

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas

3.1.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan peneliti adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Rochman Natawijaya (dalam Muslich, 2014, hlm. 9) PTK adalah pengkajian terhadap permasalahan praktis yang bersifat situasional dan kontekstual, yang ditunjukkan untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka pemecahan masalah yang dihadapi, atau memperbaiki sesuatu. Menurut Kemmis (dalam Hopskin, 2011, hlm 88) penelitian tindakan merupakan studi sistematis yang dilaksanakan oleh sekelompok partisipan untuk meningkatkan praktik pendidikan dengan tindakan-tindakan praktis mereka sendiri dan refleksi mereka terhadap pengaruh dari tindakan itu sendiri.

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). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki suatu masalah yang ada pada kelas tersebut dengan tujuan perubahan.

Melalui PTK, diharapkan guru dapat menjadi guru yang reflektif, artinya guru yang senantiasa merefleksi kegiatan yang dilakukan berkaitan dengan pembelajaran di kelas. Hal tersebut, diharapkan dapat meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran di kelas.

3.1.2 Model Penelitian

Penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Model penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model spiral dari Kemmis dan Taggart, penelitian tersebut dilaksanakan dalam bentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan(*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Sesuai dengan permasalahan

Rika Nuraeni, 2018

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR
SISWA**

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

yang ditemukan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan sebuah gambaran tentang peningkatan aktivitas belajar siswa di dalam kegiatan pembelajaran tematik dengan menggunakan model TGT, yang dilaksanakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Komponen tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :

Langkah-langkah model penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Taggart (dalam David Hopkins, 2011, hlm 92) dapat diuraikan sebagai berikut:

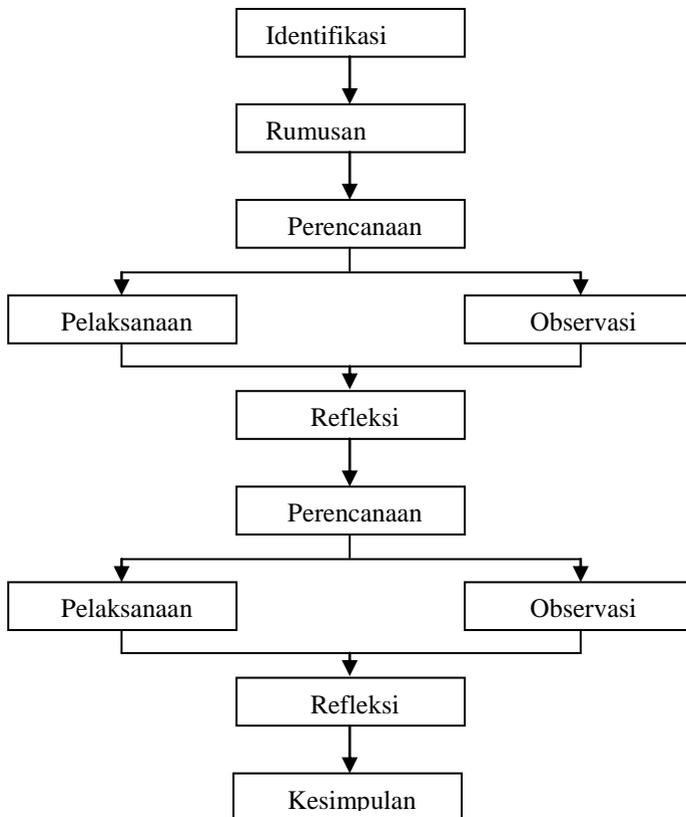
1. Perencanaan tindakan (*Planning*), pada penelitian tindakan kelas (PTK) tahap yang pertama adalah perencanaan tindakan, biasanya peneliti harus mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), instrumen pembelajaran, media pembelajaran, bahan ajar, dan lain sebagainya. Pada tahap ini juga dilaksanakan untuk meningkatkan, memperbaiki, bahkan perubahan tingkah laku siswa sebagai solusi,
2. Pelaksanaan tindakan (*Acting*), tahap tersebut melaksanakan tindakan untuk menerapkan RPP yang telah dibuat sebelumnya, tahap tersebut juga dilaksanakan oleh peneliti untuk memperbaiki, meningkatkan, dan merubah tindakan sebelumnya agar terjadi sebuah perubahan yang diharapkan.
3. Pengamatan (*Observing*), tahap tersebut mengamati bagaimana proses pelaksanaan berlangsung dan mengetahui dampak dari tindakan yang telah dilaksanakan oleh peneliti.
4. Refleksi (*Reflecting*), tahap tersebut mengkaji dan meninjau hasil tindakan yang telah dilaksanakan apakah ada yang kurang atau tidak. Maka dari itu, tahap tersebut dapat memperbaiki pada siklus selanjutnya. Apabila kegiatan siklus sudah selesai, maka tahap ini bisa dijadikan untuk menarik kesimpulan dari keseluruhan kegiatan penelitian.

Secara sistematis model penelitian tindakan kelas yang dimaksud digambarkan sebagai berikut:

Rika Nuraeni, 2018

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR
SISWA**

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



Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart
(dalam David Hopskin, 2011, hlm. 93)

Rika Nuraeni, 2018

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA

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

3.2 Partisipan, Tempat, dan Waktu Penelitian

3.2.1 Partisipan

Partisipan dari penelitian ini adalah siswa kelas VB semester II Sekolah Dasar di Kecamatan Pasteur Kota Bandung dengan jumlah siswa sebanyak 38 orang yang terdiri dari perempuan 15 orang, dan siswa laki-laki 23 orang.

3.2.2 Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SDN SM yang berada di Kecamatan Pasteur Kota Bandung. Sekolah ini terakreditasi A. sekolah ini memiliki jumlah 18 kelas, setiap tingkatan memiliki empat kelas yaitu kelas A, B, C, dan D. letak sekolah ini sangat strategis dan mudah dijangkau karena berada di dekat jalan raya sehingga akses menuju sekolah sangat mudah.

Sekolah ini merupakan tempat peneliti melaksanakan kegiatan PLP, sehingga peneliti mengetahui kondisi siswa di sekolah dasar tersebut. Kelas yang dipakai untuk penelitian adalah kelas V. Peneliti menilai bahwa kelas V telah memiliki fasilitas yang memadai untuk dilakukannya penelitian dengan menerapkan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

3.2.3 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Februari sampai dengan bulan Mei 2018, semester genap tahun ajaran 2017/2018. Pada bulan Februari, peneliti mengadakan pengamatan pada proses pembelajaran siswa. Pada bulan Februari-Maret peneliti juga menyusun proposal penelitian dan pada bulan April sampai Mei peneliti melakukan penelitian dan mulai untuk menyusun laporan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan proses pembelajaran. Penelitian ini juga bersamaan dengan peneliti melaksanakan program pengenalan lapangan persekolahan (PLP).

3.3 Prosedur Administratif Penelitian

Penelitian dilaksanakan kurang lebih dua bulan dimulai bulan Februari sampai April, agar tidak mengganggu kegiatan belajar

Rika Nuraeni, 2018

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA

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

mengajar maka penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan belajar mengajar.

Dalam melaksanakan penelitian, peneliti harus mengacu kepada prosedur-prosedur penelitian agar penelitian dapat terlaksana dengan baik, terarah dan mencapai tujuan. Adapun prosedur penelitian yang dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

3.3.1 Tahap Perencanaan Tindakan

Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di kelas, setelah itu dilakukan analisis masalah untuk menentukan fokus masalah yang akan diatasi. Hasil temuan pada tindakan observasi digunakan sebagai bahan refleksi agar dapat menentukan strategi pemecahan dari masalah tersebut. Setelah menentukan strategi yang dianggap tepat, barulah peneliti melakukan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, mengobservasi pelaksanaan, lalu refleksi.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap pra penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menentukan sekolah dan kelas yang akan dijadikan tempat penelitian;
2. Menghubungi pihak sekolah tempat akan dilaksanakannya penelitian untuk mengurus surat perizinan pelaksanaan penelitian;
3. Melakukan studi pendahuluan dengan mengobservasi pelaksanaan pembelajaran di kelas untuk menentukan masalah yang akan dikaji;
4. Melakukan studi literatur untuk memperoleh dukungan teori mengenai strategi yang sesuai;
5. Melakukan studi kurikulum mengenai pokok bahasan yang dijadikan penelitian;
6. Menyusun proposal penelitian;
7. Menseminarkan proposal.

