

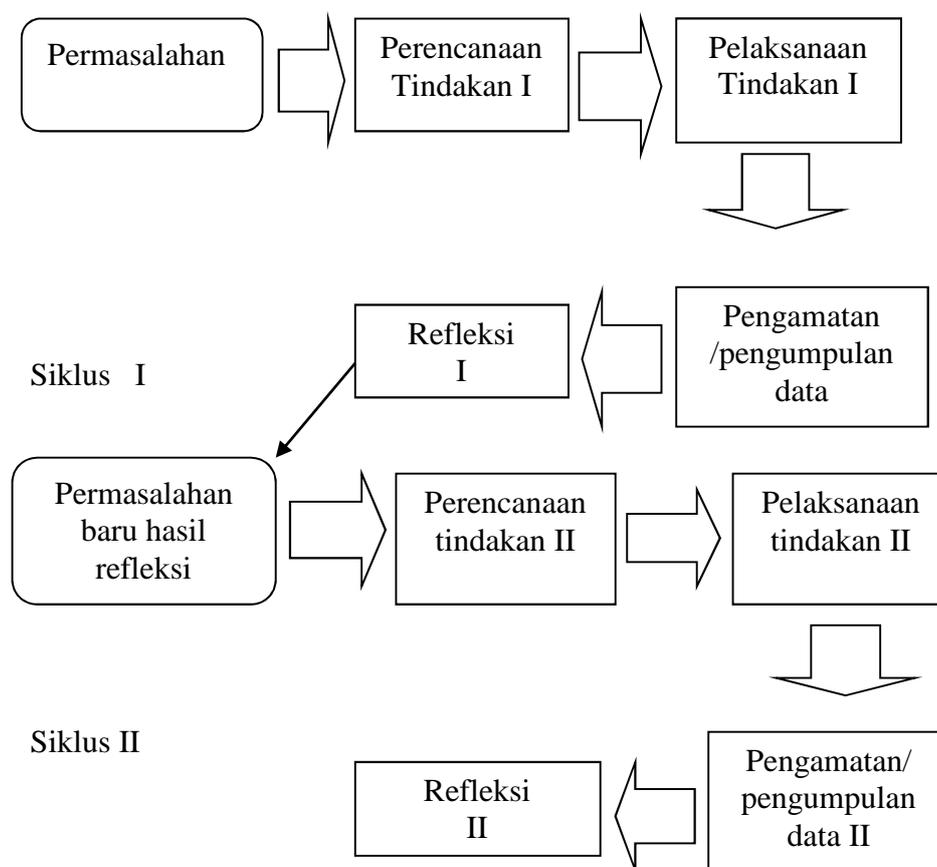
## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan *Classroom Action Research* atp lebih familiar diaebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto, dkk (2006: 16) dalam pelaksanaan penelitian ini mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang pelaksanaan tindakannya terdiri atas beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Sudah lebih sepuluh tahun penelitian tindakan kelas (yang disingkat dengan PTK) dikenal dan ramai dibicarakan dalam dunia pendidikan. Dalam bahasa inggris PTK diartikan dengan *Classroom Action Research*, disingat CAR. Namanya sendiri sebetulnya sudah menunjukkan isi yang terkandung didalamnya. Aqib (2008: 12). Mengungkapkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas.

Siklus ini tidak hanya berlangsung sekali; tetapi, dapat dilaksanakan beberapa kali sampai tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Pada tahap perencanaan, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IVA untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran. Setelah perencanaan maka tahap

berikutnya adalah pelaksanaan tindakan dengan penerapan model *cooperative learning* tipe *team game tournament*. Tahap selanjutnya yaitu pengamatan menggunakan lembar observasi atas kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Tahap terakhir yaitu merespon kegiatan melalui kegiatan refleksi. Adapun tahap-tahap dari siklus PTK ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas**

(Modifikasi dari Arikunto, dkk., 2010: 17)

## **B. *Setting Penelitian***

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 02 Bumiharjo, Kecamatan Batanghari, Lampung Timur.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap dengan lama penelitian lima bulan, terhitung dari bulan Januari sampai dengan Mei 2015. Rentang waktu tersebut dimulai dari tahap persiapan hingga penyusunan laporan hasil skripsi.

