

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Model Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Beberapa ahli menjelaskan arti dari PTK ini yaitu Kurt Lewin, Kemmis dan Taggart (Kunandar, 2012, hlm. 42). Kurt Lewin menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sedangkan Kemmis dan Taggart menjelaskan bahwa

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk *self-inquiry* kolektif dimana para partisipan di dalam situasi sosial untuk meningkatkan rasional dan keadilan dari praktik sosial atau pendidikan yang mereka lakukan, serta mempertinggi pemahaman mereka terhadap praktik dan situasi di mana praktik itu dilaksanakan.

Adapun penelitian kelas memiliki tiga prinsip, yaitu adanya partisipasi dari peneliti terhadap kegiatan, adanya tujuan untuk meningkatkan kualitas program atau kegiatan melalui penelitian tindakan, dan adanya *treatment* untuk meningkatkan kualitas program (Kunandar, 2012, hlm. 44)

Dari penjelasan tersebut, peneliti mengartikan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan metode penelitian yang bermula dari hasil refleksi kolektif dimana para partisipan khususnya guru melihat masalah dan situasi sosial dalam kegiatan pembelajaran sehingga ada tujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki aktivitas, keadilan, praktik sosial, hasil belajar siswa, maupun kinerja guru. Oleh karena itu guru dapat melakukan rangkaian kegiatan dimulai dari merencanakan, bertindak, mengamati tindakan, serta berfikir reflektif guna meningkatkan atau memperbaiki masalah yang terjadi dikelasnya.

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart. Model ini merupakan revisi dari model Kurt Lewin. Model Lewin yang ditafsirkan oleh Kemmis adalah model PTK dalam bentuk spiral yang terdiri atas beberapa siklus kegiatan (Arifin, 2011, hlm. 109).

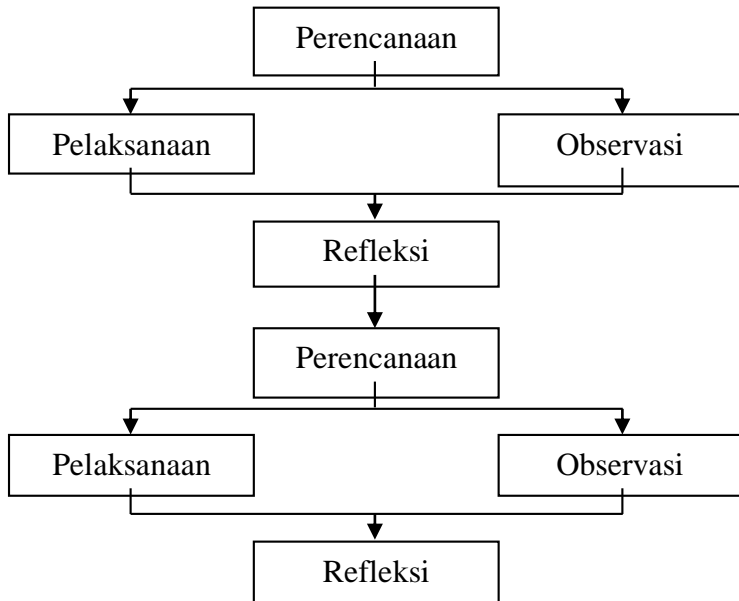
Penelitian model spiral ini berawal dari rancangan yang dilakukan pada tahapan perencanaan (*plan*). Setelah itu diadakan tindakan/pelaksanaan (*act*), yang bertujuan untuk meningkatkan atau

Syifa Fauziah, 2018

PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA
SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

memperbaiki apa yang menjadi masalah pada pembelajaran. Sementara tindakan berlangsung, dilakukan pengamatan (*observe*) untuk mengetahui dan merekam bagaimana tindakan terjadi, oleh sebab itu kegiatan pelaksanaan dan pengamatan tidak bisa dipisahkan karena termasuk dalam satu kesatuan kegiatan dalam satu waktu. Selanjutnya, untuk mengetahui adanya kekurangan yang terjadi pada saat tindakan, maka dilakukan refleksi dari hasil tindakan dan pengamatan oleh peneliti. Hasil refleksi tersebut akan menjadi landasan untuk memperbaiki atau



mengembangkan perencanaan dan tindakan pada siklus selanjutnya. Gambar model penelitian tindakan kelas Kemmis dan Taggart dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 3.1
Model penelitian Kemmis dan Taggart

Berdasarkan model PTK yang diadopsi dari Kemmis dan Taggart, peneliti akan melakukan penelitian dengan tahapan sebagai berikut :

Syifa Fauziah, 2018

PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

1. Perencanaan

Tindakan yang direncanakan hendaknya dapat membantu dalam mengatasi masalah kelas, penerapannya tepat guna di kelas, meningkatkan keberhasilan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah keterampilan kerjasama peserta didik. Oleh karena itu, peneliti mempersiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari instrumen pembelajaran dan instrumen pengumpulan data.

Instrumen pembelajaran diantaranya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, Lembar Kerja Kelompok (LKK), soal *Games* dan *Tournament*. Instrumen pengumpulan data diantaranya lembar observasi kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran, lembar observasi keterampilan kerjasama siswa, dan catatan lapangan.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan atau tindakan yaitu menerapkan apa yang telah direncanakan dan dipersiapkan pada tahap perencanaan akan tetapi peneliti harus melihat situasi dan kondisi kelas. Sehingga diperlukan tindakan yang bijaksana apabila rencana yang telah disusun tidak sesuai dengan apa yang terjadi di kelas. Pada penelitian ini tahap pelaksanaan atau pemberian tindakan diimplementasikan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* yang terapat dalam langkah kegiatan pada RPP. Pelaksanaan bertujuan untuk menyelesaikan solusi dari permasalahan yang ada di kelas III SD. Berikut tahap-tahap tipe *Teams Games Tournament* pada penelitian ini :

- a. Presentasi Kelas
- b. *Teams* (Belajar pada kelompok heterogen)
- c. *Games*
- d. *Tournament* (Disesuaikan dengan kemampuan akademik)
- e. Rekognisi Tim

3. Observasi

Observasi tindakan menggunakan format observasi dan melihat sejauh mana perlakuan atau *treatment* dilaksanakan dengan baik. Pada penelitian ini ada dua hal yang diobservasi, yang pertama yaitu penerapan langkah-langkah *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* pada pembelajaran. Diobservasi melalui pengamatan langsung dan menggunakan lembar observasi langkah-langkah *Teams Games Tournament*. Hal kedua yang diobservasi yaitu peningkatan keterampilan kerjasama peserta didik saat tindakan dilakukan, menggunakan lembar

Syifa Fauziah, 2018

PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

observasi capaian indikator keterampilan kerjasama dan melalui pengamatan langsung oleh observer. Pada penelitian ini, terdapat lima aspek keterampilan kerjasama dengan tiga belas indikator keterampilan kerjasama.

4. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan peneliti untuk merenungi, menganalisis apa yang telah dilaksanakannya selama proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, temuan apa yang didapatkan dan bagaimana peningkatan keterampilan kerjasama yang diperoleh siswa. Refleksi diperlukan untuk membantu peneliti memperbaiki tindakan yang belum tepat pada pelaksanaan pembelajaran. Hasil refleksi tersebut dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki dan mempersiapkan penelitian pada siklus berikutnya. Jika hasil penelitian dianggap cukup, dan pelaksanaan tindakan sudah berjalan dengan baik maka peneliti harus membuat kesimpulan atas penelitian yang telah dilakukannya.

B. Subjek, Waktu dan Tempat Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian kali ini adalah siswa kelas III SDN TKK Bandung semester II tahun ajaran 2017/2018, dengan jumlah siswa 30 orang dan terdiri dari 17 perempuan serta 13 laki-laki.

2. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN TKK. Lokasi sekolah berada kelurahan Sadang Serang, Kecamatan Coblong, Kota Bandung.

Adapun waktu penelitian dimulai dari bulan Februari hingga Maret dan disesuaikan dengan jadwal sekolah kelas III SD, yaitu pagi dimulai dari pukul 07.00 s.d. 12.00 pada siklus I, dan sekolah siang dimulai dari 12.30 s.d. 17.00 pada siklus II.

C. Prosedur Administratif Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan dalam meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas III SD melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Berdasarkan model Kemmis dan Taggart yang digunakan dalam penelitian ini, pelaksanaan penelitian dimulai dari

Syifa Fauziah, 2018

PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*), dan perencanaan kembali berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Sebelum melakukan tindakan penelitian, peneliti melakukan tahap persiapan penelitian dengan melakukan tahap pendahuluan (pra penelitian), kemudian tahap tindakan penelitian.

