

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Khusus Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) pada siswa kelas VA SD Negeri Kenari 07 Jakarta Pusat.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas VA SD Negeri Kenari 07 Jakarta Pusat yang berlokasi di Jalan Salemba Raya 18 Kecamatan Senen, Jakarta Pusat. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018 yaitu bulan Januari-Februari 2018.

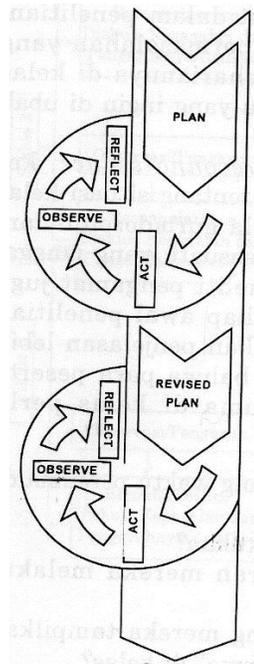
C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan

1. Metode Intervensi Tindakan

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*action research*). Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di dalam kelas dan untuk meningkatkan praktik pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) agar keterampilan sosial siswa dapat optimal.

2. Desain Intervensi Tindakan

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*action research*). Desain intervensi tindakan atau rancangan siklus penelitian ini menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart. Dalam perencanaannya, Kemmis menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Keempat komponen tersebut saling terkait antara langkah yang satu dengan langkah berikutnya. Berikut ini gambaran singkat langkah-langkah tersebut:



Gambar 3.1

Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral Kemmis dan Mc. Taggart¹

¹ Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Rosdakarya, 2008), h. 66.

Berdasarkan gambar di atas, satu putaran merupakan satu siklus yang terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pendeskripsian dari tahapan-tahapan tersebut yaitu:

a. Perencanaan (*planning*)

Tahap perencanaan merupakan proses merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS.

b. Pelaksanaan (*action*)

Tahap ini merupakan implementasi dari perencanaan (*planning*) yang telah dirancang dengan berisikan kegiatan yang akan dilakukan guru sebagai upaya dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS.

c. Pengamatan (*observing*)

Proses mencermati jalannya pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan peneliti untuk mengamati aktivitas siswa dan guru. Observer mengukur keterampilan sosial siswa dengan melakukan pengamatan dan memberikan kuesioner kepada siswa.

d. Refleksi (*reflecting*)

Tahap ini merupakan tahapan terakhir dari sebuah siklus yang telah dilakukan. Pelaksanaan refleksi dilakukan oleh peneliti dan kolaborator untuk memahami proses dan hasil yang terjadi berupa perubahan sebagai akibat dari tindakan yang dilakukan. Dalam tahapan ini peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil dari tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul. Pada tahapan ini akan menghasilkan kesimpulan mengenai ketercapaian tujuan penelitian. Apabila masih ditemukan hambatan sehingga tujuan penelitian belum tercapai, maka akan dilakukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Adapun rancangan pada setiap tahapan dalam pelaksanaan satu siklus adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Rancangan Tindakan Pembelajaran IPS dengan Menggunakan
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)
Tema : Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema 1 : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Subtema 2 : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
Subtema 3 : Peristiwa Mengisi Kemerdekaan

Tahapan Kegiatan	Aktivitas Guru dan Siswa	Media	Alokasi Waktu
Perencanaan	1. Menyusun dan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan tema dan kompetensi dasar yang berdasarkan pada Kurikulum 2013 revisi	1. Buku guru kelas V tema 7. 2. Buku siswa kelas V tema 7. 3. Teks bacaan yang berkaitan dengan materi.	48 jam

Tahapan Kegiatan	Aktivitas Guru dan Siswa	Media	Alokasi Waktu
	<p>2016 yang bermuatan IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament</i> (TGT).</p> <p>2. Membuat Lembar Kerja Didik (LKPD) sesuai dengan materi pembelajaran.</p> <p>3. Menyusun dan membuat kuesioner instrumen penelitian sebanyak 25 butir pernyataan yang akan diberikan saat terakhir pelaksanaan siklus yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament</i> (TGT).</p> <p>4. Menyusun dan membuat pemantau tindakan aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung.</p> <p>5. Mempersiapkan media serta sumber belajar,</p>	<p>4. Video pembelajaran interaktif yang berkaitan dengan materi.</p> <p>5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan kurikulum 2013.</p> <p>6. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)</p> <p>7. Lembar instrumen kuesioner keterampilan sosial siswa</p> <p>8. Lembar instrumen pemantau tindakan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>team games</i></p>	

Tahapan Kegiatan	Aktivitas Guru dan Siswa	Media	Alokasi Waktu
	<p>seperti Buku Guru Kelas V edisi revisi 2016 tema 7, video, gambar, ataupun teks bacaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPS.</p> <p>6. Mempersiapkan alat berupa kamera, baik kamera <i>digital</i> ataupun kamera ponsel yang digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung beserta catatan lapangan.</p>	<p><i>tournament</i> (TGT).</p> <p>9. Kamera <i>digital</i> ataupun kamera ponsel untuk mendokumentasikan kegiatan proses pembelajaran.</p>	
Tindakan dan Observasi	<p>Tindakan</p> <p>a. Pengalaman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan kelas dan menyampaikan tema, tujuan, dan materi pembelajaran. 2. Siswa mengamati dan memperhatikan video ataupun gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran. <p>b. Interaksi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan dan menginformasikan langkah-langkah beserta peraturan model pembelajaran kooperatif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Guru Kelas V Tema 7. 2. Buku Siswa Kelas V Tema 7. 3. Teks bacaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. 4. Video pembelajaran interaktif yang berkaitan dengan materi pembelajaran. 	6 x 35 menit

Tahapan Kegiatan	Aktivitas Guru dan Siswa	Media	Alokasi Waktu
	<p>tipe <i>team games tournament</i> (TGT).</p> <p>2. Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok kecil secara heterogen yang masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 siswa.</p> <p>3. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berkaitan dengan materi pembelajaran kepada masing-masing kelompok.</p> <p>4. Siswa mendiskusikan materi pembelajaran secara berkelompok.</p> <p>5. Guru memperhatikan dengan berkeliling ke masing-masing kelompok dan membantu kelompok siswa yang mengalami kesulitan.</p> <p>c. Komunikasi</p> <p>1. Siswa menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara berkelompok.</p> <p>2. Siswa yang belum mengerti terkait materi dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD),</p>	<p>5. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).</p> <p>6. Lembar instrumen kuesioner keterampilan sosial siswa.</p> <p>7. Lembar instrumen pemantau tindakan aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament</i> (TGT).</p> <p>8. Kamera <i>digital</i> ataupun kamera ponsel untuk mendokumentasikan proses pembelajaran.</p> <p>9. Buku ataupun <i>file</i> untuk</p>	

Tahapan Kegiatan	Aktivitas Guru dan Siswa	Media	Alokasi Waktu
	<p>maka anggota kelompok bertanggung jawab untuk membantu dalam menjelaskan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru menginformasikan peraturan kegiatan permainan akademik. 4. Siswa mengikuti permainan akademik dengan tidak saling membantu antar satu dengan yang lainnya. 5. Pada tahapan permainan akademik siswa akan diberikan pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. 6. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor. 7. Guru mengklarifikasi jawaban siswa yang tidak benar dengan memberitahukan jawaban yang benar. 8. Setelah permainan akademik kemudian dilanjutkan pada tahap pertandingan dengan 	<p>catatan lapangan.</p>	

Tahapan Kegiatan	Aktivitas Guru dan Siswa	Media	Alokasi Waktu
	<p>mengevaluasi siswa melalui permainan dengan struktur pembelajaran kooperatif.</p> <p>9. Pertandingan dengan pembelajaran kooperatif dilakukan dengan pertanyaan secara acak pada setiap siswa dalam kelompok.</p> <p>10. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor yang kemudian disumbangkan kepada kelompoknya.</p> <p>11. Guru akan mengumumkan skor yang telah diperoleh masing-masing kelompok.</p>		
Refleksi	<p>1. Menganalisa data yang telah diperoleh pada kegiatan pembelajaran dalam pelaksanaan siklus.</p> <p>2. Mendiskusikan hasil temuan yang diperoleh pada kegiatan pembelajaran pelaksanaan siklus dengan kolaborator.</p> <p>3. Mendata kekurangan yang ditemukan pada</p>	<p>1. Hasil dari kuesioner keterampilan sosial siswa.</p> <p>2. Hasil dari pengamatan guru dan siswa selama proses pembelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe</p>	

Tahapan Kegiatan	Aktivitas Guru dan Siswa	Media	Alokasi Waktu
	kegiatan pembelajaran pelaksanaan siklus. 4. Mencari solusi atas kekurangan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran pelaksanaan siklus. 5. Membuat kesimpulan yang bersifat sementara terhadap kegiatan pembelajaran pelaksanaan siklus.	<i>team games tournament</i> (TGT). 3. Buku atau <i>file</i> yang berisikan catatan lapangan selama proses pembelajaran berlangsung. 4. Hasil dari dokumentasi berupa foto dan video selama proses pembelajaran berlangsung.	
Perbaiki Rencana	Memperbaiki dalam pembuatan dan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan hasil tindakan, observasi, serta refleksi pada pelaksanaan siklus berdasarkan tema dan kompetensi dasar yang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi 2016 bermuatan IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament</i> (TGT).	1. Buku guru kelas V tema 7. 2. Buku siswa kelas V tema 7. 3. Teks bacaan yang berkaitan dengan materi. 4. Video pembelajaran interaktif yang berkaitan dengan materi. 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan	48 jam

Tahapan Kegiatan	Aktivitas Guru dan Siswa	Media	Alokasi Waktu
		kurikulum 2013. 6. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	

D. Subjek/Partisipan yang Terlibat dalam Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA SD Negeri Kenari 07 Jakarta Pusat dengan banyak 26 siswa, yang terdiri dari 9 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki. Adapun partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa lain sebagai *observer* yang akan berkolaborasi dengan peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas.

E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

Peran peneliti dalam penelitian sebagai pemberi tindakan dalam penelitian atau sebagai pemimpin dalam perencanaan penelitian. Maksudnya, aktivitas peneliti dikategorikan pada peran aktifnya sebagai pelaksana pembelajaran atau pelaksana tindakan.

F. Hasil Tindakan yang Diharapkan

Hasil tindakan yang diharapkan dari penelitian ini adalah adanya peningkatan keterampilan sosial siswa kelas VA SD Negeri Kenari 07 Jakarta

Pusat. Kriteria peningkatan keterampilan sosial siswa oleh peneliti adalah perubahan keterampilan sosial yang dapat ditunjukkan dengan pengisian kuesioner di akhir siklus.

Dari penelitian ini diharapkan siswa mampu memenuhi kriteria atau ukuran keberhasilan yang telah ditetapkan. Jika 80% siswa (21 siswa dari 26 siswa) mampu memenuhi kriteria atau tolok ukur keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu memperoleh skor ≥ 80 maka penelitian ini berhasil.

Selain peningkatan keterampilan sosial siswa, kategori keberhasilan penelitian ini juga dilihat dari terlaksananya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Apabila pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) sudah mencapai 85% dari indikator pemantau guru dan siswa, maka penelitian dinyatakan berhasil.

G. Data dan Sumber Data Penelitian

1. Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini ada dua jenis yaitu: data pemantau tindakan (*action*), dan data penelitian (*research*).

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian tindakan dibedakan menjadi dua macam, yaitu 1) sumber data hasil penelitian adalah peningkatan keterampilan

sosial siswa yang diambil dari kuesioner keterampilan sosial siswa kelas VA SD Negeri Kenari 07 Jakarta Pusat; dan 2) sumber data pemantau tindakan yang diambil dari data pengamatan guru yang melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan siswa yang melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT).

H. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang mendukung keberhasilan penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati guru dan siswa pada saat pembelajaran IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Observasi dilakukan setiap pertemuan pada setiap siklus. Observasi dilaksanakan oleh peneliti sebagai guru dibantu dengan rekan sejawat yang membantu dalam memantau kegiatan pembelajaran melalui lembar pengamatan untuk pengambilan data pemantau tindakan guru dan pemantau tindakan siswa. Lembar pengamatan berisi pernyataan dengan tiga pilihan jawaban, antara lain: 1) skor 3 untuk baik, 2) skor 2 untuk cukup, dan 3) skor 1 untuk kurang.

2. Kuesioner

Kuesioner dalam penelitian ini ditujukan kepada siswa. Kuesioner diisi oleh masing-masing siswa kelas VA SD Negeri Kenari 07 Jakarta Pusat. Kuesioner digunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keterampilan sosial siswa. Kuesioner diberikan kepada siswa untuk memperoleh data pencapaian keterampilan sosial siswa. Kuesioner digunakan oleh peneliti kepada siswa untuk mengetahui keterampilan sosial siswa sebelum tindakan, dan pada akhir dari setiap siklus. Kuesioner ini berisi pernyataan dengan empat pilihan jawaban, antara lain: 1) skor 4 untuk sangat setuju, 2) skor 3 untuk setuju, 3) skor 2 untuk tidak setuju, dan 4) skor 1 untuk sangat tidak setuju.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto dan video selama kegiatan pembelajaran berlangsung menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT).

4. Catatan Lapangan

Alat yang digunakan untuk memperoleh data tentang tingkah laku siswa dan perilaku yang tercermin dalam sikap dan perbuatan siswa selama penelitian berlangsung.

I. Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) di kelas VA

SD Negeri Kenari 07 Jakarta Pusat, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu instrumen penelitian (*research*) berupa kuesioner yang berbentuk skala Likert yang diberikan kepada responden/siswa dan instrumen pemantau tindakan (*action*) berupa lembaran pengamatan.

1. Instrumen Keterampilan Sosial Siswa

a. Definisi Konseptual Keterampilan Sosial Siswa

Keterampilan sosial siswa adalah sikap sosial yang positif pada diri siswa dalam bersosialisasi dengan orang lain di lingkungan sosial yang ditunjukkan dengan sifat kerja sama, tanggung jawab, persaingan sehat, dan empati.

b. Definisi Operasional Keterampilan Sosial Siswa

Keterampilan sosial siswa adalah sikap sosial yang positif pada diri siswa dalam bersosialisasi dengan orang lain di lingkungan sosial dengan ditunjukkan melalui sifat kerja sama, tanggung jawab, persaingan sehat, dan empati yang diukur melalui kuesioner dengan skala Likert. Ditunjukkan dengan semakin tinggi skor keterampilan sosial maka semakin tinggi keterampilan sosial siswa. Sebaliknya, jika skor keterampilan sosial rendah maka keterampilan sosial siswa masih rendah.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Sosial Siswa

Dimensi	Indikator	Nomor Butir Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
Kerja sama	Tidak memilih-milih teman atau tidak membedakan teman sebaya	1	5	2
	Berbagi soal dalam pengerjaan tugas bersama (tidak mendominasi)	22	9, 25	3
	Melibatkan diri secara aktif dalam kegiatan di kelas dan kelompok	16		1
	Menjelaskan kepada teman sekelompok yang belum memahami materi pelajaran	12		1
Tanggung jawab	Melaksanakan tugas yang diberikan	10, 15		2
	Mau meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan	6	24	2
	Menaati aturan	19		1
	Menyerahkan tugas yang diberikan dengan tepat waktu		2	1
Persaingan Sehat	Mampu mengendalikan rasa ingin menang sendiri (egois)	8	18	2
	Menaati kesepakatan bersama		3	1
	Mampu menerima kekalahan (sportif)	20		1
	Tidak menghalalkan segala cara untuk mencapai keinginan		13, 21	2
Empati	Bersikap ramah	17	11	2

Dimensi	Indikator	Nomor Butir Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
	Mau berbagi dengan sukarela	23		1
	Bersikap peduli terhadap orang lain		4, 7	2
	Membantu orang lain	14		1
Jumlah		13	12	25

2. Instrumen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

a. Definisi Konseptual Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran siswa aktif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar secara heterogen dengan kegiatan siswa bermain *game* akademik bersama anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

b. Definisi Operasional Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang terdiri atas langkah-langkah penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan

(*games*), pertandingan (*tournaments*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) yang dilakukan oleh guru dan siswa yang diukur melalui pengamatan dalam pelaksanaan pembelajaran.

c. Kisi-kisi Instrumen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Kisi-kisi pemantau tindakan aktivitas guru dan siswa terhadap proses pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 3.3

Kisi-kisi Aktivitas Guru dalam Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

No.	Dimensi	Indikator	No. Butir Pernyataan	Jumlah Butir
1.	Penyajian kelas (<i>class precentation</i>)	Membina suasana yang kondusif	1	1
		Menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai	2	1
		Melakukan tanya jawab dengan siswa tentang topik dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari	3	1

No.	Dimensi	Indikator	No. Butir Pernyataan	Jumlah Butir
		Menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa	4	1
2.	Belajar dalam kelompok (<i>teams</i>)	Membimbing siswa dalam membentuk kelompok-kelompok kecil	5	1
		Membagi siswa ke dalam kelompok secara adil	6	1
		Menjelaskan aturan dalam diskusi kelompok	7	1
		Membimbing berlangsungnya diskusi kelompok	8	1
3.	Permainan (<i>games</i>)	Menjelaskan aturan <i>games</i>	9	1
		Membimbing proses berlangsungnya <i>games</i>	10	1
4.	Pertandingan (<i>tournament</i>)	Membagi siswa ke dalam kelompok sesuai perolehan skor <i>games</i>	11	1
		Menjelaskan aturan <i>tournament</i>	12	1
		Membimbing proses berlangsungnya <i>tournament</i>	13	1
5.	Penghargaan kelompok	Membacakan perolehan skor siswa	14	1

No.	Dimensi	Indikator	No. Butir Pernyataan	Jumlah Butir
	<i>(team recognition)</i>	Memberikan penghargaan pada kelompok peraih skor <i>tournament</i> tertinggi	15	1
Jumlah				15

Tabel 3.4

Kisi-kisi Aktivitas Siswa dalam Menggunakan Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

No.	Dimensi	Indikator	No. Butir Pernyataan	Jumlah Butir
1.	Penyajian kelas <i>(class precentation)</i>	Mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran	16	1
		Memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai	17	1
		Bertanya jawab dengan guru mengenai topik dalam kehidupan sehari-hari	18	1
		Memperhatikan materi pembelajaran	19	1
2.	Belajar dalam kelompok <i>(teams)</i>	Membentuk kelompok-kelompok kecil dengan tertib	20	1
		Memperhatikan aturan diskusi kelompok	21	1

No.	Dimensi	Indikator	No. Butir Pernyataan	Jumlah Butir
		Melakukan diskusi kelompok sesuai aturan	22	1
		Berperan aktif dalam diskusi kelompok	23	1
3.	Permainan (<i>games</i>)	Memperhatikan aturan permainan	24	1
		Berperan aktif selama <i>games</i> berlangsung	25	1
4.	Pertandingan (<i>tournament</i>)	Membentuk kelompok berdasarkan perolehan skor <i>games</i>	26	1
		Memperhatikan aturan pertandingan	27	1
		Berperan aktif selama <i>tournament</i> berlangsung	28	1
5.	Penghargaan kelompok (<i>team recognition</i>)	Menerima kemenangan dengan tidak bersikap sombong	29	1
		Menerima kekalahan dengan tidak membuat kekacauan di dalam kelas	30	1
Jumlah				15

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan bagian terpenting dalam melakukan penelitian. Analisis data pada penelitian berarti mengidentifikasi dan

menyetujui kriteria yang digunakan untuk menjelaskan yang terjadi selama penelitian. Analisis data dilakukan pada tahap refleksi di setiap siklus penelitian. Hal ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya ketercapaian yang sesuai dengan tindakan yang diberikan dengan rencana tindakan yang dirancang sebelumnya. Pengamatan hasil analisis data ini berfokus pada kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran IPS berlangsung dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dan pada perubahan keterampilan sosial siswa.

1. Data Hasil Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa

Setelah data terkumpul kemudian dilakukan penghitungan jumlah skor masing-masing siswa. Skor yang diperoleh siswa berasal dari hasil rata-rata jumlah skor siswa yang mencapai ≥ 80 dengan banyak siswa yang ada di kelas VA.

Jika 80% dari banyak siswa kelas VA mendapatkan skor ≥ 80 , maka penelitian ini dapat dikatakan berhasil dan siklus berikutnya tidak perlu dilakukan. Untuk memperoleh presentase jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 80 , digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai skor } \geq 80}{\text{Jumlah siswa kelas VA}} \times 100$$

Adapun kategori perhitungan dari presentase tersebut dapat dijelaskan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.5

Kategori Penilaian Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS²

Presentase	Kategori
86% - 100%	Sangat Baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup
55% - 59%	Kurang
≤54%	Kurang Sekali

2. Data Pemantau Tindakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Data pemantau tindakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) diperoleh melalui lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang telah terkumpul kemudian dilakukan penghitungan. Penghitungan data pemantau tindakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dipresentasikan menggunakan rumus sebagai berikut :

² Ngalim Purwanto, *Teknik-teknik dan Evaluasi Penelitian* (Jakarta: Rosdakarya, 2006), h. 103.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor pencapaian}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Apabila pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) sudah mencapai 85% dari indikator pemantau guru dan siswa, maka penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

K. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Tingkat keabsahan data diuji menggunakan empat kriteria pemeriksaan keabsahan data, yaitu 1) derajat kepercayaan (*credibility*), 2) keteralihan (*transferability*), 3) kebergantungan (*dependability*), dan 4) kepastian (*confirmability*). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kriteria *credibility* dengan teknik Triangulasi, yaitu pencocokan sumber data yang diperoleh. Sumber data tersebut berupa kuesioner untuk meneliti keterampilan sosial siswa, serta data pemantau tindakan guru dan siswa untuk meneliti pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Selain itu, kriteria *credibility* dapat dilakukan dengan *expert judgements*, yaitu melakukan diskusi dengan teman sejawat dan guru.

Kriteria *transferability* dilakukan dengan cara melakukan uraian rinci, yaitu melaporkan hasil penelitian dengan cermat, jelas dan teliti yang sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, kriteria *dependability* yang dilakukan dengan cara mengaudit keseluruhan proses penelitian. Proses audit dilakukan

oleh dosen pembimbing peneliti. Dan yang terakhir, kriteria *confirmability* diperoleh dari instrumen penelitian baik dari instrumen keterampilan sosial maupun pemantau tindakan aktivitas guru dan siswa .