### **3. Subjek Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara kolaborasi partisipatif antara peneliti dengan guru kelas IVA SD Negeri 2 Bumiharjo. Adapun Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IVA SD Negeri 2 Bumiharjo, Kecamatan Batanghari yaitu 1 orang guru serta siswa dengan jumlah 21 orang, yang terdiri dari 11 laki-laki dan 10 perempuan.

## **C. Teknik Pengumpulan Data**

Data yang berkaitan dengan penilaian dikumpulkan melalui dua teknik, yaitu nontes dan tes.

### **1. Teknik Non tes**

Data yang dikumpulkan dalam teknik nontes ini berupa data kualitatif, yaitu data yang berupa kata atau catatan-catatan. Selanjutnya, data kualitatif ini akan ditransformasikan ke data kuantitatif dengan pemberian skala penilaian. Jumlah dari hasil skala penilaian akan

dikembalikan ke dalam data kualitatif dengan cara mengolongkan hasil tersebut ke dalam kategori pada setiap instrumen yang telah ditentukan oleh peneliti. Pengumpulan data melalui teknik non tes ini bersifat kualitatif teknik ini digunakan untuk menjawab pertanyaan apa, mengapa, atau bagaimana. Teknik non tes ini dilaksanakan melalui observasi. Observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan dengan mengamati objek secara langsung, menggunakan lembar observasi yang berisi sejumlah indikator atau aspek perilaku yang diamati dengan memberikan tanda ceklis yaitu mengajukan pertanyaan, antusias/semangat dalam mengikuti pembelajaran, mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, mengikuti instruksi dari guru. Observasi ini digunakan untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa dan kinerja guru dalam proses pembelajaran IPS menggunakan model *cooperative learning* tipe *team game tournamen* dengan langkah-langkah yang tepat dan benar.

## 2. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mendapatkan data yang bersifat kuantitatif atau berupa data angka. Untuk mendapatkan data kuantitatif, peneliti menggunakan instrumen tes pada setiap akhir siklus. Melalui tes ini akan diketahui peningkatan hasil belajar saja dalam pembelajaran melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *team game tournament*.

## D. Alat Pengumpul Data

Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah lembar observasi, dan soal tes.

### 1. Lembar Observasi

Instrumen ini dirancang oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru kelas. Lembar observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kinerja guru, aktivitas belajar siswa, hasil belajar afektif dan psikomotor selama penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran dengan model *cooperative learning tipe team game tournament*.

**Tabel 3.1 Instrumen Penilaian Kinerja Guru Dalam Pembelajaran *Team Game Tournament*.**

Aspek yang Diamati		Skor
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>		
<b>Apersepsi dan Motivasi</b>		
1	Mengaitkan materi pembelajaran sekarang dengan pengalaman peserta didik atau pembelajaran sebelumnya.	1 2 3 4 5
2	Mengajukan pertanyaan menantang.	1 2 3 4 5
3	Menyampaikan manfaat materi pembelajaran.	1 2 3 4 5
4	Mendemonstrasikan sesuatu yang terkait dengan materi	1 2 3 4 5
<b>Penyampaian Kompetensi dan Rencana Kegiatan</b>		
1	Menyampaikan kemampuan yang akan dicapai peserta didik.	1 2 3 4 5
2	Menyampaikan rencana kegiatan misalnya, individual, kerja kelompok, dan melakukan observasi.	1 2 3 4 5
<b>Kegiatan Inti</b>		
<b>Penguasaan Materi Pelajaran</b>		
1	Kemampuan menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran.	1 2 3 4 5
2	Kemampuan mengkaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, perkembangan Iptek, dan kehidupan nyata.	1 2 3 4 5
3	Menyajikan pembahasan materi pembelajaran dengan tepat.	1 2 3 4 5
4	Menyajikan materi secara sistematis (mudah ke sulit, dari konkrit ke abstrak)	1 2 3 4 5
<b>Penerapan Strategi Pembelajaran yang Mendidik</b>		

