

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Menurut Sugiyono (2016, hlm. 2) menjelaskan bahwa metode penelitian merupakan langkah-langkah secara ilmiah untuk memperoleh data dengan kegunaan dan tujuan tertentu. Pada penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mendapat gambaran tentang TGT berbantuan kartu soal pada mata pelajaran IPAS materi IPS mengenai kerajaan di nusantara disalah satu Sekolah Dasar. Penelitian ini diberikan dan tunjukan guna memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Jenis pembelajaran dalam tindakan adalah pembelajaran tindakan kelas (PTK).

Menurut Arikunto, dkk (2012 hlm. 2) metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) memiliki tiga pengertian yaitu:

- 1) Penelitian-mengacu pada suatu aktivitas pengamatan suatu objek dengan memakai suatu aturan dengan cara metodologi dengan tujuan mendapatkan informasi atau data yang dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan kualitas suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti;
- 2) Tindakan-mengacu pada suatu gerak aktivitas yang dilakukan secara sengaja guna mencapai tujuan tertentu. Pada penelitian berupa deretan siklus aktivitas untuk peserta didik;
- 3) Kelas-dalam pengertian yang lebih spesifik, hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas. Dalam hal ini dimaksud dengan istilah kelas adalah sekumpulan siswa diwaktu yang sama, menerima penjelasan materi yang sama dari pengajar yang sama.

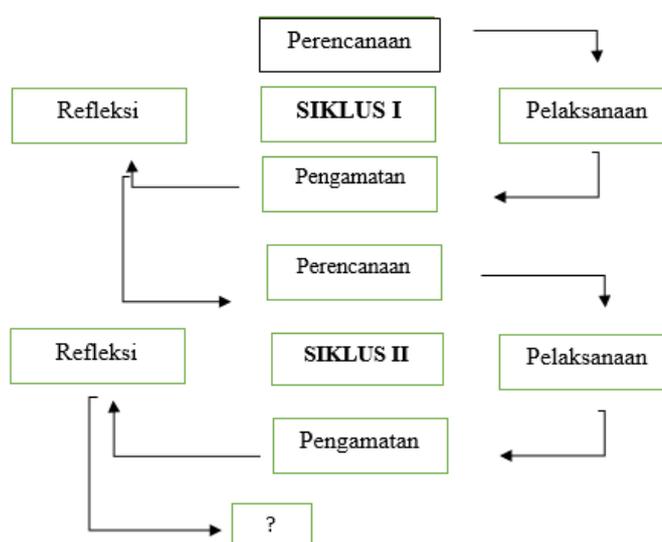
Elliot (dalam Paizaluddin dan Ernalinda, 2016, hlm. 20) menjelaskan bahwa penelitian yang menganalisis tindakan kelas memiliki maksud untuk mengkaji situs sosial supaya untuk meneliti situasi sosial guna meningkatkan kualitas tindakan didalamnya. Berdasarkan pemaparan ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa

penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilaksanakan oleh guru maupun peneliti sebagai suatu usaha untuk memperbaiki proses pada pembelajaran yang berlandaskan pada dasar-dasar permasalahan yang terjadi di dalam kelas.

### 3.2 Desain Penelitian

Rancangan penelitian ini merujuk pada penelitian perilaku kelas dengan model Kemmis dan Mc.Taggart, prosedur penelitiannya adalah deep cycle (Arikunto 2006: 6) dan model penelitian diuraikan sebagai berikut. cara yang berbeda. Namun biasanya melalui 4 tahap yang disebut (1) perencanaan. (2) implementasi; (3) pemantauan; (4) Berpikir. Model analisis untuk setiap langkah diilustrasikan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1 di bawah ini.

**Gambar 3. 1 Desain Penelitian**



Berdasarkan gambar di atas, Kemmis dan MC. Pertama-tama, langkah pertama yang harus dilakukan adalah: 1. Merencanakan rancangan penelitian tindakan yang akan dilaksanakan. Jika implementasinya di kelas, berarti rencana/rencana sesuai dengan objek dan masalah selesai. 4 2. Tindakan Melaksanakan intervensi sesuai dengan rencana yang telah disusun. Prosedur dilakukan dengan hati-hati dan teliti untuk mencapai peningkatan yang baik. 3. Pemantauan Memantau hasil tindakan yang dilakukan. Apakah rencana dan tindakannya berhasil atau tidak. Artinya apakah ada perbaikan dalam proses

KENARI , 2023

*PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN KARTU SOAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR*

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

(peningkatan semangat/semangat, peran dan hasil) 4. Refleksi dan diskusi terbuka tentang pengulangan. Idenya di sini adalah untuk mengetahui kekurangan, kelemahan dan kegagalan pekerjaan yang sedang berjalan dan, jika tidak selesai, membuat rekomendasi dan saran untuk melanjutkan ke siklus berikutnya.

### **3.3 Lokasi dan Subyek Penelitian**

#### **3.3.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN 1 Nagritengah, Purwakarta. Lokasi tersebut terpilih berdasarkan beberapa pertimbangan diantaranya termasuk lokasi yang mudah dijangkau serta terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran IPS pada materi kerajaan di nusantara.

#### **3.3.2 Subyek Penelitian**

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 01 Nagrikaler, yang terdiri dari 17 orang siswa, terdapat 10 siswa laki-laki dan 7 siswi perempuan. Subyek tersebut saya pilih karena sesuai dengan permasalahan yang terdapat pada bagian latar belakang penelitian ini.

### **3.4 Waktu Pelaksanaan**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Dari bulan November hingga Desember 2022.

### **3.5 Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (Arikunto 2006: 6) yang dikenal dengan model spiral. Prosedur penelitian dalam desain penelitian ini terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Prosedur investigasi ini akan bertahap ke dalam setiap loop dan akan terus mengulang hingga loop dipilih. Secara rinci, prosedur investigasi melalui tahapan setiap siklus sebagai berikut:

#### **1. Tahap Persiapan**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dilakukan sebelum melakukan penelitian tindakan di kelas, disusun rencana tindakan sebagai langkah untuk

memecahkan masalah yang teridentifikasi. Langkah-langkah dalam tahapan ini adalah sebagai berikut:

- a. Permohonan izin kepada Kepala Sekolah SDN 1 Nagrikaler untuk menggunakan SD 1 Nagrikaler sebagai tempat penelitian dan siswa kelas 4 sebagai subjek penelitian.
- b. Menyusun rencana implementasi prosedur melalui langkah-langkah berikut:
  - 1) Menetapkan kompetensi dasar dan indikator
  - 2) Menyiapkan materi ajar
  - 3) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
  - 4) Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi aktivitas guru.

## **2. Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap perencanaan akan diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 langkah, yang meliputi: merencanakan, melaksanakan, melakukan, mengamati dan berpikir. Jika siklus tersebut tidak tercapai, maka siklus berikutnya dijalankan hingga diperoleh keadaan ideal. Ini adalah langkah-langkah untuk setiap siklus.

## **3. Tahap Akhir**

Tahap akhir dilakukan dengan menyusun laporan penelitian berupa skripsi yang akan diuji pada sidang yudisium guna memperoleh gelar sarjana. Laporan yang disusun mengacu pada pedoman penulisan naskah akademik yang diterbitkan oleh Universitas Pendidikan Indonesia..

### **3.6 Instrumen Penelitian**

#### **3.6.1 Tes Hasil Belajar**

Arikunto (2012, hlm. 46) mengemukakan bahwa tes adalah serentetan peratnyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegnsi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Selanjutnya, menurut Indrakusuma (dalam Arikunto,

KENARI , 2023

*PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN KARTU SOAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR*

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

2012, hlm. 46) mengemukakan bahwa tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan-keterangan yang diinginkan oleh seseorang dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas mengenai tes dapat disimpulkan bahwa tes merupakan sekumpulan pertanyaan yang akan dijawab oleh penerima tes yang bertujuan untuk mengetahui, mengukur suatu aspek yang hendak dicapai sesuai apa yang telah menjadi ketetapan.

**Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Hasil Belajar**

No	Indikator
1.	Menjelaskan (C2)
2.	Memberi contoh (C2)
3.	Mengartikan (C2)
4.	Menentukan (C2)
5.	Menghubungkan (C3)
6.	Memilih (C4)
7.	Menyimpulkan (C5)
8.	Memberi argumen (C5)
9.	Membuat (C6)
Nilai Maksimal = 100	

Dalam penelitian ini tes adalah salah satu data yang digunakan untuk mengukur hasil belajar dan bahan evaluasi pembelajaran siswa dalam pembelajaran IPAS kelas IV Bab 5 Cerita Tentang Daerahku Sub-Bab 1 Kerajaan di Nusantara. Untuk menghitung rata-rata nilai siswa dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\frac{\sum x n}{n}$$

Setyosari (2013, hlm. 234)

Keterangan:

X = Rata-rata hitung

KENARI , 2023

*PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN KARTU SOAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR*

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

$x = \text{jumlah skor yang diperoleh} = \text{jumlah siswa}$ .

### 3.6.2 Observasi

Menurut Widyoko (2014, hlm. 46) observasi merupakan “Pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian.” Disamping itu menurut Arikunto (dalam Joesyiana, 2018) mengemukakan bahwa observasi adalah mengumpulkan data atau keterangan yang harus dijalankan dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung ke tempat yang diselidiki.

#### 3.6.2.1 Lembar observasi aktivitas guru

Observasi ini dilakukan untuk dapat mengukur aktivitas guru selama proses kegiatan pembelajaran dikelas. Adapun aspek kegiatan penilaian observasi meliputi sebagai berikut:

**Tabel 3. 2 Lembar Observasi Aktivitas Guru**

No.	Aspek Penggunaan Model Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)	Rincian Kegiatan	Aspek yang dinilai			
			1	2	3	4
1.	Menjelaskan	Guru menjelaskan materi pembelajaran secara rinci dan jelas kepada siswa				
2.	Pembagian kelompok	Guru dapat membagi siswa kedalam beberapa kelompok				
3.	Memimpin Turnamen siswa	Guru memberikan fasilitas kepada siswa untuk melaksanakan games tournament.				
4.	Memberikan penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada tim				

KENARI , 2023

*PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN KARTU SOAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR*

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

5.	Evaluasi	Memberikan evaluasi lisan atau tulis untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa				
Nilai akhir : $\frac{\text{jumlah skor yang didapatkan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$						

### 3.6.2.2 Lembar Observasi aktivitas Siswa

Pada observasi aktivitas belajar siswa mencakup kegiatan siswa dalam melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan kartu soal untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun aspek-aspek yang diamati sebagai berikut:

**Tabel 3. 3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa**

No.	Aktivitas Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)	Aspek yang dinilai			
		1	2	3	4
1.	Siswa mampu memulai pembelajaran dengan baik				
2.	Siswa mampu memperhatikan penjelasan materi yang guru sampaikan				
3.	Siswa berani mengemukakan tanggapan atau pendapat.				
4.	Siswa mampu bekerja sama dalam tim				
5.	Siswa tekun menyelesaikan LKPD				
6.	Siswa antusias mengikuti games				
7.	Siswa aktif menjawab soal turnamen				
8.	Siswa percaya diri menyimpulkan hasil pembelajaran				
Jumlah Total					

KENARI , 2023

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN KARTU SOAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

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

$\text{Presentase skor} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$		
--	--	--

Sumber: (Penelitian,2015)

Keterangan:

Skor 4 = Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

### 3.6.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Sugiyono (2017, hlm. 329) “dokumentasi yang dikumpulkan sebagai penguat data penelitian meliputi: Data sekolah (data nilai, daftar nama siswa, daftar nama guru, denah sekolah, jumlah ruang belajar), dan foto sebagai penguat penelitian telah dilakukan. Adapun beberapa aspek keperluan data untuk didokumentasikan diantaranya: data sekolah, literature pelengkap kajian pustaka dan foto sebagai pelengkap.

### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2017, Hlm. 224) menyatakan, Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama penelitian adalah untuk memperoleh data. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknis tes. Dalam penelitian ini terdapat teknik dalam pengumpulan data yaitu :

#### 3.7.1 Teknik Tes Hasil Belajar

Pada penelitian ini diperlukan adanya penggunaan teknik pengumpulan data berupa tertentu dapat mengukur hasil pembelajaran siswa baik sebelum maupun sesudah pada pembelajaran IPS. Adapun bentuk pelaksanaannya terdapat 2 bentuk yaitu:

KENARI , 2023

*PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN KARTU SOAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR*

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

- a) Siklus I : Pada penerapan siklus ini terdiri dari satu pertemuan dilakukan untuk melihat sejauh mana proses belajar siswa dalam materi pembelajaran mengenai kerajaan di nusantara, setelah dianalisis ternyata dinyatakan rendah, maka dilakukan kembali pertemuan kedua dengan materi ajar yang sama. Kemudian, pada akhir pertemuan siklus ini dilakukan tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 15 soal dan 5 soal uraian memuat aspek menjelaskan (C2), memberi contoh (C2), mengartikan (C2), menentukan (C3), menghubungkan (C3), memberi argumen (C5) dan membuat (C6).
- b) Siklus II : setelah melakukan penerapan pada siklus I ketika dinyatakan masih terdapat hasil belajar yang rendah, maka dilakukan kepada putaran siklus II. Pada penerapan ini terdiri dari satu pertemuan, tes pertama dilakukan untuk mengetahui sejauh mana proses belajar siswa dalam materi pembelajaran mengenai kerajaan di nusantara, setelah dianalisis ternyata dinyatakan rendah, maka dilakukan kembali pertemuan dengan materi ajar yang sama. Kemudian, pada akhir siklus ini dilakukan tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda terdiri dari 15 soal dan 5 soal uraian yang memuat aspek menjelaskan (C2), memberi contoh (C2), mengartikan (C2), menentukan (C3), menghubungkan (C3), memberi argumen (C5) dan membuat (C6). Dari penerapan siklus II ini mengalami peningkatan yang signifikan melebihi KKM yang telah ditetapkan yaitu 75.

### **3.7.2 Teknik Non Tes**

#### **3.7.2.1 Observasi**

Dilaksanakan peneliti dan guru dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas, serta kegiatan yang dilakukan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui kegiatan siswa pada proses pembelajaran, teknik observasi dilakukan pada saat pembelajaran menggunakan model kooperatif TGT berbantuan kartu soal berlangsung.

KENARI , 2023

*PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN KARTU SOAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR*

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

Akumulasi hasil observasi ini dilakukan setiap akhir dari putaran setiap siklus dengan penggunaan model pembelajaran TGT. Observer melakukan pengamatan selama empat hari berlangsung. Observasi yang dilakukan yaitu mengamati aktivitas guru mengenai bagaimana penyampaian pembelajaran, pembagian kelompok, memimpin turnamen, memberi penghargaan dan evaluasi. Di samping itu, diadakan juga observasi pada aktivitas siswa yaitu memberikan tanggapan, antusias mengikuti permainan, kerjasama kelompok, dan percaya diri.

### **3.7.3 Dokumentasi**

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, yang bertujuan mengambil dokumen penting saat penelitian berlangsung seperti foto, video, dsb. Adapun manfaat dari dokumentasi sebagai penguat data dari setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan dokumentasi dalam proses penelitian.

### **3.8 Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh dari hasil observasi pada saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang diterapkan berupa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan kartu soal. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan kepastian data, apakah mengalami penurunan atau peningkatan sesuai dengan yang diharapkan. Terjadinya analisis data secara kualitatif itu pada saat pengumpulan data saat sedang berlangsung di waktu tertentu. Hal ini dapat dilakukan dengan intraktif secara terus menerus, Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2016). Langkah-langkah tersebut sebagai berikut.

#### **a. Pengumpulan Data**

Aspek pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan mengumpulkan lembar observasi dan dokumentasi dari awal hingga akhir penelitian dilakukan. Data observasi adanya keaktifan siswa dapat dihitung dengan rumus.

**Tabel 3. 4 Indeks Keaktifan Siswa**

Indeks Keaktifan Siswa (%)	Kategori
0-25	Kurang
26-50	Cukup
51-75	Baik
76-100	Sangat Baik

(Sumber : Arikunto, 2008, hlm. 156)

$$\text{Presentase Aktivitas Guru} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah aktivitas keseluruhan}} \times 100 \%$$

$$\text{Presentase aktivitas siswa} = \text{Nilai rata-rata} \times 100\%$$

Dalam hasil observasi ini diukur dengan penggunaan skala yang dikemukakan oleh Arikunto (2013, hlm. 146) dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3. 5 Skala Kriteria**

Kriteria Skor	Skala
Skor 4	Sangat baik
Skor 3	Baik
Skor 2	Cukup
Skor 1	Kurang

#### **b. Reduksi data**

Penggunaan reduksi data ini merupakan suatu penyederhaanan yang dapat dilakukan melalui seleksi, pemfoksan dan keabsahan data yang mentah menjadi sautu infromasi, sehingga memudahkan dalam menarik kesimpulan.

#### **c. Penyajian data**

Adapun penyajian data biasanya sering digunakan pada data kualitatif yakni adam bentuk naratif. Penyajian data-data ini berupa sekumpulan informasi yang akan tersusun secara bertahap serta mudah untuk difahami.

#### **d. Penarikan kesimpulan dan verivikasi**

KENARI , 2023

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN KARTU SOAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

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

Dalam bagian ini merupakan proses dari penyajian simpulan terhadap hasil pemahaman dan evaluasi. Kegiatan ini terdiri dari makna data serta penjelasan. Kemudian, dilakukan verifikasi yakni dalam pengujian kebenaran, dan kecocokan makna dari kata.