1. Tahap Pra Penelitian

- a. Melakukan perijinan kepada pihak sekolah yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian tindakan kelas.
- b. Menentukan subjek penelitian.
- c. Menentukan masalah yang akan diteliti dari kelas yang telah diobservasi.
- d. Melakukan studi literatur terkait model yang akan digunakan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas
- e. Menyusun proposal penelitian

2. Tahap Tindakan

a. Penelitian Siklus I

1) Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti merancang kegiatan yang akan dilaksanakan di dalam kelas berdasarkan masalah yang telah ditemukan dalam tahap pendahuluan. Peneliti juga berkolaborasi dengan guru mitra (guru kelas) dalam merancang tindakan penelitian ini. Adapun hal yang dirancang oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tema 8 Bumi dan Alam Semesta Subtema 1 Pembelajaran 6.
- b) Merancang dan mendiskusikan penerapan langkah-langkah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas III.
- c) Mengembangkan Lembar Kerja Kelompok yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa kelas III.
- d) Mempersiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan seperti video, slide powerpoint yang berkaitan dengan materi pelajaran.
- e) Mempersiapkan kisi-kisi, kartu soal, dan kartu jawaban dari *games* dan *tournament* yang berkaitan dengan materi pelajaran.
- f) Mempersiapkan amplop tournament tempat menyimpan kartu soal dan kartu jawaban tournament.

Syifa Fauziah, 2018

PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

- g) Mempersiapkan lembar evaluasi untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang sudah mereka pelajari.
 - h) Mempersiapkan tanda pengenalan siswa, serta *reward* untuk setiap kelompok berdasarkan tingkat keberhasilan mereka dalam pembelajaran.
 - i) Menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan seperti pedoman observasi kegiatan, lembar observasi keterampilan kerjasama, catatan lapangan, serta rubrik penilaian dan perangkat lainnya yang mendukung kegiatan penelitian
 - j) Mengkomunikasikan tanggal dan waktu pelaksanaan tindakan pada observer yang sudah ditentukan.
- 2) Pelaksanaan

Peneliti menggunakan tahap-tahap model kooperatif tipe *Teams GamesTournament* didalam langkah-langkah kegiatan inti. Berikut ini akan dijabarkan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

a) Penyajian kelas (*class precentation*)

Guru menyampaikan dan menjelaskan materi secara umum melalui media video (audio visual) yang berkaitan dengan materi pembelajaran yaitu mengenai astronot yang pergi kebulan untuk mengetahui fase-fase bulan. Siswa menyimak video yang ditayangkan kemudian melakukan diskusi bersama. Selain itu guru menampilkan peraturan dan kegiatan yang harus dilaksanakan oleh siswa.. Siswa menyetujui peraturan dan kegiatan tersebut.

b) Belajar dalam kelompok (*team*)

Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok (1 kelompok terdiri dari 5 siswa heterogen) melalui *slide powerpoint*. Siswa mengingat anggota kelompok dan nomor yang diberikan oleh guru, kemudian mereka berkumpul bersama teman kelompoknya. Setiap perwakilan kelompok mengambil tanda pengenalan dan juga Lembar Kerja Kelompok (LKK) yang diberikan oleh guru. Guru menjelaskan bahwa LKK tersebut harus dikerjakan bersama-sama dalam waktu yang sudah ditentukan. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai hal yang mereka belum pahami. Selanjutnya siswa bersama-sama kelompoknya menyelesaikan LKK. Disini guru berperan sebagai fasilitator dan memantau pekerjaan siswa.

c) Permainan (*games*)

Syifa Fauziah, 2018

PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

Setelah siswa menyelesaikan LKK, selanjutnya mereka melaksanakan permainan secara individu dan mereka masih berada pada kelompok heterogen. Permainan ini terdiri dari beberapa permainan sederhana seperti mencari kata yang berkaitan dengan materi (teka-teki), dan mencocokkan gambar bangun ruang dengan jaring-jaringnya.

d) Pertandingan (*tournament*)

Siswa selanjutnya berkumpul dengan kelompok lain berdasarkan nomor urut yang sudah ditentukan (misalkan no.1 dari kelompok warna merah dan biru akan berkumpul). Mereka selanjutnya akan bertanding dalam menjawab soal tournament yang dibacakan oleh guru/temannya. Soal-soal tersebut berjumlah 30 dan memiliki point yang berbeda, mulai dari 10 point untuk soal yang mudah 20 point untuk soal yang sedang dan 25 point untuk soal yang sulit. Setiap nomor urut meja secara bergiliran melakukan pertandingan dan memilih nomor soal yang ada pada amplop soal. Disini siswa memiliki tanggung jawab untuk berani menjawab sehingga mendapatkan point untuk kelompoknya. Setelah menyelesaikan tournament siswa bersama guru menghitung perolehan poin yang didapat oleh setiap anggota kelompok.

e) Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Siswa dan guru bersama-sama mengetahui kelompok mana yang menjadi kelompok terbaik (juara 1, 2, dan 3) kemudian guru meminta kelompok yang lain untuk memberikan reward pada kelompok terbaik tersebut. Barulah guru memberikan motivasi serta reward pada kelompok yang tidak menang agar lebih bekerja sama untuk menjadi kelompok terbaik.

3) Observasi

Peneliti dibantu oleh guru mitra dan obserer dalam mengamati kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas dari awal hingga akhir kegiatan. Pengamatan tersebut bertujuan untuk mengamati proses pembelajaran secara menyeluruh dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keterampilan kerjasama. Guru mitra dan observer menggunakan lembar observasi dan instrument yang sudah disiapkan oleh peneliti sebelumnya.

4) Refleksi

Pada tahap ini, peneliti melakukan diskusi bersama guru mitradiluar jam pelajaran untuk melakukan evaluasi dari tindakan yang telah dilakukan. Secara umum, refleksi yang dilakukan adalah merefleksi

Syifa Fauziah, 2018

PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

diri dengan membuat catatan sendiri mengenai apa yang telah dilakukan dan hal apa saja yang terlewat dan perlu ditingkatkan. Kemudian, berdiskusi bersama dengan observer untuk mengevaluasi serta melakukan perbaikan dalam tindakan berikutnya. Hasil refleksi tersebut kemudian dituangkan ke dalam perencanaan dan tindakan yang akan dilakukan pada penelitian selanjutnya.

b. Penelitian Siklus II

1) Perencanaan

Perencanaan pelaksanaan penelitian pada siklus II disusun berdasarkan hasil pengolahan data, temuan-temuan dan refleksi pada saat siklus I. Peneliti menyusun kembali RPP, LKK, soal *games* dan *turnamen*, lembar evaluasi dalam tema yang sama namun subtema yang berbeda yaitu subtema 2 pembelajaran 5. Kemudian peneliti merancang instrumen tambahan serta lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang disesuaikan dengan langkah-langkah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

2) Pelaksanaan

a. Penyajian kelas (*class presentation*)

Guru menyampaikan dan menjelaskan materi secara umum melalui media video (audio visual) yang berkaitan dengan materi pembelajaran yaitu mengenai laut, dan bentuk permukaan laut. Siswa menyimak video yang ditayangkan kemudian melakukan diskusi bersama. Selain itu guru menampilkan peraturan dan kegiatan yang harus dilaksanakan oleh siswa.. Siswa menyepakati peraturan dan kegiatan tersebut.

b. Belajar dalam kelompok (*team*)

Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok (1 kelompok terdiri dari 5 siswa heterogen) melalui slide powerpoint. Siswa mengingat anggota kelompok dan nomor yang diberikan oleh guru, kemudian mereka berkumpul bersama teman kelompoknya. Setiap perwakilan kelompok mengambil tanda pengenal dan juga Lembar Kerja Kelompok (LKK) yang diberikan oleh guru. Guru menjelaskan bahwa LKK tersebut harus dikerjakan bersama-sama dalam waktu yang sudah ditentukan. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai hal yang mereka belum pahami. Selanjutnya siswa bersama-sama kelompoknya menyelesaikan LKK. Disini guru berperan sebagai fasilitator dan memantau pekerjaan siswa.

Syifa Fauziah, 2018

PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

c. Permainan (*games*)

Setelah siswa menyelesaikan LKK, selanjutnya mereka melaksanakan permainan secara individu dan mereka masih berada pada kelompok heterogen. Permainan ini terdiri dari beberapa permainan sederhana seperti mencari kata yang berkaitan dengan materi (teka-teki), dan mencocokkan gambar bangun ruang dengan jaring-jaringnya. Selanjutnya siswa bersama kelompok heterogen memeriksa hasil permainan mereka kemudian mereka menghitung nilai sementara untuk kelompoknya

d. Pertandingan (*tournament*)

Siswa selanjutnya berkumpul dengan kelompok lain berdasarkan nomor urut yang sudah ditentukan (misalkan no.1 dari kelompok warna merah dan biru akan berkumpul). Mereka selanjutnya akan bertanding dalam menjawab soal tournament yang dibacakan oleh guru/temannya. Soal-soal tersebut berjumlah 30 dan memiliki point yang berbeda, mulai dari 10 point untuk soal yang mudah 20 point untuk soal yang sedang dan 25 point untuk soal yang sulit. Setiap nomor urut meja secara bergiliran melakukan pertandingan dan memilih nomor soal yang ada pada amplop soal. Disini siswa memiliki tanggung jawab untuk berani menjawab sehingga mendapatkan point untuk kelompoknya.

e. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Setelah menyelesaikan tournament siswa kembali bersama kelompoknya kemudian mereka menghitung perolehan point dari setiap anggota. Hasil perhitungan tersebut diserahkan kepada guru untuk mengetahui siapa yang menjadi kelompok dengan nilai terbanyak. Siswa dan guru bersama-sama mengetahui kelompok mana yang menjadi kelompok terbaik (juara 1, 2, dan 3) kemudian guru meminta kelompok yang lain untuk memberikan reward pada kelompok terbaik tersebut. Barulah guru memberikan motivasi serta reward pada kelompok yang tidak menang agar lebih bekerja sama untuk menjadi kelompok terbaik.

3) Observasi

Observasi yang dilakukan oleh guru mitra dan observer terhadap aktivitas guru (peneliti) dan siswa selama pembelajaran dilaksanakan dari awal pembelajaran hingga akhir. Pengamatan tersebut dilakukan untuk melihat sejauh mana perubahan aktifitas guru dan siswa dapat meningkat dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

4) Refleksi

Syifa Fauziah, 2018

PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

Setelah melakukan observasi, peneliti dan observer melakukan refleksi pelaksanaan pembelajaran dengan menyampaikan temuan-temuan selama pelaksanaan pembelajaran yang bersifat positif maupun temuan yang masih bersifat negatif.

D. Prosedur Substantif Penelitian

1. Pengumpulan Data

a. Instrumen Pembelajaran

1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RPP disesuaikan dengan pembelajaran tematik yang berlangsung yaitu Tema 8 mengenai Bumi dan Alam Semesta. RPP yang dibuat berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 yang didalamnya terdapat

- a) Identitas Sekolah
- b) Kompetensi dan Indikator
- c) Tujuan Pembelajaran
- d) Materi Ajar
- e) Metode, Model, dan Pendekatan
- f) Media, Alat, dan Sumber Belajar
- g) Langkah-langkah pembelajaran
- h) Penilaian

Langkah- langkah TGT yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran, menjadi langkah-langkah pada pembelajaran dalam penelitian ini.

- 2) Bahan Ajar berisi materi ajar yang akan disampaikan kepada siswa pada kegiatan belajar mengajar dikelas.
- 3) Media Pembelajaran yang akan digunakan adalah power point.
- 4) Lembar Kerja Kelompok ini akan diberikan pada setiap kelompok yang berisi tugas yang harus dikerjakan siswa dan materi yang dikuasai siswa.
- 5) Soal *Games* dan *Tournament* yang disesuaikan dengan materi yang dipelajari oleh siswa.

b. Instrumen Pengungkap Data

Instrument pengungkap data yang akan dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut :

Syifa Fauziah, 2018

PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

1) Lembar Observasi

Kegiatan observasi dilakukan sesuai dengan instrumen observasi yang berisi mengenai aktivitass guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini berfungsi sebagai alat untuk mengecek keterlaksanaan setiap langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada RPP, lembar observasi dari keterampilan kerjasama setiap siswa dalam kelompok.

Penyusun lembar observasi keterampilan kerjasama disusun berdasarkan pedoman observasi yang dikemukakan oleh Suprijono (2012, hlm.149), yaitu :

- a) Mengacu pada indikator pencapaian
 - b) Mengidentifikasi perilaku atau langkah kegiatan yang diobservasi
 - c) Menentuka model skala yang dipakai yakni skala penilaian (*rateng scale*) atau daftar check (*check list*)
 - d) Membuat rubrik/pedoman penskoran
- ### 2) Catatan lapangan

Melalui catatan lapangan, peneliti dapat mencatat temuan-temuan selama proses kegiatan belajar mengajar, sebagai salah satu bahan untuk laporan hasil penelitian dan sebagai rujukan tindakan perbaikan pada pembelajaran selanjutnya.

3) Dokumentasi

Setiap langkah kegiatan pembelajaran dan peristiwa penting didokumentasikan dengan foto sebagai pendukung data penelitian.

2. Pengolahan Data

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti, yaitu :

a. Teknik Kualitatif

Bogdan dalam Sugiyono (2015, hlm. 334) menyebutkan bahwa analisis data kualitatif merupakan suatu proses pencarian dan penyusunan secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data dari hasil observasi kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung, hasil observasi keterampilan kerjasama siswa, dan catatan lapangan.

Syifa Fauziah, 2018

PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model interaktif atau *Flow Model* yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 337). Analisis ini terdiri dari tiga komponen utama, yaitu reduksi data, penyajian data dan *conclusion drawing/verification*.

- 1) Reduksi data, merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan serta kedalaman wawasan yang tinggi. Pada tahap ini, peneliti memilih data, menggolongkan, dan membuang data yang tidak diperlukan dengan berdiskusi dengan teman (observer), guru mitra, hingga ahli sehingga dapat mereduksi data dan mengembangkan teori yang signifikan.
- 2) Penyajian data, merupakan suatu rakitan organisasi informasi, deskripsi dalam bentuk narasi yang memungkinkan kesimpulan peneliti dapat dilakukan. Dalam penyajian data, peneliti menggunakan uraian singkat dan bagan yang diruntut secara logis dan sistematis. Sajian data mengacu pada rumusan masalah yang telah dirumuskan sebagai pertanyaan penelitian.
- 3) *Conclusion drawing*, merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memantapkan simpulan dari tampilan data agar benar-benar dapat dipertanggungjawabkan. Seluruh hasil analisis yang terdapat dalam reduksi data maupun sajian data yang dapat menciptakan suatu kesimpulan yang akurat dan terpercaya.

b. Teknik Kuantitatif

Teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa angka. Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi keterampilan kerjasama siswa berdasarkan indikator keterampilan kerjasama yang dikembangkan dari berdasarkan aspek komponen esensial dari Jhonson. Adapun format observasi keterampilan kerjasama siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1
Lembar Observasi Keterampilan Kerjasama Siswa

No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4

Syifa Fauziah, 2018

PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

1.	Interdependensi positif	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengikuti aturan yang sudah disepakati oleh kelompok. b. Berbagi pengetahuan dengan anggota kelompok. c. Saling membantu dan mendukung dalam mengerjakan tugas kelompok.
2.	Interaksi tatap muka	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan pendapat ide atau gagasan b. Saling bertanya jawab c. Berada dalam kelompok
3.	Tanggung jawab individual	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh b. Mampu menjelaskan jawaban saat melakukan games dan turnamen
4.	Skil-skil kelompok kecil dan interpersonal	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyampaikan pendapat dengan santun b. Mendengarkan teman satu kelompok yang sedang menyampaikan pendapat c. Menciptakan suasana yang nyaman dan akrab dalam kelompok
5.	Pemrosesan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan motivasi untuk berkontribusi positif pada kelompok b. Mengevaluasi kinerja kelompok

Keterangan Skala :

4 = Selalu Terlihat
3 = Terlihat

2 = Jarang Terlihat
1 = Tidak Terlihat

Syifa Fauziah, 2018

PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

Setiap indikator pada tabel tersebut diberikan skor sesuai dengan rubrik skor sebagai berikut (diadaptasi dari *Rating Scale*) (Sugiyono, 2015, hlm. 141). Berikut merupakan rubrik dari pernyataan (aspek dan indikator) pada tabel 3.2

