

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Subjek Penelitian**

Lokasi tempat melaksanakan penelitian adalah SMP Negeri 14 Bandung. SMP Negeri 14 Bandung terletak di jalan Lapangan supratman No. 8 Bandung. Kolaborator peneliti adalah guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII dan kelas VIII, yaitu Bapak Drs. Asep Sutarya. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-G yang berjumlah 44 orang, yaitu terdiri dari 19 orang siswa laki-laki dan 25 orang siswa perempuan. Alasan peneliti memilih kelas VIII-G karena di kelas ini ditemukan permasalahan yang sesuai dengan judul skripsi peneliti, yang perlu diperbaiki dalam proses belajar mengajar di kelas VIII-G

#### **B. Desain penelitian**

Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan model siklus yang diterapkan oleh Suhardjono. Penerapan model PTK model ini dimulai dengan siklus pertama dari empat kegiatan. Menurut Suhardjono (2012:75) apabila sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang dilaksanakan pada siklus pertama tersebut, guru (bersama peneliti) menentukan rancangan untuk siklus kedua. Alasan peneliti menggunakan model ini bahwa setiap langkah-langkah yang dilakukan lebih efektif dan ideal dalam penelitian yang dilakukan.

Langkah-langkah penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut

##### **1. Perencanaan**

Tahap ini berupa menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan

Riefki Fiestawa, 2014

*Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-G SMPN 14 Bandung*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Pada tahap perencanaan ini peneliti memfokuskan tentang meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di dalam kelas VIII-G SMPN 14 Bandung.

Permasalahan yang ditemukan di lapangan bahwa siswa merasa jenuh dan bosan tentang apa yang dipelajari dalam pembelajaran IPS di kelas, sehingga tidak terjadi interaksi yang baik antar guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa dalam pembelajaran IPS di kelas. Berdasarkan hal tersebut peneliti merancang suatu alternatif model pembelajaran yang diharapkan mampu memecahkan masalah tersebut, model yang dipilih oleh peneliti yaitu Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)*. Model *Cooperative Learning* tipe TGT yang berunsurkan permainan dan kompetisi diharapkan mampu menciptakan pembelajaran di kelas lebih menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada tahap perencanaan ini perlu diperhatikan pula mengenai bagaimana tindakan tersebut dilakukan agar dalam proses pelaksanaan dapat berjalan sesuai yang diharapkan. Dalam tahap ini peneliti bersama guru mitra menyusun serangkaian rencana kegiatan tindakan yang akan dilakukan untuk mendapatkan hasil yang baik, berdasarkan analisis masalah yang didapat atas rencana yang direncanakan bersama-sama.

- a. Menentukan kelas yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian.
- b. Melakukan observasi prapenelitian terhadap kelas yang akan digunakan untuk penelitian
- c. Meminta kesediaan guru mitra dalam penelitian yang akan dilaksanakan.
- d. Menyusun kesepakatan dengan guru mitra mengenai waktu penelitian.
- e. Menyusun silabus dan rencana pengajaran yang akan digunakan saat pembelajaran dalam penelitian

- f. Merencanakan tahap-tahap dalam melaksanakan model cooperative learning tipe TGT yang akan digunakan dalam KBM.
- g. Menyusun instrumen yang akan digunakan di dalam penelitian
- h. Merencanakan diskusi yang akan dilakukan oleh peneliti dengan guru mitra
- i. Membuat rencana perbaikan sebagai tindak lanjut yang akan dilakukan peneliti dengan guru mitra
- j. Merencanakan pengolahan data dari hasil yang diperoleh dari penelitian.

## 2. Tindakan (act)

Pada tahap tindakan yaitu penerapan pelaksanaan strategi yang telah direncanakan pada tahap perencanaan. Dalam tahap ini penerapan atau tindakan perlu mengacu pada rencana yang rasional dan terukur. Tindakan yang dilakukan pada penelitian ini yakni sebagai berikut:

- a. Melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana yang telah disusun bersama antara peneliti dengan mitra peneliti di sekolah, pada tahap perencanaan yaitu tindakan yang sesuai dengan silabus dan rencana pengajaran yang telah disusun
- b. Menerapkan pembagian kelompok belajar siswa dengan pembagian kelompok secara heterogen, dilanjutkan diskusi antar anggota kelompok, dan membagi setiap anggota kelompok ke dalam meja tournament.
- c. Mempersiapkan instrumen soal yang digunakan dalam model cooperative learning tipe TGT
- d. Melakukan penilaian pada proses pembelajaran serta penilaian pada proses melaksanakan model cooperative learning tipe TGT dalam pembelajaran IPS.

