

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan yang terdapat dalam penelitian dan merupakan cara untuk mengumpulkan, menyusun, menganalisis data, tentang masalah yang menjadi objek penelitian.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berikut ini beberapa pengertian Penelitian Tindakan Kelas dari beberapa Ahli (Wiriaatmadja, 2005:29):

1. Rapoport mengartikan Penelitian tindakan Kelas untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerjasama dalam kerangka etika yang disepakati bersama.
2. Kemmis menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah bentuk inkuiri reflektif yang dilakuakn secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu (termasuk pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari a) Kegiatan praktek sosol atau pendidikan mereka, b) pemahaman mereka mengenai kgiatan-kegiatan

Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

praktek pendidikan ini, dan c) situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek.

3. Ebbutt mengemukakan Penelitian Tindakan Kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah salah satu jalan yang terbuka untuk para pendidik yang ingin menambah ilmu pengetahuan, melatih praktek pembelajaran di kelas dengan berbagai model yang akan mengaktifkan guru dan siswa, mencoba melakukan penelitian untuk secara reflektif melakukan guru dan siswa.

Karakteristik PTK yaitu problema yang diangkat untuk dipecahkan melalui PTK harus selalu berangkat dari persoalan praktek pembelajaran sehari-hari yang dihadapi oleh guru, adanya tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas. Sejalan dengan ungkapan di atas Penelitian Tindakan Kelas dalam kajian ini bersifat perbaikan pembelajaran. Perbaikan pembelajaran yang dimaksud adalah perbaikan dalam pembelajaran IPS pada materi perkembangan teknologi. Karena

Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

bersifat perbaikan, tentu saja pelaksanaan pembelajarannya tidak hanya dilakukan satu kali saja, melainkan diperlukan perbaikan-perbaikan sehingga hasil belajar tersebut dapat optimal.

B. Model Penelitian

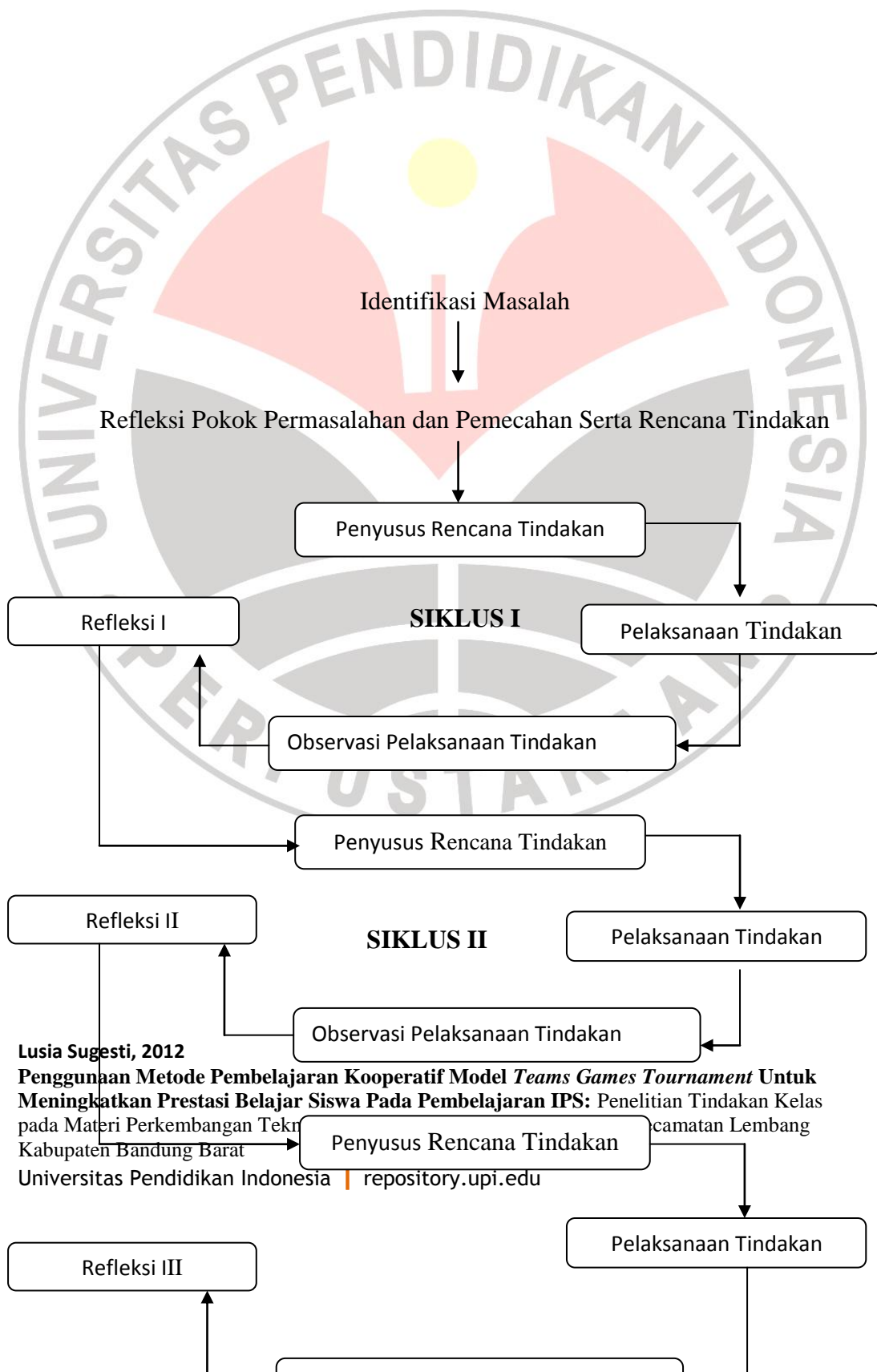
Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah merujuk pada Kemmis dan Mc Taggart (Burhanudin, 2007:26), model penelitian yang digunakan ini adalah model daur (siklus) yang mencakup empat komponen, yaitu: rencana (*planning*), observasi (*observation*), tindakan (*action*), dan refleksi (*reflection*).

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut ini:

Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



Lusia Sugesti, 2012
Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknik
Kabupaten Bandung Barat
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

SIKLUS III

Gambar 3.1

Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart

(Burhanudin, 2007:26)

Penjelasan dari bagan tersebut adalah sebagai berikut :

➤ Tahap 1: Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*)

Dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dengan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan. Istilah untuk cara ini adalah penelitian kolaborasi.

➤ Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan pembelajaran di kelas. Hal yang perlu diingat adalah bahwa pelaksana guru harus ingat dan berusaha

Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

menaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, dan harus pula berlaku wajar, tidak dibuat-buat.

➤ Tahap 3: Pengamatan (*Observation*)

Dilakukan oleh pengamat atau observer. Pengamatan ini tidak dapat dipisahkan dengan pelaksanaan tindakan, pengamatan dilakukan pada waktu tindakan berlangsung.

➤ Tahap 4: Refleksi (*Reflection*)

Kegiatan refleksi dilakukan guru setelah melakukan tindakan, berdiskusi tentang kekurangan atau kelebihan pembelajaran yang telah selesai dilaksanakan dan merencanakan rancangan tindakan selanjutnya.

1. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Wangunsari di kelas IV Kecamatan Lembang Kota Bandung dengan jumlah siswa secara keseluruhan 185 siswa. penelitian yang dilaksakan yaitu terhadap anak kelas IV dengan jumlah 27 siswa, 9 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki.

Alasan peneliti memilih SDN 3 Wangunsari sebagai objek penelitian adalah karena di SDN 3 Wangunsari memerlukan adanya sebuah perubahan dan pembaruan yang lebih baik dalam pembelajaran dan adanya motivasi yang besar dari para guru dan pihak sekolah untuk melakukan sebuah perubahan dalam pembelajaran

Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Prosedur Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah dan tujuan penelitian yaitu pemproleh gambaran aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran perkembangan teknologi. Maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (selanjutnya ditulis PTK). Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki pembelajaran di kelas.

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah model siklus. Karena penelitian tindakan kelas bersifat perbaikan tertentu saja pelaksanaan pembelajarannya tidak cukup satu kali melainkan berulang-ulang dari siklus yang satu ke siklus berikutnya sehingga hasil pembelajaran tersebut dapat optimal. Untuk mengetahuinya dilakukan observasi kemudian menentukan langkah yang akan ditempuh untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Wangunsari. Penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan, terdiri dari:
 - a) Menetapkan pokok bahasan yang akan dipergunakan dalam penelitian
 - b) Merancang dan meyusun rencana pelaksanaan pembelajaran
 - c) Menyusun instrument penelitian

Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

d) Merevisi instrument jika diperlukan.

2. Tahap pelaksanaan, diantaranya terdiri dari:

Pada tahap pelaksanaan dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas IV SDN 3 Wangunsari. Guru kelas IV bersama peneliti melaksanakan pembelajaran pada materi perkembangan teknologi menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Apabila tujuan pembelajaran belum tercapai pada tahap atau siklus pertama maka dilanjutkan pada tahap atau siklus berikutnya.

Secara lebih jelas di jelaskan sebagai berikut :

- a) Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.
- b) Melakukan tes kemampuan pemahaman materi kepada siswa pada saat dan setiap akhir pembelajaran pada setiap siklusnya
- c) Melakukan tes setelah semua siklus berakhir

3. Tahap akhir,

- a) Mengolah data penelitian.
- b) Menganalisis dan merefleksi data penelitian.
- c) Menarik kesimpulan.

