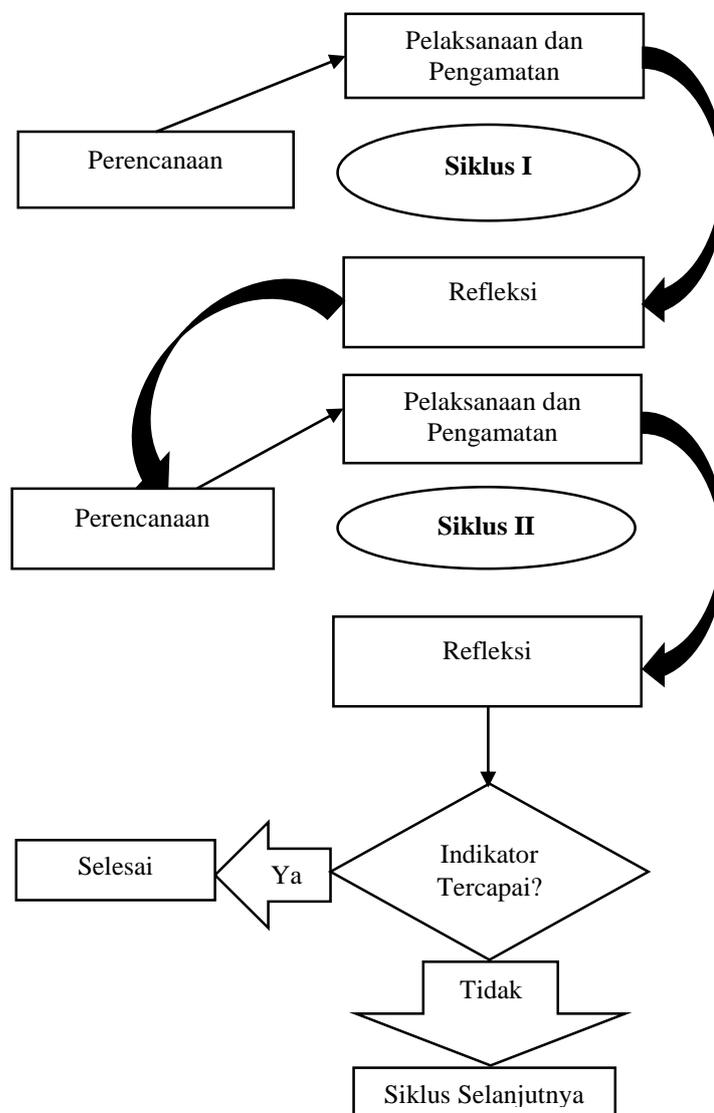


BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena bertujuan mengkaji masalah-masalah yang ada di dalam kelas serta meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Adapun desain penelitiannya sebagai berikut :



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Tindakan yang akan diberikan adalah menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Wonoayu yang terletak di Jl. Becirongengor Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo.

Waktu yang digunakan untuk penelitian yaitu 7 bulan dari bulan Agustus hingga Februari 2017. Tahap persiapan pada bulan Agustus 2016 hingga November 2016. Tahap pelaksanaan pada bulan Desember 2016. Penyusunan laporan PTK ditulis pada bulan Februari hingga bulan April 2017.

C. Subyek Penelitian

Subjek penelitian PTK ini adalah Kelas VII-D SMP Negeri 2 Wonoayu yang berjumlah 32 siswa, 17 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan dengan memiliki tingkat kemampuan siswa yang yang beragam (heterogen) dalam menyelesaikan soal-soal sehingga nilai hasil belajar siswa kurang dari KKM. Siswa di buat kelompok pada saat proses pembelajaran yang terdiri dari 8 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. Kelompok-kelompok tersebut dibentuk berdasarkan nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) Ganjil yang diperoleh dari guru mata pelajaran matematika.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas terdiri dari dua siklus dengan prosedur penelitian sebagai berikut :

1. Perencanaan

Perencanaan peneliti dalam penelitian di kelas yang heterogen VII-D SMP Negeri 2 Wonoayu dengan cara bertanya kepada guru bagaimana keadaan respon, aktivitas, dan hasil belajar siswa. Melakukan perencanaan terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas dengan membuat : (1) perangkat pembelajaran (RPP, LKS); (2) instrumen penelitian (tes hasil belajar, lembar angket respon siswa, lembar observasi aktivitas guru dan siswa).

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan sesuai dengan tujuan penelitian. Mencatat semua kegiatan yang dilakukan dari persiapan sampai penyelesaian. Tahap ini guru melaksanakan RPP yang sudah dibuat oleh peneliti dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

Pertemuan pertama guru melakukan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Kemampuan siswa dapat diketahui dari hasil belajar Ulangan Tengah Semester (UTS) dan Guru mengelompokkan siswa berdasarkan hasil belajar tersebut. Penelitian ini dapat diselesaikan dengan menggunakan dua siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai KD dan Indikator.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbeda dengan model lain. Dalam kegiatan ini, pembelajarannya menggunakan lembar kegiatan siswa (LKS) yang harus dipelajari oleh tiap-tiap siswa dalam satu kelompok. Setelah menerima lembar kegiatan yang berisi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan konsep materi, siswa mempelajarinya dalam kelompok kecil yaitu mendiskusikan masalah tersebut bersama anggota kelompoknya. Masing-masing kelompok menyelesaikan atau memecahkan masalah yang diberikan dengan cara mereka sendiri. Masing-masing siswa boleh mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari temannya. Kemudian dua dari empat anggota dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok yang lain secara terpisah, sementara dua anggota yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka. Setelah memperoleh informasi dari dua anggota yang tinggal, tamu mohon diri dan kembali ke kelompok masing-masing dan melaporkan temuan dari kelompok lain serta mencocokkan hasil kerja mereka.

3. Observasi

Tahap observasi dilaksanakan oleh peneliti. Peneliti mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam melaksanakan model *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran matematika materi bilangan pecahan. Peneliti mencatat semua

aktivitas yang dilakukan guru dan aktivitas yang dilakukan siswa selama proses penelitian berlangsung untuk menghasilkan hasil belajar yang sesuai dan agar dijadikan acuan siklus berikutnya.

4. Refleksi

Kegiatan ini dilakukan dengan pengamat (peneliti) untuk membicarakan implementasi (rancangan tindakan/evaluasi diri) yang mengarah pada perubahan hasil belajar yang mengalami peningkatan. Hasil dari pengamatan peneliti dapat dianalisis sehingga menjadi acuan untuk melakukan refleksi. Refleksi dilaksanakan pada akhir setiap siklus.

Apabila siklus ke dua telah memenuhi indikator keberhasilan maka tidak perlu dilanjutkan siklus berikutnya. Jadi, penelitian hanya menggunakan dua siklus.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Lembar Observasi

Teknik observasi digunakan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* selama proses pembelajaran dan juga untuk memperoleh data peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

2. Tes Hasil Belajar

Teknik pengumpulan data dengan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada siklus pertama dan kedua. Bentuk soal tes yang diberikan kepada siswa berupa tes uraian singkat dan berjumlah 5 soal pada masing-masing pembahasan yaitu : penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

3. Angket Respon Siswa

Memberikan angket kepada siswa untuk memperoleh tanggapan siswa terhadap pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

F. Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Analisa Aktivitas Guru dan Siswa

Aktifitas guru dan siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* teknik analisa data deskriptif dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menghitung nilai rata-rata kemampuan guru dalam pengolahan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.
- b. Nilai kemampuan guru dengan kriteria sebagai berikut :

(Indana, 1998 dikutip oleh Kurniawan, 2006:27) dalam (Rusydi, 2007)

Skor 1,00 – 1,50 : Tidak Baik

Skor 1,60 – 2,50 : Kurang Baik

Skor 2,60 – 3,50 : Cukup Baik

Skor 3,60 – 4,00 : Baik

Tabel 3.1 Aktivitas Guru dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

No	Aspek	Penilaian				Rata-Rata	Nilai Kategori
		P1	P2	P3	P4		
1	Menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran						
2	Kemampuan guru menempatkan siswa dalam kelompok						
3	Guru mengajukan pertanyaan yang dapat memotivasi siswa						
4	Guru membantu dan membimbing tim-tim belajar dalam menyelesaikan LKS						
5	Guru melakukan pengamatan pada saat diskusi berlangsung						
6	Guru menunjuk setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas						
7	Guru memberikan evaluasi hasil belajar						

penentuan batas ketuntasan untuk setiap kompetensi dasar maupun pada setiap sekolah/daerah (Depmenum, 2003:18), dalam (Rusydi, 2007).

Batas pencapaian ketuntasan belajar pada SMP Negeri 2 Wonoayu ditetapkan pada skor/nilai 78, adapun batas ketuntasan belajar siswa dapat dihitung dengan :

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$s = \sqrt{\frac{(\sum xi^2 - (\sum xi)^2)}{(n - 1) - n}}$$

Keterangan : \bar{x} = rata-rata n = jumlah data
 xi = data ke i s = simpangan baku

3. Analisis Angket Respon Siswa

Analisis terhadap angket respon siswa tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan prosentase.

Pendapat siswa terhadap komponen pembelajaran dikelompokkan dalam kategori setuju dan tidak setuju. Selanjutnya dari angket yang telah disebarakan dengan prosentase sebagai berikut :

$$\text{Tingkat Respon} = \frac{\text{respon yang diperoleh}}{\text{maksimal perolehan respon}} \times 100\%$$

Menurut Subagjo (2004) yang dikutip oleh Yuli Kurniawati, respon siswa dikatakan positif apabila presentase banyaknya siswa yang menjawab setuju minimal sebanyak 65%.

Tabel 3.3 Angket Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

No	Pertanyaan	S	TS
1.	Pelajaran matematika lebih dipahami menggunakan model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>		

No	Pertanyaan	S	TS
2.	Saya lebih senang belajar dengan menggunakan model <i>Two Stay Two Stray</i> dari pada pembelajaran sebelumnya		
3.	Saya lebih bersemangat belajar matematika dengan menggunakan model <i>Two Stay Two Stray</i>		
4.	Belajar matematika di dalam kelas lebih menyenangkan dengan menggunakan model <i>Two Stay Two Stray</i>		
5.	Saya berkesempatan untuk belajar kelompok dan belajar mandiri		
6.	Dengan menggunakan model <i>Two Stay Two Stray</i> saya dapat berdiskusi dan bertukar pikiran dengan teman		
7.	Saya lebih giat belajar agar dapat membantu teman yang lain saat belajar kelompok		
8.	Saya ingin dalam setiap mengajar guru menggunakan model pembelajaran seperti ini ataupun model lainnya		
9.	Dengan menggunakan model <i>Two Stay Two Stray</i> saya dapat belajar bukan hanya dari guru saja, tetapi juga dari teman yang lain		
10.	Saya lebih senang guru memberikan pekerjaan secara berkelompok dari pada individu		