

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Berdasarkan pertimbangan bahwa penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah dengan menjabarkan suatu rancangan pembelajaran pada kelas III sekolah dasar, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu metode yang digunakan untuk mendeskripsikan suatu gejala dari hasil penemuan pengetahuan terhadap subjek penelitian pada saat tertentu.

Data penelitian metode ini diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi melalui informen. Selain itu, peneliti juga dapat menggunakan instrument berupa angket dengan melibatkan responden.

Sebagaimana menurut Barley (1982), penelitian deskriptif kualitatif selain mendiskusikan berbagai kasus yang sifatnya umum tentang berbagai fenomena sosial yang ditemukan, juga harus mendeskripsikan hal-hal yang bersifat spesifik yang dicermati dari sudut *kemengapaan* dan *kebagaimanaan*, terhadap suatu realitas yang terjadi baik perilaku yang ditemukan dipermukaan lapisan sosial, juga yang tersembunyi dibalik sebuah perilaku yang ditunjukkan.

Adapun hasil dari penelitian ini ialah berupa deskripsi rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Selanjutnya, untuk validasi rancangan pada penelitian ini dilakukan pengambilan menggunakan teknik delphi.

3.2 Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan subjek pakar dibidang pembelajaran yang berjumlah 2 orang. Terdiri atas :

1. Ibu Dr. Pupun Nuryani, M.Pd sebagai dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia
2. Bapak Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd sebagai dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia

Ghaida Zahra Yunia, 2020

RANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS-GAMES-TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS

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

3.3 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

3.3.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik delphi. Teknik delphi ini digunakan sebagai proses interaksi yang didalamnya merupakan para ahli, dengan tujuan untuk memperoleh tanggapan tertulis yang dilakukan secara sistematis. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Skulmoski (2007:2) bahwa “Teknik delphi adalah proses interaksi yang diunakan untuk mengumpulkan dan menyeleksi *judgement* dari para ahli dengan menggunakan kuisisioner berulang kali untuk menghasilkan perbaikan dari umpan baik”. Menurut Skutch dan Hall (1973), metode ini mengumpulkan penilaian tentang hal yang kompleks ketika informasi yang tepat tidak tersedia. Metode ini dapat digunakan ketika pendapat ahli dibutuhkan, akan tetapi terdapat faktor seperti waktu dan tempat yang tidak memungkinkan pada ahli dapat duduk bersama

Adapun gambaran tahapan proses Delphi menurut Schelee (1975) yaitu :

1. Mengidentifikasi anggota kelompok yang konsensus pendapatnya dibutuhkan. Kelompok tersebut harus bisa mewakili berbagai sudut pandang yang secara proporsional terwakili.
2. Kuisisioner pertama. Meminta setiap anggota untuk menuliskan tujuan, pertimbangan, atau isu-isu yang berkaitan dengan tujuan konsensus yang diharapkan. Selanjutnya, menyusun informasi tersebut agar tersusun. Selanjutnya, menyiapkan kuisisioner kedua dengan format yang lebih terstruktur sehingga bisa dilakukan penilaian.
3. Kuisisioner kedua. Setiap anggota diminta untuk memberikan penilaian dari hasil rekapan pertama.
4. Kuisisioner ketiga. Menunjukkan hasil dari kuisisioner kedua dalam kuisisioner ketiga, termasuk hasil konsensus dari setiap bagian, dan bagian mana yang berbeda dari kelompok. Pada kuisisioner ketiga, setiap panelis memberikan alasan/penjelasan singkat.

Ghaida Zahra Yunia, 2020

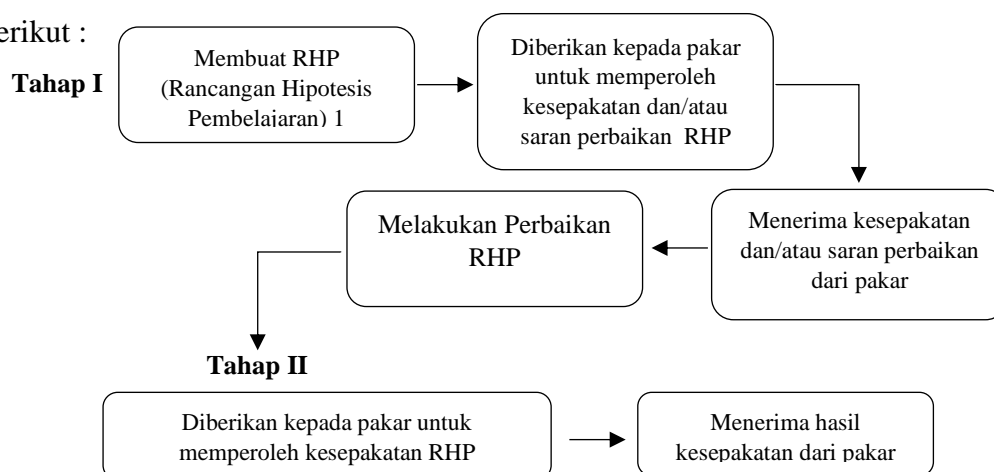
RANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS-GAMES-TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS

5. Kuisisioner keempat. Hasil dari kuisisioner ketiga ditampilkan pada kuisisioner keempat, termasuk perubahan dari hasil konsensus pertama, dan setiap panelis diminta kembali untuk memberikan penilaian dan ranking untuk ketiga kalinya (dan terakhir), serta memberi alasan memutuskan berada diposisi yang berbeda dengan kelompok.
6. Hasil kuisisioner keempat ditabulasi dan dipresentasikan sebagai hasil konsensus kelompok.

Menurut Linstone Harold *et al.* (2002), terdapat empat langkah dalam delphi, yaitu:

1. Studi Pendahuluan : Eksplorasi subjek yang dibahas, dimana para ahli memberikan informasi tambahan yang dianggap sesuai.
2. Tahap Mendesain : Proses pemahaman kelompok dalam memandang sebuah isu. Menanggapi dan memberi penilaian terhadap rancangan.
3. Verifikasi : Memaparkan alasan atas tanggapan terhadap rancangan yang telah dibuat. Evaluasi terhadap alasan ketidaksepemahaman.
4. Menganalisa (Evaluasi akhir) : Dilakukan setelah menganalisa seluruh informasi yang terkumpul.

Adapun langkah penelitian yang akan dilaksanakan dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Bagan Teknik Pengumpulan Data

3.3.2 Alat Pengumpul Data

3.3.2.1 Rancangan Hipotesis Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Koooperatif Tipe Teams-Games-Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Materi Simbol Rambu Lalu Lintas

1. Identitas Rancangan Penelitian

- Identitas Sekolah : diisi dengan nama satuan pendidikan yaitu SDN 053 Cisitu
- Kelas/Semester : diisi dengan menuliskan angka tingkatan kelas menggunakan angka romawi yaitu kelas III/diisi dengan semester pembelajaran pada saat mengajar yaitu semester 2
- Materi Pokok : Simbol Lalu Lintas (mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terintegrasi dengan materi mata pelajaran IPS)
- Tema : diisi dengan identitas mata pelajaran berupa Tema yang akan digunakan dalam rancangan ini yaitu tema 8 (Prajaya Muda Karana)
- Sub Tema : diisi dengan Sub Tema yang akan diimplementasikan dalam rancangan ini yaitu Sub Tema 3 (Aku Suka Bertualang)
- Pembelajaran ke- : 1
- Alokasi Waktu : Waktu yang akan dialokasikan yaitu 6 x 35 menit, dengan pembagian waktu untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terintegrasi dengan materi mata pelajaran IPS yaitu sejumlah 4 x 35 menit

Ghaida Zahra Yunia, 2020

RANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS-GAMES-TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar & Indikator Pencapaian Kompetensi

Tabel 3.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	Bahasa Indonesia	
	3.9 Mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual.	3.9.1 Menunjukkan simbol rambu lalu lintas 3.9.2 Menuliskan arti simbol rambu lalu lintas
	4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis,	4.9.1 Menggambar simbol rambu lalu lintas 4.9.2 Menyajikan simbol rambu lalu lintas

Ghaida Zahra Yunia, 2020

RANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS-GAMES-TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS

	dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	
--	---	--

C. Tujuan Pembelajaran

Rumusan tujuan pembelajaran dengan memperhatikan *Audiens*, *Behaviour*, *Conditioning* dan *Degree*.

Rumusan tujuan yang digunakan yaitu dengan format C-A-B-D.

1. Dengan mengamati, siswa dapat menunjukkan simbol rambu lalu lintas dengan tepat.
2. Dengan mengidentifikasi, siswa dapat menuliskan arti simbol rambu lalu lintas dengan tepat.
3. Dengan mengamati, siswa dapat menggambar simbol rambu lalu lintas dengan tepat.
4. Dengan diskusi, siswa dapat menyajikan simbol rambu lalu lintas dengan tepat.

D. Materi Ajar

Bahasa Indonesia : Simbol Lalu Lintas

- Pengertian simbol lalu lintas
- Macam-macam simbol lalu lintas
- Arti simbol lalu lintas

E. Model, Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Model : Kooperatif tipe Teams-Games-Tournament

Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, Latihan Soal, Kerja Kelompok, Games.

Pendekatan : Kooperatif Learning

F. Alat, Media dan Sumber Pembelajaran

Alat : Infocus

Media : Video rambu lalu lintas, Gambar simbol lalu lintas, LKPD

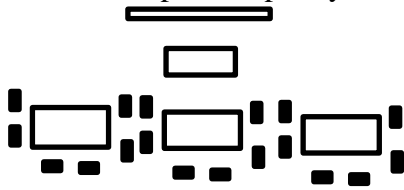
Sumber Pembelajaran : Buku Siswa dan Buku Guru Kelas 3 Kurikulum 2013 revisi 2018 dan Internet

Ghaida Zahra Yunia, 2020

RANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS-GAMES-TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS

2. Kegiatan Pembelajaran

Tabel 3.2 Kegiatan Pembelajaran

No.	Tahap Kegiatan	Jenis-jenis kegiatan	Deskripsi
1.	Pendahuluan	Menyiapkan kondisi fisik kelas	<p>Sebelum pembelajaran dimulai, guru membuat media berupa gambar-gambar rambu lalu lintas, nomor kepala.</p> <p>Guru menyusun tempat duduk siswa dengan tempat duduk siswa seperti tapal kuda kecil disetiap kelompoknya.</p>  <p>Guru mengatur pencahayaan, dengan membuka jendela agar udara dan sinar matahari masuk.</p> <p>Guru mengondisikan siswa untuk membersihkan ruang kelas. Guru memasang proyektor</p> <p>Siswa duduk dengan kelompok yang sudah ditetapkan oleh guru sebelumnya secara heterogen dalam 1 kelompok kecilnya</p> <p>Guru mengondisikan siswa untuk berdoa</p> <p>Guru menanyakan kabar siswa “Apa kabar anak-anak?”</p> <p>Guru mengecek kehadiran siswa</p>
		Apersepsi	Guru menyiapkan pertanyaan seputar fenomena yang berhubungan dengan

		<p>materi pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p> <p>Guru memerintahkan siswa untuk mengamati suatu fenomena yang relevan dengan materi dan berhubungan dengan lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.</p> <p>“Siapa yang pernah melintasi jalan raya?”</p> <p>“Apa yang kalian temukan di jalan raya?”</p> <p>“Nah, sekarang apakah kalian pernah melihat gambar ini?” menunjukkan salah satu simbol lalu lintas</p> <p>“Dimana kalian melihatnya?”</p> <p>“Untuk apa ya fungsinya?”</p>
	Menyampaikan tujuan	<p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara garis besar</p> <p>“Jadi, kali ini kita akan mempelajari macam-macam simbol rambu lalu lintas sehingga anak-anak akan mengetahui apa saja simbol lalu lintas dan arti dari simbol tersebut”</p> <p>“Siapa yang ingin tahu simbol-simbol rambu lalu lintas ayo acungkan tangan!”</p>
	Memotivasi belajar	<p>Guru menciptakan kondisi belajar untuk meningkatkan perhatian siswa dalam belajar; misalnya tepuk-tepukan</p> <p>Guru menyampaikan urgensi dari pembelajaran yang akan dilakukan</p>

			<p>Guru menyampaikan hal yang akan didapat dari pembelajaran ini; misalnya penambahan bintang/hadiah dsb.</p> <p>“Siapa yang ingin tahu simbol-simbol rambu lalu lintas ayo acungkan tangan!”</p> <p>“Ayo coba kita berdiri terlebih dahulu, Ibu ingin cek semangat anak-anak terlebih dahulu” “Tepuk Semangat!”</p>
		Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran	<p>Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan singkat, disesuaikan dengan sintaks dari model pembelajaran yang digunakan.</p> <p>Guru menyampaikan kegiatan belajar yang ditempuh siswa dalam mempelajari materi tersebut.</p> <p>“Jadi, di hari ini ibu akan menayangkan video. Setelah itu kalian bekerja sama mendiskusikan dengan kelompok kalian mengenai simbol ini. Akan ada games dan lomba nih. Siapa yang mau bermain games?” “Games pertama kalian akan berlomba mendapatkan skor didalam kelompok”</p> <p>“Games yang kedua kalian akan melawan tim lain di meja turnamen mewakili kelompok kalian” “Kelompok yang paling banyak mendapatkan poin akan mendapatkan hadiah”</p>

2.	Kegiatan Inti	Sesuai dengan langkah model pembelajaran yang digunakan	<p>Kegiatan inti dalam pembelajaran merupakan suatu proses pembentukan pengalaman dan kemampuan siswa secara sistematis yang dilaksanakan dalam waktu tertentu. Kegiatan ini berlangsung sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Dalam hal ini, model yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams-Games-Tournament</i> (TGT) dengan langkah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Penyajian kelas; <ul style="list-style-type: none"> “Ayo anak-anak perhatikan video berikut” “Apa yang kalian temukan didalam video tersebut?” “Ada rambu apa saja?” “Rambu ini untuk apa?” menunjukkan gambar rambu lalu lintas “Kalau ini?” menunjukkan gambar rambu lalu lintas 2) Kelompok (<i>Team</i>) <ul style="list-style-type: none"> “Sekarang coba kalian diskusikan bersama kelompok kamu, mengenai rambu tersebut. Ayo di isi yaa anak-anak” “Sekarang coba presentasikan hasil kerja kelompok kalian” 3) <i>Games</i> <ul style="list-style-type: none"> “Sekarang ibu akan mengajak kalian
----	---------------	---	---

			<p>bermain games. Siapa yang ingin mengikuti games?!!” “Nah didepan kalian sudah ada gambar dan tulisan”</p> <p>“Ibu akan membacakan soal, jawaban kalian diangkat sesuai dengan soal yang ibu bacakan”</p>
			<p>4) <i>Tournament</i></p> <p>“Sekarang, lihat mahkota nomor didepan kalian. Dilihat ada Namanya. Kita akan mnegadakan turmament antar kelompok. Ini meja tournamentnya. Sekarang, setiap orang mewakili kelompoknya untuk bertanding dengan kelompok lain. Nanti kembali lagi ke kelompok dengan membawa skor/poin hasil dari lomba ini yang nantinya dijumlahkan dengan teman kalian yang ada dikelompok lain. Misalnya Fatan skornya 20, Alya 10, dijumlahkan dan jadi nilai kelompok. Kelompok yang mendapatkan skor paling banyak akan mendapatkan hadiah. Yeayyyy!</p> <p>Didalam permainan ada yang membacakan soal, dan ada yang menjawab. Anak-anak nanti bergantian menjawabnya. Misalnya Fatan pembaca, Alya menjawab giliran pertama. Jika Alya dapat menjawab mendapat skor 10, jika tidak Dosty Kalista dan Afshar boleh</p>

			<p>menjawabnya. Kalau jawaban benar ambil 1 bintang. Nanti bergantian Alya pembaca soal dan seterusnya. Kalau sudah kalian kembali lagi ke kelompok masing-masing dengan membawa bintang.</p> <p>Sudah mengerti anak-anak?</p> <p>5. Rekognisi Tim/Penghargaan Kelompok</p> <p>“Ayo sekarang hitung bintang yang kalian dapatkan. Kelompok mana yang mendapatkan bintang paling banyak. 1 bintang skornya 10”</p>
3.	Kegiatan Penutup	Refleksi	<p>Guru melakukan refleksi dengan melakukan penilaian dan pengamatan yang terjadi pada dirinya atau antar peserta didik. Guru mencatat kejadian unik yang terjadi selama pembelajaran. “Jadi hari ini apa yang telah kita pelajari anak-anak?”</p> <p>“Bagaimana perasaan kalian saat mengenal rambu-rambu lalu lintas?”</p> <p>“Ada yang ingin menyampaikan kegiatan apa yang paling disukai?”</p>
		Merumuskan kesimpulan	<p>Guru menyiapkan kesimpulan pembelajaran</p> <p>Guru meminta peserta didik untuk mengungkapkan dengan pengetahuan baru yang didapat setelah pembelajaran</p> <p>Guru memberikan penegasan kesimpulan pembelajaran. “Adakah yang ingin</p>

			menyampaikan kesimpulan dari materi pembelajaran hari ini?” “Jadi, simbol lalu lintas adalah ... fungsinya untuk ...”
		Evaluasi	Guru menyusun soal dengan membuat kisi-kisi soal terlebih dahulu dengan memperhatikan KD, IPK dan tujuan pembelajaran. Guru memberikan soal, baik berupa pilihan ganda, uraian singkat atau esai. Guru mengkaji hasil penilaian “Sekarang, siapkan alat tulis kalian. Isi soal ini dengan jujur ya.”
		Kegiatan tindak lanjut	Guru memberikan tugas atau latihan Guru menjelaskan kembali bahan pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa dengan meminta siswa membaca kembali materi tersebut atau melaksanakan bimbingan belajar. Baik tutor sebaya atau oleh guru itu sendiri.
		Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	Guru menyampaikan topik/materi pembelajaran selanjutnya “besok kita masih akan tetap mempelajari simbol lalu lintas. Jadi anak-anak coba bawa 10 gambar lalu lintas dan artinya ya” Guru menyampaikan alat dan bahan yang harus dibawa oleh siswa jika diperlukan

3.3.2.2 Prosedur Penyusunan Rancangan Hipotesis Pembelajaran

1. Mengkaji teori rancangan pembelajaran dan model/pendekatan/metode
- 3 Menyusun kisi-kisi rancangan pembelajaran
- 4 Melakukan analisis hipotesis rancangan pembelajaran
- 5 Menyusun rancangan hipotesis rancangan pembelajaran

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).

Ghaida Zahra Yunia, 2020
RANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS-GAMES-TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS

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