- e. Melakukan diskusi balikan dengan mitra peneliti atas kekurangan dalam menerapkan model cooperative learning tipe TGT.
- f. Melakukan wawancara kepada siswa mengenai pelaksanaan model cooperative learning tipe TGT
- g. Melakukan revisi tindakan sebagai tindak lanjut untuk siklus selanjutnya
- h. Melakukan pengolahan data

### 3. Pengamatan (observe)

Pengamatan dalam PTK mempunyai fungsi sebagai alat untuk merekam atau mendokumentasi kegiatan tindakan yang diberikan kepada subjek, pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pada proses pengamatan pengumpulan data dilakukan menggunakan format penilaian yang telah disusun, termasuk juga pengamatan secara cermat pelaksanaan tindakan dari waktu ke waktu serta dampak terhadap proses belajar.

Dalam tahap ini pelaksanaan observasi atau pengamatan dilakukan bersamaan dengan proses dilaksanakannya tindakan. Pada kegiatan observasi ini peneliti melakukan:

- a. Pengamatan terhadap keadaan kelas VIII-G yang sedang diteliti
- b. Pengamatan terhadap tugas yang diberikan siswa dengan pokok bahasan yang berlangsung
- c. Pengamatan kesesuaian penerapan model *cooperative learning tipe Tipe Game Tournament*
- d. Pengamatan terhadap perkembangan motivasi belajar siswa dengan mengamati kegiatan tournament dalam model *cooperative learning*.

- e. Pengamatan terhadap keefektifan pelaksanaan model *cooperative learning tipe TGT* dalam proses pembelajaran.

Pada tahap ini peneliti melakukan peninjauan kembali terhadap siswa dan guru di kelas dan mencatat kekurangan dalam setiap tindakan yang dilakukan yang selanjutnya akan direvisi dan dijadikan perencanaan baru dan tindakan selanjutnya.

