

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di kelas VII_b SMP Negeri 35 Pekanbaru Tahun Ajaran 2015/2016. Pengambilan data dilaksanakan pada bulan April sampai Mei 2016. (Lampiran 1).

3.2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII_b SMP Negeri 35 Pekanbaru Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 23 siswa. Terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan dengan karakteristik siswa berkemampuan akademik heterogen yaitu terdiri dari siswa yang tinggi, sedang dan rendah. Alasan pengambilan subjek kelas VII_b dalam penelitian ini adalah karena siswa kelas VII_b memiliki tingkat kemampuan yang rendah, ini terlihat dari pencapaian hasil belajar siswa yang berada di bawah KKM 70.

3.3. Metode dan Desain Penelitian

3.3.1. Metode Penelitian

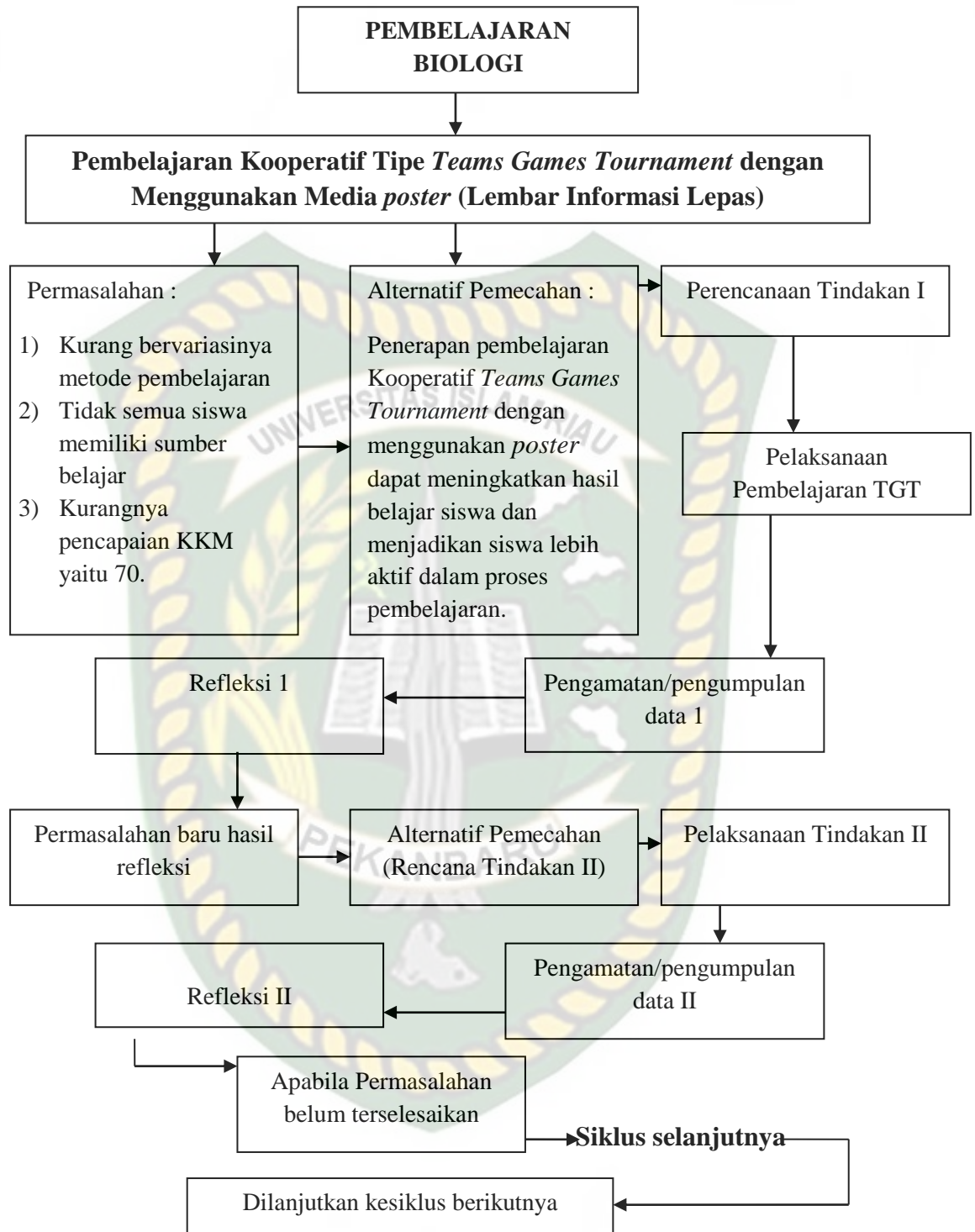
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru dalam suatu subjek dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran. Selanjutnya dijelaskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa (Arikunto, dkk., 2010: 3).

PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya (Kunandar, 2011: 45).

3.3.2. Desain Penelitian

Adapun bentuk penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas yaitu melaksanakan suatu tindakan dalam proses pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Menggunakan *Poster* Untuk Meningkatkan Kemampuan kognitif IPA Terpadu Siswa Kelas VII_b SMPN 35 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017. Tindakan yang akan diberikan pada penelitian kali ini adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan *Poster*. Untuk mengetahui lebih jelas mengenai Penelitian Tindakan Kelas, dapat dilihat desain penelitian digambarkan sebagai berikut:





Gambar 2. Desain Penelitian Tindakan Kelas Peningkatan Hasil Belajar Biologi dengan Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan menggunakan *poster* (Suhardjono , 2006).

3.4. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

3.4.1 Tahap Persiapan

1. Menetapkan kelas tindakan, berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, peneliti menetapkan kelas tindakan yaitu kelas VII_b SMP Negeri 35 Pekanbaru.
2. Menetapkan jadwal penelitian berdasarkan program tahunan dan program semester yang telah ditetapkan.
3. Pelaksanaan pembelajaran di kelas dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Game Tournament) dengan media poster.
4. Menetapkan batasan pada siklus penelitian serta materi pokok yang dipelajari pada siklus 1 dan siklus 2.
5. Menyiapkan perangkat pembelajaran yang digunakan pada saat penelitian, yaitu standar isi, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar wacana permasalahan lembar kegiatan peserta didik, buku paket/materi pokok yang telah dirangkum oleh guru, media poster dan soal-soal tes yang akan digunakan sebagai alat ukur pencapaian hasil belajar siswa.
6. Mengelompokkan siswa secara heterogen, setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang siswa
7. Sebelum memulai pembelajaran kooperatif tipe TGT, terlebih dahulu di bentuk kelompok belajar yang terdiri atas 3-4 orang. Kelompok dibentuk secara acak berdasarkan kemampuan akademik siswa yang diukur pada saat ulangan harian atau kuis terdahulu, dilakukan dengan mempertimbangkan keefektifan waktu.
8. Menyiapkan alat evaluasi.

3.4.2 Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan proses belajar mengajar meliputi kegiatan:

Tahapan	Peran Guru	Siswa
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Salam pembuka • Memeriksa kehadiran siswa • Memotivasi dan memberikan apersepsi • Menyampaikan tujuan pembelajaran • Menyuruh siswa menempati kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab salam • Mengikuti proses KBM berlangsung. • Mendengarkan • Memperhatikan tujuan pembelajaran. • Siswa menempati kelompok.
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan <i>poster</i> yang berisi materi pembelajaran pada masing-masing kelompok • Menyampaikan materi pelajaran • Memberikan LKPD • Meminta siswa mempersentasikan jawaban pada LKPD • Guru memberikan penguatan terhadap jawaban permasalahan • Guru mengadakan turnamen, dimana para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mememperhatikan <i>poster</i> • Memperhatikan penjelasan guru • Mengerjakan LKPD • Mempersentasikan jawaban tiap masing-masing kelompok • Mengumpulkan tugas yang berhubungan dengan masalah, (laporan) • Memainkan tournament
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran • Melakukan evaluasi (kuis) • Salam penutup 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan • Melaksanakan evaluasi (kuis) • Menjawab salam

3.5. Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran peneliti dalam penelitian ini adalah :

1. Standar isi; standar isi mencakup lingkup materi dan tingkat kompetensi untuk mencapai kompetensi lulusan pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu.
2. Silabus; rencana pembelajaran pada suatu/atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/alat/bahan belajar.
3. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP); penjabaran dari silabus sebagai rencana guru dalam pelaksanaan pembelajaran untuk setiap pertemuan. Dalam RPP guru harus menyusun strategi dan langkah-langkah apa yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Lembar kegiatan peserta didik/LKPD; lembar-lembar berisi tugas dan soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik.
5. Buku panduan; yaitu buku pegangan yang digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran yaitu buku IPA kelas VII penerbit esis dan erlangga.
6. Kartu TGT (Team Games Tournament)
7. poster; media yang dipersiapkan oleh peneliti sebagai sumber belajar siswa.