3.3.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan

Setelah melakukan studi pendahuluan atau pra penelitian dan langkah-langkah yang terdapat pada pra penelitian, peneliti merancang perencanaan tindakan untuk siklus.

Rika Nuraeni, 2018

*PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR
SISWA*

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

1. Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan menggunakan model TGT dalam pembelajaran.
2. Menyiapkan LKK dan alat evaluasi hasil belajar siswa.
3. Menyusun dan menyiapkan instrumen penelitian.
4. Menyiapkan daftar kelompok belajar siswa.
5. Menyiapkan *reward* untuk kelompok yang menang dalam turnamen.
6. Mendiskusikan RPP, LKK, lembar evaluasi dan instrumen penelitian dengan dosen pembimbing.
7. Menyiapkan peralatan-peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan selama pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya adalah tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan atau tindakan ini adalah melaksanakan apa yang sudah direncanakan pada tahap perencanaan. Pelaksanaan pembelajaran ini disesuaikan dengan model TGT, yaitu tahap pertama guru mengelompokkan siswa secara heterogen (tahap tim), lalu guru membagikan lembar kerja kelompok dan siswa membaca materi (tahap tim dan penyajian kelas), lalu setiap kelompok mengikuti *games* mencocokkan gambar (*games*), selanjutnya guru mengelompokkan siswa secara homogen, siswa yang bernomor sama berkumpul dalam satu meja turnamen, selanjutnya siswa melakukan turnamen dimulai dengan meja 1 dengan di bimbing oleh guru.

Tahap pertama adalah penyajian kelas (penyajian materi), dalam tahap ini guru tidak menjelaskan materi secara langsung, tetapi siswa sendiri yang mencari materi melalui lembar kerja dan buku siswa. Jadi guru hanya memfasilitasi siswa untuk mencari materi. Dalam tahap ini dilakukan pada tahap kelompok, jadi guru tidak menjelaskan materi dari awal tetapi guru langsung membagi kelompok.

Tahap kedua adalah tim (kelompok), dalam tahap ini dilakukan juga tahap penyajian kelas. Dalam tahap tim ini, sebelumnya guru telah membagi siswa ke dalam kelompok secara heterogen, lalu siswa di berikan lembar kerja kelompok dan juga membaca materi untuk persiapan turnamen.

Tahap ketiga yaitu *games*, dalam tahap ini setiap kelompok dibagi lembar kerja berupa permainan mencocokkan gambar. Setiap

Rika Nuraeni, 2018

*PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR
SISWA*

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

kelompok akan berlomba mencocokkan gambar. Guru menginstruksikan untuk memulai lomba dan setai kelompok berlomba mengerjakan permainan mencocokkan gambar.

Tahap keempat adalah turnamen, guru membagi kelompok siswa secara homogen. Dalam kelompok heterogen, siswa telah diberi *nametag* dan terdapat nama dan nomor, setaip nomor yang sama berkumpul di meja yaang sama untuk berkompetisi. Sebelumnya guru telah menyediakan papan soal turnamen dan kocokan nomor soal. Turnamen dimulai pada meja 1 dan guru menunjuk kelompok satu untuk mau ke depan dan mengambil kocokan, selanjutnya siswa membawa soal di papan sesuai dengan nomor kocokan. Begitupun meja selanjutnya sampai meja ke 6. Setiap soal yang dijawab benar maka akan mendapat poin sesuai poin yang tertera pada soal, dan poin tersebut dimasukkan pada poin kelompok heterogen atau kelompok awal.

Tahap kelima adalah rekognisi tim, dalam tahap ini guru memberi penghargaan terhadap kelompok yang mendapat poin terbanyak.

3.3.3 Tahap Observasi Tindakan

Tahap observasi mencakup prosedur perekaman data tentang proses dan hasil implementasi tindakan yang dilakukan yakni meningkatkan aktivitas belajar siswa menggunakan model TGT. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran dan aktivitas guru dalam menerapkan model TGT dan juga melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar setiap siswa. Observasi tersebut dilakukan sebagai dasar untuk kegiatan refleksi.

3.3.4 Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan, apakah pembelajaran dengan pendekatan saintifik sudah terlaksana dengan baik atau belum.

Rika Nuraeni, 2018

*PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR
SISWA*

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

Kemudian menjabarkan hasil analisis dari hasil pengamatan yang telah dilakukan dalam siklus satu dan melakukan perencanaan ulang untuk melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

3.4 Prosedur Substantif Penelitian

3.4.1 Instrumen Pembelajaran

3.4.1.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan dan dijadikan sebagai acuan untuk guru dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran dan disusun pada setiap siklus yang akan dilaksanakan. RPP ini berisi kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran atau langkah pembelajaran. RPP ini akan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

3.4.1.2 Lembar Kerja Kelompok

Lembar kerja kelompok ini dibuat untuk dikerjakan dengan kelompok masing-masing dan dapat dijadikan acuan sebagai tolak ukur tingkatan keaktifan siswa.

3.4.2 Instrumen Pengumpul Data

3.4.2.1 Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk pengamatan terhadap pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dilihat dari respon siswa dalam proses pembelajaran. Lembar observasi ini berupa panduan yang berisi hal-hal yang harus diamati dan diperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung. Ada dua jenis lembar observasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Lembar observasi keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran (pelaksanaan)

Lembar observasi yang dibuat oleh peneliti ini adalah lembar observasi yang digunakan untuk mendapatkan hasil dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang telah dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Lembar observasi aktivitas belajar siswa

Rika Nuraeni, 2018

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA

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

Lembar observasi ini merupakan lembar observasi yang nantinya akan digunakan sebagai alat pengungkap data mengenai aktivitas belajar siswa. Tujuan dari lembar observasi ini adalah untuk mencari tahu sejauh manakah peningkatan aktivitas belajar yang dimiliki oleh siswa. Berikut dengan indikator dari aktivitas belajar yang telah ditentukan oleh peneliti.

3.4.2.2 Catatan lapangan

Catatan lapangan disebut juga *field note*. Catatan lapangan khusus digunakan dalam kegiatan pengumpulan data yang terdapat di lapangan. Lembar catatan lapangan ini digunakan untuk menuliskan segala kejadian pada saat penelitian sebagai bahan untuk refleksi.

3.4.2.3 Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai kegiatan yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. dokumentasi ini lebih menjelaskan suasana yang terjadi dalam proses pembelajaran. Dokumentasi berupa foto atau gambar yang digunakan untuk menggambarkan secara visual kondisi yang terjadi saat proses belajar mengajar berlangsung.

3.5 Pengolahan Data

3.5.1 Pengolahan Data Kualitatif

Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil observasi aktivitas belajar siswa. Analisis data kualitatif ini dipaparkan dalam bentuk deskripsi dari data yang telah didapatkan selama kegiatan penelitian berlangsung. Adapun proses pengolahan data dalam bentuk deskriptif menurut Sugiyono (2014, hlm. 91-99) yang dijabarkan dalam beberapa tahapan berikut :

1. Reduksi data (*dataReduction*), 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.

Rika Nuraeni, 2018

*PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR
SISWA*

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

2. Penyajian data (*data display*) dalam tahapan ini data yang diperoleh dikelompokkan sesuai dengan keperluan. Dalam penelitian ini pengelompokan data tersebut disajikan dalam bentuk diagram.
3. 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.

3.5.2 Pengolahan data Kuantitatif

3.5.2.1 Data Peningkatan pelaksanaan model TGT

Analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif presentase yang digunakan untuk menganalisis data aktivitas guru dan siswa (pelaksanaan pembelajaran) menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban (Ya- Tidak) bobot untuk jawaban “ Ya” adalah 1 dan untuk jawaban “Tidak” adalah 0 (Sugiyono , 2014,hlm. 139).

Tabel 3.1

Aturan Skoring Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran

Jawaban	Bobot
Ya	1
Tidak	0

(Sugiyono, 2014, hlm.139)

Untuk menghitung persentase dari proses pembelajaran menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\%Keterlaksana = \frac{\sum \text{skor keterlaksanaan sintak}}{\sum \text{seluruh skor bagian sintak}} \times 100$$

(Arikunto, S. 2009, hlm.245)

Hasil analisis data tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria menurut Arikunto sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kriteria Ketuntasan Pelaksanaan Pembelajaran

Persentase (%)	Kriteria
80-100	Baik Sekali
66-79	Baik
56-65	Cukup
40-55	Kurang
0-39	Kurang Sekali

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

3.5.2.2 Data Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif presentase yang digunakan untuk menganalisis data aktivitas belajar siswa(pelaksanaan pembelajaran) menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban (Ya-Tidak) bobot untuk jawaban “ Ya” adalah 1 dan untuk jawaban “Tidak” adalah 0 (Sugiyono , 2014,hlm. 139).

Tabel 3.3
Aturan Skoring Penilaian Aktivitas Belajar Siswa

Jawaban	Bobot
Ya	1
Tidak	0

(Sugiyono, 2014, hlm.139)

Rika Nuraeni, 2018

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA

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

Untuk pengolahan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil observasi sebagai hasil analisis data akan dilakukan dengan menggunakan statistika sederhana sebagai berikut:

Persentase Aktivitas Belajar Siswa

Untuk mengetahui persentase aktivitas belajar siswa perindikator adalah sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Keseluruhan nilai siswa per indikator}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Adapun untuk menghitung persentase aktivitas belajar siswa peraktivitas dalam mengikuti pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase peraktivitas} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Adapun kategori persentase untuk aktivitas belajar siswa menurut Sudjana (2011, hlm 32) dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.4
Kategori Aktivitas Belajar Siswa

Persentase	Kategori
86% – 100%	Sangat Aktif (A)
68,7% - 85%	Aktif (B)
51% - 67,7%	Cukup Aktif (C)
33,33% - 50%	Kurang Aktif (D)

Sudjana (2011, hlm.32)

Sedangkan analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif persentase untuk menganalisis data yang berkaitan dengan aktivitas belajar siswa menggunakan skala bertingkat dengan kriteria selalu, sering, jarang, dan tidak pernah atau baik sekali, baik, cukup, kurang (Sugiyono , 2014, hlm. 93).

3.5.2.3 Penilaian Rata-rata Kelas

Rika Nuraeni, 2018

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA

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

Untuk memperoleh rata-rata kelas yang diperoleh siswa melalui rumus yang diadaptasi dari Aqib (2013, hlm. 41) sebagai berikut :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Keseluruhannilaisiswa}}{\text{JumlahSiswa}}$$

3.6 Kriteria Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila telah memenuhi beberapa indikator keberhasilan, diantaranya:

1. Telah terlaksananya langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa dilihat dari hasil penilaian aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II.
3. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini mengacu pada Depdiknas (2008, hlm.4) yang menyatakan bahwa:

Secara umum kriteria keberhasilan pembelajaran adalah: (1) keberhasilan peserta didik menyelesaikan serangkaian 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 praktik bergantung pada tingkat resiko dan tingkat kesulitan. Ditetapkan idealnya sebesar 75%.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian dapat dikatakan berhasil apabila rata-rata ketercapaian aktivitas belajar siswa $\geq 75\%$

Rika Nuraeni, 2018

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA

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