Aspek yang Diamati		Skor
1	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.	1 2 3 4 5
2	Memfasilitasi kegiatan yang memuat komponen eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.	1 2 3 4 5
3	Melaksanakan pembelajaran secara runtut.	1 2 3 4 5
4	Menguasai kelas.	1 2 3 4 5
5	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual	1 2 3 4 5
6	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif ( <i>nurturant effect</i> ).	1 2 3 4 5
7	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan.	1 2 3 4 5
<b>Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning tipe TGT</b>		
1	Menyampaikan materi	1 2 3 4 5
2	Membagi siswa kedalam beberapa kelompok belajar	1 2 3 4 5
3	Merancang permainan dan mengarahkan aturan permainan game <i>tournamen</i>	1 2 3 4 5
4	Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu dengan objektif	1 2 3 4 5
<b>Pemanfaatan sumber belajar/media dalam pembelajaran</b>		
1	Menunjukkan ketrampilan dalam penggunaan sumber belajar pembelajaran	1 2 3 4 5
2	Menunjukkan ketrampilan dalam penggunaan media pembelajaran	1 2 3 4 5
3	Menghasilkan pesan yang menarik	1 2 3 4 5
4	Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan sumber belajar pembelajaran	1 2 3 4 5
5	Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran	1 2 3 4 5
<b>Pelibatan Peserta Didik dalam Pembelajaran</b>		
1	Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik melalui interaksi guru, peserta didik, sumber belajar.	1 2 3 4 5
2	Merespon positif partisipasi peserta didik.	1 2 3 4 5
3	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons peserta didik.	1 2 3 4 5
4	Menunjukkan hubungan antar pribadi yang kondusif.	1 2 3 4 5
5	Menumbuhkan keceriaan atau antusiasme peserta didik dalam belajar.	1 2 3 4 5
<b>Penggunaan Bahasa yang Benar dan Tepat dalam Pembelajaran</b>		
1	Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar.	1 2 3 4 5
2	Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar.	1 2 3 4 5
<b>Kegiatan Penutup</b>		
<b>Penutup pembelajaran</b>		

Aspek yang Diamati		Skor
1	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan peserta didik.	1 2 3 4 5
2	Memberikan tes lisan atau tulisan .	1 2 3 4 5
3	Mengumpulkan hasil kerja sebagai bahan portofolio.	1 2 3 4 5
4	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan kegiatan berikutnya dan tugas pengayaan.	1 2 3 4 5
<b>Jumlah Skor</b>		
<b>Skor Maksimal</b>		
<b>Nilai</b>		
<b>Kategori</b>		

Keterangan:

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup

2 = kurang

1 = sangat kurang

**Tabel 3.2 Kriteria penentuan skor IPKG**

Nilai Angka	Nilai Mutu	Indikator
1	Sangat Kurang	Aspek yang diamati: tidak dilaksanakan oleh guru, melakukan dengan banyak kesalahan, dan guru tampak tidak menguasai.
2	Kurang Baik	Aspek yang diamati: tidak dilaksanakan oleh guru, melakukan dengan sangat banyak kesalahan, dan guru terlihat kurang menguasai.
3	Cukup Baik	Aspek yang diamati: dilaksanakan oleh guru dengan cukup baik, guru melakukannya dengan sedikit kesalahan dan guru terlihat cukup menguasai
4	Baik	Aspek yang diamati: dilaksanakan oleh guru dengan baik, guru melakukannya tanpa kesalahan dan guru terlihat menguasai
5	Sangat Baik	Aspek yang diamati: dilaksanakan oleh guru dengan sangat baik, guru melakukannya dengan sempurna dan guru terlihat profesional.

Sumber: Modifikasi Andayani, dkk (Selamat, 2013: 56)

**Tabel 3.3 Kualifikasi nilai kinerja guru**

Nilai Kinerja (NK) Yang Diperoleh	Kualifikasi
80 % NK 100 %	Sangat Baik
60 % NK < 80 %	Baik
40 % NK < 60 %	Cukup Baik
20 % NK < 40 %	Kurang Baik
0 % NK < 20 %	Sangat Kurang Baik

Sumber : (Prayitno, 2010: 49)

Selanjutnya contoh instrumen untuk mengumpulkan data aktivitas siswa.

**Tabel 3.4 Indikator aktivitas siswa**

No	Aspek yang diamati
1	Mendengarkan penjelasan guru dengan seksama
2	Merespon aktif pertanyaan lisan dari guru
3	Mengajukan pertanyaan
4	Mengemukakan pendapat
5	Antusias/semangat dalam mengikuti pelajaran
6	Melakukan kerjasama dengan anggota kelompok dengan baik

Sumber: (Modifikasi Kunandar, 2011: 277)

**Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Aktivitas Belajar Siswa**

Skor	Rubrik
5	Dilaksanakan dengan sangat baik oleh siswa, siswa melakukannya dengan sempurna dan terlihat sangat aktif.
4	Dilaksanakan dengan baik oleh siswa, siswa melakukannya tanpa kesalahan dan terlihat aktif, namun melalui bimbingan guru.
3	Dilaksanakan cukup baik oleh siswa, siswa melakukannya tidak lebih dari 2 kesalahan dan terlihat cukup aktif melalui bimbingan guru.
2	Dilaksanakan kurang baik oleh siswa, siswa melakukannya lebih dari 3 kesalahan dan terlihat kurang aktif mekipun melalui bimbingan guru
1	Tidak dilaksanakan oleh siswa.

Contoh instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar afektif siswa

**Tabel 3.6 Indikator hasil belajar afektif (sikap) siswa**

No	Sikap yang diamati	Indikator
1	Kerjasama	1. Bersedia membantu teman 2. Menyumbangkan pendapat pada saat diskusi kelompok 3. Menunjukkan perilaku aktif dalam diskusi kelompok.
2	Percaya diri	1. Berani menyatakan pendapat, 2. Berani bertanya, 3. Mengutamakan usaha sendiri dari pada bantuan.

Contoh instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar psikomotor atau keterampilan siswa.

**Tabel 3.7 Indikator hasil belajar psikomotor (ketrampilan) siswa**

No	Ketrampilan yang diamati	Indikator
1	Peniruan	a. Mengumpulkan informasi yang didapatkan dari penjelasan guru b. Mengamati dan mengumpulkan data dari media gambar
2	Manipulasi	a. Mendemonstrasikan pendapat melalui media gambar b. Membuat kesimpulan
3	Artikulasi	a. Mengkomunikasikan jawaban sesuai pertanyaan yang diberikan b. Menanggapi pendapat teman

**Tabel 3.8 Rubrik penilaian afektif dan psikomotor**

Skor	Rubrik
5	Dilaksanakan dengan sangat baik oleh siswa, siswa melakukannya dengan sempurna.
4	Dilaksanakan dengan baik oleh siswa, siswa melakukannya tanpa kesalahan, namun melalui bimbingan guru.
3	Dilaksanakan cukup baik oleh siswa, siswa melakukannya tidak lebih dari 2 kesalahan melalui bimbingan guru.
2	Dilaksanakan kurang baik oleh siswa, siswa melakukannya lebih dari 3 kesalahan melalui bimbingan guru
1	Tidak dilaksanakan oleh siswa meskipun sudah dibimbing guru.

## 2. Tes

Tes digunakan untuk mengumpulkan data yang berupa nilai-nilai siswa guna mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IVA dalam pembelajaran IPS melalui model *cooperative Learning tipe teams games tournament*. Tes hasil belajar bisa berupa tes formatif yang diberikan pada akhir pokok bahasan.

Tabel 3.9 Kisi-kisi tes hasil belajar IPS

Standar kompetensi	Kompetensi Dasar	Pokok Bahasan	Indikator	Ranah Kognitif	No soal
Mengenal sumber daya alam kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi	Mengenal perkembangan teknologi produksi komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.	Perkembangan teknologi produksi dan komunikasi.	1. Menyebutkan macam-macam alat produksi masa lalu dan masa kini	C1	Essay no 2 Pilihan ganda 1,5
			2. Menyebutkan macam-macam alat komunikasi masa lalu dan masa kini.	C1	Essay no 4 Pilihan ganda no 7,8,10
			3. Menyebutkan kelebihan teknologi masa lalu dan masa kini.	C1	Essay 4,5 Pilihan ganda no 7,8
			4. Menyebutkan kekurangan teknologi masa lalu dan masa kini	C1	Essay no 4,5 Pilihan ganda no 9,10
			5. Menjelaskan pengertian teknologi produksi.	C2	Essay no 2 Pilihan ganda no 2,9
		Perkembangan teknologi transportasi dan kelemahan dan kelebihan teknologi .	6. Membedakan jenis teknologi produksi pada masa lalu dan masa kini.	C2	Essay no 1 Pilihan ganda no 6
			7. Menjelaskan pengertian teknologi komunikasi.	C2	Essay no 5
			8. Membandingkan jenis teknologi komunikasi.	C2	Essay no 3 Pilihan ganda 3,4
			9. Menjelaskan pengertian		Essay no 1

			alat transportasi.	<b>C2</b>	Pilihan ganda no 1,2
		10	Membedakan teknologi transportasi masa lalu dan masa kini.	<b>C2</b>	Essay no 2 Pilihan ganda no 4
		11	Mengelompokkan jenis-jenis alat transportasi.	<b>C4</b>	Essay no 3 Pilihan ganda no 3,5,6

### E. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui penelitian ini dianalisis menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif, bagaimana menganalisis data tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data aktivitas siswa dan kinerja guru dalam proses pembelajaran kemudian dideskripsikan. Nilai aktivitas siswa dan kinerja guru diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

a. Nilai kinerja guru diperoleh dengan rumus

$$N = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

N = nilai yang dicari/diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum ideal yang diamati

100 = bilangan tetap

(Adaptasi dari Purwanto, 2009: 102)

**Tabel 3.10. Kriteria Penilaian Kinerja Guru dalam pembelajaran**

Nilai Kinerja (NK) Yang Diperoleh	Kualifikasi
80 % NK 100 %	Sangat Baik
60 % NK < 80 %	Baik
40 % NK < 60 %	Cukup Baik
20 % NK < 40 %	Kurang Baik
0 % NK < 20 %	Sangat Kurang Baik

Sumber : (Prayitno, 2010: 49)

b. Rumus analisis aktivitas belajar siswa

- 1) Nilai aktivitas belajar tiap siswa diperoleh dengan rumus:

$$N = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

N = Nilai

R = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Skor maksimum

Sumber: Adaptasi dari Purwanto (2009: 102)

**Tabel 3.11 Kategori Nilai Aktivitas Siswa**

Skor	Kategori
N > 80	Sangat aktif
60 < N 80	Aktif
40 < N 60	Cukup aktif
20 < N 40	Kurang aktif
N 20	Pasif

Sumber: (modifikasi Poerwanti, 2008: 7.8)

- 2) Persentase siswa aktif secara klasikal diperoleh dengan rumus:

$$p = \frac{\Sigma \text{siswa aktif}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

**Tabel 3.12 Kualifikasi nilai aktivitas siswa secara klasikal**

Nilai Aktivitas (NA) Yang Diperoleh	Kualifikasi
80 % NA 100 %	Sangat Aktif
60 % NA < 80 %	Aktif
40 % NA < 60 %	Cukup Aktif
20 % NA < 40 %	Kurang Aktif
0 % NA < 20 %	Sangat Kurang Aktif

Sumber: (Prayitno, 2010: 49)

## c. Hasil Belajar Afektif

Nilai hasil belajar afektif tiap siswa diperoleh dengan rumus:

$$N = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

N= nilai

R=skor mentah yang diperoleh siswa

SM=skor maksimum

100=bilangan tetap

Sumber: Purwanto, (2008: 102)

**Tabel 3.13 Kategori Hasil Belajar Afektif**

Nilai Afektif	Kategori
80	Sangat Baik
60-79	Baik
40-59	Cukup Baik
20-39	Kurang baik
<20	Sangat kurang Baik

(Sumber: Adopsi dari Aqib, dkk., 2009: 41)

## d. Hasil Belajar Psikomotor

Nilai hasil belajar psikomotor tiap siswa diperoleh dengan rumus:

$$N = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

N= nilai

R=skor mentah yang diperoleh siswa

SM=skor maksimum

100=bilangan tetap

Sumber: Purwanto, (2008: 102)

**Tabel 3.14 Katagori Hasil Belajar Psikomotor**

Nilai Afektif	Kategori
80	Sangat Terampil
60-79	Terampil
40-59	Cukup Terampil
20-39	Kurang Terampil
<20	Sangat kurang Terampil

(Sumber: Adopsi dari Aqib, dkk., 2009: 41)

## 2. Analisis Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes yang dikerjakan siswa pada setiap akhir siklus baik siklus I, siklus II, maupun siklus III. Data kuantitatif ini didapatkan dengan menghitung nilai rata-rata kelas dari hasil tes yang diberikan kepada siswa dengan:

- a. Menghitung ketuntasan belajar siswa secara individual menggunakan

rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor Mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor Maksimal ideal yang diamati

100% = Bilangan Tetap

Sumber: Adaptasi dari Purwanto (2009: 112)

- b. Menghitung nilai rata-rata seluruh siswa

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

Keterangan:

$\bar{X}$  = nilai rata-rata kelas

X = jumlah semua nilai Siswa

N = Jumlah Siswa

Sumber: Adopsi dari Aqib, dkk (2011: 40)

- c. Presentase ketuntasan Belajar

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Sumber: adopsi dari Aqib, dkk (2011: 40)

Hasil belajar siswa dan ketuntasan dapat dikategorikan sesuai dengan melihat kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.15 Ketuntasan Hasil Belajar**

No	Skor	Ketuntasan
1	66	Tuntas
2	66	Belum Tuntas

**Tabel 3.16 Kriteria Hasil Belajar Kognitif Siswa**

Presentase	Kriteria
>80%	Sangat tinggi
60-79%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
< 20%	Sangat Rendah

Sumber: Adopsi dari Aqib, dkk ( 2013: 137)

## F. Urutan Penelitian Tindakan Kelas

Prosedur penelitian yang ditempuh adalah pengkajian berdaur siklus yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas dalam Pembelajaran IPS materi “Perkembangan Teknologi” menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* direncanakan terdiri dari 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II

### 1. Siklus I

#### a. Perencanaan

Tahap ini, peneliti membuat perencanaan penelitian yang matang untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan. Peneliti mempersiapkan proses pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran

*cooperative learning* tipe *teams games tournament*. Langkah-langkah perencanaannya adalah sebagai berikut:

- a. Menganalisis standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk mengetahui materi pembelajaran, dengan berpedoman pada Permendiknas No. 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses.
- b. Berdasarkan hasil analisis, guru menentukan dan menganalisis masalah yang berkaitan dengan dunia nyata, media yang akan digunakan melalui pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament*
- c. Membuat perangkat pembelajaran (pemetaan, silabus, RPP, dan instrument penilaian) yang dibutuhkan dalam proses pelaksanaan pembelajaran, dengan berpedoman pada Permendiknas No. 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses.
- d. Membuat lembar instrumen penilaian, berupa lembar observasi aktivitas siswa, kinerja guru, hasil belajar afektif, dan hasil belajar psikomotor.

#### **b. Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe *team game tournamen* meliputi beberapa tahap, yaitu :

- 1 Kegiatan Pendahuluan
  - a. Salam pembuka.
  - b. Guru mengodisikan kelas.

- c. Guru mengawali proses pembelajaran dengan berdoa dan mengabsen siswa.
- d. Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- e. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari dan yang akan dipelajari yaitu perkembangan teknologi.
- f. Mengarahkan peserta didik dalam suatu permasalahan nyata yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.
- g. Mengemukakan tujuan pembelajaran, garis besar cakupan materi, dan kegiatan yang akan dilakukan siswa dalam proses pembelajaran.

## 2 Kegiatan Inti

### Tahap penyampaian materi

- a) Guru mengarahkan siswa mengaitkan materi pembelajaran tentang “Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi” dengan kehidupan nyata.
- b) Guru memberikan penugasan berkenaan dengan materi yang baru saja dijelaskan dan mengoreksi bersama siswa.
- c) Guru bertanya kepada siswa mengenai kejelasan materi yang telah disampaikan dengan cara menunjukan beberapa siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.
- d) Jika dirasa siswa sudah cukup jelas, guru membentuk kelompok yang beranggotaan 4-5 dengan kemampuan yang heterogen

(memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda) kemudian meminta siswa untuk duduk di meja turnamen sesuai dengan kelompok.

- e) Guru menjelaskan aturan turnamen yang dilaksanakan.
- f) Setelah turnamen selesai, guru memberi penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu.
- g) Guru memint siswa untuk kembali duduk ditempatnya masing-masing.
- h) Guru meminta siswa untuk mengerjakan tes tertulis berkaitan dengan materi yang disampaikan.
- i) Setelah waktu pekerjaan soal telah habis, guru meminta siswa untuk mengumpulkan hasil pekerjaannya.
- j) Guru bersama siswa bertanya jawab mengenai kesulitan dalam mengerjakan tes tertulis yang diberikan.

b) Kegiatan Penutup

- a) Melakukan proses komunikatif antara siswa dan guru untuk menyimpulkan hasil pembelajaran yang diperoleh.
- b) Guru memberikan tindak lanjut berupa PR kepada siswa.
- c) Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran.
- d) Guru memberikan motivasi kepada siswa.
- e) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

### **c. Observasi**

Pelaksanaan observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung oleh peneliti dapat diamati rincian sebagai berikut.

1. Mengamati aktivitas menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan yaitu untuk melihat peningkatan aktivitas siswa dalam berpartisipasi dan perhatian pada pembelajaran.
2. Mengamati sikap dan keterampilan yang muncul ketika pembelajaran berlangsung terutama dalam diskusi kelompok.
3. Mengamati kinerja guru menggunakan lembar instrumen penilaian kinerja guru yaitu untuk melihat kinerja guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Data yang dihasilkan berupa data kualitatif.
4. Sedangkan evaluasi hasil belajar siswa dilaksanakan dengan menggunakan tes formatif. Evaluasi digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam menyerap materi pelajaran yang telah disampaikan. Data yang dihasilkan berupa data kuantitatif.
5. Mengidentifikasi kelemahan - kelemahan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

### **d. Refleksi**

Berdasarkan data yang didapat dari hasil observasi selanjutnya dilakukan analisis sebagai bahan kajian pada kegiatan refleksi sebagai berikut.

- a) Peneliti menganalisis hasil pengamatan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Analisis yang dilakukan adalah untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam menyerap materi yang telah diajarkan melalui penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament*
- b) Menganalisis keberhasilan dan kekurangan proses pembelajaran berlangsung menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament*
- c) Analisis dilakukan dengan cara membandingkan hasil yang didapat dengan indikator keberhasilan.
- d) Berdiskusi dengan guru untuk merencanakan perbaikan pembelajaran sebagai tindak lanjut pertemuan selanjutnya.

## **2. Siklus II**

Seperti halnya siklus I dan siklus II juga terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi serta analisis/refleksi. Siklus kedua dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Hasil pembelajaran pada siklus II ini diharapkan lebih baik dari siklus I.

### **a. Perencanaan**

Tahap ini, peneliti membuat perencanaan penelitian yang matang untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan. Peneliti mempersiapkan proses pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament*. Langkah-langkah perencanaannya adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk mengetahui materi pembelajaran, dengan berpedoman pada Permendiknas No. 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses.
2. Berdasarkan hasil analisis, guru menentukan dan menganalisis masalah yang berkaitan dengan dunia nyata, media yang akan digunakan melalui pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament*
3. Membuat perangkat pembelajaran (pemetaan, silabus, RPP, dan instrument penilaian) yang dibutuhkan dalam proses pelaksanaan pembelajaran, dengan berpedoman pada Permendiknas No. 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses.
- e. Membuat lembar instrumen penilaian, berupa lembar observasi aktivitas siswa, kinerja guru, hasil belajar afektif, dan hasil belajar psikomotor.

#### **b. Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe *team game tournamen* meliputi beberapa tahap, yaitu :

- 1) Kegiatan Pendahuluan
  - a. Salam pembuka.
  - b. Guru mengodisikan kelas.
  - c. Guru mengawali proses pembelajaran dengan berdoa dan mengabsen siswa.

- d. Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- e. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari dan yang akan dipelajari yaitu perkembangan teknologi.
- f. Mengarahkan peserta didik dalam suatu permasalahan nyata yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.
- g. Mengemukakan tujuan pembelajaran, garis besar cakupan materi, dan kegiatan yang akan dilakukan siswa dalam proses pembelajaran.

## 2) Kegiatan Inti

- a. Guru mengarahkan dan membimbing siswa memahami materi pembelajaran tentang “Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi” melalui media gambar.
- b. Guru memberikan penugasan berkenaan dengan materi yang baru saja dijelaskan dan mengoreksi bersama siswa.
- c. Guru bertanya kepada siswa mengenai kejelasan materi yang telah disampaikan dengan cara menunjukan beberapa siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.
- d. Jika dirasa siswa sudah cukup jelas, guru membentuk kelompok yang beranggotaan 4-5 dengan kemampuan yang heterogen (memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda) kemudian meminta siswa untuk duduk di meja turnamen sesuai dengan kelompok.

- e. Guru menjelaskan aturan turnamen yang akan dilaksanakan.
- f. Setelah turnamen selesai, guru memberi penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu.
- g. Guru meminta siswa untuk kembali duduk ditempatnya masing-masing.
- h. Guru meminta siswa untuk mengerjakan tes tertulis berkaitan dengan materi yang disampaikan.
- i. Setelah waktu pekerjaan soal telah habis, guru meminta siswa untuk mengumpulkan hasil pekerjaannya.
- j. Guru bersama siswa bertanya jawab mengenai kesulitan dalam mengerjakan tes tertulis yang diberikan.

### 3) Kegiatan Penutup

- a. Melakukan proses komunikatif antara siswa dan guru untuk menyimpulkan hasil pembelajaran yang diperoleh.
- b. Guru memberikan tindak lanjut berupa PR kepada siswa.
- c. Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran.
- d. Guru memberikan motivasi kepada siswa.
- e. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- f. Doa

### **c. Observasi**

Pelaksanaan observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung oleh peneliti dapat diamati rincian sebagai berikut.

1. Mengamati aktivitas menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan yaitu untuk melihat peningkatan aktivitas siswa dalam berpartisipasi dan perhatian pada pembelajaran.
2. Mengamati sikap dan keterampilan yang muncul ketika pembelajaran berlangsung terutama dalam diskusi kelompok.
3. Mengamati kinerja guru menggunakan lembar instrumen penilaian kinerja guru yaitu untuk melihat kinerja guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Data yang dihasilkan berupa data kualitatif.
4. Sedangkan evaluasi hasil belajar siswa dilaksanakan dengan menggunakan tes formatif. Evaluasi digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam menyerap materi pelajaran yang telah disampaikan. Data yang dihasilkan berupa data kuantitatif.
5. Mengidentifikasi kelemahan - kelemahan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

### **d. Refleksi**

Berdasarkan data yang didapat dari hasil pengamatan selanjutnya dilakukan analisis sebagai bahan kajian pada kegiatan refleksi sebagai berikut.

- a. Peneliti menganalisis hasil pengamatan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Analisis yang dilakukan adalah untuk mengetahui sejauhmana keberhasilan siswa dalam menyerap materi yang telah diajarkan melalui penerapan model pembelajaran *cooperative tipe team game tournamen*
  - b. Menganalisis keberhasilan dan kekurangan proses pembelajaran berlangsung. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan hasil yang didapat dengan indikator keberhasilan
- Setelah semua data pembelajaran pada siklus I dan II didapat langkah selanjutnya adalah menggunakan data tersebut untuk menyusun laporan penelitian tindakan kelas.

### **G. Indikator Keberhasilan**

Penerapan model *cooperative learning tipe team game tournamen* dalam pembelajaran IPS pada penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila:

1. Meningkatkan aktivitas siswa secara klasikal minimal mencapai kualifikasi “aktif”
2. Meningkatkan hasil belajar pada aspek sikap tanggung jawab siswa secara klasikal minimal mencapai kategori “baik”
3. Meningkatkan hasil belajar pada aspek keterampilan siswa secara klasikal minimal mencapai kategori “terampil”
4. Meningkatkan hasil belajar kognitif ketuntasan siswa berdasarkan KKM mencapai  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa pada kelas yang diteliti.