3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan dengan cara, yaitu: Penilaian tes untuk melihat peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang akan digunakan sebagai sumber penelitian. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai kumpulan pengetahuan dan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Teknik pengumpulan data tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Ujian blok, pada tiap KD berbentuk 20 soal objektif dan 5 soal esai.
2. Kuis dilaksanakan setelah setiap akhir pertemuan yang terdiri dari 2-3 soal esai.
3. Tugas rumah/PR.

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif, data yang diolah adalah nilai kuis, nilai PR dan nilai ujian blok yang merupakan nilai kognitif. Penilaian data ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan kognitif siswa setelah diterapkan model TGT (*Teams Game Tournament*) dengan menggunakan *poster*, untuk melihat daya serap dan ketuntasan belajar siswa secara individu maupun secara klasikal.

3.7. Teknik Pengolahan Data Hasil Belajar Siswa

3.7.1. Analisis Data Hasil Belajar Kognitif

Nilai kognitif didapatkan dari nilai pekerjaan rumah (PR), nilai Quis Tertulis (QT), nilai LKPD, dan Ujian Blok (UB). Masing-masing nilai ini akan digabungkan dengan rumusan sebagai berikut:

$$\text{Kognitif} = 15\% \times (\text{rata-rata nilai PR}) + 25\% \times (\text{rata-rata nilai QT}) + 25\% \times (\text{LKPD}) + 35\% \times (\text{UB}).$$

3.7.2. Teknik Analisis Data Deskriptif

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* dengan menggunakan *poster* untuk melihat daya serap dan ketuntasan belajar secara individual maupun klasikal. Data yang diolah ialah pengetahuan, pemahaman dan konsep (PPK) dan nilai kinerja ilmiah (KI).

1. Kriteria penentuan pencapaian hasil belajar siswa

a. Daya Serap

$$\text{Daya serap} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimum}}$$

Rumus di atas adalah untuk mengetahui daya serap siswa dari hasil belajar, tiap siswa terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Bahan mentah

hasil belajar terwujud dalam lembar-lembar jawaban soal ujian atau ulangan. Bagi siswa hasil belajar tersebut berguna untuk memperbaiki cara-cara belajar lebih lanjut. Oleh karena itu, hasil belajar tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan kriteria seperti pada Tabel 3.

Tabel 4. Interval dan Kategori Daya Serap Siswa

% Interval	Kategori
90 –100	Sangat Baik
80 – 89	Baik
70 – 79	Cukup
60 - 69	Kurang
0 - 59	Kurang Sekali

Sumber: Dimodifikasi sesuai KKM Sekolah SMP Negeri 35 Pekanbaru

Tabel di atas untuk menentukan tingkat pemahaman siswa melalui hasil belajar, sehingga siswa tersebut akan dikategorikan sangat baik, baik, cukup baik, kurang yang berdasarkan daya serapnya.

b. Ketuntasan Belajar

Ketuntasan belajar terdiri dari dua:

1) Ketuntasan individu siswa

Berdasarkan kurikulum kelas VII SMP Negeri 35 Pekanbaru yang telah ditetapkan dalam kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran biologi bahwa siswa dikatakan tuntas dalam belajar apabila telah mencapai $KKM \geq 70$.

2) Ketuntasan Klasikal

Suatu kelas dinyatakan tuntas apabila sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa telah tuntas. Ketuntasan dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$KK (\%) = \frac{JST}{JS} \times 100$$

Keterangan:

KK : Ketuntasan Klasikal

JST : Jumlah siswa yang tuntas dalam kertas perlakuan (tolak ukur KKM)

JS : Jumlah seluruh siswa dalam kelas perlakuan.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau