

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode

Penelitian ini tertuju untuk menyusun sebuah rancangan pembelajaran model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Penelitian deskriptif menurut Sugiyono (2005) adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas.

Menurut Sugiyono (2009: 30) secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Tujuan daripada penelitian ini penyusunan rancangan pembelajaran IPS pada kelas IV sekolah dasar pada materi kebudayaan yang berbasis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Hasil daripada penelitian ini berupa rancangan pembelajaran IPS pada kelas IV sekolah dasar pada materi kebudayaan yang berbasis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang selanjutnya rancangan pembelajaran tersebut diverifikasi oleh para ahli dibidang IPS dan pembelajaran di sekolah dasar untuk mendapatkan kesepakatan mengenai rancangan pembelajaran yang telah disusun peneliti. Sehingga pada penelitian ini teknik yang digunakan adalah Teknik Delphi.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah rancangan pembelajaran model *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

3.3 Teknik dan Alat pengumpul data

3.3.1 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Helmer (1967) (dalam Isaac, 1983, hlm. 114) teknik delphi dirancang untuk menghasilkan konsensus kelompok sambil meminimalkan

kerugian sebelumnya. Ini artinya teknik delphi menetapkan informasi yang diberikan para ahli sebagai kesepakatan yang disetujui untuk menyelesaikan rancangannya. Menurut Linstone Harold A et al. (2002) ada empat langkah dalam delphi, yaitu:

1. Studi Pendahuluan: Eksplorasi subjek yang sedang dibahas, di mana setiap individu memberikan informasi tambahan yang dianggap sesuai.
2. Tahap Mendesain: Proses pemahaman kelompok dalam memandang sebuah isu (apakah anggota kelompok ada yang setuju atau tidak?)
3. Verifikasi: Jika anggota melontarkan ketidaksepahaman dalam memandang suatu isu, maka dibahaslah alasan di balik ketidaksepahaman tersebut. Dengan kata lain, evaluasi terhadap alasan ketidaksetujuan.
4. Menganalisis (Evaluasi akhir): Ini dilakukan manakala kita telah menganalisa seluruh informasi yang terkumpul sementara evaluasi itu sendiri telah mendapatkan *feedback*.

Berdasarkan metode penelitian delphi diatas, maka terdapat empat langkah kegiatan. Secara rinci langkah-langkah penelitian akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Studi Pendahuluan

a. Kajian Literatur

Pada tahap ini diawali dengan mengkaji dokumen teoritis berupa kajian kepustakaan terhadap teori-teori yang relevan dengan rancangan pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa SD.

b. Survey Lapangan

Pada tahapan ini yang dilakukan adalah untuk mengetahui kondisi pembelajaran IPS kelas IV A disalah satu sekolah dasar di Kota Bandung. Adapun teknik yang digunakan yaitu observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung

proses pembelajaran di kelas dan membuat catatan lapangan observasi. Sedangkan teknik wawancara dilakukan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti, ini dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara tak berstruktur yaitu sebuah teknik wawancara yang tidak menggunakan pedoman yang formal. Pada tahapan ini peneliti melakukan wawancara tak terstruktur kepada guru kelas IV SD.

2. Tahap Mendesain

a. Penyusunan Draft Awal Rancangan Pembelajaran

Dalam tahap ini yang dilakukan adalah merancang sebuah pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa SD.

b. Penyusunan Instrumen

Untuk menilai rancangan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti, peneliti menyusun instrumen berupa angket terbuka dan tertutup untuk dipergunakan ahli dalam menilai dan memberi masukan.

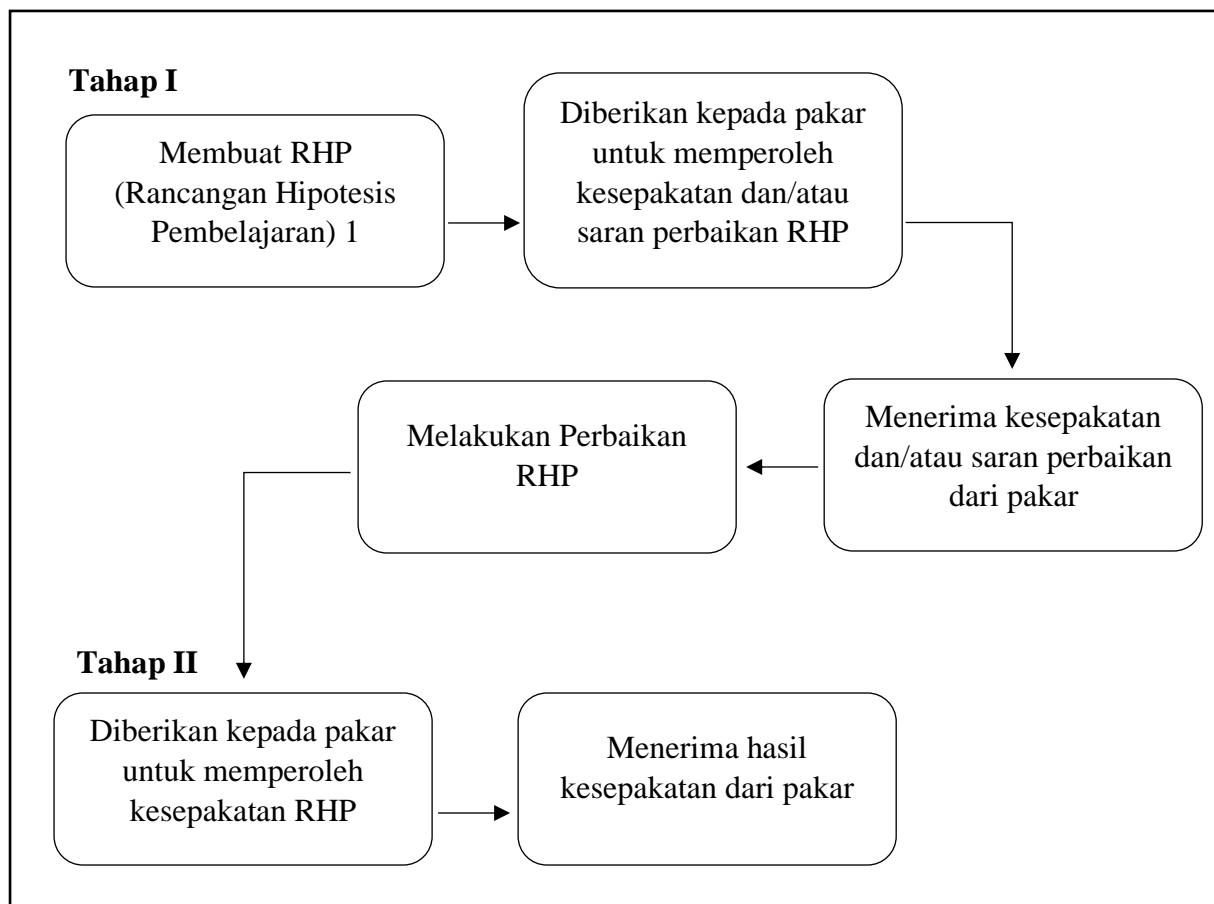
3. Verifikasi

Tahap validasi merupakan kegiatan penilaian produk oleh ahli rancangan pembelajaran. Tahap validasi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan mendapatkan kesepakatan pada rancangan pembelajaran yang telah dibuat. Selanjutnya pada tahap ini peneliti menyusun lembar penilaian yang akan diisi oleh para ahli untuk dinilai kelayakan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Hasil penelitian dan masukan dari para ahli kemudian dianalisis untuk menyempurnakan rancangan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

4. Menganalisis (Evaluasi akhir)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap draft rancangan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa SD yang dirancang

dan diberi masukan oleh para ahli. Penulis melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap draft tersebut sehingga dihasilkan rancangan pembelajaran yang dapat digunakan.



Tabel 3.1 Bagan Teknik Pengumpulan Data

3.3.2 Alat Pengumpul Data

3.3.2.1 Rancangan hipotesis pembelajaran model *Teams Games tournament (TGT)* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa SD.

Rancangan hipotesis adalah suatu rencana yang sifatnya masih sementara. Rancangan hipotesis yang disusun oleh peneliti ini merupakan rancangan tentang hubungan model kooperatif tipe *Teams Games tournament (TGT)* yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS yang akan disusun agar mendapatkan kesepakatan oleh pakar untuk menghasilkan rancangan pembelajaran.

3.3.2.2 Prosedur penyusunan rancangan hipotesis pembelajaran

- 1) Mengkaji teori rancangan pembelajaran dan model/pendekatan/metode Merumuskan kajian teori mengenai rancangan pembelajaran yang mengacu pada Undang-undang Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2016 tentang standar proses meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Dan model kooperatif tipe *Teams Games tournament (TGT)* berdasarkan teori yang telah ada.
- 2) Menyusun kisi-kisi rancangan pembelajaran
Pada tahap ini penulis menyusun kisi-kisi rancangan yang mengacu pada Undang-undang Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2016 tentang standar proses meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Dengan penjabaran jenis kegiatan pendahuluan yaitu, menyiapkan kondisi fisik, melaksanakan apersepsi, menjelaskan tujuan pembelajaran, menyampaikan manfaat pembelajaran, dan menyampaikan langkah-langkah pembelajaran. Jenis kegiatan inti mengacu pada langkah-langkah model *Teams Games tournament (TGT)* yaitu, presentasi kelas, tim, turnamen, dan rekognisi tim. Dan jenis kegiatan penutup, yaitu melaksanakan refleksi, membuat simpulan materi pembelajaran, evaluasi, umpan balik, tindak lanjut dan menginformasikan pembelajaran yang akan datang.
- 3) Melakukan analisis hipotesis rancangan pembelajaran
Pada tahap ini penulis menjabarkan kisi-kisi rancangan yang telah disusun. Dengan mengembangkan jenis kegiatan dengan deskripsi dari pengertian kegiatan, pentingnya kegiatan dan bagaimana cara melakukan kegiatan yang telah disusun.
- 4) Menyusun rancangan hipotesis rancangan pembelajaran
Pada tahap ini penulis menyusun rancangan pembelajaran mengacu pada hipotesis rancangan yang telah dibuat.

3.4 Pengolahan data

Pengolahan data dilakukan melalui langkah sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi komponen-komponen rancangan hipotesis pembelajaran yang sudah disepakati pakar dan yang belum disepakati pakar
- 2) Merevisi komponen-komponen rancangan hipotesis pembelajaran yang belum disepakati berdasarkan saran perbaikan dari para pakar
- 3) Mendeskripsikan rancangan hipotesis pembelajaran hasil perbaikan untuk disepakati para pakar
- 4) Mendeskripsikan rancangan pembelajaran yang telah disepakati para pakar (bukan lagi hipotesis).