

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Bahri (2012, hlm.8) penelitian tindakan kelas merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan untuk mengamati kejadian-kejadian dalam kelas untuk memperbaiki praktek dalam pembelajaran agar lebih berkualitas dalam proses sehingga hasil belajar menjadi lebih baik. PTK merupakan siasat guru dalam mengaplikasikan pembelajaran dengan berkaca kepada pengalamannya sendiri atau dengan perbandingan dari guru lain Lewin (Tahir 2012, hlm.77).

Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari empat tahapan dasar yang saling terkait dan berkesinambungan, yaitu 1) perencanaan (*planning*); 2) pelaksanaan (*acting*); 3) pengamatan (*observing*); 4) refleksi (*reflecting*). PTK memiliki siklus yang selalu berulang, setelah siklus selesai kemungkinan guru akan menemukan masalah baru atau pun masalah lama yang belum tuntas dipecahkan maka dilanjut dengan siklus ke 2 dengan langkah yang

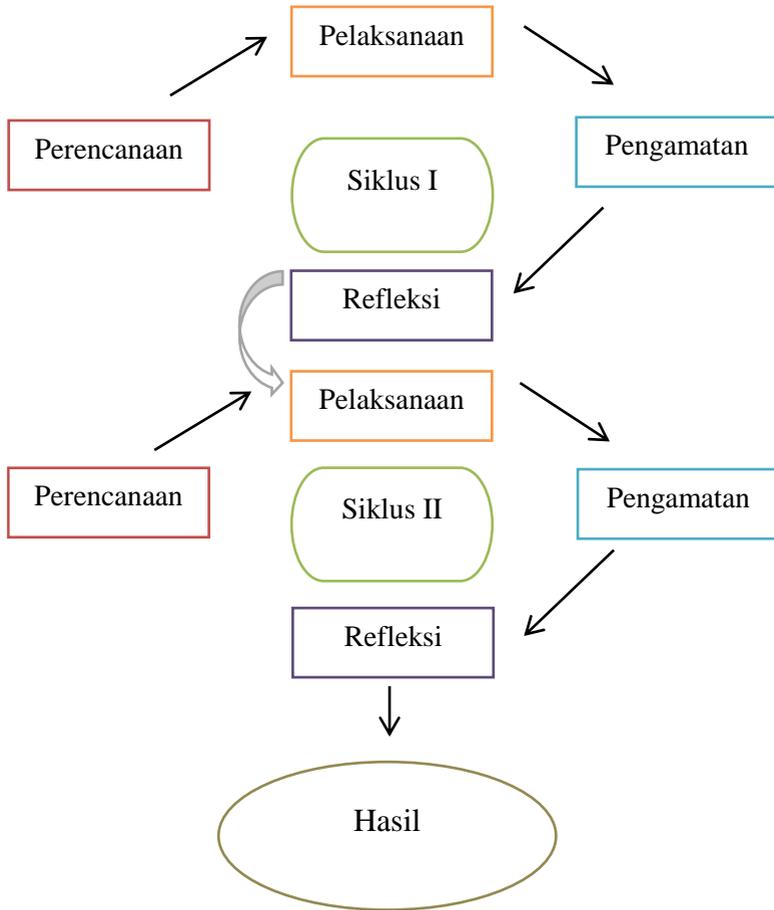
3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena permasalahan dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) . Dengan berbentuk siklus yang mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. (dalam Wiraatmadja, 2012. Hlm.66) terdapat empat tahapan yang digunakan yaitu : perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), Pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Dalam tahapannya dilaksanakan dengan jangka waktu bersamaan, setelah suatu siklus selesai dilaksanakan dan direfleksikan maka siklus kedua akan dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang digunakan.

Almira Rachma Thalita, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

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



Gambar 3. 1 Model Penelitian Tindakan Kemmis dan Taggart

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas rendah Sekolah dasar di Kecamatan Coblong, Kota Bandung. Jumlah seluruh siswa yaitu

Almira Rachma Thalita, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

36 orang yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan karena masih rendahnya keaktifan siswa kelas IV. Maka dari itu objek dari penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

Almira Rachma Thalita, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

3.4 Prosedur Penelitian

1) Perencanaan (*planning*)

Kegiatan utama yang dilakukan peneliti dalam tahap perencanaan ini, antara lain:

- a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
- b) Membuat Lembar Kerja Kelompok (LKK) sesuai materi yang diajarkan.
- c) Menyiapkan lembar evaluasi siswa sebagai penilaian dari hasil belajar siswa.
- d) Menyusun dan menyiapkan pedoman observasi guru dan siswa untuk melihat proses pembelajaran di kelas.
- e) Membuat lembar observasi keaktifan siswa .

2) Tindakan (*action*)

- a) Guru melakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

3) Pengamatan (*observation*)

Pengamatan merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh teman sejawat sebagai observer selama proses pembelajaran berlangsung. Hal yang diamati yaitu pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan observasi keaktifan belajar siswa selama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat untuk guru dan siswa.

4) Refleksi (*reflection*)

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil evaluasi yang telah didiskusikan dengan pendidik. Dari hasil refleksi, peneliti mencatat berbagai kekurangan dan hambatan yang perlu di perbaiki, sehingga dapat dijadikan perbaikan pada siklus berikutnya. Kegiatan refleksi yang dilakukan adalah:

- a) Mengumpulkan data
- b) Menganalisis data
- c) Menyimpulkan hasil evaluasi data, apabila pada tahap ini belum ada peningkatan perilaku tanggung jawab siswa maka dari itu perlu dilakukan tindakan berikutnya.
- d) Merancang perbaikan berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya

Almira Rachma Thalita, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena dalam tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data.

Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan diantaranya yaitu:

1) Observasi

Teknik observasi yang dilakukan yaitu observasi langsung, yakni pengamat mengamati, mencatat dan mendokumentasikan kegiatan dari awal hingga akhir. Observasi dilakukan pada kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan observasi keaktifan belajar siswa.

2) Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan suatu pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama penelitian dilaksanakan dan dituangkan dalam sebuah catatan-catatan kecil. Catatan lapangan dalam penelitian ini berisikan catatan mengenai pengamatan guru selama pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan berguna untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi dan sebagai masukan guru dalam melakukan refleksi.

3) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan sebagai bukti konkret yang dapat dilihat pada aktivitas yang dilakukan guru maupun siswa selama proses pembelajaran.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam proses pembelajaran pada penelitian ini adalah:

1) Instrumen Pembelajaran

a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan sebuah perangkat pembelajaran yang dijadikan sebagai acuan atau rancangan dasar bagi guru dalam melaksanakan sebuah proses pembelajaran dan disusun setiap akan melaksanakan sebuah siklus. RPP yang disusun

Almira Rachma Thalita, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

2) Instrumen Pengungkap Data

a) Lembar Observasi

Instrumen observasi ini dibuat untuk merekam seluruh kegiatan siswa dari mulai awal pembelajaran hingga kegiatan akhir pembelajaran dalam bentuk tulisan.

b) Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan peneliti untuk mencatat temuan-temuan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data mengenai kekurangan dalam proses pembelajaran dan selanjutnya akan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan kegiatan pada tahapan refleksi terhadap pembelajaran berikutnya.

Adapun untuk mengukur tingkat keaktifan belajar siswa peneliti membuat kriteria masing-masing indikator keaktifan belajar yang akan dijabarkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.1
Indikator Keaktifan Siswa dan Kriteria

No	Indikator	Kriteria
1	Melaksanakan tugas belajar	Mengerjakan tugas secara mandiri
		Mengerjakan tugas sesuai dengan instruksi yang diberikan
		Menyelesaikan tugas tepat waktu
2	Terlibat dalam pemecahan masalah	Melakukan pembagian tugas pada saat belajar dalam tim
		Memberikan ide untuk menyelesaikan tugas kelompok
		Membantu teman sekelompoknya yang kesulitan
3	Bertanya kepada siswa	Mengajukan pertanyaan yang

Almira Rachma Thalita, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

	lain atau guru	sesuai dengan materi yang sedang dibahas
		Mengajukan pertanyaan kepada guru
		Mengajukan pertanyaan kepada teman
4	Melaksanakan diskusi sesuai apa yang diinstruksikan oleh guru	Mengemukakan pendapat
		Mendengarkan pendapat temannya
		Menyimpulkan hasil diskusi bersama-sama
5	Menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam melaksanakan tugas	Memberitahu pengetahuan yang dimilikinya kepada temannya
		Berusaha menjawab soal pada saat turnamen
		Mempunyai peran dalam menyelesaikan tugas kelompok

3.7 Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan setiap siklus untuk mengukur ketercapaian yang diharapkan oleh peneliti.

1) Pengolahan Data Secara Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 337) yaitu bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus hingga tuntas. Aktivitas dalam analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

a) Reduksi data

Pada tahap ini peneliti memilah data, menggolongkan data, dan membuang data yang tidak diperlukan. Kemudian mengorganisasikan data dengan cara sedemikian rupa sehingga mendapat kesimpulan.

Almira Rachma Thalita, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

b) Penyajian data

Merupakan suatu rakitan organisasi informasi, deskripsi dalam bentuk narasi yang memungkinkan kesimpulan penelitian dapat dilakukan. Penyajian data ini harus mengacu pada rumusan masalah yang telah dirumuskan sebagai pertanyaan penelitian, sehingga narasi yang tersaji merupakan deskripsi mengenai kondisi yang detail untuk menceritakan dan menjawab setiap permasalahan yang ada.

c) Verifikasi data

Merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memantapkan kesimpulan dari tampilan data agar dapat dipertanggung jawabkan. Seluruh hasil analisis yang terdapat dalam reduksi data maupun penyajian data diambil suatukesimpulan. Penarikan kesimpulan tentang peningkatan atau perubahan yang terjadi dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara yang ditarik pada akhir siklus I, dan kesimpulan perbaikan pada akhir siklus II.

2) Pengolahan Data secara Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini yang dihasilkan dari lembar observasi keaktifan siswa dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Sudijono (2009,hlm. 4-5) menjelaskan bahwa “statistik deskriptif adalah statistik yang memunyai tugas mengorganisasi dan menganalisis data angka, agar dapat memberikan gambaran secara teratur, ringkas, dan jelas mengenai suatu gejala, peristiwa atau keadaan, sehingga dapat ditarik pengertian atau makna tertentu.”

Analisis data kuantitatif yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan keaktifan siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SD. Untuk memperoleh data ketercapaian keaktifan siswa pada setiap siklusnya, peneliti mengadaptasi perhitungan persentase sederhana yang dikembangkan oleh Sudijono (2009, hlm.43) sebagai berikut.

Almira Rachma Thalita, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase keaktifan siswa

f = skor perolehan indikator keaktifan siswa

N = skor maksimal indikator keaktifan siswa

Hasil perhitungan persentase keaktifan siswa hasil observasi tersebut kemudian ditafsirkan dalam kategori capaian keaktifan siswa menurut Guttman (dalam Sugiyono, 2016, hlm. 139) dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2
Kategori Penentu Keaktifan Siswa

No.	Kategori Keaktifan	Rentang Presentase Keaktifan Siswa (%)
1	Sangat Aktif	$80 \leq x \leq 100$
2	Aktif	$60 \leq x < 80$
3	Cukup Aktif	$40 \leq x < 60$
4	Kurang Aktif	$20 \leq x < 40$
5	Sangat Kurang Aktif	$0 \leq x < 20$

Almira Rachma Thalita, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

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