenian. Akan tetapi ruang kelas di sekolah ini hanya berjumlah enam kelas yang mengharuskan siswa sekolah pagi atau siang sesuai jadwal yang telah ditentukan oleh sekolah.

### **D. Prosedur Penelitian**

#### **1. Prosedur Administratif Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan kerja sama pada siswa di kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* Berbantuan Permainan Galah Asin. Dalam setiap siklus yang dilakukan akan terdiri dari beberapa tahapan

**Desty Nurmarawati, 2018**

*PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL "GALAH ASIN" UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD*

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

yaitu perencanaan, tindakan yang disertain kegiatan observasi, dan refleksi sesuai dengan model penelitian yang telah dipilih yaitu model penelitian dari Kemmis dan Taggart, dengan penjabaran sebagai berikut:

### **a. Siklus I**

#### **1) Perencanaan**

Setelah masalah ditemukan, peneliti kemudian merencanakan tindakan yang akan dilakukan, tindakan tersebut meliputi :

- a) Membuat Analisis Materi Pembelajaran dimana materi materi tersebut akan diimplementasikan dalam RPP dan proses pembelajaran.
- b) Membuat RPP yang sesuai dengan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan permainan Galah Asin
- c) Membuat lembar kerja individu dan kelompok
- d) Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru berdasarkan RPP yang telah dibuat
- e) Menyiapkan lembar observasi indikator kerja sama
- f) Menyiapkan media yang relevan dengan materi yang akan dipelajari

#### **2) Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan, peneliti akan melaksanakan rencana yang telah disusun sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran akan disesuaikan dengan pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan permainan Galah Asin, dimana pada tahap pertama guru akan meminta siswa untuk duduk berpasangan, tahap kedua guru membagikan wacana atau materi kepada siswa untuk dibaca dan diringkas, tahap ketiga, setelah semua siswa memiliki ringkasannya sendiri, guru menugasi setiap pasangan, siapa yang berperan sebagai pembaca dan siapa yang berperan sebagai pendengar, pembaca membacakan ringkasan selengkap-lengkapannya dengan memasukkan gagasan-gagasan dalam ringkasannya, tahap keempat bertukar peran , pembaca berperan menjadi pendengar dan sebaliknya, tahap kelima yaitu guru memimpin kelas membuat kesimpulan, tahap keenam yaitu refleksi akhir dan tahap ketujuh yaitu evaluasi, di mana dalam evaluasi ini peneliti menambahkan permainan Galah Asin, dimana siswa diminta untuk menjadi penyerang dan penjaga untuk mendapatkan amplop yang berisi pertanyaan.

**Desty Nurmarawati, 2018**

**PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUKMENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD**

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

Tahap pertama adalah siswa duduk berpasangan. Pembagian pasangan ini dilakukan oleh guru secara acak, agar siswa dapat berkomunikasi dengan siswa yang lain secara baik. Selain itu juga agar interaksi antar teman berjalan dengan baik bukan hanya dengan teman bermainnya saja

Tahap kedua yaitu pembagian materi, di mana pada saat pembagian materi disertai dengan pembagian lembar kerja siswa yang di kerjakan oleh individu untuk meringkas materi yang telah dibaca.

Tahap ketiga yaitu pemberian tugas secara berpasangan, yaitu setelah siswa selesai meringkas materi yang telah dibaca, siswa di minta untuk berperan sebagai pembaca dan berperan sebagai pendengar, pembaca membacakan ringkasan selengkap-lengkapnyanya dengan memasukan gagasan-gagasan dalam ringkasannya

Tahap keempat yaitu bertukar peran, di mana siswa yang awalnya menjadi pembaca bertukar peran menjadi pendengar, sedangkan yang menjadi pendengar harus membacakan ringkasan yang telah dibuatnya.

Tahap kelima yaitu guru memimpin kelas membuat kesimpulan, pada tahap ini, siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya melalui kesimpulan yang telah siswa buat, dan akhirnya pendapat dari siswa akan dikuatkan kembali oleh oleh guru.

Tahap keenam yaitu refleksi, di mana pada tahap ini siswa diminta untuk merefleksikan materi apa yang telah dipelajari dan apa manfaatnya bagi kehidupan siswa

Tahap ketujuh yaitu tahap evaluasi, di mana pada tahap ini siswa harus menyelesaikan misi melalui permainan galah asin. Pada tahap ini, mula-mula siswa dibagi ke dalam empat kelompok yang dibuat secara acak melalui berhitung, setelah itu siswa dibagikan lembar kerja kelompok yang harus didiskusikan bersama dengan teman kelompoknya. Siswa berdiskusi membuat strategi permainan untuk mendapatkan amplop yang berisi pertanyaan sebanyak mungkin yang di jaga oleh tim penjaga, selain itu juga siswa mendengarkan peraturan permainan Galah Asin yang akan dilaksanakan. Setelah itu siswa keluar kelas untuk melakukan permainan Galah Asin. Permainan ini di bagi menjadi 2 kloper (kelompok permainan), kelompok pertama yang bermain yaitu 2 kelompok dimana kelompok tersebut ada yang bertugas sebagai tim penjaga dan tim penyerang dan sebaliknya. Dua kelompok

**Desty Nurmarawati, 2018**

*PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUKMENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD*

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

yang tidak bermain akan menunggu di pos tunggu yang telah disediakan sembari menunggu kloper 1 selesai bermain. Setelah kloper 1 selesai bermain, kloper 2 bersiap-siap untuk bermain dengan peraturan yang sama yang telah dilaksanakan oleh kloper 1. Pada saat bermain, siswa menempatkan dirinya sesuai dengan strategi yang telah dibuat oleh masing-masing kelompok.

### 3) Pengamatan

Pengamatan atau observasi akan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, dari awal hingga akhir pembelajaran. Pada kegiatan ini, observer akan mengamati kemampuan kerja sama yang dimiliki para siswa dan bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan permainan Galah Asin berlangsung.

### 4) Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengevaluasi bagaimana proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* Berbantuan Permainan Galah Asin. Menjelaskan mengenai analisis terhadap hasil observasi dan refleksi mengenai proses pembelajaran, selain itu juga dampak tindakan dan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya. Pada tahap ini juga dilakukan perencanaan baru yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya apabila pada siklus pertama dirasa belum mencapai keberhasilan yang diinginkan. Pada siklus selanjutnya rencana rencana baru akan dibuat dan direvisi berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi pada siklus I.

## b. Siklus II

### 1) Perencanaan

Setelah peneliti melakukan refleksi pada tahap siklus I dari hasil lembar observasi dan hasil pengolahan data. Ada beberapa perubahan yang dilakukan walaupun rencana tindakan pada siklus II tidak jauh beda dengan siklus I, berikut adalah perencanaan pada siklus II :

- a) Membuat Analisis Materi Pembelajaran yang akan diimplementasikan dalam RPP dan juga proses belajar mengajar
- b) Membuat RPP hasil refleksi siklus 1 yang sesuai dengan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan permainan Galah Asin
- c) Membuat lembar kerja kelompok sesuai hasil refleksi dari siklus I

**Desty Nurmarawati, 2018**

*PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL "GALAH ASIN" UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD*

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

- d) Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa
- e) Menyiapkan lembar observasi indikator kerja sama
- f) Membuat garis permainan galah asin sesuai dengan refleksi siklus I
- g) Membuat peraturan permainan galah asin sesuai refleksi siklus I
- h) Menyiapkan media yang relevan dengan materi yang akan dipelajari

## 2) Pelaksanaan

Pelaksanaan pada siklus II sama dengan pelaksanaan pada siklus I yang membedakan dengan siklus I adalah materi yang dipelajari. Pada saat siklus I materi yang dipelajari mengenai sumber energi berdasarkan jenisnya, sedangkan pada siklus II materi yang akan dipelajari yaitu perubahan energi. Selain itu juga peraturan permainan Galah Asin yang lebih diperjelas. Adapun Tahapan pada siklus II adalah sebagai berikut :

Tahap pertama adalah siswa duduk berpasangan. Pembagian pasangan ini dilakukan oleh guru secara acak, agar siswa dapat berkomunikasi dengan siswa yang lain secara baik. Selain itu juga agar interaksi antar teman berjalan dengan baik bukan hanya dengan teman bermainnya saja

Tahap kedua yaitu pembagian materi, di mana pada saat pembagian materi disertai dengan pembagian lembar kerja siswa yang di kerjakan oleh individu untuk meringkas materi yang telah dibaca.

Tahap ketiga yaitu pemberian tugas secara berpasangan, yaitu setelah siswa selesai meringkas materi yang telah dibaca, siswa di minta untuk berperan sebagai pembaca dan berperan sebagai pendengar, pembaca membacakan ringkasan selengkap-lengkapnya dengan memasukan gagasan-gagasan dalam ringkasannya

Tahap keempat yaitu bertukar peran, di mana siswa yang awalnya menjadi pembaca bertukar peran menjadi pendengar, sedangkan yang menjadi pendengar harus membacakan ringkasan yang telah dibuatnya.

Tahap kelima yaitu guru memimpin kelas membuat kesimpulan, pada tahap ini, siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya melalui kesimpulan yang telah siswa buat, dan akhirnya pendapat dari siswa akan dikuatkan kembali oleh oleh guru.

Tahap keenam yaitu refleksi, di mana pada tahap ini siswa diminta untuk merefleksikan materi apa yang telah dipelajari dan apa manfaatnya bagi kehidupan siswa

**Desty Nurmarawati, 2018**

*PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD*

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



Tahap ketujuh yaitu tahap evaluasi, di mana pada tahap ini siswa harus menyelesaikan misi melalui permainan galah asin. Pada tahap ini, mula-mula siswa dibagi ke dalam empat kelompok yang dibuat secara acak melalui berhitung, setelah itu siswa dibagikan lembar kerja kelompok yang harus didiskusikan bersama dengan teman kelompoknya. Siswa berdiskusi membuat strategi permainan untuk mendapatkan amplop yang berisi pertanyaan sebanyak mungkin yang di jaga oleh tim penjaga, selain itu juga siswa mendengarkan peraturan permainan Galah Asin yang telah diperjelas oleh guru sesuai dengan refleksi siklus I. Setelah itu siswa keluar kelas untuk melakukan permainan Galah Asin. Permainan ini di bagi menjadi 2 kloper (kelompok permainan), kelompok pertama yang bermain yaitu 2 kelompok dimana kelompok tersebut ada yang bertugas sebagai tim penjaga dan tim penyerang dan sebaliknya. Dua kelompok yang tidak bermain akan menunggu di pos tunggu yang telah disediakan sembari menunggu kloper 1 selesai bermain. Setelah kloper 1 selesai bermain, kloper 2 bersiap-siap untuk bermain dengan peraturan yang sama yang telah dilaksanakan oleh kloper 1. Pada saat bermain, siswa menempatkan dirinya sesuai dengan strategi yang telah dibuat oleh masing-masing kelompok.

### **3) Observasi**

Pengamatan atau observasi akan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, dari awal hingga akhir pembelajaran. Pada kegiatan ini observer akan mengamati kemampuan kerja sama yang dimiliki para siswa dan bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan permainan Galah Asin.

### **4) Refleksi**

Pada tahap ini peneliti mengevaluasi bagaimana proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan permainan Galah Asin. Menjabarkan tentang analisis terhadap hasil analisis dan refleksi tentang proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilakukan, serta kriteria dan rencana tindakan pada siklus berikutnya. Jika keberhasilan dari siklus ke II ini sudah dirasa cukup, maka peneliti hanya akan melakukan dua siklus saja.

**Desty Nurmarawati, 2018**

**PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUKMENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD**

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

## 2. Prosedur Substansif Penelitian

### a. Instrumen Pembelajaran

#### 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran adalah perangkat pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar juga sebagai acuan bagi guru dalam melaksanakan sebuah proses pembelajaran dan disusun pada setiap siklus yang dilakukan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ini berisi kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran atau langkah pembelajaran. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ini akan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* Berbantuan Permainan Galah Asin.

#### 2) Bahan Ajar

Bahan ajar memuat materi yang akan disampaikan dan diajarkan ketika kegiatan pembelajaran dan media yang harus digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi.

#### 3) Lembar Kerja Individu dan Kelompok

Lembar kerja individu ini dibuat untuk dikerjakan oleh siswa secara individu sedangkan lembar kerja kelompok ini dibuat untuk dikerjakan dengan kelompok masing-masing dan dapat dijadikan acuan sebagai tolak ukur tingkatan kerjasama pada siswa.

#### 4) Amplop evaluasi

Amplop ini digunakan ketika kegiatan evaluasi pada model *Cooperative Script* berlangsung. Di mana amplop ini berisi pertanyaan yang harus di jawab oleh siswa sesuai dengan materi yang telah dipelajari. siswa harus mengambil satu amplop sesuai dengan warna yang telah ditentukan yang telah di jaga oleh kelompok penjaga saat permainan Galah Asin, setelah itu siswa menjawab soal yang telah didapatkan bersama dengan kelompoknya.

### E. Instrumen Pengungkap Data Penelitian

Selain instrumen pembelajaran, ada pula instrumen pengungkap data yang digunakan oleh peneliti dan akan dijabarkan dalam tabel 3.1 data dan pengungkap data sebagai berikut :

**Tabel 3.1**  
**Data dan Pengungkap Data**

**Desty Nurmarawati, 2018**

*PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUKMENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD*

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

Rumusan Masalah	Data yang akan diungkap	Alat Pengungkap Data	Lampiran
Bagaimanakan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model <i>Cooperative Script</i> berbantuan permainan tradisional Galah Asin untuk meningkatkan keterampilan kerja sama siswa kelas IV SD	Rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model <i>Cooperative Script</i> berbantuan permainan Galah Asin	RPP	Catatan Lapangan
Bagaimanakah pembelajaran dengan menerapkan metode <i>Cooperative Script</i> berbantuan permainan tradisional galah asin untuk siswa di kelas IV SD	Aktivitas siswa dan guru sesuai dengan langkah <i>Cooperative Script</i> berbantuan permainan tradisional Galah Asin	Lembar Observasi aktivitas siswa dan guru	Dokumentasi Catatan Lapangan

**Desty Nurmarawati, 2018**

***PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD***

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

---

Bagaimanakah peningkatan keterampilan kerja sama siswa setelah menerapkan metode <i>Cooperative Script</i> berbantuan permainan tradional galah asin	Keterampilan Kerja Sama	Catatan Lapangan
		<hr/> Dokumentasi

---

1. Lembar Observasi model *Cooperative Script* berbantuan permainan Galah Asin

Lembar observasi ini digunakan untuk melihat sejauh mana model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan permainan Galah Asin diterapkan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Lembar observasi kemampuan kerja sama

Lembar observasi ini digunakan untuk melihat sejauh mana kerja sama siswa dengan kelompoknya. Tujuan dari lembar observasi ini adalah untuk mengetahui peningkatan kerja sama siswa pada setiap siklus. Bentuk lembar observasi yang digunakan untuk mengukur keterampilan kerja sama siswa dalam pembelajaran yaitu dengan mengobservasi siswa selama proses pembelajaran. Adapun Penyekoran kriteria indikator yang ditetapkan oleh peneliti mengacu pada Skala Likert, terdapat 3 alternatif model, yaitu tiga pilihan (skala 3), empat pilihan (skala 4), dan lima pilihan (skala 5). Skala disusun dalam bentuk pernyataan dan pilihan respon yang menggunakan tingkatan (Widoyoko, 2012, hlm. 104). Peneliti menggunakan alternatif model empat pilihan (skala 4) yaitu skor 1 apabila dalam kriteria amat baik, skor 3 apabila dalam kriteria baik, skor 2 apabila dalam kriteria cukup, dan skor 4 dalam kriteria perlu bimbingan. Adapun Indikator kerja sama yang digunakan oleh peneliti mengacu pada indikator yang dikembangkan oleh Lungdren. Adapun indikatornya sebagai berikut.

- a. Menggunakan kesepakatan
- b. Menghargai kontribusi

**Desty Nurmarawati, 2018**

*PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL "GALAH ASIN" UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD*

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

- c. Berada dalam tugas
- d. Kepercayaan pada anggota kelompok
- e. Menghormati keputusan
- f. Mengambil giliran dan berbagi tugas

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan oleh peneliti berupa foto yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan maksud untuk mengetahui tahapan pelaksanaan dari proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* Berbantuan Permainan Galah Asin.

## F. Pengolahan Data

### 1. Pengolahan Data Kualitatif

Data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif akan digunakan untuk menganalisis hasil lembar observasi aktivitas siswa dan guru melalui RPP, kemudian data tersebut akan dijabarkan dalam bentuk deskriptif.

Proses pengolahan data dalam bentuk deskriptif atau pengolahan data kualitatif dapat dijabarkan dalam beberapa tahapan berikut :

- a. Reduksi data (*data Reduction*), dalam tahapan ini peneliti melakukan pemilihan data dan pemusatan terhadap data yang telah diperoleh. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok , memfokuskan pada hal-hal yang penting dan dicari tema dan polanya.
- b. Penyajian data (*data display*) dalam tahapan ini data yang diperoleh dikelompokkan sesuai dengan keperluan. Dalam penelitian ini pengelompokan data tersebut disajikan dalam bentuk diaram.
- c. Verifikasi (*verification*) dalam tahap ini menurut Mile dan Hubberman kesimpulan yang diambil adalah kesimpulan yang 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, 2015, hlm. 91-99)

### 2. Pengolahan Data Kuantitatif

- 1. Menghitung keterlaksanaan pembelajaran dalam RPP

**Desty Nurmarawati, 2018**

*PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUKMENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD*

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

Penggunaan data kuantitatif digunakan untuk menghitung presentase dari keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Sript* berbantuan permainan Galah Asin. Adapun untuk menghitung keterlaksanaan proses pembelajaran sebagai berikut.

$$\%Keterlaksanaan = \frac{\sum skor\ keterlaksanaan\ RPP}{\sum\ seluruh\ skor\ bagian\ RPP} \times 100$$

56-65	Cukup
40-55	Kurang
0-39	KurangSekali

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Ketuntasan Proses Pembelajaran**

Sumber : (Arikunto, S. 2009, hlm. 245)

## 2. Menghitung keterampilan kerja sama siswa

Pengolahan data yang digunakan adalah pengolahan data kuantitatif dan kualitatif. Pengolahan data kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang berupa angka hasil dari lembar observasi kemampuan kerja sama siswa. Pengolahan data menggunakan kuantitatif ini dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif presentase. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskriptifkan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2015, hlm. 207). Adapun rumus untuk menghitung presentase adalah, sebagai berikut:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

% = nilai presentase/hasil

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor yang diharapkan .

**Desty Nurmarawati, 2018**

**PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUKMENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD**

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

Sedangkan untuk pengolahan data kualitatif menggunakan analisis deskriptif. Adapun analisis ini digunakan untuk menganalisis data berkaitan dengan meningkatnya kemampuan kerja sama siswa kemudian dideskripsikan. Analisis deskriptif/kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk mengetahui gambaran peningkatan kemampuan kerjasama siswa melalui pembelajaran kelompok.

Menurut Sugiyono (2015, hlm.35) menentukan kriteria bisa dibuat dengan kriteria kuantitatif tanpa pertimbangan dengan memperhatikan rentang bilangan tanpa mempertimbangkan apa-apa yang dilakukan dengan membagi rentangan bilangan.

Sehingga skor tertinggi yaitu  $28, \frac{28}{28} \times 100 = 100$ , dan skor terendah yaitu 7 dengan nilai  $\frac{7}{28} \times 10 = 25$ . Kemudian dibuat interval dengan mengacu pendapat dari Usman dan Akbar (2008, hlm. 71) yaitu didapat hasil sebagai berikut ini:

$$\begin{aligned} \text{interval} &= \frac{\text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}}{\text{banyak kriteria}} \\ &= \frac{100-25}{4} = 18,75 \text{ (19)} \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas, kriteria kerja sama siswa dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 3. 1**  
**Kriteria Keterampilan Kerja Sama Siswa**

<b>Persentase %</b>	<b>Kriteria</b>
85-100	Amat Baik (A)
65-84	Baik (B)
45-64	Cukup (C)
25-44	Perlu Bimbingan (D)

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini mengacu pada depdiknas (Depdiknas, 2008, hlm. 4) yang mengatakan bahwa secara umum kriteria keberhasilan pembelajaran adalah: 1) keberhasilan peserta didik menyelesaikan tes, baik tes formatif, tes sumatif, maupun tes keterampilan yang mencapai tingkat keberhasilan rata-rata 60%; 2) setiap keberhasilan tersebut dihubungkan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditetapkan oleh kurikulum, tingkat ketercapaian kompetensi ini ideal 75%, dan 3) ketercapaian vokasional atau praktik bergantung pada tingkat resiko dan tingkat kesulitan. Ditetapkan idealnya sebesar 75%.

**Desty Nurmarawati, 2018**

*PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUKMENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD*

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