Tabel 3.2
Rubrik Skala Penilaian Keterampilan Kerjasama Siswa

Pernyataan	Bobot	Deskripsi
Nomor 1a, 1b, 1c, 2a, 2b, 2c, 3a, 4a, 4b, 5a	4	Siswa sudah konsisten dalam menunjukkan perilaku
	3	Siswa sudah mulai konsisten memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator
	2	Siswa sudah memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator, tetapi belum konsisten dan jarang terlihat
	1	Siswa tidak memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam kelompok
3 (b) Mampu menjelaskan jawaban saat melakukan games dan turnamen	4	Menggunakan bahasa dan kata-kata sendiri dan jawaban benar
	3	Apabila menjawab dengan bahasa dan kata-kata sendiri dan jawaban mendekati benar
	2	Apabila terpaku pada teks bacaan tetapi jawaban benar atau jawaban salah tetapi tidak terpaku pada teks bacaan
	1	Apabila tidak bisa menjelaskan jawaban dan harus dibantu oleh teman dalam menjawab

Syifa Fauziah, 2018

PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

4 (c) Menciptakan suasana yang nyaman dan akrab dalam kelompok	4	Mendukung keputusan kelompok dan tidak mendominasi serta mengganggu teman
	3	Mendukung keputusan kelompok, tetapi kadang mendominasi atau kadang mengganggu teman
	2	Tidak mendukung keputusan kelompok, sering mendominasi, tetapi tidak mengganggu teman
	1	Tidak mendukung keputusan kelompok, sering mendominasi, dan sering mengganggu teman
5 (b) Mengevaluasi kinerja kelompok	4	Berani mengkritik, memberi saran, serta ikut serta dalam mengakumulasi nilai kelompok
	3	Berani memberikan kritik, saran pada beberapa anggota kelompok, dan ikut serta dalam mengakumulasi nilai kelompok
	2	Ragu-ragu dalam memberikan kritik dan saran serta kurang terlibat dalam kegiatan mengakumulasi nilai kelompok
	1	Tidak memberikan kritik saran kepada anggota kelompok, serta tidak terlibat dalam kegiatan mengakumulasi nilai kelompok

Untuk menghitung skor ideal keterampilan kerjasama siswa yang dapat dihitung dengan cara berikut

$$\text{Skor Ideal} = \text{jumlah indikator} \times \text{skor terbesar}$$

$$\text{Skor Ideal/ Tertinggi} = 13 \times 4 = 52$$

$$\text{Skor Terendah} = 13 \times 1 = 13$$

Syifa Fauziah, 2018

PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

Jumlah skor keterampilan kerjasama yang diperoleh siswa dihitung nilainya dengan cara sebagai berikut (diadaptasi dari Arikunto, 2012, hlm. 270)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Dan untuk mengetahui presentase tingkat keterampilan kerjasama siswa secara keseluruhan, dapat dihitung menggunakan rumus presentase yang diadaptasi dari Sudjana (dalam Nursetiawati, 2015, hlm 43). Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$\text{Presentase Keterampilan Kerjasama} = \frac{\text{Jumlah skor kerjasama siswa keseluruhan}}{\text{Jumlah skor maksimal keseluruhan}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Tertinggi} = \frac{52}{52} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Presentase Terendah} = \frac{13}{52} \times 100\% = 25\%$$

Berdasarkan pendapat Sudjana (2016, hlm. 8) bahwa siswa dikatakan berhasil jika nilai keterampilan kerjasama mencapai 75%. Oleh sebab itu peneliti membuat kriteria tingkatan keterampilan kerjasama sebagai berikut :

$$\text{Interval} = \frac{\text{Presentasi Tertinggi} - \text{Presentasi Terendah}}{\text{Jumlah Kriteria}}$$

$$\text{Interval} = \frac{100 - 25}{3} = 25$$

Tabel 3.3
Kriteria Keterampilan Kerjasama Siswa

No.	Presentase (%)	Tingkatan Keterampilan Kerjasama
1.	75-99	Tinggi
2.	50-74	Sedang
3.	25-49	Rendah

E. Keberhasilan Penelitian

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

Syifa Fauziah, 2018

PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

1. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah dapat terlaksana dengan baik, tanpa kendala berarti selama pelaksanaan pembelajaran.
2. Keterampilan kerjasama secara individual telah mencapai atau melampaui rata-rata presentase keterampilan kerjasama siswa sebesar 75% dari total seluruh kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Kriteria tersebut berdasarkan pada ketentuan Depdiknas (2008, hlm. 4) sebesar 75 %.

Syifa Fauziyah, 2018

PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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