

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 2) pada dasarnya metode penelitian ialah merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan serta kegunaan tertentu. Pengertian lain juga dikemukakan oleh Priyono (2008, hlm. 2) bahwa metode penelitian suatu cara dalam melakukan pengamatan dengan pemikiran yang tepat secara terpadu melalui tahapan-tahapan yang disusun secara ilmiah.

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas, penelitian ini bertujuan untuk menyusun rancangan perangkat pembelajaran yang berbasis model *team games tournament*. Maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berdasarkan teori-teori umum yang bersifat deduktif dan berintikan esensi makna atau kebenaran, serta diperoleh lewat interaksi manusia (Aedy & Mahmudin, 2017, hlm. 93). Selain itu Aedy & Mahmudin (2017, hlm. 47) juga menjelaskan bahwa penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang hanya bersifat menggambarkan atau menjelaskan obyek yang diteliti sesuai apa adanya. Hasil akhir dari penelitian ini biasanya berupa pola atau tipologi mengenai fenomena yang sedang dibahas.

Tujuan dari penelitian ini adalah menyusun sebuah rancangan perangkat pembelajaran yang berbasis model *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2. Hasil dari penelitian ini yaitu berupa rancangan perangkat pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2 di kelas V sekolah dasar yang berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT), dimana rancangan perangkat pembelajaran tersebut selanjutnya diverifikasi oleh para ahli dibidang perangkat pembelajaran di sekolah dasar yang terdiri dari ahli RPP, materi, media, dan evaluasi untuk mendapatkan kesepakatan mengenai rancangan perangkat pembelajaran yang telah disusun. Sehingga teknik penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah teknik Delphi.

Menurut Linstone (2002) menyatakan bahwa teknik delphi memiliki tujuan untuk memperoleh kesepakatan dari pakar atau ahli yang dimana para pakar tersebut memiliki reliabilitas tinggi melalui serangkaian *questionnaire* yang disertai dengan timbal balik terhadap kesepakatan tersebut. Teknik delphi menurut Green (2014) merupakan teknik komunikasi terstruktur yang bertujuan untuk menghasilkan pemeriksaan dan diskusi kritis yang terperinci. Linstone (2002) juga menyebutkan bahwa terdapat empat langkah dalam teknik delphi, yaitu:

a. Studi Pendahuluan

Eksplorasi subjek yang sedang dibahas, di mana setiap individu memberikan informasi tambahan yang dianggap sesuai.

b. Verifikasi

Proses pemahaman kelompok dalam memandang rancangan awal, apakah anggota kelompok ada yang setuju atau tidak.

c. Evaluasi

Jika anggota memberikan ketidaksepahaman dalam memandang suatu isu, maka dibahaslah alasan di balik ketidaksepahaman tersebut. Dengan kata lain, evaluasi terhadap alasan ketidaksetujuan.

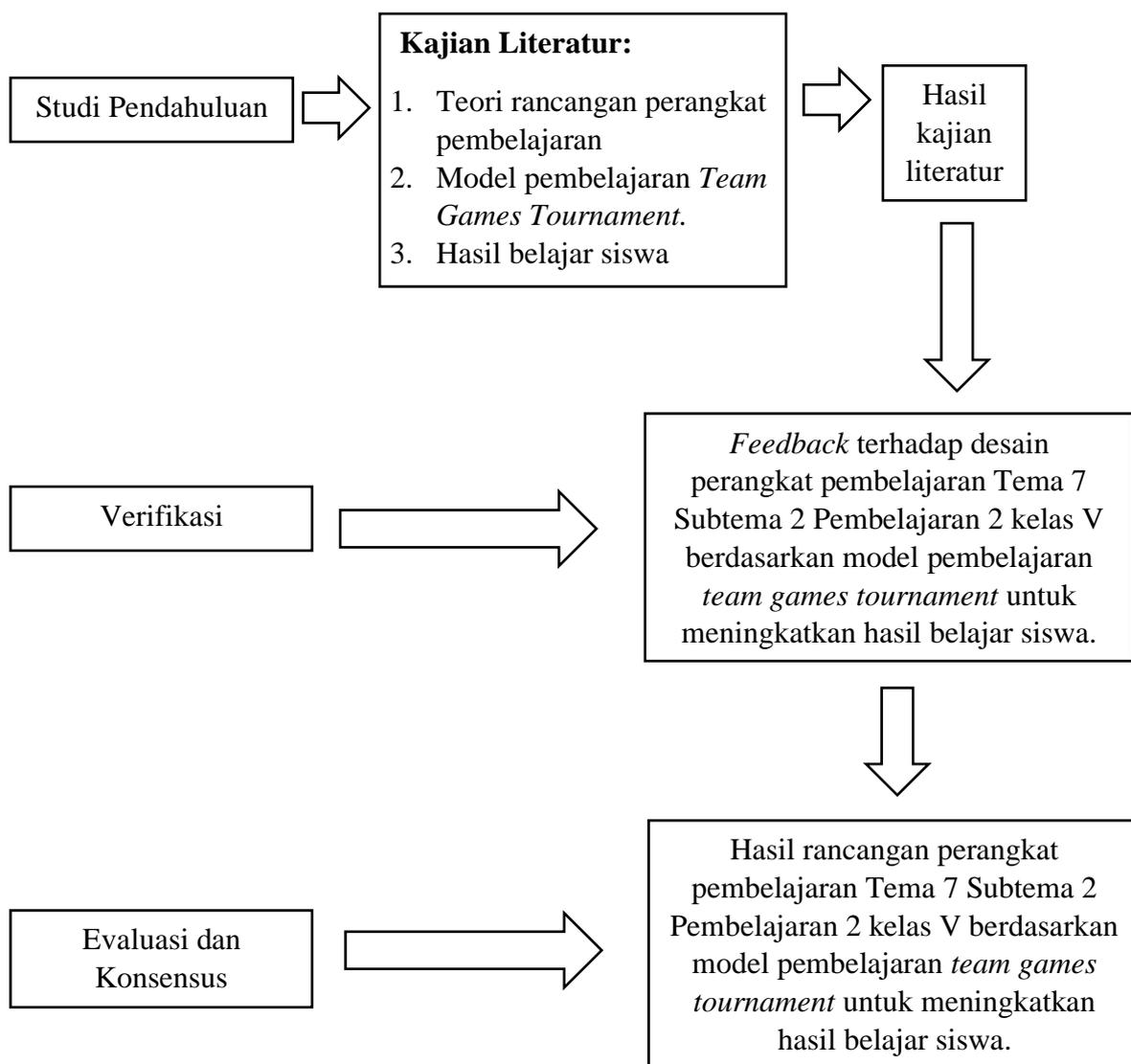
d. Konsensus

Setelah terjadi kesepakatan dari para ahli, tahap konsensus ini dilakukan manakala kita telah menganalisa seluruh informasi yang terkumpul sementara evaluasi itu sendiri telah mendapatkan *feedback*.

3.2 Prosedur Penelitian

Berdasarkan metode penelitian Delphi yang telah dipaparkan diatas, penelitian ini memiliki empat prosedur. Langkah-langkah prosedur yang akan dilakukan, dijelaskan secara rinci pada gambar di bawah ini:

Bagan prosedur penelitian menurut Linstone H.A et al (2002)



Gambar 3. 1 Bagan Prosedur Penelitian

1. Studi Pendahuluan

a. Kajian Literatur

Pada tahap ini diawali dengan kajian teoritis kepustakaan terhadap teori-teori yang relevan dengan rancangan perangkat pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD.

b. Survey Lapangan

Pada tahapan ini yang dilakukan adalah untuk mengetahui kondisi pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2 kelas V sekolah dasar.

Dian Nurhandayani, 2022

RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA 7 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 2 BERBASIS MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

Adapun teknik yang digunakan yaitu observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung proses pembelajaran di kelas. Sedangkan teknik wawancara dilakukan untuk menemukan masalah yang akan diteliti, dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara tak berstruktur kepada guru kelas V SD.

2. Tahap Verifikasi

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 302) validasi desain merupakan proses kegiatan yang dilakukan untuk menilai apakah suatu rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif daripada rancangan yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional saja, belum fakta dari lapangan. Validasi ini dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kelebihan. Kelemahan yang ditemukan nantinya akan diperbaiki.

Pada tahap validasi ini, peneliti membuat instrumen berupa daftar berbagai pertanyaan yang diisi oleh ahli bidang ke-SD-an serta ahli RPP untuk menilai hasil desain rancangan kegiatan pembelajaran. Hasil penilaiannya akan dianalisis serta diberi umpan balik untuk perbaikan RPP nya. Adapun tahapan dalam penyusunan rancangan kegiatan pembelajaran ini yaitu:

- a. Penyusunan draft awal desain rancangan perangkat pembelajaran berdasarkan model pembelajaran *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2.
- b. Penyusunan instrumen berupa kuesioner pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada para ahli untuk memberikan penilaian serta masukan terhadap desain rancangan perangkat pembelajaran berdasarkan model pembelajaran *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2.

3. Tahap Evaluasi

Setelah kuesioner terhadap kisi-kisi instrumen rancangan perangkat pembelajaran disusun, kuesioner tersebut diberikan kepada para pakar atau ahli

sebagai pedoman untuk menilai desain rancangan perangkat pembelajaran. Pada tahap ini desain rancangan perangkat pembelajaran tersebut dicari tahu kelemahan dan kelebihan agar dapat diketahui tingkat keberhasilan atau kesesuaian dari rancangan kegiatan pembelajaran yang dikembangkan. Jika terdapat ketidaksepemahaman diantara para ahli, maka dieksplorasi agar dapat dijabarkan alasan dari ketidaksepemahaman tersebut.

4. Tahap Konsensus

Apabila para ahli sudah melakukan kesepakatan atau persetujuan mengenai desain rancangan kegiatan pembelajaran, peneliti mengumpulkan semua data penelitiannya. Kemudian, hasil akhir dari proses ini adalah terciptanya desain perangkat pembelajaran berdasarkan model *team games tournament* untuk meningkatkan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2.

3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini yaitu para pakar atau ahli yang kompeten di bidang pendidikan khususnya mengenai rancangan kegiatan pembelajaran. Para pakar tersebut berperan sebagai *judgement* dalam penelitian ini. Terdapat beberapa pakar atau ahli yang menjadi partisipan di dalam penelitian ini, diantaranya: (1) Ahli RPP, (2) Ahli Media, (2) Ahli Materi, dan (4) Ahli Evaluasi.

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang ditempuh serta alat-alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Sugiyono (2013, hlm. 224) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam proses penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan bisa mendapatkan data yang memenuhi standar yang telah ditetapkan.

Data pada penelitian ini dikumpulkan melalui berbagai teknik pengumpulan data serta instrumen pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Observasi

Pada penelitian ini, observasi atau pengamatan dilakukan dengan cara masuk ke dalam proses kegiatan belajar siswa kelas V saat pembelajaran sedang berlangsung untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar di dalam kelas. Observasi dilakukan berdasarkan pedoman observasi yang dibuat oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan proses penelitian.

Tabel 3. 1 Pedoman Observasi

No	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Guru menyiapkan RPP			
2	Guru menyiapkan bahan ajar			
3	Guru menyiapkan lembar kerja peserta didik (LKPD)			
4	Guru menyiapkan media pembelajaran			
5	Guru menyiapkan lembar evaluasi			
6	Guru menggunakan model atau metode pembelajaran yang bervariasi			
7	Guru menyusun langkah pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			
8	Guru membuat siswa tetap fokus pada kegiatan pembelajaran			
9	Guru mengembangkan bahan ajarnya sendiri			
10	Guru menggunakan LKPD yang dikembangkan sendiri			
11	Guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi			
12	Guru melakukan evaluasi setelah pembelajaran dilaksanakan			

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini berupa wawancara semi terstruktur kepada walikelas V sekolah dasar. Hal ini dikarenakan peneliti

membuat beberapa pertanyaan utama yang akan diajukan, namun pada saat dilapangan peneliti menanyakan hal lain berdasarkan jawaban dari narasumber untuk menggali lebih dalam mengenai permasalahan yang ada. Wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi awal berkaitan dengan permasalahan yang terjadi di lapangan.

Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan
1	Apakah ibu selalu mempersiapkan perangkat pembelajaran (RPP, bahan ajar, LKPD, media, dan lembar evaluasi) sebelum melaksanakan pembelajaran?
2	Apakah ibu mengembangkan sendiri perangkat pembelajaran yang digunakan?
3	Apakah terdapat hambatan yang dilalui ketika mengembangkan perangkat pembelajaran sendiri?
4	Bagaimana upaya ibu untuk menghadapi hambatan tersebut?
5	Apakah terdapat masalah yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran?
6	Bagaimana upaya ibu untuk membuat siswa bisa tetap fokus dan aktif dalam kegiatan pembelajaran?
7	Model pembelajaran apa yang biasa ibu gunakan ketika mengajar?
8	Apakah ibu melakukan evaluasi setelah proses pembelajaran dilaksanakan?

3. Kuesioner

Kuesioner atau angket digunakan untuk menghimpun data dan informasi yang berupa penilaian dan masukan dari pakar mengenai desain rancangan kegiatan pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti.

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 102) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur variabel penelitian. Dalam penelitian ini, instrument digunakan oleh peneliti sebagai alat untuk memperoleh masukan pada rancangan perangkat pembelajaran berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh para ahli. Sehingga dapat menghasilkan RPP yang layak dan sesuai berdasarkan pada model pembelajaran *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2.

3.5 Teknik Pengolahan Data

Menurut Noeng Muhadjir (dalam Rijali, 2018, hlm. 84) mengemukakan pengertian analisis/pengolahan data sebagai langkah untuk mencari dan menata

Dian Nurhandayani, 2022

RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA 7 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 2 BERBASIS MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan sebagainya untuk meningkatkan pemahaman peneliti mengenai kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengolahan data kualitatif yang dikemukakan oleh Miles & Huberman. Terdapat empat tahap pengolahan data, yakni mengumpulkan data, mereduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Data yang diperoleh dari kuisisioner yang telah dinilai oleh pakar atau ahli bidang keSDan dan ahli RPP kemudian dianalisis menggunakan skala Guttman. Sugiyono (2013, hlm. 96) mengemukakan bahwa pengukuran dengan menggunakan skala Guttman akan memberikan jawaban yang tegas. Karena pada pengukuran ini hanya terdapat dua pilihan jawaban yaitu “Ya” atau “Tidak”. Pada penelitian ini setiap pertanyaan pada kuisisioner diberi skor berupa keterangan “Setuju” dan “Tidak Setuju” yang kemudian akan dianalisis. Adapun kriteria penilaian untuk item jawaban ini adalah sebagai berikut:

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

Adapun kisi-kisi instrument penilaian untuk rancangan kegiatan pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti adalah di bawah ini:

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi (RPP)

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
Identitas	Kejelasan dan kelengkapan identitas
	Ketepatan alokasi waktu
Indikator dan Tujuan Pembelajaran	Ketepatan penjabaran indikator pencapaian kompetensi dengan kompetensi dasar
	Rumusan tujuan menggunakan ABCD (<i>Audience, Behaviour, Condition, Degree</i>) atau CABD (<i>Condition, Audience, Behaviour, Degree</i>)
Pemilihan Materi Pembelajaran	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
	Kelengkapan dan keruntutan materi
Pemilihan Model dan Pendekatan Pembelajaran	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
	Kesesuaian dengan materi pembelajaran
	Kesesuaian dengan karakteristik siswa
	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran

Dian Nurhandayani, 2022

RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA 7 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 2 BERBASIS MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