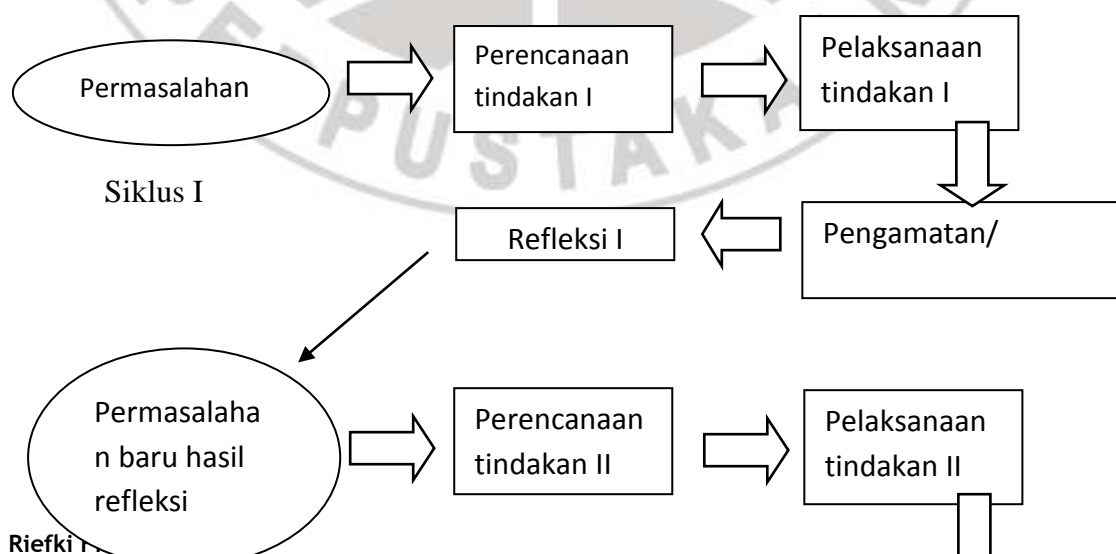
#### 4. Refleksi

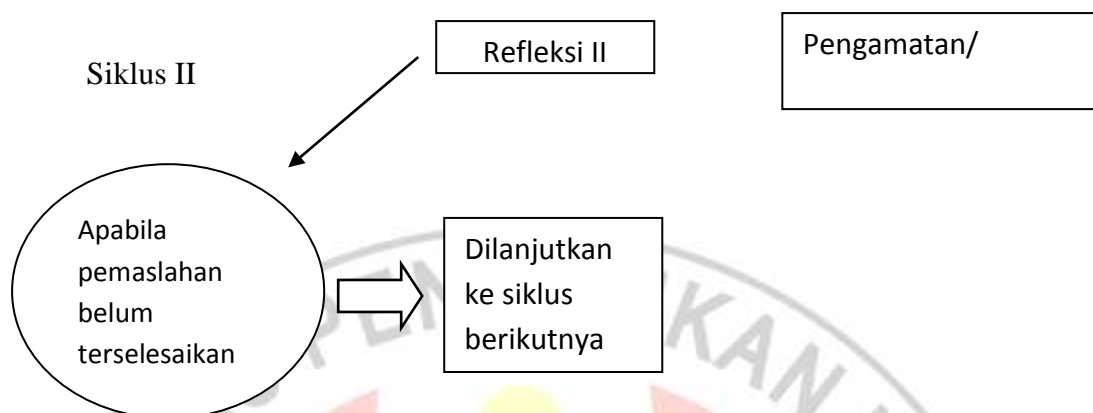
Pada tahap refleksi dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya (Suhardjono, 2012:80).

Pada tahap ini peneliti melakukan

- Kegiatan diskusi balikan dengan mitra peneliti dan siswa setelah tindakan dilakukan
- Merefleksikan hasil diskusi balikan untuk siklus selanjutnya
- Mendiskusikan hasil observasi kepada dosen pembimbing

**Gambar 3.1 Tahap Penelitian PTK**





(Sumber Suhardjono, 2012:74)

### C. Metode Penelitian

Berdasarkan kajian dari permasalahan penelitian, metode yang akan digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau yang juga dikenal sebagai *Classroom Action Research*. Sukardi (2003:210) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan adalah cara suatu kelompok atau seseorang dalam mengorganisasi suatu kondisi sehingga mereka dapat mempelajari pengalaman mereka dan membuat pengalaman mereka dapat diakses oleh orang lain. Penggunaan metode penelitian tindakan kelas ini didasarkan pada pemikiran bahwa melalui metode ini maka guru yang lebih mengenal keadaan kelasnya dapat melakukan penelitian secara langsung untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan permasalahan yang ada.

PTK merupakan bagian dari penelitian yang sifatnya kualitatif. Dalam Wiriaatmadja (2005:4), salah satu bentuk kajian inkuiri yang termasuk kualitatif adalah penelitian emansipatoris tindakan yang merupakan studio mikro untuk membangun ekspresi konkret dan praktis aspirasi perubahan di dunia sosial (atau pendidikan) untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas kinerja para praktiknya. Menurut Hopkins, penelitian kelas (*classroom research*) yang

Riefki Fiestawa, 2014

*Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-G SMPN 14 Bandung*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kemudian disebutnya dengan classroom action research adalah penamaan lain dari penelitian emansipatoris, selain digunakan dalam masalah-masalah sosial, penelitian tindakan juga digunakan dalam menghadapi permasalahan pendidikan. pengertian PTK berdasarkan kata dasarnya menurut Arikunto (2006:2-3).

1. Penelitian - menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan - menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
3. Kelas - dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dilihat bahwa intinya PTK adalah aktifitas pencermatan terhadap suatu proses pembelajaran dengan melakukan tindakan yang disengaja dan telah terencana. Jika melihat pengertian dia atas maka penelitian tindakan kelas tidak hanya dapat dilakukan di dalam kelas, tetapi juga di luar kelas seperti di perustakaan, laboratorium, bahkan ketika anak sedang melakukan kunjungan. Pada intinya ketika siswa melakukan pembelajaran secara bersamaan di suatu tempat maka tindakan dapat dilakukan.

Karakteristik PTK menurut Hopkins dalam Wiriaatmadja (2005:25) adalah penelitian tindakan kelas bersifat emansipatoris dan membebaskan (*liberating*) karena penelitian ini mendorong kebebasan berpikir dan beragurmen pada pihak

siswa dan mendorong guru untuk bereksperimen, meneliti, dan menggunakan kearifan dalam mengambil keputusan atau judgment. Sedangkan Wardhani, dkk (2007:15-17) karakteristik PTK adalah (1) munculnya kesadaran pada diri guru bahwa pembelajaran yang dilakukannya selama ini di kelas mempunyai masalah yang perlu diselesaikan; (2) *self reflektive inquiry* atau penelitian melalui refleksi diri; (3) PTK dilakukan di dalam kelas, sehingga fokus penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran berupa perilaku guru dan siswa dalam berinteraksi; (4) PTK bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran. Metode penelitian tindakan kelas dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas VIII-G SMP Negeri 14 Bandung dengan menerapkan model pembelajaran cooperative learning tipe TGT. Fokus peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran cooperative learning tipe TGT.

#### **D. Definisi Operasional**

##### **1. Model Cooperative Learning tipe TGT (Time Games Tournament)**

*Team Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement* (komalasari, 2010:67). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks, aktif, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam menerapkan model *Cooperative learning tipe Teams Games Tournament* yaitu:

##### **a. Penyajian kelas**

Pada awal pembelajaran, guru menyiapkan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar



memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

#### b. Kelompok (tim)

Kelompok terdiri dari 6 sampai 7 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademiknya, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

#### c. Games Tournament

Dalam permainan ini setiap siswa bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap-tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta dari kelompok yang sama.

Peraturan dalam meja turnamen:

1. Permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca).
2. Setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian.
3. Kemudian pemain yang menang undian yang berisi nomor soal diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain.

Riefki Fiestawa, 2014

*Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-G SMPN 14 Bandung*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam.
  5. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban yang benar.
  6. Jika semua jawaban salah maka kartu dibiarkan.
  7. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah putaran jarum jam, agar semua peserta dalam meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain dan penantang. Setiap peserta harus dapat kesempatan sebagai pemain, penantang dan pembaca soal.
  8. Setelah semua kartu terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan rabel yang telah disediakan.
  9. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya untuk melaporkan poin yang diperoleh dan melaporkan poin yang diperoleh kepada ketua kelompok.
  10. Ketua kelompok memasukan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.
- d. *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

## 2. Motivasi Belajar

Riefki Fiestawa, 2014

*Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-G SMPN 14 Bandung*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Motivasi dalam penelitian ini peneliti menerapkan teori motivasi model ARCS, dalam penerapannya ada empat kategori kondisi motivasional yang harus diperhatikan oleh guru dalam menerapkan prinsip-prinsip motivasi dalam proses belajar mengajar, sehingga menghasilkan pembelajaran yang menarik, bermakna dan memberikan tantangan bagi siswa. Keempat kondisi motivasional sebagai berikut :

1. Perhatian (*attention*)

Perhatian siswa muncul didorong rasa ingin tahu. Oleh sebab itu rasa ingin tahu ini perlu mendapat rangsangan, sehingga siswa akan memberikan perhatian, dan perhatian tersebut terpelihara selama proses pembelajaran di kelas. Rasa ingin tahu ini dapat dirangsang atau dipancing melalui elemen-elemen yang baru, aneh, lain dengan yang sudah ada, kontraduktif atau kompleks. Elemen – elemen ini perlu diterapkan dalam rancangan pembelajaran, hal ini mampu memberikan stimulus rasa ingin tahu siswa. Namun perlu diperhatikan agar stimulus tersebut digunakan tidak berlebihan, sebab akan menjadikan stimulus tersebut menjadi hal yang biasa dan kehilangan keefektifannya. Hal ini peneliti merumuskan strategi untuk menjaga dan meningkatkan perhatian siswa yaitu sebagai berikut:

- 1) Peneliti dalam proses pembelajaran menggunakan model *cooperative learning tipe Teams games tournament* dalam model ini yang berunsurkan game diharapkan mampu menumbuhkan perhatian siswa dan minat belajar siswa.
- 2) Peneliti menggunakan peristiwa nyata, dan contoh-contoh dalam memperjelas konsep yang digunakan
- 3) Pada penyampaian materi disisipkan sedikit humor agar siswa tidak jenuh

2. Relevansi (*relevance*)

Riefki Fiestawa, 2014

*Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-G SMPN 14 Bandung*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Relevansi menunjukkan adanya hubungan materi pelajaran dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Motivasi siswa akan terpelihara jika mereka menganggap apa yang dipelajari memenuhi kebutuhan pribadi, atau bermanfaat dan sesuai dengan nilai yang dipegang. Peneliti perlu menerapkan strategi yang menunjukkan bahwa siswa memiliki relevansi terhadap pembelajaran yang dipelajari, strategi yang digunakan peneliti sebagai berikut :

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa
- 2) Peneliti menyampaikan materi secara terperinci
- 3) Peneliti memfasilitasi siswa untuk bertanya
- 4) Peneliti menerapkan model *cooperative learning tipe teams games tournament* yang dimaksudkan untuk menumbuhkan tingkat relevansi atau kebutuhan siswa terhadap pembelajaran yang mereka pelajari.

### 3. Kepercayaan diri (*confidance*)

Merasa diri kompeten atau mampu, merupakan potensi untuk dapat berinteraksi secara positif dengan lingkungan. Bandura (1977), mengembangkan lebih lanjut konsep tersebut dengan mengajukan konsep “self efficacy”. Konsep tersebut berhubungan dengan keyakinan pribadi bahwa dirinya memiliki kemampuan untuk melakukan suatu tugas yang menjadi syarat keberhasilan.

Prinsip yang berlaku dalam hal ini adalah bahwa motivasi akan meningkat sejalan dengan meningkatnya harapan untuk berhasil. Harapan ini seringkali dipengaruhi oleh pengalaman sukses di masa lampau. Motivasi dapat menghasilkan ketekunan yang membawa keberhasilan (prestasi), dan selanjutnya pengalaman tersebut akan memotivasi siswa untuk mengerjakan tugas berikutnya. Strategi yang digunakan peneliti untuk meningkatkan percaya diri siswa adalah sebagai berikut :

- 1) Peneliti meningkatkan harapan siswa untuk berhasil dengan memperbanyak pengalaman siswa, misalnya mengurutkan materi dari yang mudah ke sukar, menyusun materi agar mudah dipahami.
  - 2) Peneliti meningkatkan harapan berhasil siswa dengan strategi belajar yang memungkinkan kontrol keberhasilan berada di tangan siswa itu sendiri. Hal ini peneliti menerapkan dengan model *cooperative learning tipe teams games tournament* dalam pembelajaran.
4. Kepuasan (*satisfaction*)
- Keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan akan menghasilkan kepuasan, dan siswa akan termotivasi untuk terus berusaha mencapai tujuan yang serupa. Kepuasan karena mencapai tujuan dipengaruhi oleh konsekuensi yang diterima, baik secara yang berasal dari dalam maupun dari luar siswa. Kepuasan tersebut meliputi perasaan gembira, perasaan ini dapat timbul kalau orang tersebut mendapatkan penghargaan terhadap dirinya. Hal ini peneliti menerapkan strategi untuk menumbuhkan kepuasan siswa diantaranya dengan :
- 1) Memberikan penghargaan secara verbal kepada siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan
  - 2) Peneliti menerapkan *model cooperative learning tipe teams games tournament*. Dalam penerapannya model *cooperative learning tipe teams games tournament* ini diakhiri dengan pemberian penghargaan kelompok.

### E. Instrumen Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian merupakan rangkaian yang tidak dapat dipisahkan, oleh karena itu data dalam suatu penelitian merupakan hal yang

Riefki Fiestawa, 2014

*Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-G SMPN 14 Bandung*  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mutlak adanya dalam suatu penelitian. Dalam hal ini data yang diperlukan adalah bagaimana guru merencanakan, melaksanakan tindakan hingga refleksi yang juga mencakup pada motivasi belajar siswa setelah menggunakan model *cooperative learning tipe TGT* dalam pembelajaran. Ada berbagai macam bentuk instrumen yang digunakan meliputi wawancara, observasi hingga studi dokumentasi melalui penilaian oleh guru mitra. Format penilaian yang digunakan meliputi Sangat kurang, kurang, cukup, baik, sangat baik yang di kutip dari Usman (2011). Adapun pada penelitian ini instrumen yang digunakan sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Format Penilaian Observasi Tindakan Pelaksanaan Model Cooperative Learning Tipe Games Tournament (TGT)**

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1	Penyajian materi					
2	Pembagian kelompok secara heterogen					
3	Pelaksanaan game					
4	Pelaksanaan tournament					
5	Pemberian penghargaan kelompok					
		Jumlah				
		Rata-Rata Keseluruhan				

**Keterangan:**

**SB = Sangat Baik (bobot nilai 5)**

**B = Baik (Bobot Nilai 4)**

**C = Cukup (bobot nilai 3)**

**K = Kurang (Bobot Nilai 2)**

**SK = Sangat Kurang (Bobot Nilai 1)**

**Tabel 3.2 Rubrik Penilaian Observasi Tindakan Pelaksanaan Model Cooperative Learning Tipe Games Tournament (TGT)**

No	Aspek yang dinilai	Skala Nilai	Penjelasan
1	Penyajian materi Untuk butir ini perlu memperhatikan 1) Materi yang disampaikan benar tidak menyimpang 2) Penyampaian materi lancar 3) Penyampaian materi dilakukan secara sistematis 4) Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	SK	Tidak ada syarat yang dipenuhi
		K	Hanya satu syarat yang dipenuhi
		C	Dua syarat yang dipenuhi
		B	Tiga Syarat dipenuhi
		SB	Empat Syarat dipenuhi
2	Pembagian kelompok secara heterogen 1) Pembagian kelompok sesuai prestasi akademik 2) Pembagian kelompok berdasarkan jenis kelamin 3) Pembagian kelompok berdasarkan ras atau etnis 4) Pembagian kelompok terdiri 6-7 anggota kelompok	SK	Tidak ada syarat yang dipenuhi
		K	Hanya satu syarat yang dipenuhi
		C	Dua syarat yang dipenuhi
		B	Tiga Syarat dipenuhi
		SB	Empat Syarat dipenuhi
3	Pelaksanaan game 1) Game yang dilaksanakan menarik perhatian siswa 2) Game yang dilaksanakan mampu meningkatkan pemahaman siswa	SK	Tidak ada syarat yang dipenuhi
		K	Hanya satu syarat yang dipenuhi

Riefki Fiestawa, 2014

*Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-G SMPN 14 Bandung*  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	3) Game yang dilaksanakan Mampu meningkatkan motivasi siswa 4) Game yang dilaksanakan mampu menumbuhkan sikap saling menghargai	C	Dua syarat yang dipenuhi
		B	Tiga Syarat dipenuhi
		SB	Empat Syarat dipenuhi
4	Pelaksanaan tournament 1) Membagi siswa kedalam meja-meja tournament 2) Membagi soal-soal tournament 3) Memfasilitasi siswa untuk memulai tournament 4) Menentukan skor yang diperoleh siswa	SK	Tidak ada syarat yang dipenuhi
		K	Hanya satu syarat yang dipenuhi
		C	Dua syarat yang dipenuhi
		B	Tiga syarat yang dipenuhi
		SB	Empat syarat yang dipenuhi
5	Penghargaan kelompok 1) Pemberian penghargaan secara verbal 2) Pemberian penghargaan berupa hadiah pada pemenang kegiatan TGT 3) Memberikan penguatan pada seluruh kelompok 4) Memberikan penilaian terhadap kinerja kelompok	SK	Tidak ada syarat yang dipenuhi
		K	Hanya satu syarat yang dipenuhi
		C	Dua syarat yang dipenuhi
		B	Tiga syarat yang dipenuhi
		SB	Empat syarat yang dipenuhi



**Tabel 3.3 Format Penilaian Observasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa**

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1	Tingkat perhatian siswa dalam proses pembelajaran IPS					
2	Tingkat keinginan atau kebutuhan siswa terhadap pembelajaran IPS					
3	Tingkat percaya diri siswa					
4	Kemampuan siswa dalam kegiatan Teams Games Tournament					
		Jumlah				
		Rata-Rata Keseluruhan				

**Keterangan:****SB = Sangat Baik (bobot nilai 5)****B = Baik (Bobot Nilai 4)****C = Cukup (bobot nilai 3)****K = Kurang (Bobot Nilai 2)****SK = Sangat Kurang (Bobot Nilai 1)****Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Observasi Terhadap motivasi Belajar Siswa**

No	Aspek yang dinilai	Skala Nilai	Penjelasan
1	Tingkat perhatian siswa dalam proses pembelajaran Untuk butir ini perlu memperhatikan 1) Siswa memperhatikan penjelasan guru 2) Kecepatan siswa dalam merespon materi yang disampaikan 3) Siswa Mencatat bagian penting materi 4) Siswa tidak main-main pada saat guru menjelaskan materi	SK	Tidak ada syarat yang dipenuhi
		K	Hanya satu syarat yang dipenuhi
		C	Dua syarat yang dipenuhi

Riefki Fiestawa, 2014

*Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-G SMPN 14 Bandung*  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		B	Tiga Syarat dipenuhi
		SB	Empat Syarat dipenuhi
2	Tingkat kebutuhan atau keinginan siswa dalam pembelajaran IPS 1) Siswa aktif dalam bertanya dan menjawab 2) Mandiri dalam mengerjakan tugas individu 3) Siswa mengumpulkan tugas tepat waktu 4) Bekerjasama dalam mengerjakan tugas kelompok	SK	Tidak ada syarat yang dipenuhi
		K	Hanya satu syarat yang dipenuhi
		C	Dua syarat yang dipenuhi
		B	Tiga Syarat dipenuhi
		SB	Empat Syarat dipenuhi
3	Tingkat percaya diri siswa 1) Siswa berani bertanya tentang sesuatu yang belum dipahami 2) Siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru 3) Siswa berani menyampaikan pendapat 4) Siswa mampu mengerjakan soal secara mandiri	SK	Tidak ada syarat yang dipenuhi
		K	Hanya satu syarat yang dipenuhi
		C	Dua syarat yang dipenuhi
		B	Tiga Syarat dipenuhi
		SB	Empat Syarat dipenuhi
4	Kemampuan siswa dalam melaksanakan kompetisi 1) Serius dalam melaksanakan kegiatan tournament TGT 2) Bersaing secara sehat dalam kegiatan tournament TGT	SK	Tidak ada syarat yang dipenuhi
		K	Hanya satu syarat yang dipenuhi

Riefki Fiestawa, 2014

*Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-G SMPN 14 Bandung*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	3) Bertanggung jawab terhadap kelompok dalam pelaksanaan kegiatan tournament TGT	C	Dua syarat yang dipenuhi
	4) Saling menghargai sesama kompetitor	B	Tiga syarat yang dipenuhi
		SB	Empat syarat yang dipenuhi

## F. Rencana Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

### 1. Teknik Pengolahan Data

Hasil dari perolehan data dilapangan selanjutnya peneliti akan melakukan pengolahan data. Pengolahan data yang bersifat deskriptif atau kualitatif akan diolah selama proses penelitian dilaksanakan. Sedangkan data yang bersifat kuantitatif sebagai salah satu dukungan data dari pengolahan data deskriptif, data akan diolah menggunakan statistik deskriptif dengan presentase (%) pengamatan dengan menggunakan nilai rata-rata. Pengolahan data observasi tersebut menggunakan perhitungan sebagai berikut :

**Gambar 3.2 Perhitungan Format Observasi**

$$\text{Persentase Aktivitas guru} = \frac{\text{Perolehan Skor} \times 100\%}{\text{Seluruh Aktifitas}}$$

$$\text{Persentase Aktivitas siswa} = \frac{\text{Perolehan Skor} \times 100\%}{\text{Seluruh Aktifitas}}$$

(I Wayan Santyasa, 2007: 24)

Sedangkan klasifikasi yang digunakan sebagai berikut,

**Tabel 3.5 Klasifikasi Kegiatan Guru dan Siswa**

Rentang Skor	Kategori
--------------	----------

Riefki Fiestawa, 2014

*Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-G SMPN 14 Bandung*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

85% - 100 %	Sangat baik
70% - 84,99%	Baik
55% - 69,99 %	Cukup
40% - 54,99 %	Kurang
0 – 39,99%	Sangat Kurang

(I wayan Santyasa, 2007: 24)

## 2. Analisis Data

Dalam suatu proses analisis data, ada dua faktor yang menjadi perhatian terhadap hasil penelitian kita, yang pertama adalah reabilitas dan yang kedua adalah validitas.

Hopkins (1993) dalam Wiriadmadja (2010:168) mengemukakan, ada beberapa bentuk validasi yang dapat dilakukan dalam suatu Penelitian tindakan kelas, (1) *member chek* (2) *saturasi* (3) *expert opinion*.

### 1. *Member Chek*

Yaitu memeriksa kembali keterangan-keterangan atau informasi data yang diperoleh selama observasi atau wawancara dari narasumber. Apakah keterangan atau informasi tersebut berubah atau tidaknya, sehingga peneliti dapat menyimpulkan berhasil atau tidaknya penelitian yang dilakukan.

### 2. *Saturasi*

Yaitu suatu situasi dimana data telah menjadi jenuh dan tidak ada tambahan data baru. Dalam hal ini peneliti juga akan menganalisis sejauh mana proses itu berlangsung dan akan mengehenti serta menyimpulkan hasil penelitian tersebut ketika data telah menjadi

jenuh atau tidak adanya informasi baru yang peneliti temukan selama penelitian berlangsung.

### 3. *Ekspert opinion*

Yaitu berkonsultasi dengan pakar atau dosen dalam hal ini dosen pembimbing penelitian. Pakar atau pembimbing akan memeriksa semua tahapan kegiatan penelitian dan memberikan arahan atau judgements terhadap masalah-masalah penelitian yang peneliti kemukakan.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan, peneliti akan menggunakan beberapa teknik pengumpulan yang tujuannya adalah agar data yang diperoleh valid dan sesuai dengan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini.

Ada 3 teknik pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti yang dalam hal ini ; (1) Wawancara, (2) Observasi dan (3) Analisis dokumen.

### a. Wawancara

Denzin dalam Goetz dan LeCompte (1984) dalam Ruswandi (2007:161) mengatakan wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan verbal kepada orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dipandang perlu. Wawancara yang peneliti akan dilakukan dalam hal ini mencakup orang-orang yang dianggap sebagai informan kunci yang bisa memberikan situasi tertentu. Sedangkan menurut Hopkin (1993) dalam Wiriadmadja (2010: 117), mengatakan

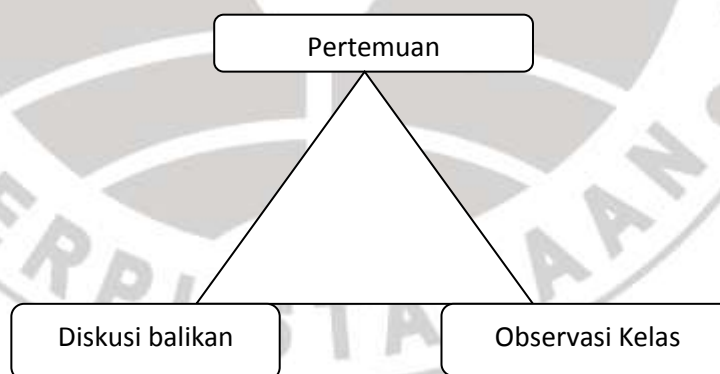
bahwa wawancara yang dilakukan didalam kelas perlu dilihat dari sudut pandang yang lain. Orang-orang tersebut bisa jadi siswa, guru.

Dalam hal ini peneliti berencana akan mewawancarai guru mitra dan siswa kelas VIII G SMPN 14 Bandung untuk mencari data awal sebelum peneliti melakukan penelitian tindakan kelas. Walaupun demikian tidak menutup kemungkinan penelitipun dalam proses berjalannya PTK ini akan juga mewawancarai kembali.

b. Observasi

Tiga fase essensial yang mesti dilakukan dalam mengobservasi suatu kelas adalah pertemuan perencanaan, observasi kelas dan diskusi balikan.

**Gambar 3.3 : Fase Esensial**



(Wiriatmadja, 2010)

Ketiga langkah ini memerlukan kepercayaan dan sikap saling membantu antara guru yang melaksanakan pembelajaran dan observer atau pengamat. Yang perlu diingat adalah bahwa upaya ini dilakukan untuk

Riefki Fiestawa, 2014

*Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-G SMPN 14 Bandung*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memperbaiki proses pembelajaran di kelas bukan untuk mengkritik guru yang kurang berhasil.

c. Analisis Dokumen

Ada banyak macam dokumen yang akan peneliti gunakan dalam penelitian tindakan kelas nanti yang bisa membantu peneliti dalam pengumpulan data penelitian yang ada kaitannya dengan permasalahan di kelas, diantaranya; (1) Silabus dan rencana pengajaran (2) Kurikulum (3) Tugas siswa (4) Data-data siswa (5) buku pelajaran IPS kelas VIII yang digunakan dan dokumen-dokumen lainnya yang bisa membantu pengumpulan data.