3. Instrumen Penelitian

Sesuai dengan jenis data yang diperlukan dalam penelitian ini, Instrumen

penelitian yang digunakan terdiri atas:

Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- a. Soal Post Tes: digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa pada siklus I, siklus II, dan siklus III yang di berikan pada setiap akhir pembelajaran.
- b. Angket: dibagikan kepada siswa untuk menentukan perhatian, relevansi, kepercayaan diri dan kepuasan siswa dalam PBM
- c. Lembar Observasi: digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dalam PBM (Proses Belajar Megajar) dan implementasi pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament*.
- d. Format Penilaian Motivasi siswa: digunakan untuk mengukur motivasi siswa dalam menerima PBM

4. Pengolahan Dan Analisis Data

- a. Teknik pengumpulan data
 - (1) Tes: digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa
 - (2) Observasi: digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dalam PBM (Proses Belajar Megajar) dan implementasi pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament*.
 - (3) Diskusi antara guru, teman sejawat, dan kolaborator sebagai refleksi hasil siklus PTK
 - (4) Angket: dibagikan kepada siswa untuk menentukan perhatian, relevansi, kepercayaan diri dan kepuasan siswa dalam PBM

Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

b. Alat pengumpulan data

- (1) Tes: menggunakan butir soal
- (2) Observasi: menggunakan lembar observasi
- (3) Kuesioner/angket: mengetahui pendapat atau sikap siswa dan teman sejawat tentang pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament*.

c. Pengelolaan Data

Data yang telah dikumpulkan melalui instrumen penelitian dan masih berupa data mentah kemudian diolah melalui proses analisis.

Untuk data kuantitatif dalam penelitian ini, metode analisis data yang digunakan melalui *statistika deskriptif*, meliputi: 1) identifikasi nilai hasil tes siswa, 2) menyajikan hasil tes siswa dalam *distribusi frekuensi*, 3) menentukan ukuran pemusatan tes siswa (*mean, median, dan modus*), 4) menentukan ukuran keragaman hasil tes siswa, 5) menentukan reabilitas hasil tes siswa melalui signifikan hasil tes belajar terhadap siklus sebelumnya. Perhitungan data kuantitatif dalam penelitian ini meliputi:

- a) Menghitung nilai rata-rata kelas dengan rumus:

$$X = \frac{\sum N}{N}$$

Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Keteranga:

X = Nilai rata-rata kelas

$\sum N$ = Total nilai yang diperoleh siswa

N = Jumlah siswa

- b) Menghitung presentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal dengan rumus:

$$TB = \frac{\sum S \geq 6}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

TB = Ketuntasan belajar

$\sum S \geq 6$ = Jumlah siswa yang mendapat nilai lebih dari atau sama denan 6

n = Banyak siswa

100% = Bilangan Tetap

d. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dan kuantitatif.

- (1) Analisis kualitatif digunakan pada data hasil observasi dengan triangulasi. Triangulasi berdasarkan tiga sudut pandang, yakni sudut

Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

pandang guru sebagai peneliti, sudut pandang siswa dan sudut pandang mitra peneliti yang melakukan pengamatan (kusnandar, 2008: 108)

- (2) Analisis kuantitatif digunakan pada data hasil evaluasi hasil belajar dengan statistika deskriptif.

Evaluasi tertulis hasil belajar siswa

- Pada siklus 1

Terdiri dari 20 soal pilihan ganda (PG). Skor masing-masing 1, sehingga total skor 20 maka,

$$\text{Nilai} = \text{jumlah skor} \times 5$$

- Pada siklus 2

Terdiri dari 25 soal pilihan ganda (PG) dan 5 uraian singkat. Skor PG masing-masing 1, skor uraian singkat:

Tabel 3.1 Nilai skor setiap soal uraian pada siklus II

No. Soal	Skor
1.	3
2.	3
3.	6
4.	3

Sehingga total skor 40 maka,

Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor} \times 10}{4}$$

- Pada siklus 3

Terdiri dari 15 soal pilihan ganda (PG) dan 10 soal menjodohkan . Skor PG masing-masing 1, skor soal menjodohkan masing-masing 1 sehingga skor total 25 maka

$$\text{Nilai} = \text{Jumlah skor} \times 4$$

Pengelompokkan data hasil evaluasi tertulis berdasarkan ketentuan yang dibuat oleh Purwanto (2006: 103).

Tabel 3.2 Kategori hasil belajar siswa

Hasil Belajar	Kategori
86-100	Baik sekali
76-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Kurang
<55	Kurang sekali

- (3) Pengecekan validitas

Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Dilakukan berhubungan dengan hasil penarikan kesimpulan yang telah diperoleh. Hasil tukar pikiran dengan ahli, guru/teefleksi n

(4) Inerpretasi data,

Dilakukan untuk mengetahui keberhasilan tindakan yang telah dilaksanakan pada setiap siklus penelitian Kegiatan ini dilakukan dengan cara menganalisis tes prestasi belajar siswa.



Lusia Sugesti, 2012

Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Perkembangan Teknologi di Kelas IV SDN 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu