

BAB III

METODE PENELITIAN

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada proses pembelajaran pada pokok bahasan Belah Ketupat dikelas VII SMP YPI Darussalam I Cerme, maka penulis merancang metode penelitian sebagai berikut:

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, karena peneliti ingin mendeskripsikan situasi yang kemungkinan muncul dalam pembelajaran dikelas pada saat penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Deskriptif yang dilakukan pada penelitian ini adalah penjabaran dengan perhitungan rata-rata maupun persentase dari hasil yang didapat baik itu hasil tes dan lembar observasi kemampuan guru mengelola kelas saat pembelajaran.

3.2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah peserta didik kelas VII di SMP YPI Darussalam I Cerme semester 2 tahun Pelajaran 2008-2009 yang terdiri dari 40 peserta didik. Penelitian dalam memilih peserta didik yang dijadikan subyek pengamatan aktivitas peserta didik dipilih peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan tertinggi, sedang dan rendah yang didasarkan pada nilai matematika semester genap tahun pelajaran 2008-2009, kemudian diranking dari mulai nilai tertinggi sampai dengan nilai terendah. Data nilai raport matematika semester gansal tahun pelajaran 2008-2009 diperoleh dari guru bidang studi yang bersangkutan.

3.3. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini akan dilakukan di kelas VII SMP YPI Darussalam I Cerme Gresik semester genap tahun ajaran 2008-2009. Penelitian dilakukan pada bulan Mei 2009. Waktu penelitian tersebut sesuai dengan waktu pembelajaran pokok bahasan Belah Ketupat di kelas VII.

3.4. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terbagi atas 2 kali putaran dan setiap putaran terdiri dari tiga tahap :

1. Tahap persiapan pembelajaran

Pada tahap ini peneliti melakukan persiapan pembelajaran yang meliputi :

- a. membuat rencana pengajaran yang berisikan langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dan peserta didik sesuai dengan tindakan yang telah direncanakan
- b. mempersiapkan materi yang akan diberikan
- c. mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan dikelas, seperti : soal turnamen, nomer soal beserta instrumen lainnya
- d. menetapkan kelompok siswa yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang mewakili kemampuan berbeda
- e. menetapkan skor awal siswa melalui pretes
- f. mempersiapkan cara mengobservasi hasil setiap pembelajaran

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan proses belajar mengajar sesuai dengan langkah-langkah permainan Team Games Tournament (TGT) sebagai berikut :

I. Turnamen 1

- a. Mengurutkan tingkat kecerdasan siswa dalam kelompok, missal urutan kelompok I : $1a > 1b > 1c > 1d$, urutan kelompok II : $1a > 1b > 1c > 1d$, dan seterusnya.

- b. Menyusun meja turnamen berdasarkan kesamaan kemampuan kecerdasan dan yang lainnya, misal meja turnamen A untuk siswa 1a, 2a, 3a, 4a.
- c. Pemberian peraturan permainan
Dalam suatu permainan pasti ada peraturan yang harus dilaksanakan seperti pada gambar 2.2
- d. Menentukan siswa yang bertindak sebagai penantang I, penantang II, dan pembaca dalam meja turnamen
- e. Pembagian soal turnamen, setiap kelompok akan mendapatkan soal turnamen
- f. Kelompok I sebagai kelompok pembaca yaitu kelompok yang hasil pretes tertinggi
- g. Pembaca mengambil nomer soal yang telah disediakan oleh guru kemudian membacakan soal itu dengan keras
- h. Pembaca menjawab soal yang telah diambilnya, jika jawabannya salah atau berbeda dengan jawaban penantang I dan II maka penantang I dan 2 boleh menjawab pertanyaan yang tersembunyi dalam kartu turnamen
- i. Penantang I bergantian peran menjadi pembaca dan penantang 2 menjadi penantang 1 dan pembaca menjadi penantang 2
- j. Dan seterusnya sampai waktu Turnamen I selesai.
- k. Setelah turnamen I selesai turnamen II akan dilaksanakan pada pertemuan ke 2

II. Turnamen ke 2

Pada turnamen ke 2 ini peraturannya sama seperti turnamen ke 1

- a. Kelompok peserta didik masih sama seperti turnamen 1 hanya meja turnamen yang beda
- b. Hasil skor pada turnamen 1 sangat menentukan penempatan meja turnamen pada putaran ke 2
- c. Meja turnamen akan bergeser

- d. Kelompok yang hasil skor tertinggi dari putaran 1 akan menempati meja 1 yaitu pembaca, sedangkan skor dibawahnya akan menempati meja 2 yaitu sebagai penantang I dan juga seterusnya.
- e. Peraturan permainan juga sama seperti turnamen 1

3. Tahap Penghargaan Kelompok

Pada akhir turnamen siswa kembali kepada tim masing-masing. Setiap siswa menyumbangkan perolehan skor hasil turnamen dan dihitung rata-ratanya, kepada tim yang menang diberikan penghargaan dengan kriteria sebagai berikut :

Kriteria (rata Skor Tim)	Penghargaan
*) Rata-rata skor tim tertinggi I	SUPER-TEAM (super)
*) Rata-rata skor tim tertinggi II	GREAT-TEAM(Hebat)
*) Rata-rata skor tim tertinggi III	GOOD-TEAM(Baik)

Untuk menentukan nilai-nilai siswa secara individu, digunakan hasil dari Post-test. Skor hasil permainan pada turnamen dari siswa digunakan untuk menentukan skor tim.

3.5 Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan dibuat sendiri oleh peneliti yang terdiri dari:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Merupakan langkah-langkah yang dilaksanakan guru dalam pembelajaran. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terdiri dari 3 RPP
2. Lembar kerja siswa (LKS)
Merupakan pembelajaran sebagai pendukung pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT yang bertujuan untuk melatih ketrampilan peserta didik
3. Kuis
Kuis diberikan pada pembelajaran berlangsung pada setiap pertemuan. Yaitu pertemuan kedua, dan pertemuan ketiga yang

bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik pada materi yang telah diajarkan.

3.6. Instrumen Penelitian

Metode sebagai prosedur pemecahan masalah tidak akan berfungsi bila tidak ditanggung dengan tersedianya data untuk mengumpulkan data agar masalah penelitian dapat dipecahkan dipergunakan teknik dan alat (instrumen) yang tepat dan benar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Soal Tes

Soal tes diberikan dalam bentuk isian yang dibagi menjadi 3 bagian yaitu :

- a. Soal Pre-tes
- b. Soal Turnamen
- c. Soal pos-tes

2. Lembar Observasi Pembelajaran

Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui apakah pembelajaran yang dilaksanakan telah sesuai dengan rencana Pelaksanaan pembelajaran. Dan untuk mengetahui usaha guru dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

3.7. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Metode Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap pokok bahasan belah ketupat yang telah diajarkan menggunakan Pembelajaran Kooperatif tipe TGT. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa :

- a. Tes kemampuan awal (pre-tes)

Soal pre-tes ini berfungsi sebagai alat untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi pelajaran yang akan

disampaikan oleh guru. Soal Pre-tes diberikan setelah materi diberikan.

b. Tes Turnamen

Soal turnamen diberikan setiap kali dilaksanakan turnamen dalam pembelajaran.

c. Soal post-tes

Soal post-tes diberikan setelah seluruh kegiatan belajar mengajar selesai.

2. Metode Observasi (pengamatan)

Metode observasi ini digunakan untuk meneliti kemampuan guru dalam melakukan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Turnament (TGT). Lembar pengamatan ini meliputi: Kegiatan belajar mengajar (Pendahuluan, inti, penutup), pengolahan alokasi waktu, serta suasana kelas.

3.8. Teknik analisa Data

Analisis penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan penelitian dalam rangka merumuskan kesimpulan. Data yang diperoleh adalah data hasil pengamatan melakukan pembelajaran, data tes hasil belajar, serta data respon peserta didik. Selanjutnya seluruh data tersebut dianalisis dengan analisis sebagai berikut :

1. Kemampuan Guru

Data dari hasil pengamatan terhadap kemampuan guru dalam melakukan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan cara mendeskripsikan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama pembelajaran dengan cara memberi nilai 0-4 setiap indikator dari tiga kali pertemuan, dengan keterangan 0 = sangat kurang, 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = sangat baik. Menghitung nilai tiap pertemuan dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh tiap pertemuan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan : skor maksimal = 4 x jumlah kegiatan yang diamati

$$\text{Nilai kemampuan guru} = \frac{\text{Jumlah skor dari setiap pertemuan}}{\text{Banyaknya tatap muka}}$$

Kemudian menghitung rata-rata dari seluruh pertemuan dengan menggunakan skala sebagai berikut :

Tabel 3.1
skala penilaian

Angka	Skala	Predikat
0	0 – 39	Sangat kurang
1	40 – 54	Kurang
2	55 – 69	Cukup
3	70 – 84	Baik
4	85 – 100	Sangat baik

(Hamalik, 1989 : 122)

2 Tes Hasil Belajar

Dalam penelitian ini ketuntasan belajar secara individual dapat dicapai apabila memiliki daya serap $\geq 65\%$ dan ketuntasan klasikal dapat dicapai $\geq 75\%$ peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar.

$$\text{Prosentase Ketercapaian} = \frac{\text{Skor Tes}}{\text{Skor Maksimal}} \times \% \geq 65\%$$