Pemilihan Sumber Belajar	Kesesuaian dengan materi pembelajaran
Kegiatan Pembelajaran	Kegiatan Pendahuluan
	Kesesuaian kegiatan pendahuluan dengan kesiapan belajar siswa
	Kesesuaian kegiatan pendahuluan dengan tujuan pembelajaran
	Kesesuaian kegiatan pendahuluan dengan materi sebelumnya
	Kesesuaian kegiatan pendahuluan dengan materi yang akan dipelajari
	Kegiatan Inti
	Kegiatan inti sesuai dengan indikator capaian kompetensi
	Kegiatan penyajian kelas oleh guru untuk memberikan materi pembelajaran (Penyajian kelas pada model pembelajaran TGT)
	Kegiatan pembagian kelompok dan mengerjakan LKPD secara berkelompok (Belajar dalam kelompok pada model pembelajaran TGT)
	Kegiatan permainan mengenai materi yang dilakukan oleh setiap kelompok (Permainan pada model pembelajaran TGT)
	Kegiatan pertandingan atau <i>tournament</i> (Pertandingan pada model pembelajaran TGT)
	Kegiatan apresiasi atau penghargaan kepada seluruh siswa khususnya kepada kelompok yang memenangkan pertandingan (Penghargaan kelompok pada model pembelajaran TGT)
	Kegiatan inti pembelajaran harus memuat pembelajaran bermakna berdasarkan perilaku siswa sehari-hari.
	Kegiatan Penutup
	Siswa mampu menarik simpulan pembelajaran secara menyeluruh.
	Memberikan umpan balik sebagai penguatan pembelajaran.
Bahasa	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar
	Bahasa yang digunakan singkat, jelas dan tidak menimbulkan makna ganda

Dian Nurhandayani, 2022

RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA 7 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 2 BERBASIS MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Bahan Ajar

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
Kelayakan Isi	Kesesuaian isi dengan KD dan tujuan pembelajaran
	Keakuratan dan keruntutan materi
	Keluasan materi
Kebahasaan	Keterbacaan bahan ajar
	Ketepatan dan keefektifan penyusunan kalimat
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa
Pendukung Bahan Ajar	Keterkaitan materi ajar
	Komunikasi dalam bahan ajar
	Materi ajar yang menarik
	Materi ajar yang memotivasi siswa untuk ingin belajar lebih jauh
Sajian	Konsistensi sistematika penyajian bahan ajar
	Kelengkapan dan keruntutan materi
	Interaktif (stimulus dan respon)
Kegrafisan	Penggunaan font (jenis dan ukuran) yang menarik
	Penggunaan ilustrasi, grafis, gambar, foto
	Desain tampilan menarik

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media Pembelajaran

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
Kelayakan Aspek Materi	Kesesuaian isi materi dengan KD dan tujuan pembelajaran
	Keruntutan materi
	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa
Kelayakan Aspek Kebahasaan	Kejelasan petunjuk penggunaan
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami
	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa
Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran	Kemudahan penggunaan
	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
	Kemampuan media untuk menambah pengetahuan dan wawasan siswa

Dian Nurhandayani, 2022

RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA 7 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 2 BERBASIS MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

Kelayakan Tampilan Menyeluruh	Kemenarikan desain media pembelajaran
	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang menarik
	Penggunaan ilustrasi, gambar, grafis, atau foto yang menarik

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi LKPD

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
Kesesuaian materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar
	Kelengkapan dan keakuratan materi
	Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari
Tampilan	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan topik
	Tampilan menarik antusiasme belajar siswa
	Kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran huruf
Kesesuaian bahasa	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia
	Kalimat yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
	Bahasa yang digunakan komunikatif
Kebergunaan	Mempermudah proses pembelajaran
	Materi yang terdapat dalam LKPD dapat memotivasi siswa untuk berinteraksi dengan pokok bahasan yang diajarkan.
	Materi dalam LKPD dapat memberikan penguatan bagi siswa

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Penilaian Hasil Belajar Siswa

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
Format	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal tes hasil belajar
	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca
Kelayakan Isi	Kesesuaian soal dengan indikator pencapaian kompetensi
	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran
	Kejelasan maksud soal, serta gambar, tabel atau diagram yang disajikan
Kebergunaan	Dapat digunakan untuk mengetahui pengetahuan yang telah dikuasai oleh siswa.
	Dapat digunakan untuk mengetahui ketercapaian belajar peserta didik.

Dian Nurhandayani, 2022

RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA 7 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 2 BERBASIS MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

	Dapat digunakan sebagai umpan balik dari peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami
	Menggunakan bahasa yang jelas, sederhana, dan tidak mengandung makna ganda