

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu bagian yang sangat penting dalam pelaksanaan sebuah penelitian. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan atau melukiskan dan menganalisis keadaan atau gejala yang tampak dari pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola. Metode penelitian kualitatif dilakukan secara intensif, peneliti ikut berpartisipasi lama di lapangan, mencatat secara hati-hati apa yang terjadi, melakukan analisis reflektif terhadap berbagai dokumen yang ditemukan di lapangan, dan melaporkan penelitian secara mendetail (Sugiyono, 2015, hlm. 22).

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 195 Isola yang beralamat di Jalan Gegerkalong Girang Nomor 12 Kelurahan Isola Kecamatan Sukasari Kota Bandung 40154. Alasan pemilihan lokasi ini karena peneliti merupakan salah satu guru yang bertugas di sekolah tersebut, sehingga penelitian dapat dilakukan lebih intensif secara efektif dan efisien.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II pada Sekolah Dasar Negeri 195 Isola Kota Bandung yang berjumlah 26 siswa, terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan. Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan, para siswa tersebut memiliki karakteristik senang berkompetesi, senang bermain, dan dinilai perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi berbantuan media pembelajaran yang menarik agar hasil belajar perkalian dan pembagian dapat meningkat.

Penelitian selalu berhadapan dengan objek yang akan diteliti, baik itu berupa manusia, benda, peristiwa maupun gejala yang terjadi. Hal-hal tersebut merupakan variabel yang diperlukan untuk memecahkan masalah atau menunjang keberhasilan penelitian. Kumpulan keseluruhan objek penelitian yang menjadi pusat perhatian peneliti untuk memperoleh berbagai data atau informasi yang dibutuhkan dalam penelitian disebut populasi. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015, hlm. 117).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola yang berjumlah tiga kelas (kelas A sampai dengan C), dengan jumlah 78 orang siswa, terdiri dari 44 siswa laki-laki dan 35 siswa perempuan, yang memiliki ciri-ciri sama, dimana siswa mendapatkan materi yang sama berdasarkan kurikulum dan pada pembagian

kelasnya tidak ada kelas unggulan, sehingga semua kelas dianggap setara (homogen).

Peneliti memilih populasi kelas II dalam penelitian ini karena berdasarkan hasil studi pendahuluan, menunjukkan bahwa terdapat indikasi-indikasi yang umumnya: a). Hasil belajar siswa dalam pembelajaran perkalian dan pembagian di kelas II masih rendah, hal ini karena siswa menganggap pembelajaran tersebut rumit, sulit, kurang menyenangkan, sehingga tidak menarik; b). Kurangnya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi digunakan guru saat pembelajaran; dan c). Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran/alat peraga oleh guru.

Sementara itu, sifat anak sekolah dasar pada kelompok umur 6-9 tahun (kelas II) diantaranya memiliki ciri-ciri sifat fisik yang sangat aktif, dan senang berkompetisi (Kardi; Pitadjeng, 2015, hlm. 9). Karena itu, melalui pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola.

Tabel 3.1.
Jumlah Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola
Tahun Pelajaran 2019-2020

No.	Jenis Kelamin	Kelas II			Jumlah
		A	B	C	
1	Laki-laki	13	14	14	41
2	Perempuan	13	12	12	37
Jumlah		26	26	26	78

Penelitian memerlukan sumber data atau informasi yang representatif, tetapi tidak seluruh populasi yang dijadikan sebagai sumber data atau informasi.

Oleh karena itu, diperlukan sampel dari populasi yang dijadikan sumber data atau informasi penelitian. Sampel yang diambil dilakukan dengan teknik *random sampling*. Pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2015, hlm. 120). Sampel yang dipilih adalah sampel yang memiliki karakteristik homogen dan diambil secara acak.

Berdasarkan hasil *random sampling*, didapatkan kelas IIA berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan yang akan dijadikan sebagai kelompok sampel.

C. Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian dinamakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Adapun alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Pedoman wawancara, alat bantu yang digunakan untuk mencari data dan menilai tentang variabel yang diteliti, yaitu mengenai data awal tentang pembelajaran perkalian dan pembagian serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran perkalian dan pembagian di kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola.
2. Pedoman dokumentasi, yaitu alat bantu yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data berupa arsip dokumentasi seperti data siswa, data hasil belajar, maupun buku kepustakaan yang relevan dengan variabel penelitian, serta foto selama kegiatan pembelajaran.

3. Lembar observasi, merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang akan diselidiki. Lembar observasi dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi aktivitas siswa dan guru.

Tabel 3.2. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Aspek Pengamatan	Fase Kegiatan	Indikator	Butir Pengamatan	No. Item
Pembelajaran dengan model <i>Teams Games Tournament</i>	Kegiatan Awal	Penyampaian tujuan dan motivasi	Kesungguhan siswa berdo'a bersama	1
			Perhatian siswa ketika guru mengecek kehadiran	2
			Kemampuan siswa menyebutkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	3
			Semangat siswa ketika mendapat motivasi untuk belajar	4
	Kegiatan Inti	Pengelompokkan siswa	Penerimaan siswa terhadap kelompoknya	5
			Kemampuan adaptasi siswa di dalam kelompok	6
		Penyampaian materi pembelajaran	Semangat siswa dalam menanggapi penjelasan langkah-langkah pembelajaran TGT berbantuan media keranjang biji-bijian dari guru	7
			Perhatian siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru	8
			Keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab mengenai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru	9
		Belajar dalam kelompok (<i>team</i>)	Kerjasama siswa di dalam kelompok	10
			Keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab mengenai tugas yang didiskusikan dalam kelompok	11
		Pelaksanaan permainan (<i>games</i>)	Keinginan untuk menambah poin dalam <i>team</i>	12
			Kekompakan siswa dalam pelaksanaan permainan	13
			Kreativitas siswa dalam pelaksanaan permainan	14
		Pelaksanaan turnamen (<i>tournament</i>)	Perhatian siswa terhadap aturan permainan yang disampaikan oleh guru	15

Aspek Pengamatan	Fase Kegiatan	Indikator	Butir Pengamatan	No. Item
			Tanggung jawab siswa sebagai pemeran turnamen	16
			Antusiasme siswa dalam menghitung skor turnamen	17
	Kegiatan Akhir	Evaluasi dan penghargaan	Kejujuran siswa dalam mengerjakan soal evaluasi	18
			Ketertiban siswa selama proses pemberian penghargaan	19
			Ketekunan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi	20
			Kesulitan selama pembelajaran berlangsung	21

Tabel 3.3. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru

Aspek Pengamatan	Fase Kegiatan	Indikator	Butir Pengamatan	No. Item
Pembelajaran dengan model <i>Teams Games Tournament</i>	Kegiatan Awal	Penyampaian tujuan dan motivasi	Kemampuan guru mengajak siswa berdo'a bersama	1
			Ketelitian guru mengecek kehadiran siswa	2
			Kemampuan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	3
			Pemberian motivasi terhadap siswa untuk belajar	4
	Kegiatan Inti	Pembagian kelompok	Kemampuan guru membagi kelompok siswa berdasarkan tingkat kemampuannya secara heterogen	5
			Kemampuan guru membagi kelompok siswa berdasarkan jenis kelamin secara heterogen	6
		Presentasi guru	Kejelasan guru menyampaikan langkah-langkah model pembelajaran TGT berbantuan media keranjang biji-bijian	7
			Kejelasan guru menyampaikan materi pembelajaran perkalian dan pembagian	8
			Kemampuan guru dalam bertanya dan menjawab mengenai materi pembelajaran yang disampaikan	9
		Belajar dalam kelompok (<i>team</i>)	Kemampuan guru membagikan lembar kerja tim yang berisi soal-soal perkalian dan pembagian	10
			Melihat keaktifan siswa mengerjakan tugas yang didiskusikan dalam kelompok	11
		Pelaksanaan permainan (<i>games</i>)	Membagi tugas kepada siswa yang mewakili kelompok	12
			Membagi kartu soal dan menyampaikan aturan permainan	13

Aspek Pengamatan	Fase Kegiatan	Indikator	Butir Pengamatan	No. Item
		Pelaksanaan turnamen (<i>tournament</i>)	Menghitung skor setiap tim dalam permainan	14
			Kejelasan dalam menyampaikan aturan turnamen	15
			Memberi pengarahan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam melaksanakan turnamen	16
	Kegiatan Akhir	Evaluasi dan penghargaan	Pemberian hadiah/penghargaan kepada kelompok yang mendapat predikat super	17
			Memberi semangat kepada kelompok yang belum berhasil	18
			Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami	19
			Memberi tindak lanjut berupa evaluasi	20
			Menutup pelajaran	21

4. Pedoman tes, merupakan alat bantu berupa soal tes tertulis yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar perkalian dan pembagian pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola. Tes dalam penelitian ini digunakan sebagai sumber data primer untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran perkalian dan pembagian sesudah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian.

Berikut adalah kisi-kisi dan soal yang digunakan untuk menguji kemampuan siswa pada pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan keranjang biji-bijian.

**Tabel 3.4. Kisi-kisi Soal Tes Matematika
Materi Perkalian dan Pembagian Kelas II**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Bentuk Soal	Nomor Soal
3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.	3.4.1 Menunjukkan kalimat matematika yang berkaitan dengan perkalian.	Perkalian dan pembagian bilangan cacah	Pilihan ganda	1, 2, 3, 4, 5
	3.4.2 Mengidentifikasi perkalian dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.		Uraian	11, 12, 13
	3.4.3 Menunjukkan kalimat matematika yang berkaitan dengan pembagian.		Pilihan ganda	6, 7, 8, 9, 10
	3.4.4 Mengidentifikasi pembagian bilangan yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.		Uraian	14, 15

5. Angket, alat bantu berupa pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari siswa tentang hal-hal yang diketahuinya terutama respon siswa terhadap pembelajaran, dan kesulitan-kesulitan yang dialami siswa pada saat mengikuti pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian.

D. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

a. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru mengenai pembelajaran perkalian dan pembagian, serta kendala yang dihadapi guru selama pembelajaran berlangsung. Wawancara atau interviu merupakan dialog yang digunakan pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara (Arikunto, S., 2014, hlm. 198). Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mencari data awal tentang pembelajaran perkalian dan pembagian serta hasil belajar siswa.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang bersifat dokumenter seperti data siswa, data hasil belajar, arsip sekolah, dan lain-lain. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk melihat gambaran proses pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas seperti foto.

c. Observasi

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan observasi adalah metode yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data melalui pengamatan secara langsung terhadap subyek yang diteliti. Adapun observasi yang dilakukan adalah observasi sistematis yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi sebagai instrumen pengamatan. Observasi dalam penelitian ini dilakukan terhadap aktivitas siswa dan guru untuk mendapatkan gambaran pada saat pembelajaran berlangsung.

d. Soal tes

Soal-soal yang digunakan untuk mengukur hasil belajar berupa bentuk soal pilihan ganda dengan tiga pilihan jawaban dan uraian. Jumlah soal sebanyak

10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Jawaban yang benar pada soal pilihan ganda diberi skor 10, dan yang salah diberi skor 0, sedangkan jawaban yang benar pada soal uraian diberi skor 20 dan yang salah 0. Soal yang diberikan mencakup materi yang telah disampaikan selama proses pembelajaran perkalian dan pembagian dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan keranjang biji-bijian.

e. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data berupa daftar pernyataan secara tertulis yang harus diisi oleh responden sesuai petunjuk pengisian (Sugiyono, 2015, hlm. 132). Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran, dan kesulitan-kesulitan yang dialami siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola pada saat mengikuti pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan keranjang biji-bijian.

2. Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2015, hlm. 147). Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan untuk melihat kecenderungan distribusi frekuensi variabel dan menentukan tanggapan responden terhadap setiap variabel yang diteliti. Data dalam penelitian ini diolah untuk mengetahui deskripsi pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media

keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola.

Teknik analisis data dilakukan dengan membandingkan skor atau nilai siswa dengan KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 70. Dengan kata lain, hasil belajar siswa mencapai maksimal atau tuntas apabila mencapai 85% dari jumlah seluruh siswa dalam satu kelas memperoleh nilai ≥ 70 , dan sebaliknya, siswa dikatakan tidak tuntas apabila kurang atau tidak mencapai KKM. Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa, dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan belajar} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Selain itu, untuk menghitung ketuntasan belajar klasikal digunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = nilai dalam persen

F = frekuensi siswa tuntas belajar KKM

N = jumlah keseluruhan siswa (Triyanto, 2013, hlm. 241)

Dengan analisis data ini, peneliti dapat mengetahui bagaimana pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar siswa.

E. Tahapan Penelitian

Dalam penelitian ini, prosedur atau langkah-langkah penelitian dilakukan meliputi tiga tahapan, yaitu: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Adapun penjelasan dari tiap-tiap tahapan tersebut disajikan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a. Studi pendahuluan untuk menentukan masalah penelitian, melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan terlebih dahulu menyampaikan surat permohonan izin penelitian pada pihak Sekolah Dasar Negeri 195 Isola yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kepala sekolah.
- b. Mengidentifikasi variabel dan merumuskan masalah penelitian.
- c. Menentukan populasi penelitian, yaitu yang diambil adalah siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola yang memiliki karakteristik senang berkompetisi, bermain dan perlu dilakukan upaya peningkatan hasil belajar perkalian dan pembagian dengan model pembelajaran berbantuan media yang tepat, bervariasi serta menarik.
- d. Menentukan sampel penelitian dari total tiga kelas (kelas IIA sampai dengan IIC), kemudian dipilih kelas IIA sebagai sampel.
- e. Mempersiapkan instrumen penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Melaksanakan program pembelajaran berupa pengenalan dan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian, berikutnya memberikan soal-soal sebagai tes yang

berkaitan dengan materi perkalian dan pembagian yang telah disampaikan sesudah digunakan model TGT berbantuan media keranjang biji-bijian.

- b. Mengumpulkan data dari pelaksanaan penelitian yang dilakukan melalui observasi atau pengamatan pembelajaran yang berlangsung, dengan fokus yang diamati adalah skenario dan implementasi pembelajaran, respon dan kesulitan-kesulitan siswa, serta kendala-kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian.
 - c. Mengolah dan menganalisis data, serta interpretasi untuk menggambarkan atau melukiskan gejala yang tampak selama penelitian.
 - d. Menyajikan hasil temuan penelitian dan pembahasan.
3. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini, hasil temuan dan pembahasan disimpulkan, dan direkomendasi terkait pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola.