

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

1.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengertian dari penelitian deskriptif menurut Sudjana dan Ibrahim (1989, hlm. 64) menyatakan bahwa penelitian ini berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa dan kejadian yang terjadi pada saat sekarang dimana peneliti berusaha memotret peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian untuk kemudian digambarkan sebagaimana adanya. Menurut pendapat Ali (1982, hlm. 120) menjelaskan bahwa metode penelitian deskriptif digunakan untuk memecahkan sekaligus menjawab permasalahan yang terjadi pada masa sekarang. Menurut Sugiono (2005, hlm. 21) menyatakan bahwa metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas.

Langkah-langkah metode deskriptif dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan masalah penelitian

Seperti yang telah disebutkan pada bab I bahwa rumusan penelitian ini berisi pertanyaan terkait dengan variabel yang akan diteliti terdiri atas rumusan masalah umum tentang bagaimanakah rancangan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas II Sekolah Dasar begitu pula dengan rumusan masalah khusus tentang bagaimanakah kegiatan pendahuluan, inti dan penutup pada rancangan pembelajaran ini.

2. Merumuskan tujuan penelitian

Tujuan penelitian merupakan cerminan dari rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya bahwa tujuan masalah terbagi menjadi dua yaitu

tujuan masalah umum dan tujuan masalah khusus menyesuaikan dengan rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus.

3. Mengumpulkan data

Dalam penelitian ini dilakukan pengumpulan data menggunakan teknik Delphi. Teknik Delphi sendiri merupakan teknik pengumpulan data dengan menyebarkan instrumen kepada pakar yang kompeten di bidang atau pokok masalah yang sedang diteliti untuk memperoleh kesepakatan bersama berdasarkan rancangan pembelajaran yang telah diverifikasi.

4. Mengolah data

Untuk mengolah data peneliti melakukan analisis data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis data yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (dalam Wijaya, 2018, hlm.54) yang terdiri dari 3 (tiga) langkah yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi/penarikan simpulan.

5. Menyimpulkan

Pada tahap ini peneliti akan menarik kesimpulan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau rumusan masalah yang dirangkum dalam satu kesimpulan mencakup keseluruhan isi penelitian.

1.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah instrumen penelitian yang ditujukan kepada pakar bidang pembelajaran. Pakar bidang pembelajaran yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 3 orang yang terdiri atas:

1. Dra. Hj. Ani Hendriani, M.Pd. ; Ahli Kurikulum dan Pembelajaran
2. Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd. ; Ahli PPKn
3. Imas Supartini, S.Pd.,SD. ; Guru Sekolah Dasar

1.3 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1.3.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik Delphi. Definisi teknik Delphi menurut Linstone dan Turroff (2002) menyatakan bahwa teknik Delphi merupakan metode strukturisasi terhadap proses komunikasi kelompok dalam membahas masalah yang kompleks bertujuan untuk memperoleh kesepakatan para ahli yang memiliki nilai reliabilitas tinggi melalui serangkaian kuesioner yang disertai pemberian feedback terhadap kesepakatan tersebut. Senada dengan pendapat di atas Skulmoski (2007, hlm. 2) berpendapat bahwa “Teknik delphi adalah proses interaksi yang digunakan untuk mengumpulkan dan menyeleksi judgement dari para ahli dengan menggunakan kuisisioner berulang kali untuk menghasilkan perbaikan dari umpan balik”. Peneliti menarik kesimpulan bahwa maksud teknik Delphi yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik yang bertujuan untuk melakukan pemeriksaan tentang kebenaran atau keabsahan dari hasil analisis dari permasalahan penelitian dengan bantuan pendapat para ahli yang memiliki kompetensi di bidang yang relevan dengan tema penelitian ini. Langkah-langkah teknik Delphi menurut Linstone & Turoff (2002) yang menyatakan bahwa ada empat langkah dalam teknik Delphi sebagai berikut:

1. Studi Pendahuluan

Eksplorasi subjek yang sedang dibahas , dimana 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 ketidaksepemahaman dalam memandang suatu isu, maka dibahaslah alasan dibalik ketidaksepemahaman tersebut. Dengan kata lain, evaluasi terhadap alasan ketidaksetujuan.

4. Menganalisa (evaluasi akhir)

Cherly Dwi Pratiwi, 2020

RANCANGAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

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

Ini dilakukan manakala kita telah menganalisa seluruh informasi yang terkumpul sementara evaluasi itu sendiri telah mendapatkan *feedback*.

Adapun langkah-langkah teknik Delphi yang terdapat pada penelitian ini secara rinci adalah sebagai berikut:

1. Membuat instrumen kesepakatan pakar
2. Memilih dan menanyakan kesediaan para pakar
3. Menyebarkan rancangan hipotesis pembelajaran (file 1), instrumen kesepakatan dan saran perbaikan oleh pakar (file 2)
4. Para pakar diminta mengisi instrument kesepakatan yang berisi sepakat/tidak sepakat beserta alasan dan saran (siklus 1)
5. Melakukan perbaikan atas rancangan pembelajaran berdasarkan saran perbaikan dari pakar
6. Para pakar kembali mengisi instrumen kesepakatan (siklus II)
7. Para pakar menyepakati rancangan pembelajaran di siklus II.

1.3.2 Alat Pengumpulan Data

1. Rancangan Hipotesis Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas II Sekolah Dasar
2. Prosedur Penyusunan Rancangan Hipotesis Pembelajaran
 - 1) Mengkaji teori rancangan pembelajaran dan model pembelajaran *Team Games Tournament*
 - 2) Menyusun kisi-kisi rancangan pembelajaran yang terdiri atas; tahapan kegiatan; jenis kegiatan; dan deskripsi kegiatan.
 - 3) Melakukan analisis hipotesis rancangan pembelajaran
 - 4) Menyusun rancangan hipotesis rancangan pembelajaran yang berupa RPP

1.4 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 melalui lembar

kesepakatan pakar. Adapun komponen-komponen rancangan hipotesis pembelajaran diantaranya adalah Identitas Sekolah, Kelas/Semester, Tema dan Subtema, Pembelajaran Ke-, Alokasi Waktu, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Pendekatan dan Metode Pembelajaran, Media, Alat dan Bahan Pembelajaran, Sumber Belajar, Langkah-langkah Pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* dan Penilaian/Evaluasi yang terdiri dari 3 aspek: pengetahuan, keterampilan dan sikap.

- 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).